



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: DAULE
PROYECTO EDUCATIVO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCADORES DE PARVULOS**

TEMA

**Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento
Creativo en el ámbito relación lógico matemático en niños de
Cuatro años de la Escuela de Educación Básica "Luis
Alberto Suantegui "Zona 5 Distrito 09D13, Provincia
Guayas, Cantón Palestina, Periodo lectivo
2015-2016. Diseño de una guía
Didáctica de Estrategias
Metodológicas
Lúdicas.**

CÓDIGO: LEP1-05-016

**AUTORAS: CAROLEN DAYANA ARREAGA SALAVARRIA
LUCCIOLA VANESSA ARREAGA SALAVARRIA**

CONSULTOR: GUEVARA BURGOS JUANITA IRENE

DAULE, 2017

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ DAULE
PROYECTO EDUCATIVO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCACIÓN PARVULARIA**

DIRECTIVOS

**MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANA**

**Dr. Wilson Romero Dávila Msc.
VICEDECANO**

**Lcda. Sofía Jácome Encalada, MGTI
DIRECTORA DEL SISTEMA SEMIPRESENCIAL**

**Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL**

CERTIFICADO DE APROBACION DEL TUTOR

Guayaquil, Mayo del 2015

Master.

Silvia Moy-Sang Castro.

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Ciudad;

De nuestras consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación me designaron consultor académico de Proyectos educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación; Mención: Educadoras de párvulos.

Tengo bien informar lo siguiente:

Que las integrantes Carolen Dayana Arreaga Salavarría con C.C. N° 0921311171 y Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría con C.C. N° 0921311023 diseñaron el Proyecto Educativo con el Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito relación lógico matemático en niños de cuatro años de la Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui" Zona 5 Distrito 09D13, Provincia Guayas, Cantón Palestina, Periodo lectivo 2015-2016.

Propuesta: Diseño de una guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas.

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Las practicantes han aprobado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se proceda a la APROBACION DEL PROYECTO y pone a vuestra consideración el informe para todos los efectos legales correspondientes.

Atentamente,



MSc. Guevara Burgos Juanita Irene
CONSULTORA ACADEMICA

DERECHOS DE AUTOR

Por la presente yo, Carolen Dayana Arreaga Salavarría y Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría, declaramos ser los creadores del Proyecto: **Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito relación lógico matemático en niños de cuatro años de la Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui” Zona 5 Distrito 09D13, Provincia Guayas, Cantón Palestina, Periodo lectivo 2015-2016.**

Reconocemos que concedemos a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación como la única propietaria de los derechos de autor, exclusivos para usar este sistema; así como modificarlo de acuerdo a sus necesidades.

Atentamente,

Carolén Dayana Arreaga Salavarría

Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría

Guayaquil, 14 de Agosto del 2017

Msc

SILVIA MOY-SANG CASTRO Arq.

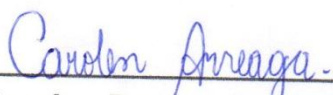
DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. CIUDAD.-

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el tema:

Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito relación lógico matemático en niños de cuatro años de la Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "Zona 5 Distrito 09D13, Provincia Guayas, Cantón Palestina, Periodo lectivo 2015-2016. Diseño de una guía didáctica de estrategias metodológicas.

Pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Atentamente,



Carolen Dayana Arreaga S.
NOMBRES Y APELLIDOS
C.I. 0921311171

Lucciola Vanessa Arreaga S.
NOMBRES Y APELLIDOS
C.I. 0921311023

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACION SEMIPRESENCIAL CENTYRO
UNIVERSITARIO SAULE. MATRRIZ GUAYAQUIL.

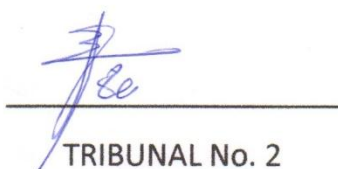
PROYECTO

TEMA: INFLUENCIA DE LAS TECNICAS LUDICAS EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO CREATIVO. EN EL AMBITO RELACION LOGICO
MATEMATICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DISEÑO DE UNA GUIA DIDACTICA
DE ESTRATEGIAS METODOLOGICAS LUDICAS.

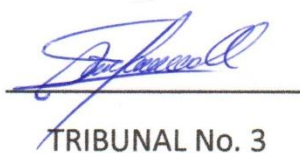
APROBADO



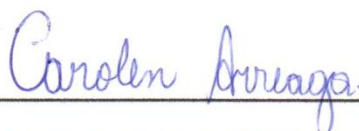
TRIBUNAL No. 1



TRIBUNAL No. 2



TRIBUNAL No. 3



ARREAGA SALAVARRIA CAROLEN DAYANA

C.I.: 0921311171

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA

AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN

MSC. JULIA CEVALLOS.

MSC. MIRIAM GAMBOA.

MSC. ELBA PLUAS.

DEDICATORIA

Con mucho cariño y gratitud dedico este proyecto en primer lugar a Dios, por permitirnos la oportunidad de continuar y culminar la Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención: Educadora de Párvulos, a mi familia su apoyo moral y económico cuando se lo requería, por contribuir al desarrollo profesional de nuestras personalidad, A los tutores de la universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación por compartir vuestros conocimientos con nosotros dotando nuestras mentes de conocimiento para transmitirlo a las nuevas generaciones. Con mucho amor y cariño, les dedicamos todas las personas que contribuyeron a lograr nuestra meta propuesta con esfuerzos y trabajo puesto para la realización de este proyecto.

Carolén Dayana Arreaga Salavarría.
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme salud vida e inteligencia, a mi familia por haber inculcado una educación en valores y actitudes provenientes de nuestro humilde hogar, por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado a perseverar y lograr nuestros objetivos propuestos llegando hasta donde ahora hemos llegado culminar exitosamente nuestros estudios superiores. Por ultimo a mis compañeros de la universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, letras y ciencias de la Educación, por compartir nuestros conocimientos y demostrar el espíritu de amistad y compañerismo.

Los resultados de este proyecto, están dedicados a todas aquellas personas que, de alguna forma, son parte de este logro más en nuestra vida y perfeccionamiento, que por siempre han estado conmigo en nuestro entorno, familiar y social.

Carolén Dayana Arreaga Salavarría.
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

INDICE GENERAL

Portada.....	i
DIRECTIVOS.....	ii
CERTIFICADO DE APROBACION DEL TUTOR	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA	v
AL PRESENTE TRABAJO.....	vii
DEDICATORIA	viii
AGRADECIMIENTO.....	ix
INDICE GENERAL	x
ÍNDICE DE GRAFICO	xii
INDICE DE TABLA.....	xiii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	1
Capítulo I	5
EL PROBLEMA	5
Contexto de la investigación.....	5
Problema de Investigación: Situación de conflicto y hecho científico	7
CAUSAS.....	9
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	9
Objetivo general	9
Objetivo específico	10
INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
JUSTIFICACIÓN	11
MARCO TEORICO.....	14
ANTECEDENTE INVESTIGATIVO	14
BASES TEÓRICAS	15
Entorno a las técnicas Lúdicas.....	15
Técnicas lúdicas.....	16
Las técnicas lúdicas en el entorno educativo	17
Desarrollo del pensamiento creativo	18
Definiciones en torno al desarrollo del pensamiento creativo.....	18
Desarrolladores del pensamiento creativo	19

Historia del desarrollo del pensamiento creativo.	20
El pensamiento creativo en el entorno educativo	22
Casos del pensamiento creativo en otros países.	23
TIPO DE INVESTIGACIÓN.	49
Investigación Bibliográfica.....	49
Investigación de Campo.....	50
Investigación Descriptiva.....	51
POBLACIÓN Y MUESTRA.	52
Población.	52
Muestra.....	53
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	55
MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN	56
Método Científico.	56
Método Inductivo.....	56
Método Deductivo.	57
Método de Proyectos.	57
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.	57
La observación.....	57
La encuesta.....	58
La entrevista.....	58
ANÁLISIS DE DATOS	58
INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	60
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	81
Capítulo IV	83
LA PROPUESTA	83
Título:.....	83
Antecedentes.....	83
Justificación.	84
Objetivos de la Propuesta.....	85
Objetivo General.....	85
Objetivos Específicos.	85
Factibilidad de su aplicación.	85
Descripción de la Propuesta.....	88
Impacto Social y beneficiarios.	111
BIBLIOGRAFIA.....	112

ÍNDICE DE GRAFICO

GRÁFICO 1¿PARTICIPARÍA UD. EN UN TALLER DE PADRES SOBRE LAS TÉCNICAS LÚDICAS?	61
GRÁFICO 2.- ¿REALIZA UD. CONTROL DE LAS ACTIVIDADES QUE REALIZAN SUS HIJOS?.....	62
GRÁFICO 3¿SE VINCULA UD. EN LAS ACTIVIDADES DE LA INSTITUCIÓN SOBRE EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO?	63
GRÁFICO 4¿RECIBE UD. CAPACITACIONES ACERCA DE CÓMO APLICAN LOS DOCENTES LAS TÉCNICAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO?.....	64
GRÁFICO 5¿ESTÁ DE ACUERDO CON QUE CLASES QUE IMPARTE SUS MAESTROS HACIA SU REPRESENTADO SEAN DINÁMICAS Y DIVERTIDAS?	65
GRÁFICO 6¿LOS MAESTROS INCENTIVA A LOS ESTUDIANTES A PARTICIPAR ACTIVAMENTE EN CLASES?	66
GRÁFICO 7¿LOS DOCENTES REALIZAN ACTIVIDADES CON MATERIALES DIDÁCTICOS EN CLASES?	67
GRÁFICO 8¿UTILIZA EL MAESTROS MATERIALES LÚDICOS AL MOMENTO DE DAR LAS CLASES?	68
GRÁFICO 9¿TE GUSTARÍA QUE EL MAESTRO INNOVE EL MODO DE DAR LAS CLASES?	69
GRÁFICO 10¿LE GUSTARÍA PARTICIPAR EN EL DISEÑO Y ELABORACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN UNA GUÍA DIDÁCTICA?.....	70
GRÁFICO 11¿ESTÁ DE ACUERDO QUE EL PENSAMIENTO CREATIVO AYUDA AL ESTUDIANTE?	71
GRÁFICO 12¿LE GUSTARÍA USAR ACTIVIDADES LÚDICAS EN SUS CLASES? ..	72
GRÁFICO 13¿AL IMPARTIR SUS CLASES LO HACE CON RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES?	73
GRÁFICO 14¿CREE UD. QUE EL USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS AYUDA AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO?.....	74
GRÁFICO 15	74
GRÁFICO 16¿UTILIZA EN SUS CLASES MATERIALES DIDÁCTICOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS?	75
GRÁFICO 17¿ESTÁ DE ACUERDO QUE EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO SE LO REALIZA A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS?	76
GRÁFICO 18¿LE GUSTARÍA QUE LOS ESTUDIANTES ELABOREN ACTIVIDADES LÚDICAS A TRAVÉS DEL ÁMBITO LÓGICO MATEMÁTICO?	77
GRÁFICO 19 ¿REALIZA UD. ACTIVIDADES LÚDICAS CREATIVAS PARA ORGANIZAR UN ÁMBITO DE LÓGICO MATEMÁTICO ENTRE SUS ESTUDIANTES.....	78
GRÁFICO 20¿UTILIZARÍA MATERIALES DIDÁCTICOS Y FUNCIONALES PARA CREAR SU GUÍA DIDÁCTICA?	79
GRÁFICO 21¿LE GUSTARÍA CON AGRADO CREAR SU GUÍA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN SUS ESTUDIANTES?	80

ÍNDICE DE TABLA

TABLA 1 POBLACIÓN.....	53
TABLA 2 MUESTRA.....	54
TABLA 3 CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	55
TABLA 4 ¿PARTICIPARÍA UD. EN UN TALLER DE PADRES SOBRE LAS TÉCNICAS LÚDICAS?.....	61
TABLA 5.- ¿REALIZA UD. CONTROL DE LAS ACTIVIDADES QUE REALIZAN SUS HIJOS?.....	62
TABLA 6 ¿SE VINCULA UD. EN LAS ACTIVIDADES DE LA INSTITUCIÓN SOBRE EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO?.....	63
TABLA 7 ¿RECIBE UD. CAPACITACIONES ACERCA DE CÓMO APLICAR LAS TÉCNICAS LÚDICAS PARA SU DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO?.....	64
TABLA 8 ¿ESTÁ DE ACUERDO CON QUE CLASES QUE IMPARTE SUS MAESTROS HACIA SU REPRESENTADO SEAN DINÁMICAS Y DIVERTIDAS?.....	65
TABLA 9 ¿LOS MAESTROS INCENTIVA A LOS ESTUDIANTES A PARTICIPAR ACTIVAMENTE EN CLASES?.....	66
TABLA 10 ¿LOS DOCENTES REALIZAN ACTIVIDADES CON MATERIALES DIDÁCTICOS EN CLASES?.....	67
TABLA 11 ¿UTILIZA EL MAESTRO MATERIALES LÚDICOS AL MOMENTO DE DAR LAS CLASES?.....	68
TABLA 12 ¿TE GUSTARÍA QUE EL MAESTRO INNOVE EL MODO DE DAR LAS CLASES?.....	69
TABLA 13 ¿LE GUSTARÍA PARTICIPAR EN EL DISEÑO Y ELABORACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN UNA GUÍA DIDÁCTICA?.....	70
TABLA 14 ¿ESTÁ DE ACUERDO QUE EL PENSAMIENTO CREATIVO AYUDA AL ESTUDIANTE?.....	71
TABLA 15 ¿LE GUSTARÍA USAR ACTIVIDADES LÚDICAS EN SUS CLASES?.....	72
TABLA 16 ¿AL IMPARTIR SUS CLASES LO HACE CON RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES?.....	73
TABLA 17 ¿CREE UD. QUE EL USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS AYUDA AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO?.....	74
TABLA 18 ¿UTILIZA EN SUS CLASES MATERIALES DIDÁCTICOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS?.....	75
TABLA 19 ¿ESTÁ DE ACUERDO QUE EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO SE LO REALIZA A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS?.....	76
TABLA 20 ¿LE GUSTARÍA QUE LOS ESTUDIANTES ELABOREN ACTIVIDADES LÚDICAS A TRAVÉS DEL ÁMBITO LÓGICO MATEMÁTICO?.....	77
TABLA 21 ¿ESTÁ DE ACUERDO CON ACTIVIDADES LÚDICAS CREATIVAS PARA ORGANIZAR UN ÁMBITO DE LÓGICO MATEMÁTICO ENTRE SUS ESTUDIANTES?.....	78
TABLA 22 ¿UTILIZARÍA MATERIALES DIDÁCTICOS Y FUNCIONALES PARA CREAR SU GUÍA DIDÁCTICA?.....	79
TABLA 23 ¿LE GUSTARÍA CON AGRADO CREAR SU GUÍA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN SUS ESTUDIANTES?.....	80

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TEMA: Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito relación lógico matemático en niños de cuatro años de la Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui” Zona 5 Distrito 09D13, Provincia Guayas, Cantón Palestina, Periodo lectivo 2015-2016.

AUTORAS: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
 Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

RESUMEN

La investigación refleja la falta de aplicación de técnicas de estudios en el desarrollo del pensamiento creativo desde tiempos atrás, en muchas instituciones educativas la educación se ha basado en procesos mecánicos antes que el desarrollo del pensamiento crítico debido al desconocimiento, poca aplicación y capacitación a los docentes. Es de vital importancia para los docentes y niños conocer y aplicar las técnicas de estudios para que se innove el proceso de enseñanza aprendizaje, las clases se vuelvan dinámicas y divertidas, llamen la atención del educando y este muestre un mayor interés al momento de impartir los conocimientos; desarrollen estrategias adecuadas que coadyuven a mejorar el aprendizaje en los niños de educación inicial, cuyo mejoramiento permite conocer sus potencialidades, creatividad y desarrollo del pensamiento creativo, la correcta aplicación de estas técnicas de estudios debe de tener cumplir un papel importante dentro del proceso, contribuyendo a la formación del autoestima, el aumento de su competencia social, y el desarrollo de su capacidad de solucionar problemas de la vida cotidiana. El trabajo se inscribe en la modalidad de proyecto psico pedagógico, cuyo enfoque es cualitativo, apoyado por un trabajo de campo, bibliográfico y documental. Para establecer esta falencia, se trabajó en una población estudiantil de la escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui” del Cantón Palestina, provincia del Guayas del durante el periodo lectivo: 2015 - 2016. Mediante la aplicación de la encuesta se determinó la necesidad prioritaria de trabajar sobre este aspecto. Durante la investigación se hace énfasis en la influencia Psicopedagógica que afectan el rendimiento académico, como directrices del proyecto. Se realizó una propuesta que está basada en una Guía Didáctica que con nuevos conocimientos que busquen beneficiar a la comunidad educativa, afianzando eficazmente mejorar el rendimiento escolar de los niños de educación inicial.

Desarrollo del pensamiento

enseñanza aprendizaje

pensamiento creativo

ABSTRACT

The research reflects the lack of application of research techniques in the development of creative thinking since time ago, in many educational institutions education has been based on mechanical processes before the development of critical thinking due to ignorance, poor implementation and training to teachers. It is vital for teachers and children know and apply the study techniques for the teaching-learning process is innovate, classes become dynamic and fun, call learners' attention and this shows more interest when imparting knowledge; develop appropriate strategies to help improve learning in children from early education, the improvement of which can meet their potential, creativity and development of creative thinking, the correct application of these techniques must have studies play an important role in the process, contributing to the formation of self-esteem, increased social competence and develop their ability to solve problems of daily life. The work is part of the mode of psycho educational project whose approach is qualitative, supported by field work, bibliographic and documentary. To set this flaw, we worked on a student population of Basic Education School "Luis Alberto Suastegui" Palestinian Canton Province of Guayas of during the school period: 2015 - 2016. By applying the survey the priority need was determined to work on this aspect. During the investigation emphasis on Psychology influence affecting academic performance, such as project guidelines it is made. a proposal that is based on an educational guide was made to seek new knowledge to benefit the educational community, strengthening effectively improve school performance of children in early childhood education.

Thought Development

Teaching Learning

Creative Think

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto educativo pretende solucionar el problema presentado en la Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui” Zona 5, Distrito 09D13, Circuito C05, Provincia del Guayas, Parroquia Palestina, Cantón Palestina, Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo en el pensamiento creativo en el ámbito de relaciones lógico matemático. Diseño de una guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas.

La presente investigación servirá para fortalecer que directivos y docentes conozcan la forma apropiada de motivar e incentivar a los niños a la participación activa y participativa, desarrollando las habilidades, destrezas y sus potencialidades en las clases impartidas en educación inicial, está compuesta de cuatro capítulos donde se dará a conocer cada uno de los seguimientos y parámetros en el transcurso de la investigación, la importancia que tiene la Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo en el pensamiento creativo. Diseño de una guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas, servirá de apoyo a mucho a directivos, docentes y niños para innovar el proceso de enseñanza aprendizaje y lograr un aprendizaje significativo.

En el capítulo I: Resume todo el referente al problema Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo en el pensamiento creativo. Diseño de una guía didáctica de estrategias metodológicas de Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui” Zona 5, Distrito 09D13, Provincia del Guayas, Parroquia Palestina, Cantón Palestina durante el periodo lectivo: 2015 - 2016 debido a la problemática que se presenta

en la Institución, en esta parte de proyecto se plantea el problema, su situación actual, se lo evalúa, se plantea los objetivos se lo justifica y se mencionan sus beneficiarios los cuales obtendrán al término de la propuesta de este proyecto.

En el capítulo II: El marco teórico recopila toda la información científica y bibliográfica del tema; la misma que se fundamentan en la epistemología, las corrientes de orden filosóficas, pedagógicas, sociológicas, psicológicas, tecnológico y legal, finalizando con la recopilación de los términos relevantes del problema en estudio.

Para lo cual los docentes no deben basarse en la enseñanza–aprendizaje tradicional, en donde los niños se limitan a aprenderlo que el docente les explica en clase. Esta debe ser una enseñanza activa, participativa, motivadora, dinámica, formativa, en donde el estudiante debe ser participativo y crítico en la Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo en el pensamiento creativo. Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui” Zona 5, Distrito 09D13, Provincia del Guayas, Parroquia Palestina, Cantón Palestina de con la utilización de una guía didácticas, para que lo pueda aplicar tanto en el presente como en el futuro de esta manera lograr una enseñanza aprendizaje duradero e integral y mejorar las condiciones antes, durante y después del proceso de enseñanza aprendizaje.

Establecido en los antecedentes de estudio, las fundamentaciones que sostienen sus razones propias, y sus términos relevantes, en esta parte del capítulo se darán las pautas necesarias para entender los beneficios de las técnicas lúdicas y la manera adecuada de realizar la misma ya que el trabajo se enfoca en el desarrollo del pensamiento creativo, con estas fundamentaciones se trasladará a un mundo que

muchos desconocen y que ahora se hace posible llevarlo a sus manos, para guiarlos al desarrollo del desempeño escolar.

En el capítulo III: Resultados de discusión, la metodología, el método, el camino para alcanzar un fin determinado, el cual debe ser sistemático y objetivo. El método útil para investigación aplicada sigue el método inductivo, deductivo. Está encaminado al cambio de la verdad por la teoría de las decisiones, uniendo la teoría y la práctica. Sigue un proceso dinámico de planificación, acción, observación, reflexión y evaluación que nace por la discrepancia entre lo que se ve, se siente, se vive y lo que se desea cambiar en educación. **el ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS:** se basa en los Obtenidos de encuestas y entrevistas a padres de familia, maestros, luego se realizó el análisis de los diferentes aspectos investigados, los mismos que se representan con el respectivo gráfico y análisis de cada uno de ellos. Al finalizar este capítulo se observará la discusión de los resultados.

Para que el cambio se produzca es necesario que desde el inicio de la investigación participen todos los involucrados en el problema como son profesores, padres, madres de familia, conteniendo el tipo de investigación usado, en esta parte del proyecto se seleccionan los instrumentos y técnicas de investigación donde se elabora una encuesta de 10 preguntas sobre el tema mismo que fue tomado a directivos, docentes y, los resultados fueron analizados, tabulados y diagnosticados de forma estadísticos, lo que sirvió para extraer **las Conclusiones y Recomendaciones del proyecto.** Que se dan como observación para mejorar el desarrollo emocional de los niños.

En el capítulo IV: La Propuesta donde se buscara la solución al problema consistente en la **Elaboración de un Manual de Dinámicas**

para los niños/as de educación inicial de la Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui”.

La guía didáctica ha llegado a ser uno de los pilares básicos para impartir los conocimientos en educación inicial obteniendo resultados significativos, las posibilidades educativas del diseño y aplicación del manual de dinámicas para mejorar su conocimiento y el rendimiento escolar.

Capítulo I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

La Escuela de Educación Basica “Luis Alberto Suastegui”, aparece registrada desde el año 1.984- 1.985 constando en los cuadros estadísticos, siendo deber de esta institución velar porque se extienda la educación como consecuencia del espíritu de servicio social y amor a la niñez en el espacio educativo.

A nivel internacional se habla de la situación crítica que vive el sistema Educativo, en Venezuela se destinan pocos recursos para la Educación y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo, esta serie de factores básicos del nivel inicial afectan los procesos, es importante que tanto los docentes como el representante entiendan, que las técnicas lúdicas es una herramienta para trabajar con los niños y niñas y mejoren el desarrollo del pensamiento creativo.

En el Ecuador un gran porcentaje de niños y niñas salen del inicial sin fundamentos del desarrollo de destrezas va más allá del inicial, se relaciona con procesos que se realizan dentro del campo intelectual, humanos y sociales, como comprende la técnicas lúdica que no se ha tomado en cuenta en la institución por lo que la investigación es necesaria, para poder llegar a desarrollar el pensamiento creativo.

La Institución Educativa se encuentra ubicada en el centro del Cantón Palestina vía a Balzar, fue creada en 1983, para que se eduquen

los niños y niñas en el plantel y tiene la fase de inicial I y II hasta el Séptimo Grado de Educación General Básica donde los docentes no trabajan con técnicas para desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas, y los procesos educativos no avanzan.

La poca utilización de las técnicas lúdicas por parte de los docentes está incitando que los niños y niñas no desarrollen sus potencialidades, no realicen ejercicios para su buen desarrollo físico e intelectual que en el proceso de inter aprendizaje está presente con la escasa creatividad en los niños y niñas.

El escaso interés por el desarrollo del pensamiento creativo en las que se plantea el uso de las técnicas lúdicas como elemento transformador de los procesos de percepción del conocimiento, esto individualmente retrasa el proceso educativo que se debería más potencializarlo por cuanto en estas edades se debe desarrollar la mayor cantidad de destrezas.

El proyecto de limitadamente se podrá llevar a cabo en base a las investigaciones que se vienen realizando, en la institución educativa Luis Alberto Suastegui que cuenta con una población de 200 estudiantes y que tienen poco interés en estudiar, participar dentro de la hora de clases, en donde el maestro tiene que ver de qué forma se puede ayudar para mejorar el rendimiento académico.

Este presente proyecto tiene una gran relevancia para la institución los educadores y educando, se beneficiara los aprendizajes por cuanto se solucionara el problema que es la falta de habilidad en el

desarrollo del pensamiento creativo y de esta manera va a permitir mejorar los procesos de aprendizaje

Se resolverá el problema de tipo social y educativo como lo es el bajo desarrollo del pensamiento creativo en los niños el mismo que solucionara con una propuesta de una guía didáctica con enfoque de destrezas que será redactada en forma precisa para ponerla en práctica en el desarrollo del proceso de aprendizaje.

Lo que pretende esta investigación es contribuir a que la educación inicial sea reconocida en casi todo el mundo sea una educación recibir oportuna y pertinente para los niños como se sabe la educación es un derecho que el niño y la niña debe recibir por ello en el código de la niñez y adolescencia vigente desde el 3 de julio del 2003 fue elaborado con el fin de promover la formación de niños y niñas autónomos capaces de resolver problemas en forma creativa.

El trabajo de investigación es original porque aborda una nueva problemática en el contexto educativo el cual propone nuevos esquemas y estrategias para una concreta aplicación de la enseñanza de las técnicas lúdicas la cual lleva a la construcción de un enfoque dirigido al desarrollo del pensamiento creativo.

Problema de Investigación: Situación de conflicto y hecho científico

Bajo desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito relación lógico matemático con niños y niñas de 4 años de edad en la Escuela de

Educación Básica Luis Alberto Suastegui zona 5 distrito 09D13 Cantón palestina provincia del guayas periodo 2015-2016.

El problema radica que el docente ha olvidado que el juego es una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización del niño, el maestro debe las técnicas lúdicas para mejorar en aprendizaje de matemáticas que incida de manera segura en el proceso escolar de apropiación de conocimientos identificando causas que imposibilitan excelentes resultados tanto a la hora de orientar por parte del docente como al momento de apropiar nuevos conocimientos por parte del educando.

Se planteó la implementación de estrategias metodológicas basadas en el elemento lúdico y en el juego, partiendo situaciones problemáticas que permitan desarrollar la capacidad de desarrollar el pensamiento creativo, el juego en una clase de matemática produce satisfacción y diversión al mismo tiempo que requiere de esfuerzo, rigor, atención retentiva como algunos juegos se han convertido en herramientas de aprendizaje para aprender la matemática.

CAUSAS

Desconocimiento de estrategias metodológicas por parte de los maestros.

Escasa utilización de las técnicas lúdicas en el aula.

Escaso rincones creativos para el desarrollo de las actividades de los estudiantes.

Falta de actualización en los docentes para mejorar el ambiente escolar.

Inexperiencia en el ámbito creativo en la Institución Educativa.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera influye las técnicas lúdica en el desarrollo creativo en el ámbito relación lógico matemático en niños de 4 años de la Escuela de Educación Básica Luis Alberto Suastegui zona 5 distrito 09D13 provincia del guayas cantón palestina provincia del guayas parroquia palestina periodo 2015-2016?

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo mediante un estudio bibliográfico análisis estadístico y de campo para diseñar una guía didáctica con enfoque de destrezas.

Objetivo específico

Definir la influencia de las técnicas lúdicas mediante un estudio bibliográfico análisis estadístico y encuestas a docentes y padres de familia entrevistas a padre.

Identificar el desarrollo del pensamiento creativo mediante encuestas a docente padres de familia análisis estadístico, entrevista a experto

Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación, para diseñar una guía didáctica con enfoque de destrezas a partir de los datos obtenidos.

INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

¿Cómo se define a las técnicas lúdicas?

¿Quiénes son los aportadores de las técnicas lúdicas?

¿Cuáles son las metodologías lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo ?

¿Mediante la aplicación de actividades lúdicas como el juego los niños se desempeñan de mejor manera en el aula de clases?

¿El desarrollo creativo desde cuando se aplica en el ámbito educativo?

¿Influye la calidad del desarrollo creativo en el proceso de aprendizaje?

¿Existen posibles alternativas de solución a este problema mediante la calidad del desarrollo creativo?

¿El uso del aprendizaje significativo que utilice el docente permitirá al estudiante a elaborar por sí mismo conocimiento para aplicarlos en el medio social?

¿El diseño de una guía con enfoque de estrategia metodológica lúdica ayuda en el desarrollo del pensamiento creativo ?

¿De qué manera favorece el diseño de una guía con enfoque metodológica como una fuente de información para los docentes?

JUSTIFICACIÓN

Este trabajo investigativo es muy importante por cuanto se pretende demostrar la influencia de la actividad lúdica como estrategia metodológica dentro del desarrollo de pensamiento creativo de la misma manera establecer modelos que ayude a mejorar la utilización de los juegos didácticos como un medio eficaz en el desarrollo del aprendizaje.

Con la implementación de técnicas lúdicas y con la aplicación de nuevas destrezas de enseñanza, que faciliten la labor del docente, se va a despertar el interés de los niños para que capten y aprendan a desarrollar el pensamiento creativo y sean capaces de razonar y pensar y alcancen el nivel de aptitudes necesarias que exige el sistema educativo actual.

El desarrollo del pensamiento creativo es una necesidad universal en la Educación, primordial en todos los años de Educación General Básica y en todas las áreas de aprendizaje que es la base donde se sustenta el desarrollo de una persona, ya que es un proceso evolutivo de transformación le permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias.

Las dificultades que interfieren para lograr el desarrollo de habilidades y destrezas en el desarrollo del pensamiento creativo, puede deberse a factores contextuales, situación familiar, el ámbito escolar, afectivo y social, alteraciones del desarrollo neurológico; la nueva reforma curricular exige a todas las instituciones educativas que en su perfil de salida de los niños sean seres humanos capaces de resolver problemas a través de la creatividad y el razonamiento de pensamiento creativo.

Por lo tanto es **conveniente y beneficioso**, porque a través de las técnicas lúdicas los niños y niñas van a tener un lazo de igualdad en el momento de trabajar con actividades lúdicas, que lo harán sentirse capaz de aprender nuevos conocimientos y acrecentar su nivel cognitivo en el área de lengua y literatura para mejorar su rendimiento académico.

Es pertinente y oportuno, porque ayuda a mantener orientado y encaminado a los niños y niñas en el acto del proceso educativo fortaleciendo y logrando un buen desarrollo creativo para de esta manera poder obtener un buen rendimiento académico. Cumpliéndose los lineamientos trazados por el Ministerio de Educación y así lograr mejorar el nivel intelectual de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui”.

El alcance práctico de este trabajo de investigación, se debe a los resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta permitiendo a los docentes de esta institución conocer las dificultades de los investigados y diseñar estrategias metodológicas como son las técnicas lúdicas que influyen muchísimo en el proceso de aprendizaje Porque son herramientas favorables para los educadores para conseguir sus objetivos, de hecho pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

ANTECEDENTE INVESTIGATIVO

Para realizar la investigación del proyecto se inició por diagnosticar la realidad en la escuela de educación básica “Luis Alberto Suastegui” del Cantón Palestina, debido a que su comunidad educativa está interesada en fomentar un cambio en la calidad educativa con la incorporación de técnicas lúdicas para mejorar el desarrollo del pensamiento creativo en sus estudiantes propendiendo a conseguir la correspondiente calidad educativa en el ámbito lógico matemático.

(Padron, 2006)

Según Padrón consiste en el diseño de sistemas abstractos que reproduzcan la realidad en el modo como ésta se genera y comporta. Este enfoque supone el uso de la teoría existente en el campo de estudio y análisis de constructos teóricos para explica la situación en estudio. (P.28)

En este trabajo se formulan proposiciones explicativas producto del análisis lógico para aproximarse a la explicación de la investigación individual como procesos matemáticos, ubicando así el estudio en el denominado racionalismo moderado. En esta investigación no se considera la repetición de los hechos empíricos, lo que se hizo fue construir isomorfismos alrededor de las estructuras abstracta representada por la investigación individual.

BASES TEÓRICAS

Entorno a las técnicas Lúdicas

Las actividades lúdicas son una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

(Jiménez, 2002)

“Lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones”.(Pág. 25.)

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

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

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

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

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentarla creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnicos constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico creadora del individuo.

Técnicas lúdicas

La educación según los hechos históricos de las sociedades mundiales, siempre se ha caracterizado por la enseñanza memorística, no se han aplicado estrategias dinámicas que preparen los intereses infantiles de los niños en la escuela, en los momentos actuales los docentes tienen en la obligación de hacer que la enseñanza sea desarrollada mediante el uso de los juegos o estrategias dinámicas mediante la enseñanza aprendizaje.

El juego es una palanca de aprendizaje y sobre ello señala siempre se ha conseguido transformar el juego, la iniciación a la lectura al cálculo matemático y a la ortografía se ha visto a los niños y niñas aficionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se prestan como desagradable (Piaget 1981).

El juego en la educación infantil juega un rol determinante en los procesos evolutivos e intelectuales como medio para expresar sus pensamientos a través de actividades que desarrollan la creatividad.

(Wogt, 2000) “El niño puede expresar en el juego su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido de unión de comunidad la convivencia “.

El juego fomenta el desarrollo de los niños la conformación de la personalidad evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúa el placer la creatividad y el conocimiento.

Un espacio lúdico es un ambiente de libertad creativa, que favorece la expresión de quien participa en tal espacio, donde a través de actividades múltiples, en los niños como en el adulto que lo acompañe y se diviertan en forma espontánea, al tiempo que se descubran como persona.

El ambiente lúdico es un ambiente de aprendizaje donde el niño desarrolla sus habilidades creando experimentando e imitando a ser grandes el niño puede realizar algún juego en específico con ayuda del adulto para que se haga más divertido y dinámico el espacio donde se encuentra jugando.

Las técnicas lúdicas en el entorno educativo

Debe señalarse que la integración y adaptación del niño y niña a la escuela específicamente al Inicial depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar, esa relación entre docente-alumno que se establece en el nivel Inicial esta obviamente marcada por las actividades que programa el educador para ganar la atención del niño.

Rajadell (2001)

“Comenta que el juego entendido como actividad humana, potencia el desarrollo de las habilidades superan fronteras de edad de nivel social cultural etnia y capacidad mental facilitan también el desarrollo de principios didácticos como la creatividad básicamente”.

Significa que el juego ofrece las posibilidades de vivir descubrir imaginar y comunicar, así como un espacio saludable terapéutica para los niños.

Vygotsky (2006)

“Con respecto al juego se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad, De esta forma el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones q los niños hacen frente a los juegos imaginarios, los cuales surgen a partir de las ideas más que de las cosas una caja es una nave espacial una sombra un monstruo un palo es un caballo. (Pag.23)

Es preciso abordar el mundo mágico del niño para poder potenciar dentro de la lógica combinatoria y transformativa que nos permiten vivir en el mundo de la fantasía y la imaginación que son ideales para la libertad y la creatividad.

Desarrollo del pensamiento creativo

Definiciones en torno al desarrollo del pensamiento creativo

González (2005), en 1990, bajo los auspicios de la Asociación Norteamericana de Filosofía, se completó y se publicó una declaración bajo el título "Critical Thinking: A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assessement and Instruction", declaración que contenía las habilidades intelectuales así como las características personales necesarias para pensar críticamente. Según esta declaración, se llegó a un consenso que, además de habilidades intelectuales, debe existir una disposición general a pensar críticamente. Tener esta disposición general a pensar críticamente es tan importante, o de pronto más importante, que poseer las habilidades intelectuales necesarias.

(Paul, 2007)

El desarrollo del pensamiento creativo es el proceso intelectualmente disciplinado de activar y hábilmente conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar o evaluar información recopilada o generada por observación, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación, como una guía hacia la creencia y la acción.(Pág.35)

Se señala en este acuerdo lo siguiente: El pensador creativo es ideal es una persona que es habitualmente inquisitiva; bien informada; que confía en la razón; de mente abierta; flexible; justa cuando se trata de evaluar; honesta cuando confronta sus sesgos personales; prudente al emitir juicios; dispuesta a reconsiderar y si es necesario a retractarse; clara con respecto a los problemas o las situaciones que se presenten.

Desarrolladores del pensamiento creativo

En principio, considero que la creatividad es otra de las cualidades esenciales de la vida, de los seres vivos. Ciñéndonos a la creatividad humana, parece claro que todas las personas son creativas en mayor o menor medida, al igual que pasa con la inteligencia o la belleza.

Cuando el lenguaje utiliza este concepto como adjetivo se está refiriendo a una persona que presenta esta cualidad con especial relevancia respecto al resto o al término medio de la población. ¡Seguramente una persona poco creativa sea mucho más creativa en términos absolutos que un gato muy creativo!

Para mí, lo que es la creatividad es un subconjunto de la inteligencia, entendiendo ésta como conjunto de funciones relacionales básicas o elementales, asociadas a un alto grado de fiabilidad; es decir, un subconjunto del caso particular de la inteligencia condicional. En sentido estricto, este último requisito es esencial para la inteligencia, si las funciones cerebrales encargadas de efectuar las relaciones lógicas se equivocan a menudo no serían inteligencia, serían otra cosa que yo denomino intuición o, si se equivocan casi siempre, ausencia de inteligencia.

Dicho subconjunto estará formado por aquellas funciones que facilitan la creación, diseño, invención, imaginación, etc. de nuevos conceptos o ideas.

La exigencia del requisito de alta fiabilidad para la creatividad paradójica porque no parece que se pueda aplicar la misma justificación de "gravedad del posible error" que he utilizado al establecer lo para la inteligencia.

Historia del desarrollo del pensamiento creativo.

Según estudios se puede afirmar que la creatividad no se concibe espontáneamente sino que existe un camino en la producción creativa, que se puede analizar partir de las etapas del proceso creativo que se describe a continuación:

Preparación: Se identifica como el momento en que se está revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno. Por lo general, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir.

Incubación: Se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución. Se juega con las ideas desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo. Existe una aparente inactividad, pero en realidad es una de las etapas más laboriosas pues ejercita el pensamiento creativo ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales.

Iluminación: Es el momento crucial de la creatividad, es lo que algunos autores denominan la concepción, en donde repentinamente se contempla la solución creativa.

Verificación: Es la estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental.

El pensamiento creativo en el entorno educativo

Resulta complicado definir creatividad. Debido a que es un concepto multidisciplinar de enorme complejidad, su definición es tan compleja que muchos optan por describirla no como un rasgo, sino como un conjunto de “síntomas” interrelacionados, algunas consideraciones de la creatividad que consideramos significativas son las siguientes:

Guilford (1950): “La personalidad creativa se define, pues, según la combinación de rasgos característicos de las personas creativas. La creatividad aparece en una conducta creativa que incluye actividades tales como la invención, la elaboración, la organización, la composición, la planificación. Los individuos creativos que dan pruebas manifiestas de esos tipos de comportamientos son considerados como creativos”.

Stein (1956): La creatividad es “aquel proceso que produce una obra nueva que es aceptada como defendible o útil o satisfactoria por un grupo, en un determinado momento temporal”.

Gordon (1961): El proceso creativo consiste en “la actividad mental en situaciones de definición de problemas o solución de problemas cuyo producto son las invenciones artísticas o técnicas, acentuando así, tanto la formulación como la solución de problemas, como partes del proceso creativo”.

Taylor (1973): Los procesos de creatividad consisten en “un sistema que implica a una persona que da forma o diseña su ambiente,

transformando problemas básicos en salidas fructíferas facilitadas por un ambiente estimulante”.

Marina (1993): “Inventar novedades eficientes”.

Gadner (1995): El individuo creativo “es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto”.

Casos del pensamiento creativo en otros países.

El autor Edward De Bono parece indicar que el pensamiento creativo o lateral es una cuestión de actitud, en la cual ciertas técnicas de aprendizaje ayudan a crear novedosas ideas en todo el ámbito de la vida en general. El autor, no sólo se enfrasca en la búsquedas de ideas creativas para la solución de problemas, va más allá de sólo encontrar alguna alternativa que resuelva ciertas cuestiones problemáticas, el enfoque no está dirigido a los que podría ser una dificultad, es buscar nuevas formas de vivir, de ver y hacer las cosas. La determinación es un factor importante para decidirse a conseguir el pensamiento creativo, es un aprendizaje que requiere tiempo y voluntad, debe existir en los individuos disciplina y constancia, para obtener beneficios y desarrollarla creatividad, es salirse de lo común e indagar en nuevos horizontes prometedores. Se debe conocer cómo funciona el pensamiento lógico y el pensamiento creativo, cuáles son sus características y sus diferencias.

Edward De Bono, expone claramente los métodos y técnicas a seguir para la búsqueda de las ideas, que no sólo se basan en la solución de problemas, sino que la inexistencia de ellos. Uno de los aspectos en que se enfoca para encontrar, ubicar y crear nuevas

alternativas es en aquello que no se había tomado en cuenta, definir un foco distinto, estos a su vez genera más opciones de pensamiento creativo. Para ello, De Bono explica que se debe hacer un gran esfuerzo para detenerse a buscar, encontrar, enfocar nuevas alternativas, realizar una pausa creativa es el primer paso para encontrar nuevas ideas, definir los focos para concentrarse y ubicar más opciones es otro, la utilización de un punto de referencia en el cual poner nuestra atención, hacerse cuestionamientos creativos es una de las técnicas a utilizar, preguntándose los porqués de hacer las cosas de una manera y no de otra, no es fácil ejercitarse el pensamiento creativo, pero con esfuerzo y voluntad se logrará de seguro.

En todos los momentos de la vida se presentan situaciones y problemas los cuales requieren ser solucionados, y para que esto se dé, el cerebro debe actuar de manera conjunta estableciendo un perfecto equilibrio entre los dos hemisferios, tanto el lógico como el creativo.

El desarrollo de la creatividad es muy importante para el día a día y trabaja junto con el pensamiento creativo, sus aspectos, características, etapas entre otras serán estudiadas a continuación, y se determinaran un conjunto de estrategias creativas para facilitar la interpretación, el análisis o el estudio de problemas o temas.

Realizar nacional y local sobre el pensamiento creativo

La creatividad es una actividad sensible a las variables educativas, sociales y culturales y, en consecuencia, puede estimularse y desarrollarse, especialmente por medio de la educación y dela

experiencia personal y profesional. Son muchas las actividades académicas que pueden mejorar la creatividad. En este estudio se destacan dos: la solución de problemas y las instrucciones docentes.

La creatividad siempre ha estado asociada a la solución de problemas (Nickerson, 1999), pues se manifiesta cuando un individuo resuelve un problema de una manera nueva y apropiada (Blumenfeld, Booth y Lossing, 2000). De hecho existen numerosos trabajos que han propuesto modelos conceptuales sobre el proceso de resolución de problemas, algunos de ellos netamente creativos (Bransford y Stein, 1984) que diferencian entre encontrar y definir problemas y dan cierta importancia al papel de la creatividad. Esto significa que las personas creativas son ciertamente más capaces de construir e identificar alternativas viables de solución.

La distinción entre encontrar y resolver problemas semeja a la degenerar y explorar ideas. Esta distinción constituye la base del modelo Geneplore de la creatividad propuesto por Finke et al. (1992), quienes mezclan, pero distinguen, las actividades de generar y explorar. Argumentan que el pensamiento creativo emplea cíclicamente esos dos procesos cognitivos: durante la fase de generación se construyen representaciones mentales que promueven el descubrimiento creativo que será analizado y explorado más tarde.

Características de la persona creadora.

Estudios indican que la persona creadora raramente satisface el estereotipo de ella hecho por el ego. En vez de ser emocionalmente inestable, descuidada y de conducta bohemia, es más amenudo de

liberada, reservada, industriosa y meticulosa. Tiene una imagen de sí misma como persona responsable, un grado de resolución y casi inevitablemente una medida de egolatría.

Otras características del individuo creativo son:

Conducta agresiva y dominante

Alto nivel de energía que aporta a su trabajo

Inteligencia superior a la media, aunque la inteligencia sola no hace creatividad.

Alto aprecio de los valores estéticos y teóricos.

En los varones una falta de interés por representar el papel masculino.

Introversión, en vez de extroversión.

Independencia de pensamiento y acción.

Trabajo académico superior al medio.

Aspectos del pensamiento creativo.

La creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad. Dejando de lado el esfuerzo y el tiempo, los individuos creativos están prestos a correr riesgos al perseguir sus objetivos y se mantienen rechazando alternativas obvias porque están tratando de empujar los límites de su conocimiento y habilidades.

Los pensadores creativos no se satisfacen simplemente con "lo que salga". Más bien, tienen la necesidad siempre presente de "encontrar algo

que funcione un poco mejor, que sea más eficiente, que ahorre un poco de tiempo." La creatividad incluye reformular ideas. Este aspecto de la creatividad es el que más comúnmente se enfatiza, aunque diferentes teóricos lo describen en diferentes maneras.

Para comprender cómo se reformula una idea, deberíamos considerar cómo una idea se estructura. Interpretamos el mundo a través de estructuras llamadas esquemas: estructuras de conocimiento en las cuales se junta información relacionada. La gente usa esquemas para encontrar sentido al mundo. Los esquemas son la base de toda nuestra percepción y comprensión del mundo, la raíz de nuestro aprendizaje, la fuente de todas las esperanzas y temores, motivos y expectativas.

Características esenciales del pensamiento creativo

Es importante considerar que para desarrollar la creatividad no sólo implica utilizar técnicas atractivas e ingeniosas sino que también implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento. Destacan cuatro características importantes del pensamiento creativo:

- La fluidez
- La flexibilidad
- La originalidad
- La elaboración.

La fluidez: se hace evidente cuando el alumno tiene más de una idea o respuesta a un problema, es decir puede utilizar el pensamiento divergente.

La flexibilidad: Se manifiesta cuando es posible manejar algunas alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta.

La originalidad: Este es el aspecto más característico de la creatividad e implica generar ideas que nunca a nadie se le ha ocurrido o visualizar los Problemas de manera diferente.

La elaboración: Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen modificando alguno de sus atributos.

Una producción creativa tiene en su momento la existencia de las características descritas anteriormente y que se pueden identificar a pesar que en el producto final físicamente no se pueda identificar alguna de ellas.

Tipos de Pensamientos que intervienen en la creatividad.

Existen estudios que colocan a la creatividad como un tipo de pensamiento distinto a los demás, pero en la producción de ideas creativas intervienen muchos tipos de pensamientos en algún momento del proceso, los mismos que permiten hacer a la creatividad más efectiva.

El pensamiento divergente considerado como uno de los pilares de la creatividad, se asocia cercanamente a esta última porque permite abrirlas posibilidades existentes en una situación determinada, que de otra suerte estaría limitada a sólo una o pocas ideas encerradas en una lógica convencional.

El pensamiento lateral consiste en desplazarse hacia los lados para probar diferentes caminos; los descubrimientos que permiten el avance de la ciencia se generan porque alguien probó una manera diferente de hacer las cosas con resultados favorables. La originalidad tiene gran influencia en este tipo de pensamiento; pensar en las soluciones poco comunes permite visualizar las situaciones desde perspectivas laterales.

La originalidad: Este es el aspecto más característico de la creatividad e implica generar ideas que nunca a nadie se le ha ocurrido o visualizarlos problemas de manera diferente.

La elaboración: Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen modificando alguno de sus atributos.

Una producción creativa tiene en su momento la existencia de las características descritas anteriormente y que se pueden identificar a pesar que en el producto final físicamente no se pueda identificar alguna de ellas.

El pensamiento productivo es la denominación que hace Taylor para hablar de un tipo de pensamiento que genera muchas ideas diferentes, originales y elaboradas.

El pensamiento convergente aunque parezca contradictorio, existe ayuda de este pensamiento para el desarrollo serio y efectivo de la creatividad, ya que aporta elementos necesarios para cerrar, posterior a su apertura, las opciones generadas.

El pensamiento crítico de igual manera ayuda en la toma de decisiones y en la implementación de las ideas.

Es importante decir que estos dos últimos tipos de pensamiento son útiles después de que se han abierto todas las alternativas y llega el momento del análisis, ayudan a realizar lo que en creatividad se llama el juicio diferido.

Se considera que estos tipos de pensamiento son los que más se involucran en la producción creativa dándole un toque más realista, quitándole ese velo de misterio que algunas personas han querido darle, haciéndola accesible a todos a partir del esfuerzo y del trabajo constante.

Desarrollo del Talento Creador.

Cantidad considerable de pruebas de investigación sugieren que intervienen tanto factores genéticos como del medio ambiente en el desarrollo de la facultad creadora. La conducta se puede alterar por medio de la modificación del medio ambiente en que vive el individuo.

Por consiguiente resulta de importancia el comprender algo acerca del tipo del medio ambiente en que viven las personas que tienen capacidad creadora y en el que se han desarrollado sus facultades creadoras.

Cultura y Creatividad.

El ambiente cultural tiende a fomentar o a retardar el desarrollo de determinadas clases de talento creador. Para investigar la relación existente entre el grado de trabajo creador y el grado en que determinadas culturas honran el talento creador. **Torrance** (1965) se valió de niños del primero hasta el sexto año en once diferentes culturas. A los niños se les hizo pasar una prueba de pensamiento creador y su calificación fue comparada con dos medidas del grado en que esas culturas honran el talento creador.

Aprender a ser Creadores.

El desarrollo de la capacidad creadora en los niños es uno de los objetivos primordiales en las escuelas. Por el análisis del proceso creador, de la personalidad creadora y de los factores del medioambiente esenciales para la capacidad creadora. **Gold** ha formulado cierto número de directrices que pueden ser utilizadas por el personal de las escuelas para fomentar el esfuerzo creador:

Se necesita un rico medio que estimule el pensamiento creador, cosa que parece ser esencial.

Es importante el sostenimiento de considerable espontaneidad.

Reconocer los esfuerzos creadores del niño y reforzar su capacidad creadora. Para que el niño sienta satisfacción personal de tener un espíritu creador.

Deben estimularse las contribuciones de grupo a la capacidad creadora individual. El estímulo interpersonal del esfuerzo creador nos hace prever que pueden aparecer nuevas síntesis como resultado de las empresas de grupo.

La importancia de la comunidad entera como estímulo para el esfuerzo creador.

Fundamentación Epistemológica

La epistemología trata de estudiar el conocimiento de los seres humanos, y establece el origen de las palabras, las voces griegas que están en estudio como es: Técnicas Lúdicas. La palabra técnica proviene de “téchne” vocablo de raíz griega que se ha traducido al español como “arte o ciencia” que sirve para describir a un tipo de acciones dirigidas por normas que tiene el propósito de arribar a un resultado específico tanto a nivel científico como tecnológico, artístico o de cualquier otro campo.

En otras palabras, una técnica es un conjunto de procedimientos reglamentados y pautas que se utiliza como medio para llegar a un cierto fin.

La palabra lúdico está relacionado con el juego, derivado en su etimología Del Latín Ludus cuyo significado es juego, como una actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, de las reglas impuestas por la cultura, toma conciencia establece razonamientos y juicios de valores.

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Froebel, pedagogo precursor de la concepción de la escuela nueva, siglo XIX propone que los juegos, la música, el modelado, y el uso de materiales específicos que él crea para la educación de las manos. Son objetos destinados a despertar la representación de la forma, color, recomienda que se utilice este material didáctico aplicable desde la primera infancia como recurso de aprendizaje de las técnicas lúdicas.

Esta guía permite que el problema sea analizado desde una perspectiva activa donde cada estudiante participa de forma directa en todo el proceso de la actividad, por la colaboración de todos los sectores implicados en la experiencia padres, estudiantes y profesores ya que parte de lo que pueden hacer los estudiantes ellos mismo o con ayuda.

André W P. Johnson(s/a) "Respecto a la aplicación de la técnica lúdica es fundamental tomar en consideración que la educación posibilita el desarrollo del pensamiento tiene como misión desarrollar las principales dimensiones del ser humano".

FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA.

Los niños, como cualquier otra persona son seres sociales, producto y protagonistas de las múltiples interacciones sociales en el que se involucran a lo largo de la vida escolar, extraescolar, y en los otros ámbitos en que ellos se desenvuelven, por lo tanto, se les debe brindar

los recursos necesarios para que su proceso de formación integral se cumpla con normalidad.

Pérez, K. (2008)

“En el proceso de socialización, mediante el cual como hemos dicho, el niño/a asume y acepta todas las normas sociales imperantes, intervienen no sólo personas significativas para el niño/a, como por ejemplo los padres o los hermanos, sino también instituciones como la escuela, la iglesia, etc. A todos estos entes que influyen de alguna manera en el proceso socializador del niño, se les denomina agentes de socialización”. (Pág. 17).

Los niños desde que nacen deben desarrollar sus destrezas cognitivas, comunicativas, afectivas, sociales y motrices y en el proceso de formación inicial se requiere la aplicación de destrezas y recursos adecuados para el desarrollo del mismo que deberá ser gradual y científico. Porque todas las personas son capaces de desarrollar y desplegar su talento y sus habilidades en la convivencia social, en la formación e integración de grupos sociales y entre otras cosas, para poder adaptarse a los cambios.

Con el presente proyecto se pretende ayudar a la comunidad educativa de la Escuela Fiscal Básica “Rosa Borja de Icaza”, con el que se mejorará la enseñanza aprendizaje en el nivel de educación inicial mediante el club de arte.

Todo educador en el proceso del ínter aprendizaje, debe partir del conocimiento de las individualidades del ser humano. Además debe conocer, que el educando no es solo una individualidad, sino que su vida la desenvuelve en un medio social; pues pertenece a una comunidad a una familia, a una comunidad religiosa, asociación cultural o deportiva.

Tiene constantemente en su vida esto no puede ser ignorado por el educador, que deberá apelar a las ciencias sociales para conocer el medio y la situación social del educando, si desea conocerlo bien y proporcionarle la educación que requiere el estudio psicológico del educando puede proporcionar no solo la visión clara de su ubicación social, sino también datos precisos sobre el desarrollo de la sociabilidad y sobre el grupo escolar como grupo humano particular, como forma especial de intercambio social..

J. Piaget configuró su esquema sobre el desarrollo intelectual el mismo que se fundamenta en la biología y el conocimiento (epistemología) según su criterio en los seres humanos existen dos tendencias principales las mismas que son: la organización, “tendencia a sistematizar y combinar los procesos en sistema coherentes”; y la adaptación que significa ajuste al ambiente..

Entre los aspectos más importantes que se deben considerar en el educando tenemos: el desarrollo Psicológico y las diferencias psicológicas individuales.

Piaget sostiene que de igual manera el proceso digestivo convierte el alimento en sustancias que el cuerpo puede aprovecharlo los procesos de inteligencias convierte las inteligencias en conceptos que el niño puede aplicar a situaciones a vida real.

Respecto al avance psicológico, debemos indicar que de la misma forma que evoluciona físicamente, el educando también se desarrolla psíquicamente y como es natural, los dos deben marchar unidos, de ahí la atención al educando en su debida oportunidad, a fin de que se vaya estructurando su carácter, su personalidad y su conducta de tal forma que sea una persona seria responsable y de buenas costumbre.

Inclusión total esta significa que todos los niños, sin importar la condición o factor socioeconómico, deberán estar en continuo control de parte de

sus docentes, apoderados y generar una integración en todo ámbito escolar, familiar, etc.. Todos los servicios deben proveerse al menor en ese escenario.

Guajardo (1997) "La integración educativa como fundamento de la calidad del sistema de educación básica para todos"(pág. 7).

Por lo tanto, la integración educativa es derecho de todos con calidad y calidez para poder desarrollarse en un mejor ambiente, definitivamente, el medio en el cual se desarrolle un niño/a lograra un mejor desempeño relacionándose apropiadamente con otras personas y lograra una mejor comunicación.

Las actividades escolares deben ser mediadas se consideran fundamentalmente para lograr un desarrollo eficiente la actitudes de todo niño/a, independientemente depende del mundo de una forma estructurada, ordenada y razonable.

(Perkins, 2001; Feuerstein, 2001; Haywood, 2000 Vygotski, 2003).

"El entrenamiento cognoscitivo depende mucho del docente o experto que lleve a cabo dicha acción; el nivel de intervención de éste activará en gran medida el potencial y promoverá el desarrollo a través de las experiencias".

Definitivamente el docente es el encargado puntualizar la importancia de llevar a los niños/as a la integración educativa, integrador y cooperativo. La integración educativa pone a los niños/as de manifiesto en todas sus potencialidades.

Petersen, afirma (2000) (pag. 11).

“La educación es y ocurre tan originalmente como la vida y sus funciones son y se realizan. El educar pertenece, pues, al ser del hombre originaria e inseparablemente. La educación es algo dado, es una función de lo que es, de la realidad”.

La vida enseña constantemente nuevas cosas y formas de obrar, la experiencia enriquece continuamente nuestra existencia todo ello revela que hay una serie de acciones o efecto típico que lleva a preocuparse de uno mismo y de los demás mediante el cuidado, consejo y esfuerzo propio y esto contribuye una forma de educación.

Por lo tanto, educar es aquello que los docentes brindan a sus niños día a día para cultivar sus conocimientos en función de la realidad.

Sin cuidado y educación los niños desaparecerían o permanecerían en un estado estacionario. La sociedad necesita para su subsistencia normal incorporarse a las nuevas generaciones, las cuales vienen desprovistas de toda cultura al mundo y por ende tienen que aprender los usos y costumbres de las anteriores, su lenguaje, su técnica, su saber, sino ocurriera esto no habría continuidad histórica; cada generación tendría que describir de nuevo el mundo y éste quedaría permanentemente estacionario y retrasado.

Kan (2005) (pág.46)."Únicamente por la educación el hombre llega a ser hombre. No es sino lo que la educación le hace."

De acuerdo a Kan hay que forjar la educación a los niños para que lleguen a ser hombres de provecho y aportar con su contribución a la sociedad.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA.

El presente proyecto se fundamenta en el paradigma constructivista donde se afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme el individuo obtiene información e interactúa en el entorno que se desenvuelve.

El constructivismo busca ayudar a los niños a internalizar, reacomodar o transformar la información nueva.

Esta transformación ocurre a través de la creación de nuevos aprendizajes y esto resulta del surgimiento de nuevas estructuras cognitivas, que permiten enfrentarse a situaciones iguales o parecidas en la realidad.

Así el constructivismo percibe el aprendizaje como actividad personal enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos. Todas estas ideas han sido tomadas de Jean Piaget.

Desde la postura constructivista, el aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual puede decirse que el conocimiento no puede medirse ya que es único en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad. Como ejemplo, aplica a un aula con niños, desde el constructivismo puede crearse un contexto favorable al aprendizaje, con un clima motivacional de cooperación, donde cada estudiante reconstruye su aprendizaje con el resto del grupo. La investigación se sustenta en el constructivismo, porque pretende que los niños construyan sus propios

conocimientos a través de las técnicas lúdicas basándose en los conocimientos previos.

El elemento más importante es el escenario de la conducta escolar y social, la interacción entre el individuo y el ambiente. Así el contexto se constituye en un recurso que favorece la motivación y la conceptualización, que el aprendizaje se lleva a cabo sobre el cimiento de una estructura cognitiva previa. Por ella se entiende el conjunto de conceptos, ideas que un individuo tiene en un determinado campo de conocimiento, así como su organización.

Los contenidos se han de aprender así como los materiales que se han de utilizar establecido por el profesor, deben ser considerados de acuerdo con sus habilidades y destrezas según su capacidad, sugiriendo que la utilización de estos recursos no se debe restringir en funciones enriquecimiento de evaluación si no en la transmisión de información al estudiante.

Como lo expresó El pedagogo Pat Guiad: “es urgente cambiar el concepto de cómo aprender el grupo, al cómo aprender cada uno de mis alumnos”. El proceso de formación y aprendizaje parte de la capacidad receptiva de cada individuo tiene para captar información. De toda información que recibimos seleccionamos una parte.

Cuando analizamos como seleccionamos la información, podemos distinguir niños activos, analíticos y pragmáticos, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación, los docentes deben utilizar una serie de recursos y métodos para tratar de captar la atención del niño y el interés hacia el proceso de la adquisición de conocimientos.

La importancia del aprendizaje en el diseño de una guía didáctica con técnicas lúdicas para impartir conocimientos radica en que este tipo de aprendizaje es flexible ya que las nuevas informaciones se relacionan de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe y una de las características de este aprendizaje es que toma en cuenta la motivación de los factores afectivos en los alumnos para la comprensión y los esfuerzos que requiere.

El aprendizaje es significativo en la medida que se genere en un ambiente y en condiciones que permita sus contextualizaciones, diversos pintores cordobeses como Allievi Fernando, Fernando Fader y Alberto Horne, con el objetivo que el niño/a conozca el lenguaje del arte y se exprese a través de él, es por eso que teniendo presente las características propias de su edad intentaremos llegar al niño/a a través de pintores que vivieron o viven como ellos, en su misma provincia para lograr un contacto más cercano y significativo.

El arte para los chicos es algo sencillo cotidiano, es un lenguaje, un medio, una manera de demostrar algo. Se puede comparar al niño/a y al artista teniendo en cuenta las diferencias de nivel, el niño es artista, por el tipo de problema que aborda y no por la calidad de la obra; lo que nos interesa es el proceso efectuado y el significado de la experiencia realizada. Es por ello que pretendemos trabajar con los niños/as abriendo un abanico de posibilidades inagotables, ellas nos aportan recursos didácticos para vivenciar, recrear, inventar e imaginar el mundo maravilloso de los pintores que se animaron a transformar lo cotidiano a través de la creatividad y la expresión.

A demás de acercarnos al arte pretendemos desarrollar la lectura y la decodificación de imágenes variadas proporcionando así una forma distinta de comunicación visual; Como así también la elaboración de

cuentos a través de la observación de obras de arte y la utilización de diversas técnicas. Teniendo en cuenta que el arte es un medio por el cual los niños expresan y comunican sentimientos, ideas y actitudes, por medio de este ellos crean y representan el mundo que los rodea y el mundo de la fantasía.

Las técnicas lúdicas son actividades de los cuales el ser humano expresa sus habilidades, emociones, sentimientos, angustias, inquietudes y creencias.

El niño inicia sus experiencias lúdicas cuando comienza con el juego espontáneo para desarrollarse luego a través de la imagen, sus componentes (como el color, las líneas las formas, las texturas y el espacio) y el modo en que estos se organizan. Abrir los ojos al mundo implica comenzar a percibir relaciones de colores y formas que irán día a día ampliando el propio universo visual.

Conocer y apropiarse de manera significativa del lenguaje plástico posibilitará encontrar formas originales de expresión a través de los cuales el niño se forme y transforme en la acción y reflexión de su realidad, es relevante mencionarle que las técnicas lúdicas en el club de arte son conjuntamente logran contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje, sobre esto Brandt establece:

Brandt (2010).

"Las estrategias metodológicas, técnicas lúdicas y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien."

Las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento , se relaciona con las actividades que el profesor plantea en el aula, con los métodos usados, con los recursos que utiliza y con la modalidad de discurso que usa para interactuar con sus alumnos. Todo ello, eso sí, programado en su didáctica.

En este sentido, se puede decir, que la esencia de la enseñanza de técnicas lúdicas consiste en: pensar en voz alta en clase y hacer explícitos los procesos que han llevado a aprender o resolver una tarea.

FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

El aporte educativo de la motivación en la influencia del pensamiento creativo será eficaz solo cuando el docente potencie en sus niños el desarrollo de sus conocimientos que le permitan percibir no solo las enseñanzas sino también generar actitudes , habilidades y destrezas en forma holística donde los aprendizajes se derivan en forma diversa, pero encadenados unos con otros, es decir que por medio de recursos, se puede desarrollar también la inteligencia lógica, matemáticas, espacial, musical, cinética, corporal, interpersonal e intrapersonal.

El docente debe prepararse en el manejo de los recursos didácticos, para que cuando este en la clase los sepa relacionar y asociar para que el aprendizaje de sus niños sea más fácil y significativo, en lo biológico debe partir de los físicos motores, anatómicos y evolutivos de la materia. En lo psicológico debe partir de la concepción psicomotora y barcar los rasgos cognoscitivos, afectivos y evolutivos sin separarlos. En lo social parte de la premisa de la relación consigo mismo y con los demás.

Howard Gardner (2011)

“En lo espiritual los niños deben manejar toda la gama de valores relacionados con la verdad, la ética, la justicia, la libertad, el respeto, la tolerancia, la solidaridad entre otros. La memoria es un dispositivo que puede ser permanente o transitorio. En la memoria tenemos el registro básico de todos nuestros conocimientos y desde luego lo necesario para proceder con inteligencia”.

Inteligencia Lógica - matemática, la que utilizamos para resolver problemas de lógica y matemáticas. Es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia.

Inteligencia Lingüística, la que tienen los escritores, los poetas, los buenos redactores. Utiliza ambos hemisferios, inteligencia Espacial, consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones, es la inteligencia que tienen los marineros, los ingenieros, los cirujanos, los escultores, los arquitectos, o los decoradores.

Inteligencia Musical es, naturalmente la de los cantantes, compositores, músicos, bailarines, Inteligencia Corporal - kinestésica, o la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines.

Inteligencia Intrapersonal, es la que nos permite entendernos a nosotros mismos. No está asociada a ninguna actividad concreta, inteligencia Interpersonal, la que nos permite entender a los demás, y la solemos encontrar en los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas.

Al escribir y revisar el escrito es cuando se logra la concentración en la en el ámbito pedagógico, la teoría del aprendizaje significativo permite a los docentes evaluar las técnicas lúdicas y recursos didácticos aplicados en el club de arte a demás produce una retención más duradera de la información, es decir adquiere nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.

Realizado por el Psicólogo David Paul Ausubel se ha comprobado que su teoría del “Aprendizaje Significativo” es el más adecuado para los niños ayudan a que vaya construyendo sus propios esquemas de conocimiento y para una mejor comprensión de la y conceptos. Para este Psicólogo quien originó el aprendizaje significativo se debe tener un adecuado material, las estructuras cognitivas del alumno, y sobre todo la motivación.

La Programación Neurolingüística **(Programing Neuro Linguistic)**.Nuevo enfoque de la lengua y del cambio que tiene como uno de sus objetivos el descubrir los procesos mentales de forma suficientemente claras como para que puedan ser enseñados.

Los fundadores de este nuevo paradigma son el lingüista John Grindery el matemático Richard Bandler, ambos Doctores en Psicología, quienes a mediados de la década del 70 iniciaron la difusión del resultado de sus investigaciones y experiencias.

Los estudios realizados por estos psicólogos, **(PNL)** se refiere a la información y a la manera que se percibe y se presenta interiormente: nuestro cerebro recibe toda la información a través de los sentidos. Sólo

podemos procesar aquello que hemos percibido y la puerta de toda percepción son los órganos sensoriales. Vista, oído, tacto, cinética constituyen los tres sentidos de percepción de representación internas

Más empleados, es decir el estudiante tiene la capacidad de escoger el canal de información adecuado a cada actividad. Por tanto, una de las mejores ayudas que puede brindar un profesor, es enseñar a sus alumnos a saber escoger el canal adecuado en cada momento y en cada materia.

FUNDAMENTO LEGAL.

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR.

El trabajo de **investigación** está respaldado en la parte legal y jurídica por lo que sustentan artículos de la Constitución de la República del Ecuador (2008), el código de la niñez y la Adolescencia (2009), la Ley Orgánica de Educación (1983) y el Reglamento de Educación (1984).

El art. 347 numeral 11 de la constitución se expresa “Garantiza la participación activa de los estudiantes y docentes en los procesos educativo”.

En el art. 2 literal b de la Ley Orgánica de Educación se lee todos los Ecuatorianos tienen derecho a la educación integral y la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional.

Art. 350 de la Constitución de la Republica determina que: “El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.”

Amparados en este artículo de la constitución, la institución educativa deberá proporcionar al educando un material de estudio que le permite adquirir destrezas y competencias de acuerdo en el mundo actual y globalizado en que vivimos.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

TÍTULO 2

CAPÍTULO TERCERO

Artículo 7

Literal B, que los y las niños deben: “Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación”.

Literal F, que los y las niños deben: “Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades”.

CAPÍTULO CUARTO

Artículo 11

Literal I: “Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los niños, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas”

CAPÍTULO CUARTO

Artículo 34

Literal I: “Promover la realización de proyectos educativos ligados al desarrollo comunitario”.

La aplicación de este proyecto está contemplada en la Ley Orgánica de Educación, que estimula la práctica de investigaciones innovadoras en beneficio del sector educativo y de la población estudiantil.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Cáceres M. (2007) manifiesta: Que en el Diseño de la investigación se debe condensar toda la información relacionada con el cómo va a realizar su trabajo objeto de estudio investigación, que parámetros van a utilizar si se apoyará en datos estadísticos, que evaluara de toda la información (pág. 2).

El proyecto se ubica en la modalidad de campo y se la realiza en el mismo plantel. Al momento de realizar la investigación, es importante tener en cuenta el tipo de investigación del estudio que se realizará.

Según la naturaleza del problema podemos decir que el trabajo será descriptivo - explicativo; descriptivo porque describe algunas características fundamentales de conjunto homogéneos de fenómenos, utilizando criterios temáticos para destacar los elementos esenciales de su naturaleza. Con éstas se pueden tener características de la realidad estudiada, y explicativa porque su objetivo primordial es conocer porque suceden ciertos hechos, a través de la delimitación de las relaciones casuales existentes o, al menos, de las condiciones en que ellos se producen.

Por lo mismo, la investigación pretende sacar las características, él ¿por qué? Se producen y lo más importante cuáles serán las consecuencias que traen el problema, es decir, todo lo referente al club de arte en el desarrollo del pensamiento creativo y a las consecuencias que producen este hecho.

Para seleccionar la muestra se utilizará la técnica del muestreo intencional, porque aquí el investigador selecciona los elementos que a su

juicio no son representativos de la población, lo cual exige un conocimiento previo de la misma; y la técnica del muestreo aleatorio simple (o al azar) porque con esta, la muestra representativa se obtiene a través de azar, es decir, cada uno de los individuos de una población tiene la misma probabilidad de ser elegido.

Con las técnicas de muestreo anteriormente expresadas se procederá a resolver y sacar una conclusión acerca de nuestro problema, para esto utilizará la muestra con la mayor cantidad de aquellas características peculiares que corresponde a toda la población.

La información verbal se revisará sistemáticamente, juzgando su calidad y el grado de confianza que merece cada una y seleccionando aquellas que pueden incluirse en el informe de investigación, aquellas que deberán corregirse o modificarse en algo y las que tengan graves deficiencias serán excluidas.

TIPO DE INVESTIGACIÓN.

Proyecto se fundamenta en la investigación bibliográfica y de campo; por los objetivos es descriptivo - exploratoria y de acción porque presenta y analiza el fenómeno en sus diversas manifestaciones para establecer relaciones de causa y efecto.

Investigación Bibliográfica.

La investigación bibliográfica es aquella etapa de la investigación científica donde se explora qué se ha escrito en la comunidad científica sobre un determinado tema o problema.

Consiste en recopilar datos, valiéndose del manejo adecuado de textos, publicaciones y resultados de otras investigaciones, así como de entrevistas.

Estos instrumentos fueron escogidos para poder entender la realidad del lugar donde se producen los hechos y a la vez sometidos a análisis y síntesis a fin de obtener conclusiones generales de la realidad y proponer su aplicación a una nueva realidad que es la de diseñar y aplicar una guía didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo, charlas, talleres que permitan la comunidad educativa desarrollarse en un ambiente de armonía y respeto promocionando el club de arte.

Pacheco. A (2008) (p58)

“Este tipo de investigación tiene un ámbito determinado, su originalidad se refleja en el manejo de documentos y libros, que permitan conocer deducir y comparar los diferentes enfoques, criterios conceptualizaciones y análisis recomendaciones de diversos autores, con el propósito de ampliar el conocimiento y producir nuevas propuestas de trabajo en la tesis.”

Esto quiere decir que la investigación bibliográfica consiste en buscar información en documentos y libros, establecer conclusiones y producir nuevas propuestas.

Investigación de Campo.

Es el estudio sistemático de problemas, en el lugar que se producen los acontecimientos, con el propósito de descubrir y explicar las causas y efectos, entender la naturaleza e implicaciones, establecer los factores que lo motivan. Al respecto

Martillo, (2008) (pág.) 44

“Como su nombre lo indica, busca encontrar causas que expliquen el comportamiento de un fenómeno. Se pueden diferenciar de las anteriores, por el hecho del poco o ningún control sobre las variables independiente, y probablemente sobre la dependiente.”

Es por eso que fue tomada en cuenta este tipo de investigación ya que se ha podido observar una problemática dentro de la institución antes mencionada. Quienes mediante esta investigación sirvieron de objeto de estudio y fuente de información para realizar el proyecto ya que se pudo observar en vivo y en directo de las personas y de las circunstancias en que ocurren los hechos y de esta manera determinar la manera de obtener los datos para la investigación.

Para una mejor explicación se tomaron en cuenta los criterios que se encontraron en el texto de Fundamentos de Investigación Educativa de la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación (2010). Es la que se realiza en el mismo lugar, en el que se desarrolla o producen los acontecimientos en contacto con quienes o quiénes son los gestores del problema que se investiga. (p.59), en el caso de un proyecto educativo, es la que se realiza en la escuela o institución donde se lleva a cabo el fenómeno o hecho estudiado.

Investigación Descriptiva.

Este tipo de investigación conlleva que el investigador describa situaciones y eventos, es decir cómo es y cómo se manifiestan determinados fenómenos. Los trabajos descriptivos utilizan los medios estadísticos como auxiliares básicos para la presentación de una situación específica.

Una investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

Hernández, R. (2006)(pág. 18).

“Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis.”

El autor busca explicar que una investigación descriptiva es la que detalla cada uno de los aspectos relevantes del fenómeno investigado.

POBLACIÓN Y MUESTRA.

Población.

La población objetivo es aquella que será beneficiada con el proyecto. Se identifica a partir de la población de referencia, definida como la población total del área de influencia, perteneciente al grupo en estudio.

La población es la totalidad del fenómeno a estudiar donde sus unidades poseen una(s) característica(s) en común, la cual es estudiada para sacar los datos de la investigación.

Según Busot (1993), población. "Es el conjunto de elementos o eventos a fines, en una o más características tomadas como una totalidad y sobre la cual se generalizan las conclusiones de una investigación".
(pág. 15)

La población sujeto del presente proyecto de investigación la constituyen, 1 directivo, 10 docentes, 252 niños y 241 padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui” Zona 5, Distrito 09D13, Circuito C06, Provincia del Guayas, Cantón Palestina, Parroquia Palestina, los cuales conforman la comunidad educativa de esta institución que en su totalidad de población suman un total 494.

Tabla 1 Población.

ESTRATOS	POBLACIÓN
Directivo	1
Docente	15
Niños	25
Representantes legales	25
Total	66

Fuente: Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui”
Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Muestra.

Una muestra es un conjunto de unidades, una porción del total, que representa la conducta del universo en su conjunto.

Eras, (2006)

“Una muestra estadística, es un subconjunto de casos o individuos de una población estadística. Las muestras deben ser representativas de la población. Para cumplir esta característica la inclusión de sujetos en la muestra debe seguir una técnica de muestreo.” (Pág. 85)

Esto indica que la selección y el tamaño de la muestra van a jugar un papel muy importante en la investigación.

Para el desarrollo del proyecto se ha tomado la muestra de 1 director, 10 docentes, 44 padres de familia de Educación Inicial, siendo un total de 55.

Tabla 2 Muestra

ESTRATOS	MUESTRA
Directivo	1
Docentes	15
Representantes legales	25
Total	41

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "
Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 3 CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Técnicas lúdicas	Entorno a las técnicas lúdicas.	Desarrolladores de las técnicas lúdicas.
		Historia de las técnicas lúdicas.
		Las técnicas lúdicas en el entorno educativo.
	Sobre las técnicas lúdicas.	Proponentes de la nueva pedagogía y las técnicas lúdicas..
		Casos de las técnicas lúdicas en otros países.
	Realizar local sobre las técnicas lúdicas.	Actualización y Fortalecimiento curricular para la Educación General Básica Ecuatoriana.
		Las técnicas lúdicas en el que hacer de la educación básica.
		La práctica de las técnicas lúdicas en la Escuela Fiscal Básica "Luis Alberto Suastegui"
Desarrollo del pensamiento creativo.	Del Desarrollo del Pensamiento Creativo	Investigadores de desarrollo del pensamiento creativo.
		Desarrollo del pensamiento creativo.
		El desarrollo del pensamiento creativo en el entorno educativo.
	Sobre desarrollo del pensamiento creativo.	Proponentes de la nueva Pedagogía o Educación en el desarrollo del pensamiento creativo.
		Casos sobre el desarrollo del pensamiento creativo.
	Realizar local sobre desarrollo del pensamiento creativo.	Actualización y Fortalecimiento curricular para la Educación General Básica Ecuatoriana.
		La comprensión en el desarrollo del pensamiento creativo en el quehacer de la Educación Inicial.
		La práctica del desarrollo del pensamiento creativo en la Escuela Fiscal Básica "Luis Alberto Suastegui"

MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN

Es considerado como el camino para alcanzar un fin determinado, el cual debe ser sistemático y objetivo.

Método Científico.

El método científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre, se refiere a la etapas que hay que recorrer para obtener un conocimiento válido/ desde el punto de vista científico.

Método Inductivo.

Va de lo particular a lo general, parte de cosas conocidas para llegar a generalizar, a la construcción y reconstrucción del aprendizaje y sigue las etapas de observación, experimentación y comparación.

Sigue las siguientes etapas: Observación, experimentación, comprobación, abstracción, generalización.

Se lo va utilizar con los niños en el desarrollo del pensamiento creativo mediante la utilización de la guía didáctica de estrategia metodológica lúdicas, ya que de esta manera podemos determinar el factor en el cual se genera el problema.

Método Deductivo.

Este método va de lo general a lo particular, se presenta definiciones, reglas, leyes, principios, conceptos, enunciados, formulas etc. Para llegar a las conclusiones se puede decir que se aplica este método cuando se comprueba por deducción la respuesta de una situación.

Método de Proyectos.

Descripción: Es un método activo, funcional y operacional que a base de un cronograma, tenga secuencia lógica para realizar algo concreto y útil, seleccionando las necesidades, intereses y problemas personales y comunitarios. Utilidad y limitaciones. Este método permite resolver problemas de carácter educativo, familiar, personal y comunitario.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.

Se utilizó como principal técnica la observación. Como técnica secundaria se aplicó la encuesta.

La observación

La observación se traduce en un registro visual de lo que ocurre, en la evidencia empírica. Ya que toda observación; requiere del sujeto que investiga la definición de los objetivos que persigue su investigación, determinar su unidad de observación, las condiciones en que asumirá la observación y las conductas que deberá registrar.

Por esta razón las investigadoras realizaron un contacto directo con el sitio, los actores y el fenómeno a investigar, para de esta manera llevar un registro real de lo observado.

La encuesta.

Permite la recopilación de datos concretos acerca de la opinión, comportamiento o actuación de uno o varios sujetos de la investigación. Para realizar las encuestas se utilizó el cuestionario en el que constan preguntas que se refieren a los hechos investigados, este instrumento constaba de las siguientes partes:

Encabezamiento.

Número de encuesta.

Instructivo (cómo se debe llenar el documento).

Información específica: preguntar sobre el club de arte y el desarrollo del pensamiento creativo.

La entrevista.

Es un diálogo entablado entre dos o más personas: el entrevistador o entrevistadores que interrogan y el o los entrevistados que contestan. La palabra entrevista deriva del latín y significa "Los que van entre sí". Se trata de una técnica o instrumento empleado para diversos motivos, investigación, medicina, selección de personal.

Una entrevista no es casual sino es un diálogo interesado, con un acuerdo previo y unos intereses y expectativas por ambas partes.

ANÁLISIS DE DATOS

Para obtener la información que exige la investigación se ha utilizado consultas a bibliotecas virtuales, blogs y páginas web, información en bibliotecas convencionales, también se consultó libros, revistas, folletos, etc. para la información científica referente al club de arte y el desarrollo del pensamiento creativo.

Igualmente se contó con la asesoría de profesionales y expertos en la rama quienes a través de entrevistas informales proporcionaron información relevante sobre el tema de investigación, emitiendo juicios imparciales en cada uno de sus criterios

También se realizaron reuniones previas con los actores principales de esta investigación como son director, docentes, padres de familia y niños de la Escuela Fiscal Básica “Luis Alberto Suastegui” para darles a conocer el modo cómo se realizó la investigación y primordialmente la entrevista al director de la Institución Educativa.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. MENCIÓN:

EDUCADORAS DE PÀRVUILOS

ENTREVISTA DIRIGIDA: DIRECTIVO DE LA ESCUELA

“Luis Alberto Suastegui”

Lea detenidamente cada una de las preguntas

1.- ¿Usted como director tiene conocimiento una guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas?

Si tengo conocimiento ya que nosotros manejamos ciertas técnicas para los estudiantes de inicial en el ámbito lógico matemático, pero como ustedes nos vienen a brindar el apoyo de este proyecto esperando que se de a cabo en nuestra prestigiosa institución para mejorar el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

2.- ¿Con frecuencia les revisa las planificaciones a los maestros?

De manera semanal, antes de empezar los parciales hacemos reuniones para ahí abordar estos puntos.

3.- ¿Cuenta la institución con una gama de materiales para poder ejecutar la guía didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo?

Cuenta con suficientes materiales como para que los estudiantes puedan realizar todas las actividades.

4.- ¿Cómo ayudaría usted que los maestros pongan en práctica nuestra guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas?

Capacitando a los maestros sobre la guía didáctica con los contenidos y de la forma de enseñanza en la que se debe trabajar, siendo una ayuda para los estudiantes de nuestra institución.

5.- ¿Cómo ayudaría usted a que la institución participe en eventos en el ámbito lógico matemático?

Ayudaría a organizar y mantener informados a los maestros y estudiantes, sobre la gama de actividades que se desarrollan en forma de que todos participen para el desarrollo del pensamiento creativo porque les sirve para fortalecer sus conocimientos.

ENCUESTA DIRIGIDA A REPRESENTANTES LEGALES

1.- ¿Participaría Ud. en un taller de padres sobre las técnicas lúdicas?

Tabla 4 ¿Participaría Ud. en un taller de padres sobre las técnicas lúdicas?

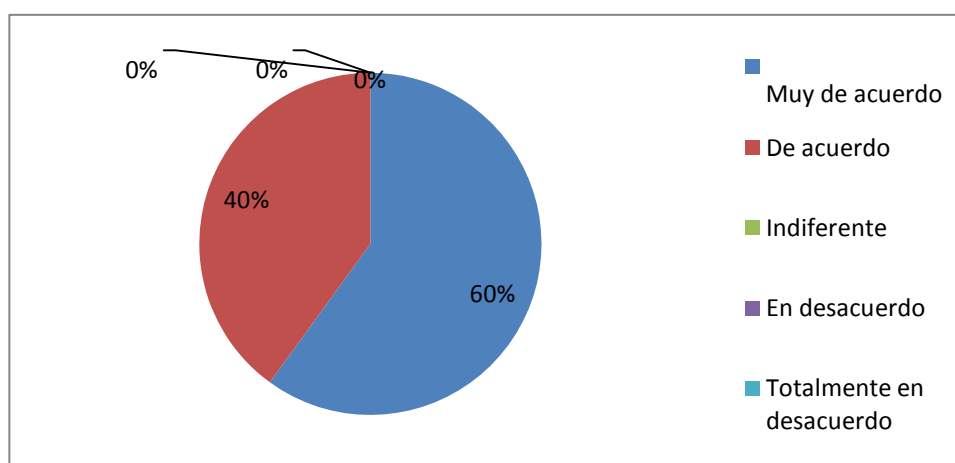
CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	15	60%
De acuerdo	10	40%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría

Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 1 ¿Participaría Ud. en un taller de padres sobre las técnicas lúdicas?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría

Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar que la mitad de los padres de familia están de acuerdo para poder ser parte de un taller sobre las técnicas lúdicas para poder ellos aprender y de esta manera ayudar a sus hijos en casa.

2.- ¿Realiza Ud. control de las actividades que realizan sus hijos?

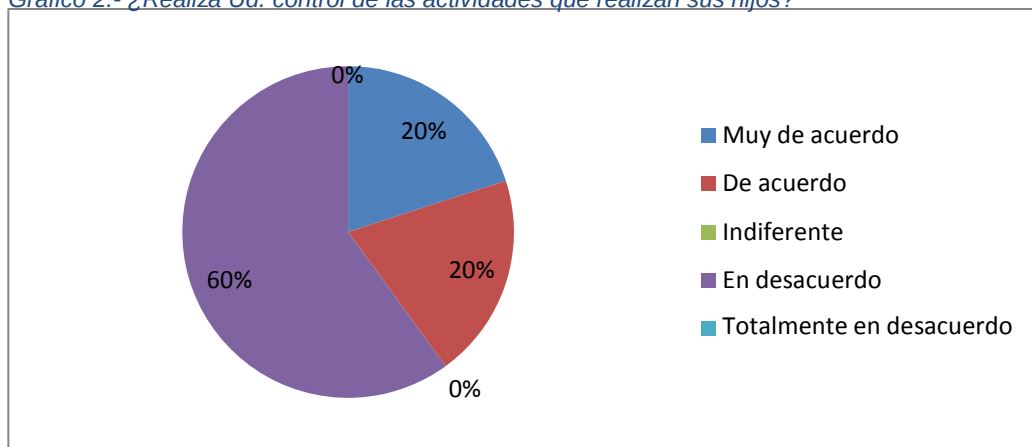
Tabla 5.- ¿Realiza Ud. control de las actividades que realizan sus hijos?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	5	20%
De acuerdo	5	20%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	15	60%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 2.- ¿Realiza Ud. control de las actividades que realizan sus hijos?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar que de los 44 padres de familia más de la mitad de ellos, no realizan control en lo que sus hijos realizan por lo tanto debemos involucrar a ellos es nuestro proyecto educativo.

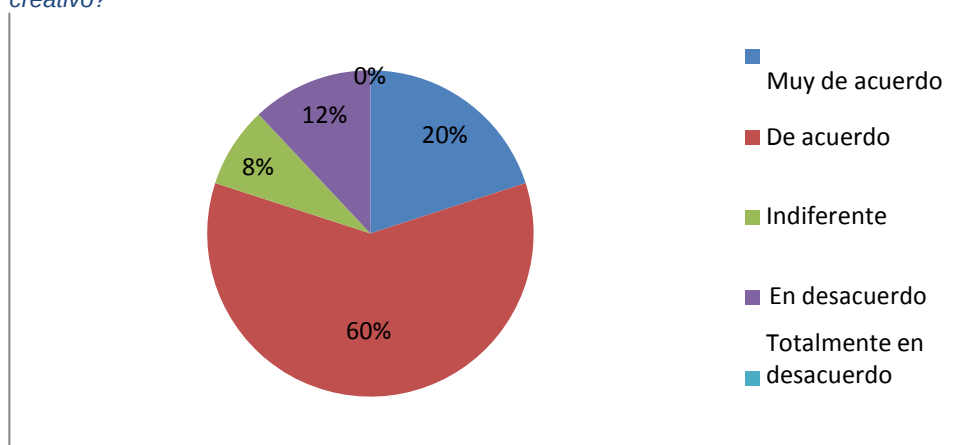
3.- ¿Se vincula Ud. en las actividades de la institución sobre el desarrollo del pensamiento creativo?

Tabla 6 ¿Se vincula Ud. en las actividades de la institución sobre el desarrollo del pensamiento creativo?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	5	20%
De acuerdo	15	60%
Indiferente	2	15%
En desacuerdo	3	5%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui"
Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
 Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 3 ¿Se vincula Ud. en las actividades de la institución sobre el desarrollo del pensamiento creativo?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui"
Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
 Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar que en su mayoría los padres si se vincula en las actividades de la institución sobre el desarrollo creativo ya que se le establece un mecanismo que hasta los padres son calificados en las actividades.

4.- ¿Recibe Ud. Capacitaciones acerca de cómo aplicar las técnicas lúdicas para su desarrollo del pensamiento creativo?

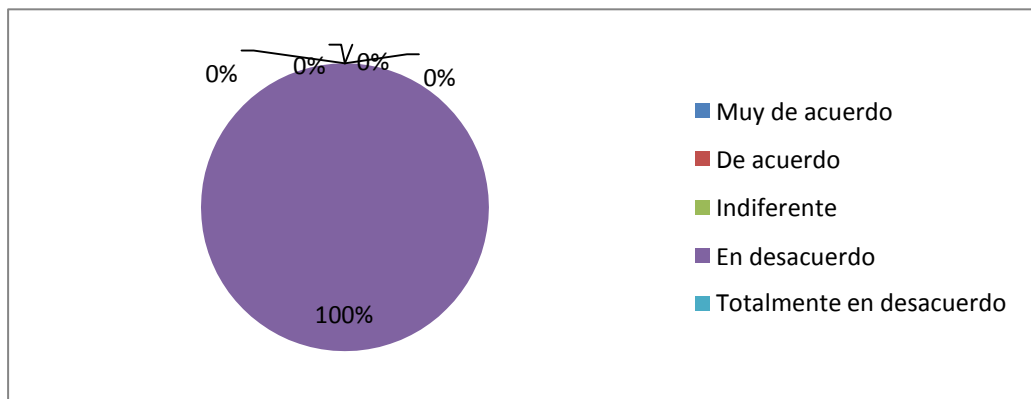
Tabla 7 ¿Recibe Ud. Capacitaciones acerca de cómo aplicar las técnicas lúdicas para su desarrollo del pensamiento creativo?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	25	100%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 4 ¿Recibe Ud. Capacitaciones acerca de cómo aplican los docentes las técnicas lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar que el mayor porcentaje de padres dicen que no reciben capacitaciones de sobre como aplican los docentes las técnicas lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo.

5.- ¿Está de acuerdo con que las clases que deben de impartir los maestros hacia su representado sean dinámicas y divertidas?

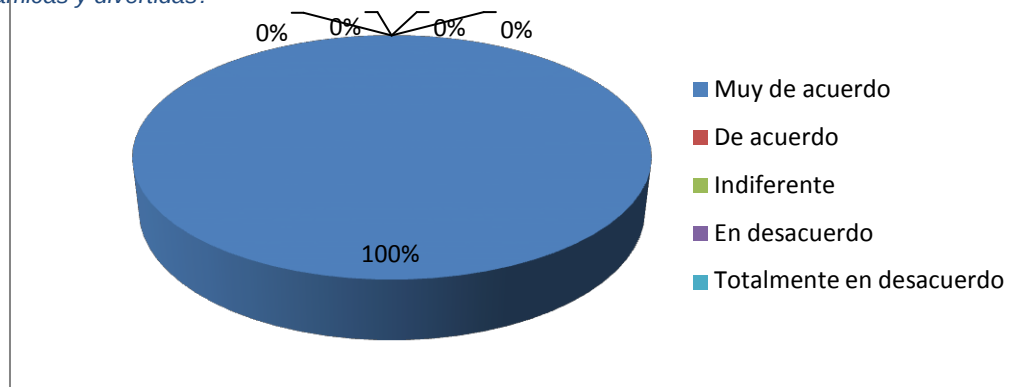
Tabla 8 ¿Está de acuerdo con que clases que imparte sus maestros hacia su representado sean dinámicas y divertidas?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	25	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 5 ¿Está de acuerdo con que clases que imparte sus maestros hacia su representado sean dinámicas y divertidas?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar que de los 44 padres de familia encuestados respondieron en un 100% estando muy de acuerdo que los maestro sean dinámico y divertido al momento de impartir las clases esto significa que hay que dinamizar y armonizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

6.- ¿Considera usted que a los maestros les falta incentivar a los estudiantes a participar activamente?

Tabla 9 ¿Los maestros incentiva a los estudiantes a participar activamente en clases?

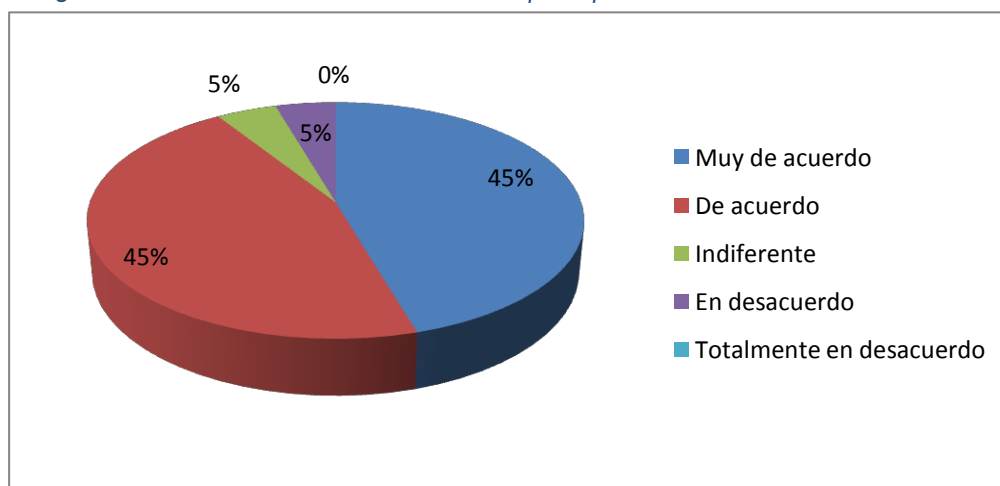
CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	10	45 %
De acuerdo	10	45 %
Indiferente	3	5 %
En desacuerdo	2	5 %
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría

Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 6 ¿Los maestros incentiva a los estudiantes a participar activamente en clases?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría

Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar que los estudiantes participan activamente en la hora de clases, cabe superar este indicador y al término de esta propuesta se va a superar el problema.

7.- ¿Cree usted que los maestros todavía utilizan materiales didácticos obsoletos para dar su clase?

Tabla 10 ¿Los docentes realizan actividades con materiales didácticos en clases?

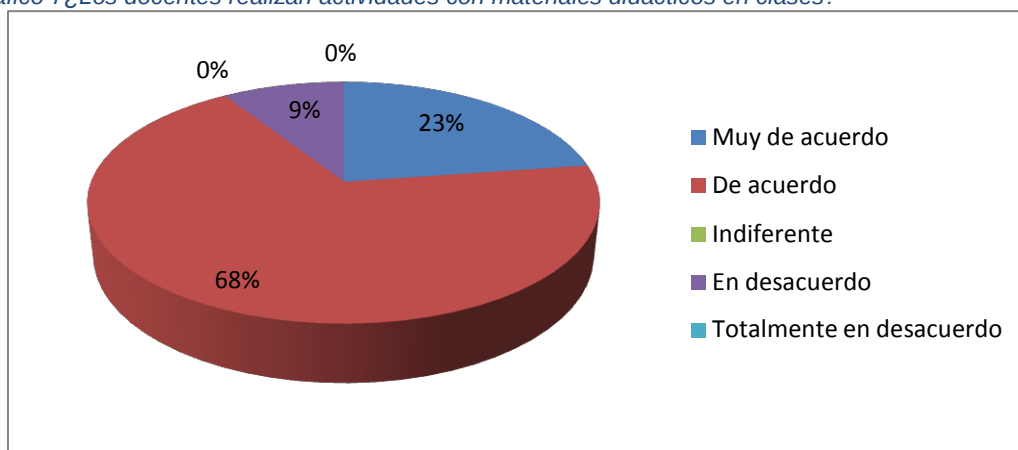
CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	10	23
De acuerdo	11	68
Indiferente	0	0
En desacuerdo	4	9
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría

Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 7 ¿Los docentes realizan actividades con materiales didácticos en clases?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría

Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar que los maestros si utilizan materiales obsoletos en clases por lo que esto perjudica a los estudiantes para un mejor desarrollo en el ámbito educativo.

8.- ¿Cree usted que el maestro debería utilizar materiales lúdicos para motivar al estudiante en sus clases diarias?

Tabla 11 ¿Utiliza el maestros materiales lúdicos al momento de dar las clases?

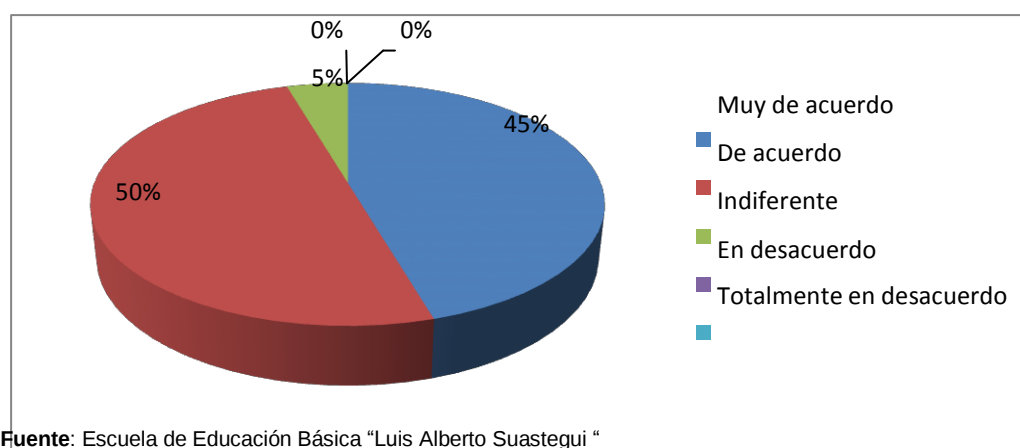
CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	10	45%
De acuerdo	13	50%
Indiferente	2	5%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría

Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 8 ¿Utiliza el maestros materiales lúdicos al momento de dar las clases?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría

Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar que, esto quiere decir que los padres de familia respondieron que su maestro utilizan materiales lúdicos al momento de dar las clases pero son los mismos de siempre sin innovar.

9.- ¿Te gustaría que el maestro innove el modo de dar las clases?

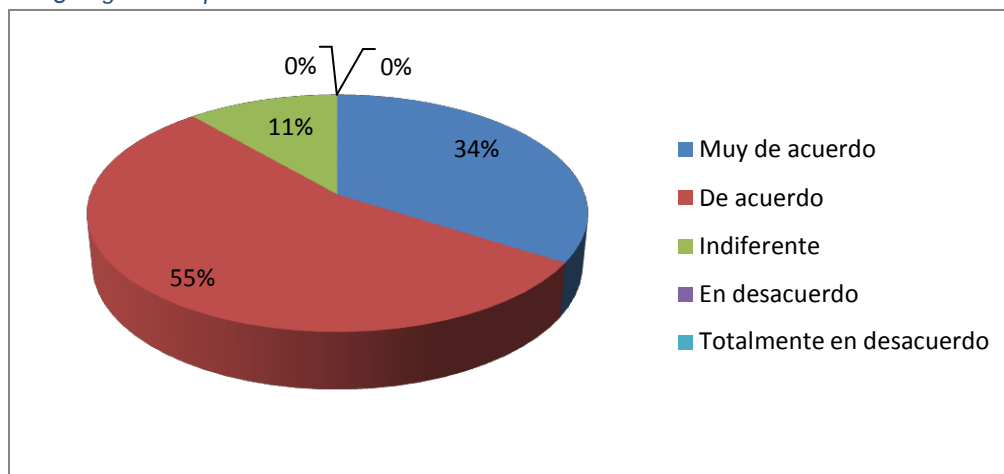
Tabla 12 ¿Te gustaría que el maestro innove el modo de dar las clases?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	10	34%
De acuerdo	10	55%
Indiferente	5	11%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 9 ¿Te gustaría que el maestro innove el modo de dar las clases?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar que esto quiere decir que de los padres encuestados, la mayor parte de ellos quieren que su maestro innove el proceso de enseñanza aprendizaje, y el momento de las clases sea armónico y dinámico.

10.- ¿Le gustaría participar en el diseño y elaboración de actividades lúdicas en una guía didáctica?

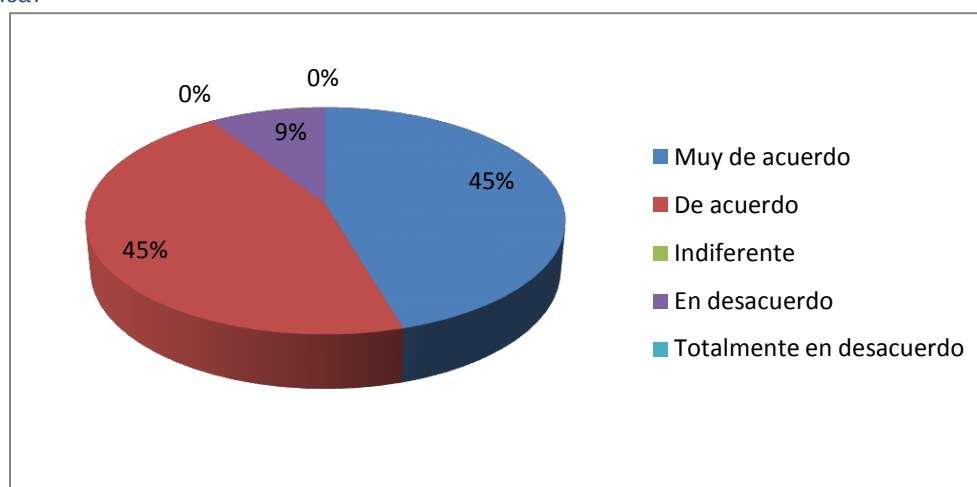
Tabla 13 ¿Le gustaría participar en el diseño y elaboración de actividades lúdicas en una guía didáctica?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	10	45 %
De acuerdo	10	45 %
Indiferente	0	0 %
En desacuerdo	5	9 %
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 10 ¿Le gustaría participar en el diseño y elaboración de actividades lúdicas en una guía didáctica?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar esto quiere decir que en su mayoría de los padres le gustaría participar en el diseño y elaboración de actividades lúdicas en un club de arte, para innovar el proceso de enseñanza aprendizaje.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

1.- ¿Está de acuerdo que el pensamiento creativo ayuda al estudiante?

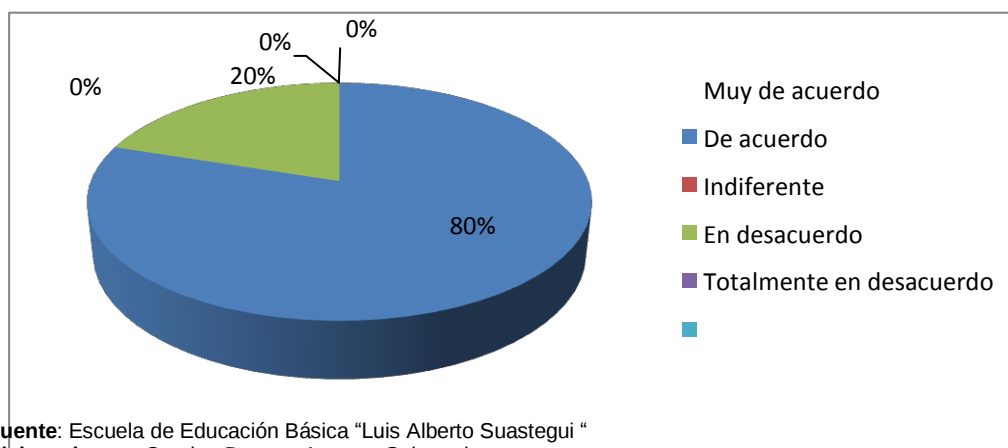
Tabla 14 ¿Está de acuerdo que el pensamiento creativo ayuda al estudiante?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	13	80%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	2	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 11 ¿Está de acuerdo que el pensamiento creativo ayuda al estudiante?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede decir que de los 15 docentes encuestados la mitad de ellos están conscientes de que el pensamiento creativo y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje ayuda al estudiante.

2.- ¿Le gustaría usar actividades lúdicas en sus clases?

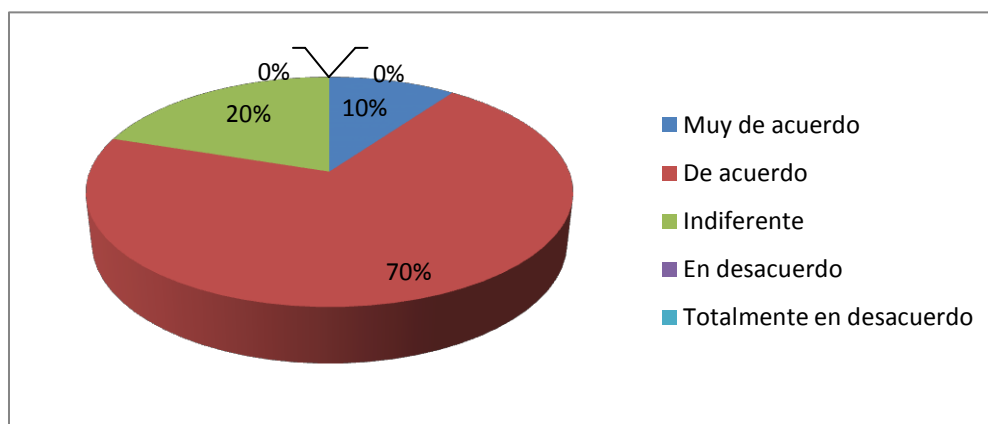
Tabla 15 ¿Le gustaría usar actividades lúdicas en sus clases?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	1	10%
De acuerdo	12	70%
Indiferente	2	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 12 ¿Le gustaría usar actividades lúdicas en sus clases?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar esto quiere decir que de los 15 docentes encuestados la mitad de ellos les gustaría usar actividades lúdicas al momento de impartir las clases, debido al desconocimiento o falta de una guía didáctica.

3.- ¿Al impartir sus clases lo hace con recursos didácticos y materiales que motivan al estudiante a un aprendizaje significativo?

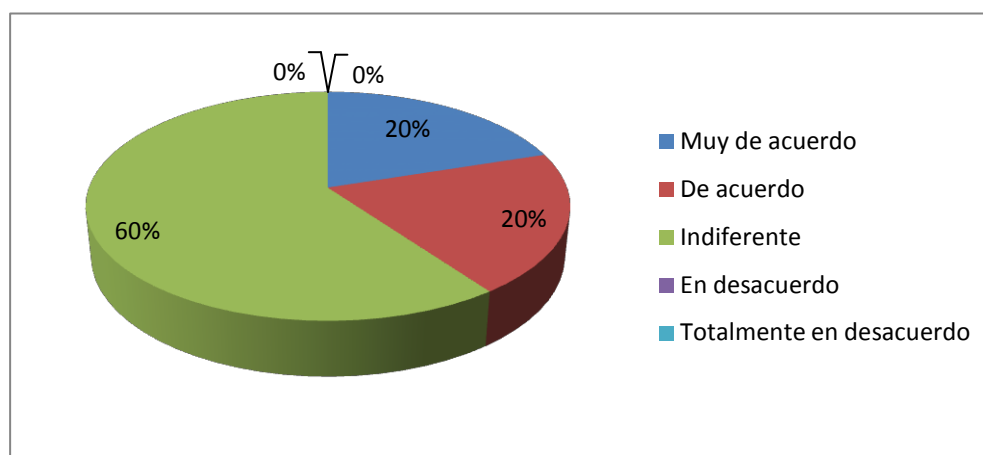
Tabla 16 ¿Al impartir sus clases lo hace con recursos didácticos y materiales?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	2	20%
De acuerdo	2	20%
Indiferente	11	60%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 13 ¿Al impartir sus clases lo hace con recursos didácticos y materiales?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar que de los 15 docentes encuestados no utilizan recursos didácticos y materiales al momento de dar las clases debido a la carencia de ellos o a la falta de adquisición por las autoridades y padres de familia.

4.- ¿Cree Ud. Que el uso de actividades lúdicas ayuda al desarrollo del pensamiento creativo?

Tabla 17 ¿Cree Ud. Que el uso de actividades lúdicas ayuda al desarrollo del pensamiento creativo?

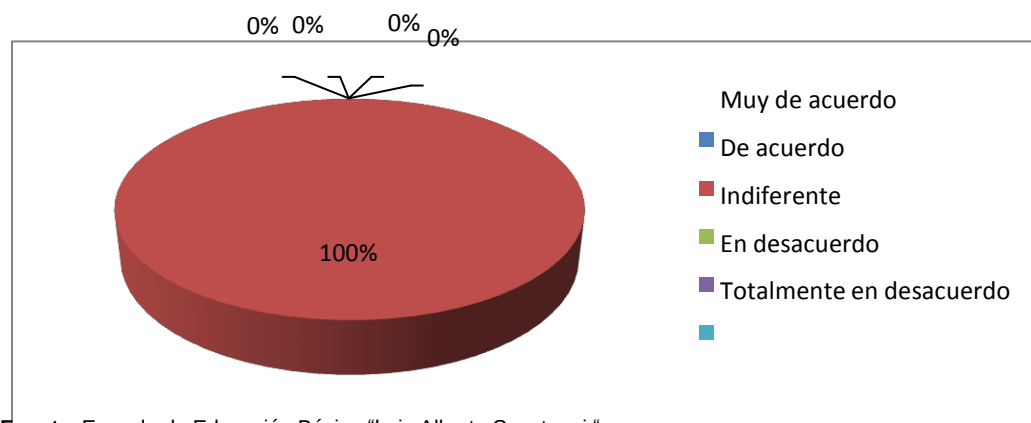
CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	0	0%
De acuerdo	15	100%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 14 ¿Cree Ud. Que el uso de actividades lúdicas ayuda al desarrollo del pensamiento creativo?

Gráfico 15



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar decir que de los 15 docentes encuestados todos coincidieron que el uso de actividades lúdicas ayuda al desarrollo del pensamiento creativo.

5.- ¿Utiliza en sus clases materiales didácticos y actividades lúdicas?

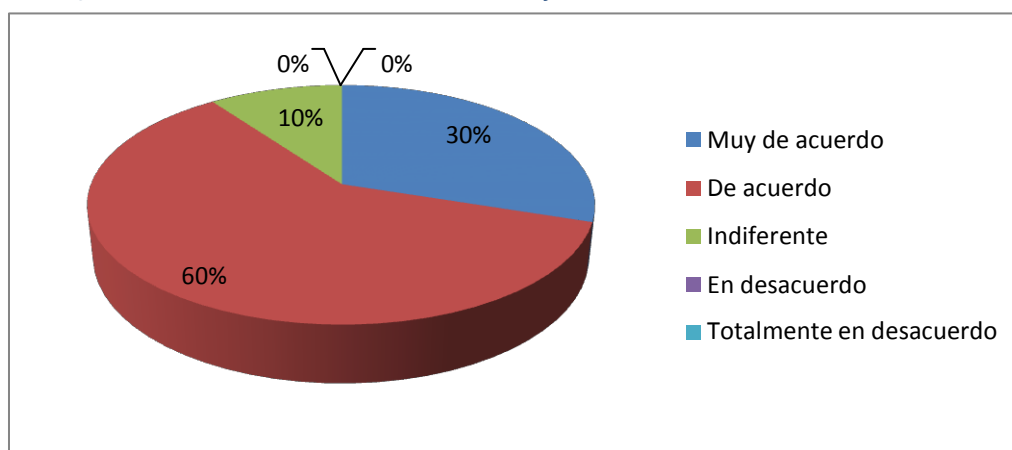
Tabla 18 ¿Utiliza en sus clases materiales didácticos y actividades lúdicas?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	3	30%
De acuerdo	11	60%
Indiferente	1	10%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 16 ¿Utiliza en sus clases materiales didácticos y actividades lúdicas?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar que de los 15 docentes encuestados la mitad respondieron utilizan en sus clases materiales didácticos y actividades lúdicas.

6.- ¿Está de acuerdo que mediante el pensamiento creativo se desarrollan las actividades lúdicas?

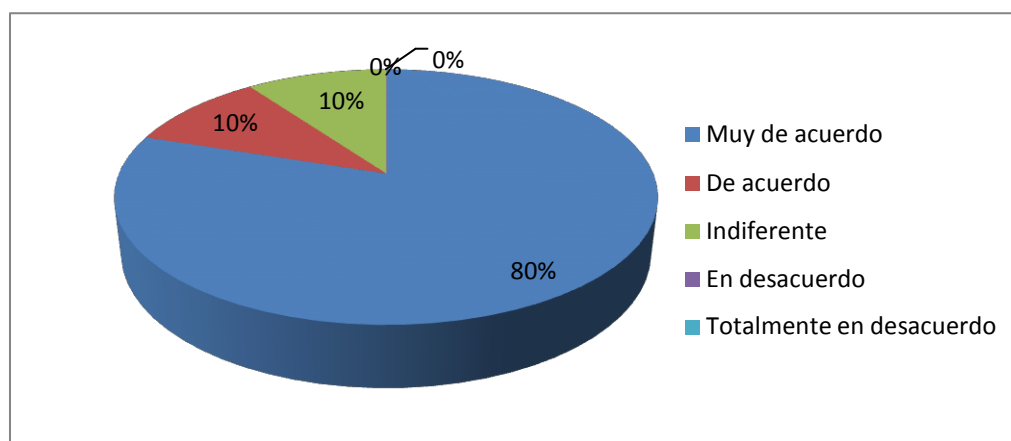
Tabla 19 ¿Está de acuerdo que el desarrollo del pensamiento creativo se lo realiza a través de actividades lúdicas?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	13	80%
De acuerdo	1	10%
Indiferente	1	10%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 17 ¿Está de acuerdo que el desarrollo del pensamiento creativo se lo realiza a través de actividades lúdicas?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar esto quiere decir que de los 15 docentes encuestados la mayor parte de ellos afirmaron que en realidad el desarrollo del pensamiento creativo se lo realiza a través de actividades lúdicas.

7.- ¿Le gustaría que los estudiantes elaboren actividades lúdicas a través del ámbito lógico matemático?

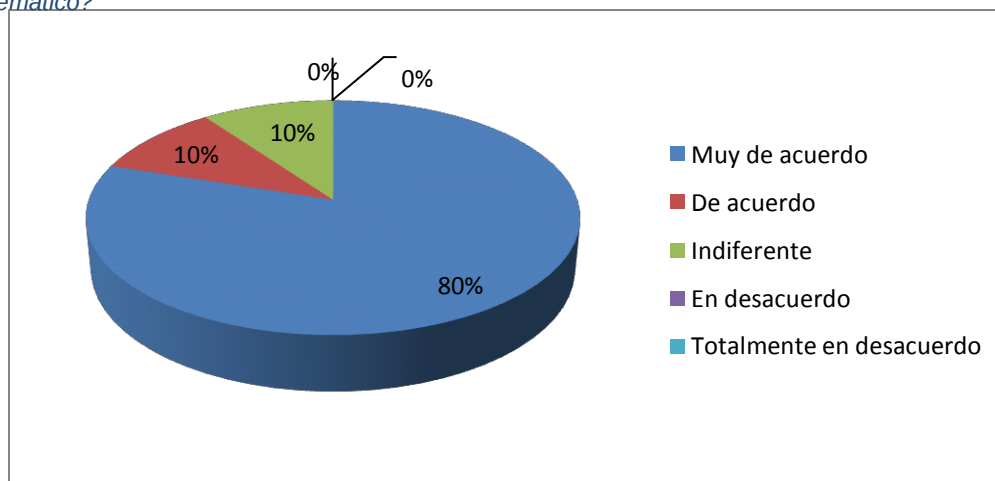
Tabla 20 ¿Le gustaría que los estudiantes elaboren actividades lúdicas a través del ámbito lógico matemático?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	13	80%
De acuerdo	1	10%
Indiferente	1	10%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 18 ¿Le gustaría que los estudiantes elaboren actividades lúdicas a través del ámbito lógico matemático?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar esto quiere decir que de los 15 docentes encuestados la mayor parte de los docentes permiten de acuerdo a sus posibilidades y dotación de recursos o materia prima que sus estudiantes elaboren actividades lúdicas a través del ámbito lógico matemático.

8.- ¿Está usted de acuerdo en realizar actividades lúdicas creativas para obtener mejores resultados de aprendizaje con los estudiantes?

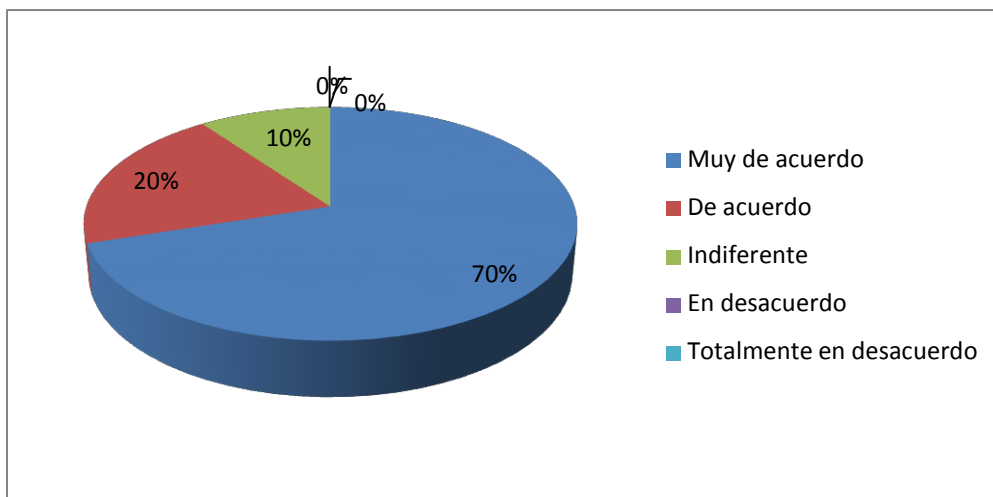
Tabla 21 ¿Está de acuerdo con actividades lúdicas creativas para organizar un ámbito de lógico matemático entre sus estudiantes?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	12	70%
De acuerdo	2	20%
Indiferente	1	10%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 19 ¿Realiza Ud. Actividades lúdicas creativas para organizar un ámbito de lógico matemático entre sus estudiantes



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: De acuerdo a esta pregunta, se puede observar esto quiere decir que de los 15 docentes encuestados en su mayoría contestaron que realizan actividades lúdicas creativas de acuerdo a sus posibilidades para organizar un ámbito de lógico matemático con sus niños.

9.- ¿Utilizaría materiales didácticos y funcionales para crear su guía didáctica?

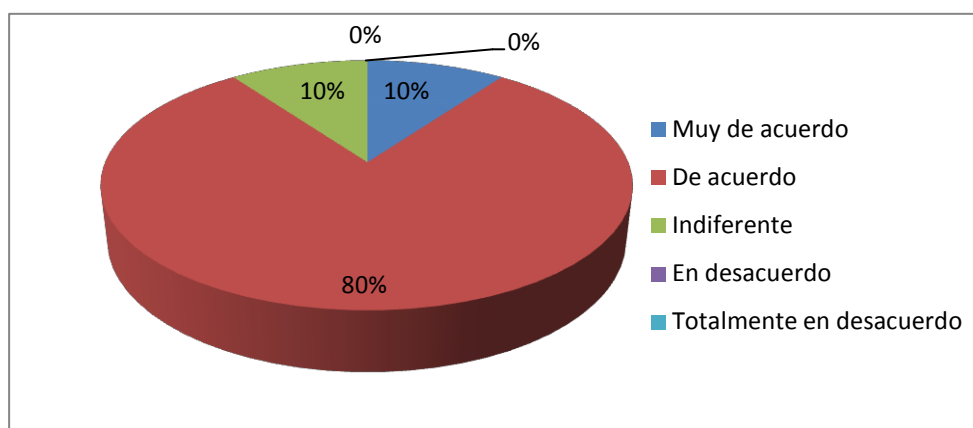
Tabla 22 ¿Utilizaría materiales didácticos y funcionales para crear su guía didáctica?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	1	10%
De acuerdo	13	80%
Indiferente	1	10%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 20 ¿Utilizaría materiales didácticos y funcionales para crear su guía didáctica?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: de acuerdo a esta pregunta, se puede observar esto quiere decir que de los 15 docentes encuestados la mayor parte de ellos contestaron que están de acuerdo en usar materiales didácticos y funcionales para crear su guía didáctica, motivo por el cual decidieron participar en esta investigación y lograr su ejecución al término de esta propuesta.

10.- ¿Le gustaría tener una guía didáctica para desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes?

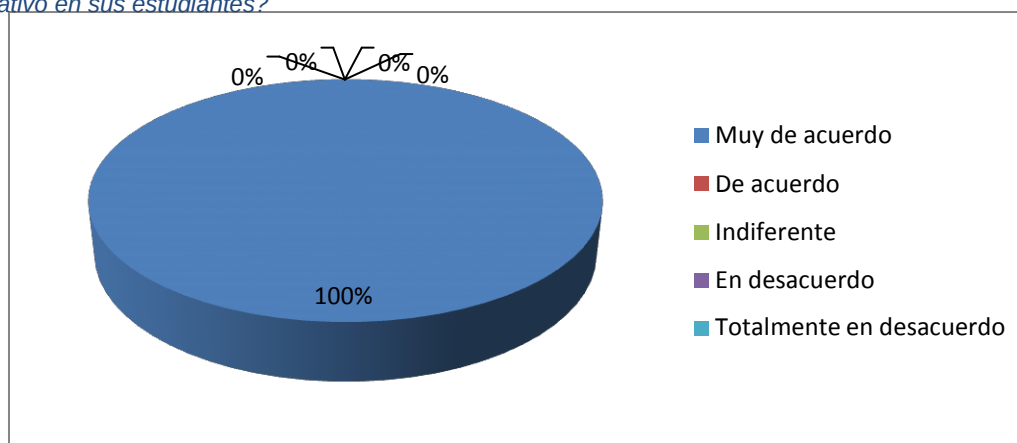
Tabla 23 ¿Le gustaría con agrado crear su guía didáctica para desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes?

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Muy de acuerdo	15	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Gráfico 21 ¿Le gustaría con agrado crear su guía didáctica para desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes?



Fuente: Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui "

Elaborado por: Carolen Dayana Arreaga Salavarría
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.

Análisis: de acuerdo a esta pregunta, se puede observar esto quiere decir que de los 15 docentes encuestados todos ellos les gustaría participar con agrado y crear su propia guía didáctica para desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.

El desconocimiento de actividades lúdicas a través del ámbito lógico matemático en el desarrollo del pensamiento creativo, se lo puede aplicar desde la Educación inicial y por la no existencia del mismo este centro educativo no se potencializa en su totalidad los conocimientos impartidos.

Desinterés de la autoridad del plantel, los docentes, padres de familias y niños, para buscar el cambio y mejorar el desarrollo del pensamiento creativo de sus hijos a través de técnicas lúdicas.

Desmotivación de los niños de educación inicial al momento de atender las clases.

Carencia de recursos técnicos, materiales didácticos, y uso de una guía didáctica con actividades lúdicas, desarrollar el pensamiento creativo de los niños en el ámbito relación lógico matemático, no se los motiva para que rindan en sus estudios y puedan superar el nivel de la enseñanza aprendizaje.

Docentes con poco conocimiento sobre cómo elaborar, manejar contar y utilizar una guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas.

Recomendaciones.

Capacitarse constantemente para actualizar conocimientos y aprender actividades lúdicas a través del ámbito lógico matemático para el desarrollo del pensamiento creativo

Difundir conocimientos de la guía didáctica mediante charlas, seminarios o talleres a los demás docentes, padres de familia y niños que le permitan compartir nuevas y mejores experiencias.

Es importante a más de los talleres, una guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas, actividades lúdicas a través del ámbito lógico matemático en el desarrollo del pensamiento creativo que los oriente en la implementación de nuevos recursos para innovar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Asumir posición y actitudes tomando la iniciativa en la creación y desarrollo de la guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas para los niños de educación inicial.

Mejorar la convivencia participativa de la comunidad educativa integrándola a actividades escolares que le permitan conocer aspectos relacionados con la guía de estrategias metodológicas lúdicas.

Capítulo IV

LA PROPUESTA

Título:

Diseño de guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas.

Antecedentes.

Actualmente las actividades lúdicas, tecnologías no solo permiten el intercambio de información especializada, también impulsan el desarrollo de nuevos métodos educativos que construyen un modelo a la educación por medio de las nuevas tecnologías que facilitan la transmisión de conocimientos en las ciencias aplicada en el arte de los niños/as.

El diseño de una guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas es un complemento de la educación de hoy, ya que antiguamente la educación solo se basaba en procesos mecánicos antes que el desarrollo de la inteligencia es por esta razón que, los medios audiovisuales y los cd permiten que los sea una actividad constante de intercambio de conocimientos de forma activa en la que están involucrados docentes, niños que forman parte del proceso innovador en la que los recursos tecnológicos interactivos ejercen una gran influencia de los conocimientos que se imparten.

La tecnología multimedia da un gran soporte al desarrollo de este tipo de y garantiza la inclusión de nuevos procesos mejorando los ya utilizados por el docente, lo que despierta en los niños el interés y motivación por la secuencia y revisión de contenidos.

Justificación.

La presente propuesta tiene el diseño de guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas, para el aprendizaje de los niños de educación inicial la cual permitirá la innovación en cuanto a métodos y técnicas utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de educación inicial, lo que justifica la realización del proyecto que mantendrá la motivación en ambos involucrados tanto docente como discente en la Escuela Luis Alberto Suastegui”.

Esta herramienta se podrá ir actualizando de acuerdo a los avances de la ciencia, tecnología y de los talentos y expresiones de los niños, de esta forma optimizar la calidad de la educación, con estos antecedentes resulta imperiosa la necesidad para la enseñanza de los contenidos de los ejes de aprendizajes de los niños/as de educación inicial.

El desarrollo de los contenidos en el ámbito de relación lógico matemático se lo desarrolla en la escuela de manera teórica y práctica, lo que en algunos de los casos provoca el desinterés porque se lo hace solo de forma teórica, por tal motivo es necesario que se realice cambios en la forma de impartir los conocimientos y que se incentiven al estudiante.

La presentación de la guía didáctica propuesta permite mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje ya que sería de manera activa y dinámica la enseñanza de los contenidos en educación inicial.

Objetivos de la Propuesta.

Objetivo General.

Examinar el proceso de enseñanza aprendizaje mediante el juego para para desarrollar el pensamiento crítico de los niños de educación inicial.

Objetivos Específicos.

Proporcionar a la institución crear actividades lúdicas, activas y participativas que facilite la labor del docente.

Proponer alternativas de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo.

Elaborar una guía didáctica de estrategias metodológicas lúdica que favorecerá el desarrollo del pensamiento creativo.

Factibilidad de su aplicación.

La siguiente investigación es factible al desarrollo de esta propuesta, contando con una amplia información referente al tema de estudio en relación a las técnicas lúdicas y al desarrollo del pensamiento creativo, sus componentes, se tiene el apoyo de las autoridades de la escuela y la predisposición de los docentes, padres de familia y niños para la elaboración de la guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas..

El desarrollo de la presente propuesta estará encaminado a facilitar y apoyar la gestión del docente en su labor diaria con la ayuda del juego,

de ahí la importancia que tiene el desarrollo del pensamiento creativo aplicado a los niños de educación inicial.

En este sentido es importante ya que de manera sencilla y didáctica se le proporcionará al docente una herramienta básica para impartir la enseñanza de educación inicial.

Se puede indicar además que con la ejecución de esta propuesta permitirá mejorar la labor de docente para alcanzar los objetivos trazados y desempeñarse con gran habilidad el desarrollo el pensamiento creativo.

Financiera

Los recursos materiales necesarios para la difusión de los talleres en la capacitación a los docentes y representantes legales y demás actividades como el diseño y reproducción de la guía de estrategias metodológicas para ser distribuidas a los involucrados, que generen valores económicos serán financiados por la autora del proyecto, por lo tanto no es una limitante el factor financiero en su aplicación y ejecución.

Legal

Desde el inicio de la investigación se pidió autorización a la supervisión de la Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui” a través de su representante, luego de explicarle cuáles eran los motivos y la problemática planteada en el inicio de la investigación, la misma que fue tomada con gran interés e importancias, es factible porque se ha contado con la ayuda de las autoridades y docentes para la realización de la investigación y que tiene el aval y apoyo para la aplicación de propuesta, además de ser considerada de gran aporte al sistema educativo y especialmente a la comunidad. Desde el punto de

vista económico los recursos serán financiados por sus autoras y no demandan de grandes egresos económicos.

Técnica

En la parte técnica la propuesta se ejecutara en cada una de la escuela de la, donde se dictaran los talleres a los docentes y representantes legales, indicándoles cuales fueron los objetivos de la investigación basados en el ámbito lógico matemático para el desarrollo creativo en la etapa escolar desde sus inicios y que se pueden adquirir con los productos como frutas y verduras que se producen en los diferentes sectores que conforman la red.

La facilidad de adquirir los productos en la zona hace que se pueda desarrollar el pensamiento creativo con técnicas lúdicas y que será aplicada por los representantes legales porque disponen de frutas y verduras fáciles de obtener en su entorno, y el costo de ellas es mínimo.

De recursos humanos

Para el perfeccionamiento de la guía se contó con la colaboración de las autoridades, los docentes y los representantes legales, se presentó las pautas necesarias para estructurar las recetas que contengan las propiedades nutricionales necesarias y las calorías diarias que deben consumir los niños y niñas de educación básica comprendidos en edades de 4 a 5 años, en base a los productos que se producen en la zona.

Política

La aplicación de la propuesta se establece bajo indicadores requeridos con característica específicas del diseño de la guía didáctica correspondiente a los ejercicios corporales ya que exige la propuesta innovadoras que servirán para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de la institución donde se ejecutará el proyecto de investigación.

Descripción de la Propuesta.

La propuesta está estructurada de manera técnica, mejorando la presentación de la información y convirtiéndose en una forma más eficaz de captar los conocimientos para los niños.

Mi propuesta es diseñar e implementar una guía didáctica de estrategia metodológica lúdica para motivar e incentivar al estudio a los niños de educación inicial de la Escuela “Luis Alberto Suastegui” de tal manera que muestren atención hacia las clases impartidas.

Al aplicar la guía didáctica, se debe indicar que tuvo la acogida que se esperaba ya que ha cumplido con las expectativas planteadas, satisfaciendo las necesidades principalmente en los niños.

Con la implementación de esta propuesta se beneficiaran los estudiantes, los docentes y toda la comunidad educativa en general.

Los estudiantes logran ser partícipes de su propio aprendizaje y desarrollaran sus habilidades y destrezas

El docente orientara de forma adecuada a los estudiantes por medio de la aplicación de la guía didáctica con criterio de desempeño.

El uso correcto de las técnicas lúdicas que permitirá que el estudiante en clase despierte el interés hacia nuevos aprendizajes y comprender mejor evitando deserciones de estudiantes.

El docente mejorara porque se actualizara y capacitara obteniendo la excelencia académica ya que hoy en día se busca una educación de calidad y calidez

La motivación en el estudiante debe ser reforzada o retroalimentación donde el docente debe de ser perenne y constante para formar el desarrollo del pensamiento creativo

Por lo tanto, el grupo de estudiante que aplicó las destrezas con criterio de desempeño es más creativo y generan su propio conocimiento de forma que hay mayor interacción social, la clase es más fluida y el ambiente de trabajo o de aprendizaje es más armónico.

GUÍA DIDÁCTICA DE ESTRATEGIA METODOLÓGICAS LÚDICAS



AUTORAS: CAROLEN DAYANA ARREAGA SALAVARRIA

LUCCIOLA VANESSA ARREAGA SALAVARRIA

ACTIVIDAD N°1 “PINTANDO EL GUSANITO”

Objetivo: afianzar la secuencia teniendo en cuenta algunas características de la ficha a realizar.

Temática: Realizar una secuencia en la serie de color

Logros indicadores:

Logra pintar los círculos del gusano en la secuencia indicada por la profesora.

Realiza secuencias con las figuras dadas.

Materiales:

13 pliegos de papel bon

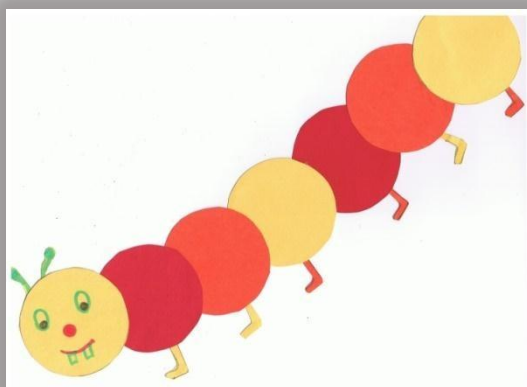
Cartulina blanca

Marcadores

Actividad de inicio: la profesora indica cómo se deben sentar y ubicar en el suelo donde van a realizar la actividad de secuencia numérica, explicándoles de acuerdo a la cartulina que ella tiene en el tablero como van a ir pintando cada círculo del gusano de acuerdo al número correspondiente que ellos verán en su gusano y en el de la cartulina de la profesora.

Actividad de desarrollo: se va indicando uno por uno el color del que deben pintar cada círculo del gusano, y se espera para pasar al siguiente, y se sigue de esta manera hasta terminar todo el gusano.

Actividad final: se colocan a secar todo los trabajos, y observamos como quedo el trabajo de cada uno, la profesora anota las observaciones de . la actividad



LOGOTIPO INSTITUCIONAL	ESCUELA BASICA "LUIS ALBERTO SUASTEGUI"		2015 - 2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE: Carolen Dayana Arreaga Salavarría	ÁREA/ASIGNATURA: Relación lógico matemáticas	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO: 13 DE ENERO DEL 2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 14 DE ENERO DEL 2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Afianzar las secuencia teniendo en cuenta algunas características de la ficha a realizar	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.			
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Conocimiento del medio natural y cultural			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco, uno, ninguno, todos.	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Usa Cuantificadores uno/muchos, ninguno/todos, más/ menos en situaciones cotidianas.			
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECUERSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
*Observar objetos con diferentes características que hay en el salón de clases *Manipular objetos que la maestra le indique. *Comentar sobre la actividad que se va a realizar *La maestra socializa y explica las reglas de la actividad. *Indicar a uno por uno el color que deben pintar cada círculo del gusano.	Pliegos de papel bond. Cartulina Marcadores Laminas	Logra pintar los círculos en la secuencia indicada	Técnica Observación Instrumento Escala descriptiva Evaluación Pinto los gusanos en la secuencia indicada.	

ACTIVIDAD N°2 “ENCESTANDO PELOTAS”



Objetivo: desarrollar habilidades de noción de número en los niños

Temática:(SECUENCIA NUMÉRICA)

Logros indicadores:

Cuentan pequeñas cantidades de objetos durante la actividad

Participa en la actividad grupal, y sigue instrucciones

Comunica la cantidad en números de objetos encestados

Materiales:

30 Pelotas pequeñas de diferentes colores

3 cajas de cartón

Cartelera con los dibujos que indica cual es el puntaje de cada pelota encestada

Cinta de enmascarar

Actividad de inicio: se habla con los niños sobre la actividad a realizar, explicando que se reunirán en equipos de a 4 participantes porque vamos a realizar una competencia, encestando cada uno una pelota desde donde indique la cinta que la profesora pegará en el piso, respetando el turno de cada compañero y tratando de encestar la cantidad de pelotas que más puedan por grupo.

Actividad de desarrollo: se arranca la jugar, despertando el espíritu competitivo en los niños, se recuerda que cada pelota tiene un valor, por lo que deben observar la cartelera que indica los valores de las pelotas. Cuando se terminen las pelotas de cada grupo. Se procede a contar con cada grupo cuantas encestaron, para luego escribir en el tablero el valor que obtuvo cada pelota, según su color, al final se sabrá cuál fue el equipo ganador, por tener el mayor puntaje.

Actividad final: se les recuerda que cada equipo es ganador para evitar tener conflictos entre ellos, y que solo era un juego de secuencia numérica. Por último se jugará cantando “agua de limón”, tratando que ellos repitan y se concentren para conformar los grupos que indica la canción.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	ESCUELA BASICA "LUIS ALBERTO SUASTEGUI"		2015 - 2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE: Carolen Dayana Arreaga Salavarría	ÁREA/ASIGNATURA: Relación lógico matemáticas	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO: 13 DE ENERO DEL 2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 14 DE ENERO DEL 2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Comprender las nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.			
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Conocimiento del medio natural y cultural			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Usa Cuantificadores uno/muchos, ninguno/todos, más/ menos en situaciones cotidianas.			
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECUERSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
*Bienvenida de los niños . * Canción "Los números". *Comentar sobre la actividad que se va a realizar. *La maestra socializa y explica las reglas del juego. *Realizar el juego" Encestando pelotas" junto con la maestra. *Formular preguntas ¿te gustó el juego? ¿Lograste encestar muchas pelotas? *Identificar las nociones espaciales que se realizan en el juego como son lejos /cerca. *Establecer semejanzas y diferencias de las distintas nociones que realizan los estudiantes al momento de ejecutar el juego. *Reforzar la actividad con la dinámica el capitán manda para que los estudiantes diferencien los cuantificadores. .	*Pelotas *Cajas de cartón *cinta *Patio del plantel	*Participa en la actividad grupal y sigue instrucciones.	Técnica Observación Instrumento Escala descriptiva Evaluación Comunica la cantidad en números de pelotas encestadas.	

ACTIVIDAD N° 3

“collares de chaquiras colombianas”



Objetivo: Realizar collares con chaquiras, teniendo en cuenta una secuencia de colores.

Temática: Reconoce patrones de colores

Indicadores:

Sigue instrucciones durante la actividad (acata ordenes)

Realiza secuencias con colores primarios

Materiales:

Lana de colores de 50 centímetros de larga

Un paquete de chaquiras de colores

Un paquete de figuritas para hacer collares manuales

Actividad de inicio: la profesora explica la actividad de secuencia a realizar, diciéndoles que tan importante es seguir las instrucciones para no tener equivocaciones.

Actividad de desarrollo: realizar el collar colocando cada chaquira del color que indique la profesora (1°amarillo, 2°azul y 3°rojo y luego el separador), cada niño tendrá que realizar un collar.

Actividad final: nos colocaremos los collares y cantaremos una canción

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	ESCUELA BASICA "LUIS ALBERTO SUATEGUI"		2015 - 2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE: Carolen Dayana Arreaga Salavarría	ÁREA/ASIGNATURA: Relación lógico matemáticas	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO: 13 DE ENERO DEL 2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 14 DE ENERO DEL 2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Aplicar el uso de cuantificadores (mucho, poco, uno, ninguno, todos, algunos) para comparar colecciones de objetos del entorno.		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Conocimiento del medio natural y cultural		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco, uno, ninguno, todos.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Usa Cuantificadores uno/muchos, ninguno/todos, más/ menos en situaciones cotidianas.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECUERSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
*Observar objetos con diferentes características que hay en el salón de clases. *Comentar y explicar sobre la actividad que se va a trabajar. *Mostrarle las chaquiras para que vean como ir formándolos *Realizar el collar junto con la maestra colocando cada chaquira del color que indique la maestra(1°amarillo, 2°azul, y 3° rojo luego el separador) *Cada niño tendrá que hacer un collar y cantar una música los conejitos. .		*Lana *Chaquiras de colores *Figuritas para hacer collares manuales	*Sigue instrucciones durante la actividad.	Técnica Observación Instrumento Escala descriptiva Evaluación Realiza collares de colores.

ACTIVIDAD N°4

Canción: “LA CARA DEL SOL”

Temática: dibujo rítmico (SECUENCIA)

Objetivo: realiza trazos en hojas, al ritmo de la canción, propuesta para la actividad

Logros indicadores:

Realiza trazos teniendo en cuenta los pasos para dibujar la figura

Sigue instrucciones durante la actividad

Resuelve problemas que se le presentan al realizar la actividad

Materiales:

Un CD musical que contiene las canciones a trabajar

Marcadores de colores

Octavos de cartulina blanca

Cinta de enmascarar

Actividad de inicio: la profesora coloca un dibujo de un solecito y les pregunta ¿Quién sabe dibujar el sol?, para ello se incentiva la participación, luego les dice que le va a colocar la canción en una grabadora, para lo cual les pide mucho silencio a los niños, y así poder escuchar la canción, se repite varias veces, y luego se apaga.

Actividad de desarrollo: se repetirá la canción vocalizándola con los niños, tratando de que la memoricen e imaginando el grafico de un sol, según sus cualidades. Luego se expresa con trazos de sus manos en el aire, llevando el esquema sonoro.

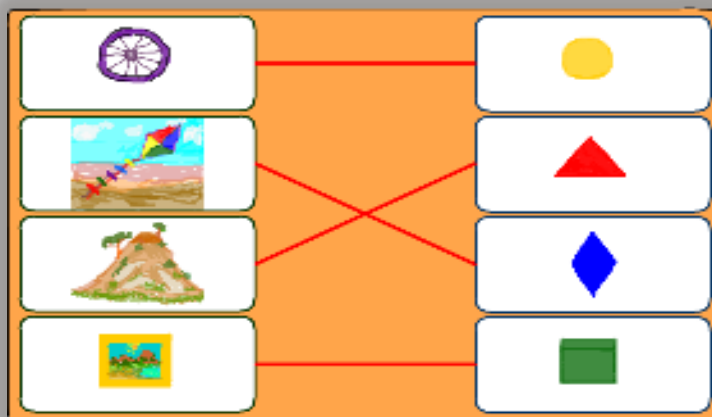
Momento de aplicación: se dibujará al compás de la música, tratando varias veces, hasta obtener el resultado del dibujo. Se recogerán los dibujos, para luego pegarlos en el mural, donde se verán uno a uno sus trabajos.

Actividad final: ¿Quién quiere cantar la canción? ¿Qué fue lo que más les gusto de ella? Y la profesora anotará las observaciones que dejó el resultado final. ¿Qué fue lo que permitió trabajar la canción? Y si su resultado torio. fue satisfac



LOGOTIPO INSTITUCIONAL	ESCUELA BASICA "LUIS ALBERTO SUASTEGUI"	2015 - 2016		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE: Carolen Dayana Arreaga Salavarría	ÁREA/ASIGNATURA: Relación lógico matemáticas	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO: 13 DE ENERO DEL 2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 14 DE ENERO DEL 2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Conocimiento del medio natural y cultural		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objeto de entorno y en representaciones gráficas..		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Sigue instrucciones durante la actividad.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECUERSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
*Observar objetos con diferentes características que hay en el salón de clases, Manipular objetos del entorno. *Comentar sobre la actividad que se va a realizar. *Socializar el tema con los niños. * Formular preguntas ¿Quién sabe dibujar un sol? *Incentivar a los niños a la participación grupal. *Escuchar la canción sol solecito. *Se dibujará al medida de la música hasta obtener el resultado del dibujo. *Que fue lo que más les gusto de la actividad	*Grabadora. *Cd *Papel bond *Objeto del aula	Resuelve problemas que se le presentan al realizar la actividad.	Técnica Observación Instrumento Escala descriptiva Evaluación Dibujo rítmico.	

ACTIVIDAD N°5 BLOQUES LÓGICOS



Objetivo: Identificar las características de las figuras geométricas.

Temática: Formas

Logros indicadores:

Relaciona un objeto con otro, teniendo en cuenta su diferencia

Agrupar según la forma o el color

Sigue instrucciones durante la actividad planteada

Materiales:

Bloques lógicos

Lana de cualquier color

Actividad de inicio: juego libre para familiarizarse con las fichas.

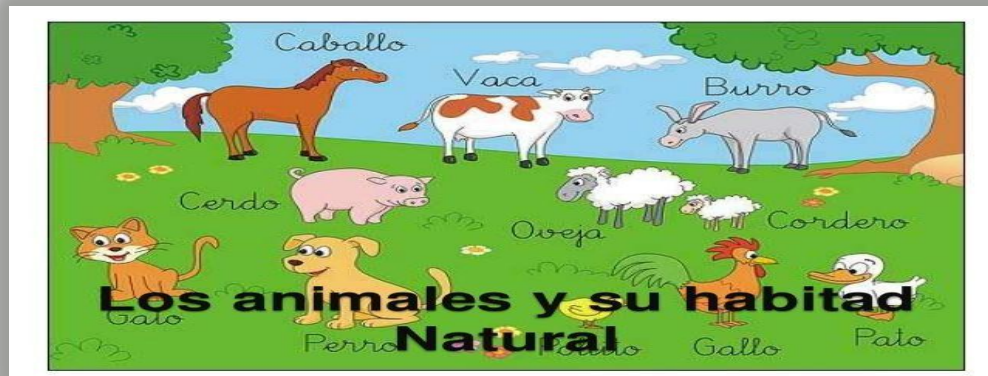
Actividad de desarrollo: se dará instrucciones acerca de cómo seleccionar figuras según determinada característica, forma o color, para luego realizar conjuntos según las anteriores características.

Actividad final: se observará cuantos de los niños fueron capaces de formar agrupar fichas según las instrucciones dadas por la profesora, luego la profesora anotará las observaciones de la actividad en el diario de campo.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	ESCUELA BASICA "LUIS ALBERTO SUASTEGUI"		2015 - 2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE: : Carolen Dayana Arreaga Salavarría	ÁREA/ASIGNATURA: Relación lógico matemáticas	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO: 13 DE ENERO DEL 2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 14 DE ENERO DEL 2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Comprender las nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillo.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.			
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Conocimiento del medio natural y cultural			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Usa Cuantificadores uno/muchos, ninguno/todos, más/ menos en situaciones cotidianas.			
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECUERSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
*Socializar el tema atraves del lluvia de ideas. *Utilizar las figuras geométricas para formar diferentes objetos y personajes. *Mostrar láminas. *Agrupar objetos según su forma. *Juego libre para familiarizarse con el tema. *Cantar las formas geométricas. Observar cuantos niños fueron capaces de agrupar fichas según las instrucciones.	*Bloques lógico. *Lana *Laminas. *figuras geométricas *Fomix	Observa el entorno e identifica las formas de las figuras geométricas en objeto que lo rodea.	Técnica Observación Instrumento Escala descriptiva Evaluación Agrupa según la forma	

ACTIVIDAD N°6

“TIERRA, MAR Y AIRE”



Objetivo: Desarrollar la capacidad de clasificar los animales teniendo en cuenta el hábitat de cada uno.

Temática: La clasificación.

Logros indicadores:

Siguen instrucciones Separan las figuras teniendo en cuenta algunas características Describen las características de cada animal.

Materiales: Animales de fomix (pájaros, peces, caballos, entre otros)

Actividad de inicio: Se habla sobre el hábitat de los diferentes animales a usar dentro de la actividad, mostrando láminas de imágenes que complementen lo que se dice acerca de cada hábitat.

Actividad de desarrollo: Mostrarles a los niños, todos los animales de plástico que se tienen como material para la actividad, se resalta como cuidarlos y mantenerlos durante la actividad. Momento de aplicación: se les pide que empiecen a escoger de a tres animales por hábitat, teniendo en cuenta cuales son los que viven en la tierra, en el aire y en el mar, también se deben tener en cuenta otras características que la profesora ira dando según sus instrucciones.

Actividad final: Se les pedirá a los niños que describan cuales fueron los animalitos que escogieron, diciendo su nombre y cuál es su hábitat. La profesora evaluará cuántos niños del grupo fueron capaces de clasificar animales, siguiendo las instrucciones, se anotaran las observaciones de la actividad en el diario de campo.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	ESCUELA BASICA "LUIS ALBERTO SUASTEGUI"			2015 - 2016
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE: Carolen Dayana Arreaga Salavarría	ÁREA/ASIGNATURA: Relación lógico matemáticas	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO: 13 DE ENERO DEL 2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 14 DE ENERO DEL 2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Desarrollar la capacidad de clasificar los animales teniendo en cuenta el hábitat de cada uno		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Conocimiento del medio natural y cultural		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco, uno, ninguno, todos.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Usa Cuantificadores uno/muchos, ninguno/todos, más/ menos en situaciones cotidianas.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECUERSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
*Observar objetos con diferentes características que hay en el salón de clases. Manipular objetos que la maestra le indique. *Comentar sobre la actividad que se va a realizar. *La maestra socializa y explica las reglas del juego *Realizar el juego "Abejitas a las flores" junto con la maestra *Formular preguntas ¿te gustó el juego? ¿Lograste recolectar muchas mariposas? *Identificar las nociones espaciales que se realizan en el juego como son dentro/ fuera. *Establecer semejanzas y diferencias de las distintas nociones que realizan los estudiantes al momento de ejecutar el juego. *Reforzar la actividad con la dinámica Mariposita para que los estudiantes diferencien los cuantificadores. *Pinta las latas que tenga muchos objetos.	Grabadora cd. Latas decoradas en forma de abejas Flores de colores realizadas con foami	Identifica nociones básicas muchos, poco, nada en el espacio.	Técnica Observación Instrumento Escala descriptiva Evaluación Pinto las latas que tengan muchos objetos	

ACTIVIDAD N° 7

“Pincho de frutas”



Objetivo: desarrollar la capacidad en los niños de agrupar algunas frutas, para la realización de pinchos de frutas. Temática: Noción de conjunto.

Logros indicadores: Escuchar el cuento de las frutas

Seguir la secuencia durante la actividad

Separa las frutas de acuerdo a lo indicado por la profesora Agrupa

pedazos de cada fruta según sus características **Materiales:**

Palos de chuzo Frutas (manzana, banano y fresas)

Actividad de inicio: Escuchar el cuento de las frutas.

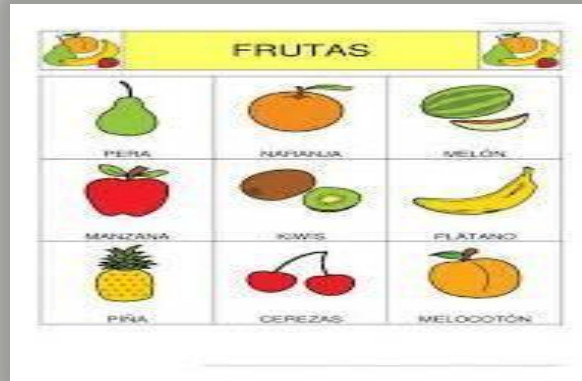
Actividad de desarrollo: Explicar cómo se realizaran los pinchos de frutas a los niños, indicando como deben separar cada fruta, ya que todas se encuentran en un recipiente, luego se dan las instrucciones de cómo se armarán los pinchos. Resaltar la importancia de tener las manos limpias para poder manipular alimentos. Seguir la secuencia tomando en cuenta la característica de la fruta.

Actividad final: contar de manera espontánea cuantas frutas nos cupo en cada palo de chuzo, luego no los comemos.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	ESCUELA BASICA "LUIS ALBERTO SUASTEGUI"		2015 - 2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE: : Carolen Dayana Arreaga Salavarría	ÁREA/ASIGNATURA: Relación lógico matemáticas	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO: 13 DE ENERO DEL 2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 14 DE ENERO DEL 2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Discriminar formas desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.			
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Conocimiento del medio natural y cultural			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones graficas.	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Usa Cuantificadores uno/muchos, ninguno/todos, más/ menos en situaciones cotidianas.			
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECUERSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
*Realizar una visita al bar del plantel. *Observar y manipular las frutas. *Escuchar el cuento de las frutas. *Expresar cómo se realizan los pinchos de frutas. *Mostrar como deben separa los pinchos de frutas ya que todas están en un recipiente *Resaltar la importancia de tener las manos limpias para poder manipular los alimentos. *seguir la secuencia tomando en cuenta la característica de la fruta. *Contar de manera espontánea cuantas frutas nos entró en cada pincho.. .	*Cuento *Frutas *Recipiente *Palos de chuzo	Sigue la secuencia durante la actividad	Técnica Observación Instrumento Escala descriptiva Evaluación Elaborar pinchos de frutas.	

ACTIVIDAD N°8

“Fichas de noción de conjunto”



Objetivo: distinguir el color correspondiente a cada fruta, para colorearlo y luego encerrarlo, formando un conjunto.

Temática: Noción de conjunto (agrupación)

Logros indicadores: Relaciona un objeto con otro, teniendo en cuenta su diferencia Agrupa según la forma o el color Sigue instrucciones durante la actividad planteada

Materiales: Colores fichas con las figuras

Actividad de inicio: Presentar láminas de frutas y dialogar sobre su beneficios, nombrando su nombre, color y otras características con las que los niños logren identificarlas

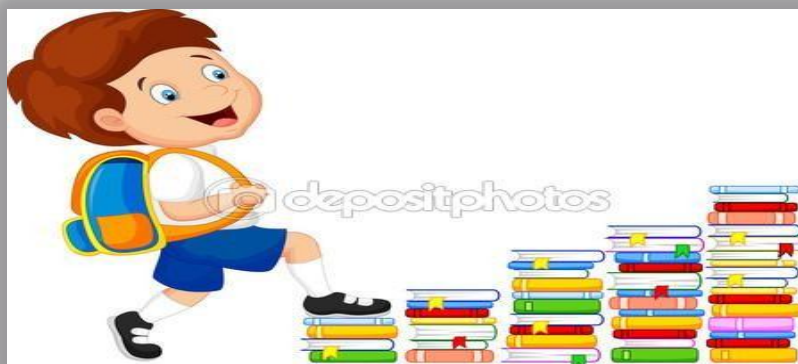
Actividad de desarrollo: luego se le entregan a cada niño la ficha para trabajar indicándole que deben pintar cada fruta de acuerdo al color nombrado por la profesora. Momento de aplicación: los niños colorean cada ficha, siguiendo las instrucciones dadas por la profesora.

Actividad final: se observara quienes colorean todas las frutas de la ficha, si se logra obtener el resultado de encerrar cada grupo de frutas. La profesora escribe en el observador como fue el desempeño de la actividad y si se logró el propósito.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	ESCUELA BASICA "LUIS ALBERTO SUASTEGUI"		2015 - 2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE: Carolen Dayana Arreaga Salavarría	ÁREA/ASIGNATURA: Relación lógico matemáticas	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO: 13 DE ENERO DEL 2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 14 DE ENERO DEL 2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Discriminar formas desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.			
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Conocimiento del medio natural y cultural			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas. .	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Usa Cuantificadores uno/muchos, ninguno/todos, más/ menos en situaciones cotidianas.			
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECUERSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
*Presentar laminas sobre las furtas *Explicar los beneficios que tienen cada una de ellas. *Realizar la actividad mediante lluvia de ideas. *Entregarle a cada niños una ficha para trabajar *Indicarles que se debe pintar cada fruta de acuerdo a lo nombrado *Los niños deben pintar deben pintar cada ficha siguiendo las instrucciones de la maestra. *observar cada grupo de frutas y encerrarlas.	*Láminas de frutas *Hojas pre fabricada. Fichas de figura	Agrupar las frutas en conjunto según sus colores.	Técnica Observación Instrumento Escala descriptiva Evaluación Pinto las frutas y encierro según sus colores.	

ACTIVIDAD N° 9

Canción: “LA ESCALERITA”



Objetivo: realizar trazos en hojas, al ritmo de la canción, propuesta para la actividad Logros indicadores: Realiza trazos en teniendo en cuenta los pasos para dibujar la figura Sigue instrucciones durante la actividad Resuelve problemas que se le presentan al realizar la actividad

Temática: dibujo rítmico secuencia (vertical y horizontal)

Materiales: un CD musical que contiene las canciones a trabajar
Crayolas de colores Papel bon Cinta de enmascarar Escarapelas.

Actividad de inicio: Mostrar el grafico de una escalera, después pegará un dibujo de una escalera y les pregunta ¿Quién es capaz de hacer una escalera?, para ello se incentiva la participación, luego les dice que le va a colocar la canción en una grabadora, para lo que les pide mucho silencio a los niños, y así poder escuchar la canción, se repite varias veces, y luego se apaga.

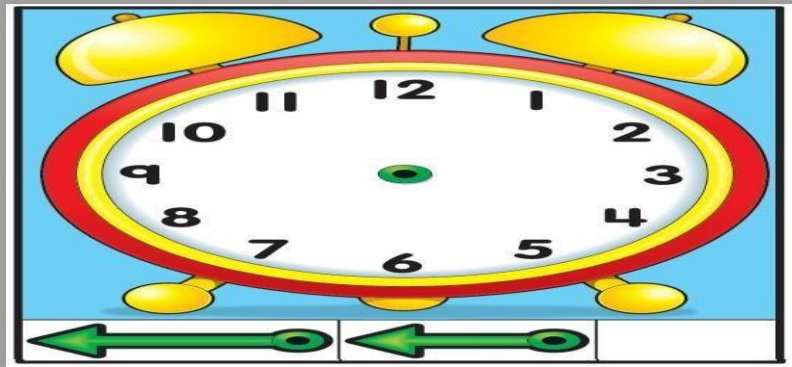
Actividad de desarrollo: Describir que clases de líneas se utilizara en la escalera horizontal y vertical, tratando de que la memoricen, e imaginando el grafico, según un orden. Luego dibujar en el aire la escalera con su dedo índice en el aire, llevando el esquema sonoro.

Actividad final: Realizar el dibujo de la escalera en una hoja siguiendo las instrucciones de la maestra ¿Quién puede repetir la canción? ¿Qué fue lo que más les gusto? Y la profesora anotará las observaciones que dejó el resultado final.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	ESCUELA BASICA "LUIS ALBERTO SUASTEGUI"		2015 - 2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE: Carolen Dayana Arreaga Salavarría	ÁREA/ASIGNATURA: Relación lógico matemáticas	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO: 13 DE ENERO DEL 2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 14 DE ENERO DEL 2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Aplicar el uso de cuantificadores (mucho, poco, uno, ninguno, todos, algunos) para comparar colecciones de objetos del entorno.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.			
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Conocimiento del medio natural y cultural			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco, uno, ninguno, todos.	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Usa Cuantificadores uno/muchos, ninguno/todos, más/ menos en situaciones cotidianas.			
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECUERSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
*Escuchar la música de la Escalerita.. *Mostrar el grafico de una escalera. *Llevarlos al patio para que con la ayuda de la maestra puedan subir las escaleras. Describir las clases de líneas que se utilizan en la escalera *dibujar en el aire la escalera con su dedo índice. * Colocar cinta de papel en el piso y hacerle la escalera en forma horizontal y vertical. *Realizar una escalera siguiendo el ritmo de la canción. .	Grabadora cd. Cinta de papel Libros Laminas	Sigue instrucciones durante la actividad.	Técnica Observación Instrumento Escala descriptiva Evaluación Dibujo una escalera siguiendo instrucciones.	

ACTIVIDAD N° 10

“SECUENCIA DE LAS HORAS DEL RELOJ”



Objetivo: ordenar imágenes de la vida cotidiana estableciendo un orden

Temática: (SECUENCIA NUMÉRICA)

Logros indicadores: Describen situaciones determinadas de la vida cotidiana Manejan el conteo oral, cantando la canción Comunica las relaciones que establece con las imágenes, comparándolas con su vida diaria.

Materiales: Escenas de dibujos de acciones de la vida cotidiana Un reloj de cartulina con colores que indiquen cual acción realizar CD, la canción

Actividad de inicio: se empezará cantando la música relojito de cómo seguir una secuencia según una hora determinada, para luego preguntarles a los niños; ¿a qué horas se levantan?, ¿cuándo ven televisión?, ¿cuándo se acuestan a dormir? y así sucesivamente.

Actividad de desarrollo: jugamos a gato y al ratón, cantando para saber a qué horas se encontrarán, aquí se cantará siguiendo la horas del reloj en orden, y parando donde es la hora del encuentro. Luego se colocará a girar el reloj de cartulina y ellos deberán observar en que color cae, buscar la figura que describe la acción a realizar y que coincide con el color realizando asociaciones y representando la acción.

Actividad final: se les preguntará a los niños haciendo girar el reloj, en qué hora esta, y ellos tendrán que cantar la canción hasta llegar a la hora indicada. La profesora tomara nota de las observaciones de la actividad realizada.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	ESCUELA BASICA "LUIS ALBERTO SUASTEGUI"			2015 - 2016
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE: Carolen Dayana Arreaga Salavarría	ÁREA/ASIGNATURA: Relación lógico matemáticas	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO: 13 DE ENERO DEL 2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 14 DE ENERO DEL 2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.			
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Conocimiento del medio natural y cultural			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Usa Cuantificadores uno/muchos, ninguno/todos, más/ menos en situaciones cotidianas.			
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECUERSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
*Canción Relojito. *Dialogar acerca de la secuencia según una hora determinada. *Hacerles preguntas a los niños ¿a qué hora se levantan? ¿Cuándo ven televisión? *Juego el gato y el ratón *La maestra explicara el juego *Formular preguntas ¿te gustó el juego? *Colocar un reloj de cartulina y los niños deberán observar en que color cae. *los niños tendrán que hacer girar el reloj en qué hora esta y ellos tendrán que cantar hasta legar la hora indicada *Reforzar la actividad con la canción relojito.	Grabadora cd. Latas decoradas en forma de abejas Flores de colores realizadas con foami	Describe situaciones determinadas de la vida cotidiana.	Técnica Observación Instrumento Escala descriptiva Evaluación Coloreo el reloj y pego papelitos decolores en su manecillas.	

Impacto Social y beneficiarios.

La presencia guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el mundo de la educación es hoy una realidad incontestable, y la posibilidades, ventajas o resultados de esta presencia ha pasado a ser una cuestión de primera línea en los análisis de los expertos, en las prioridades de las administraciones educativas o en los cambios sugeridos en la formación y actualización de los docentes.

Una y otra vez insisten en la mejora de la enseñanza propiciada por la presencia de las tecnologías en las aulas.

La educación necesita de cambios que ayuden al estudiante a su aprendizaje, es por esta razón, que la enseñanza en las instituciones educativas debe de cambiar, innovando los métodos o estrategias.

Actualmente se aplica las técnicas lúdicas, como estrategia en varias actividades. Está demostrado que estos despiertan el interés en los niños, mejorando así su rendimiento en las distintas áreas de estudios.

BIBLIOGRAFIA

ALLPORT, FLOYD. (2003); La respuesta condicionada como base para el aprendizaje.

ARTICULO DE LA REVISTA SCIENCE(2010), Evaluating Montessori Education, de Angeline Lillard and Nicole Else-Quest

CÀCERES (2007); Diseño de la Investigación.

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008); Asamblea Constituyente Ecuador.

GUAJARDO RAMOS ELISEO (1998) Reorientación de la educación especial en México,

JOAN MIRÒ (2010); Grandes pintores. Editorial Globus.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL(2013);Ministerio de Educación Ecuador.

MIRETI MARÌA LUISA (2010); La lengua oral en nivel inicial.

PABLO PICASSO (1937); El arte del alma.

PACHECO GIL OSWALDO (2005), Investigación Educativa.

PIAGET, JEAN Y OTROS(2003); El aprendizaje y el pensamiento del niño y niña pequeño. Raidos, Barcelona, 1984.

TAMAYO Y TAMAYO MARIO, (2008) El proceso de la Investigación Científica- México, Editorial Limusa S.A, de C.V.

SOTO SARMIENTO ÁNGEL ALONSO, (2010) Educación en Tecnología: Un reto y una exigencia social, Bogotá Colombia.

Varios Autores((2010); Separata de Desarrollo del Pensamiento ISPED Leonidas García.

Félix, L. (2008). Socialización 2008. En L. Félix, *Socialización 2008* (pág. 12).

Figueroa. (2005). Desarrollo Psicoafectivo. En Figueroa, *Desarrollo Psicoafectivo*(pág.33).

García, M. (2010). El bienestar subjetivo. En M. García, *El bienestar subjetivo* (pág. 47).

Jung. (1982). *Desarrollo Afectivo*. Obtenido de Desarrollo Afectivo:

Laura, O. (2014). Estrategias Ludicas . En O. Laura, *Estrategias Ludicas* (pág. 1).

López, N. (2009). Educación Afectiva . En N. López, *Educación Afectiva* (pág. 16).

Martínez. (2004). Fundamentos Filosóficos .

Marx. (1981). Teoría Materialista. En Marx, *Teoría Materialista* (pág. 20).

Padron. (2006). Entretemas 2006. En Padron, *Entretemas 2006*. 28.

Desarrollo socioafectivo e intervención con familias.2013. (s.f.).

Obtenido de :

<https://books.google.com.ec/books?id=95HCMWRxIAcC&pg=PT155&lpg=PT155&dq=el+desarrollo+socio-afectivo+est%C3%A1+relacionado+con+la+adquisici%C3%B3n+de+habilidades+afectivas,+sociales,+la+interiorizaci%C3%B3n+de+normas+de+conducta+en+relaci%C3%B3n+con+los+d>

Jung. (1982). Desarrollo Afectivo. Obtenido de Desarrollo Afectivo:

http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/11442/1/37967_1.pdf

A

N

E

X

O

S

CERTIFICADO DE APROBACION DEL TUTOR

Guayaquil, Mayo del 2015

Master.

Silvia Moy-Sang Castro.

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Ciudad;

De nuestras consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación me designaron consultor académico de Proyectos educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación; Mención: Educadoras de párvulos.

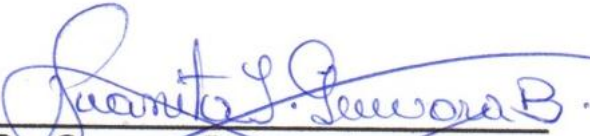
Tengo bien informar lo siguiente:

Que las integrantes Carolen Dayana Arreaga Salavarría con C.C. N° 0921311171 y Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría con C.C. N° 0921311023 diseñaron el Proyecto Educativo con el Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito relación lógico matemático en niños de cuatro años de la Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui" Zona 5 Distrito 09D13, Provincia Guayas, Cantón Palestina, Periodo lectivo 2015-2016. Propuesta: Diseño de una guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas.

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Las practicantes han aprobado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se proceda a la APROBACION DEL PROYECTO y pone a vuestra consideración el informe para todos los efectos legales correspondientes.

Atentamente,


MSc. Guevara Burgos Juanita Irene
CONSULTORA ACADEMICA



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE AULA VIRTUAL
CERTIFICADO DE RESULTADO DE PROCESO ANTIPLAGIO



Guayaquil, 08 de mayo del 2017

Por la presente se **CERTIFICA**: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias **URKUND** al proyecto código **EI-T-DA-0011** con el tema:
Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito relación lógico matemático en niños de cuatro años de la Escuela de Educación Básica ?Luis Alberto Suantegui ?Zona 5 Distrito 09D13, Provincia Guayas, Cantón Palestina, Periodo lectivo 2015-2016. Diseño de una guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas. es de 94% de ORIGINALIDAD cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.
Particular que informo para los fines pertinentes.

URKUND

Documento: EI-T-DA-0011

Presentado

Rechazado

Mensaje: EI-T-DA-0011 (Control de plagio)

8% de este aprox. 25 páginas de documentos largos se comparten de texto presente en 11 fuentes.

Lista de fuentes: Bloques

- EI-T-DA-0011.docx
- EI-T-DA-0012.docx
- EI-T-DA-0013.docx
- EI-T-DA-0014.docx
- EI-T-DA-0015.docx
- EI-T-DA-0016.docx
- EI-T-DA-0017.docx
- EI-T-DA-0018.docx
- EI-T-DA-0019.docx
- EI-T-DA-0020.docx

87% Activo

Fuente externa: http://www.uea.edu.ec/directorio/sgd/pdfs/Descarga/Innovacion_educativa_corta.pdf

Identificar, valorar, aplicar y difundir experiencias innovadoras que contribuyan a la solución de los problemas de aprendizaje que están afectando la calidad de la enseñanza de los estudiantes, reduce los costos de clase.

promover transformaciones curriculares flexibles creando y participando activas con las necesidades del niño y de la comunidad. El compromiso educativo y la actualización constante de educadores posibilitan que la mejora de su capacidad y conocimiento se traduzca en respuestas a las necesidades de los estudiantes desarrollando procesos de formación que permitan un desarrollo integral y un mejoramiento escolar en los estudiantes de la Escuela "Monseñor Chiriquiza" y en la Escuela "Monseñor Chiriquiza". Con esta propuesta metodológica se busca de manifestar la necesidad de orientar a la educación desde otra perspectiva tomando el juego como una estrategia que le permite al estudiante de ampliar sus conocimientos y destrezas en donde la eficacia de la educación medida por los docentes se refleja en los conocimientos y valores adquiridos por los estudiantes durante el proceso de enseñanza. CAPÍTULO 1: Durante la investigación se pudo observar que la docente utiliza

Firma Gestor de Aula Virtual



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación

SUB-DIRECCIÓN
DE
EXTENSIONES

Guayaquil, 13 de Octubre del 2015

Ledo.
Victor Escobar Alvarado
DIRECTOR
Ciudad.

De mis consideraciones:

Con un saludo cordial y conocedores de su alto espíritu de colaboración con los futuros profesionales en Ciencias de la Educación mención: Educadores de Párvulos solicitamos a usted o a quien corresponda les permitan realizar el Proyecto Educativo en la Escuela de Educación Básica Luis Alberto Suastegui que dirige acertadamente Usted de estudiantes conformado por: Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría, Carolen Dayana Arreaga Salavarría.

Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el Ámbito de Relaciones lógico matemáticas en niños de 4 años de la Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui" Zona 5 Distrito 09D13 Provincia del Guayas Cantón Palestina Periodo 2015-2016

Propuesta: Diseño de una guía didáctica con enfoque de destreza

Anticipamos nuestro cordial agradecimiento

Atentamente,

Msc Roosveth Barros
GESTOR DE TITULACIÓN DE LA ESPECIALIZACIÓN



C.C: Archivo

Recibido
Oct-15/2015
Escobar

"Avanzamos juntos a la excelencia"



ESCUELA DE EDUCACION BASICA N° 3

"LUIS ALBERTO SUASTEGUI"

Cantón Palestina

luis.albertosuastegui@hotmail.com

Palestina, 19 de Octubre del 2015

Sra.

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

Decana de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Ciudad.-

De mis consideraciones:

El suscrito Director de la Escuela de Educación Básica N.- 3 "Luis Alberto Suastegui" del Cantón Palestina, Distrito 09D13 Circuito 09.

De acuerdo con el Oficio presentado por la Srta. Carolen Dayana Arreaga Salavarría con Número de Cedula 0921311171 y Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría con Número de Cedula 0921311023, Estudiantes de la Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Carrera de Educadores de Párvulos quienes solicitaron realizar sus actividades para el proyecto educativo con el tema: Influencia de las técnicas Lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el Año Inicial II Paralelo "A"

Certifico que:

Las estudiantes han sido aceptadas para la ejecución de su proyecto educativo en la institución.

Atentamente


Prof. Víctor Escobar Alvarado
Cd. 0908617681
Director





REPÚBLICA DEL ECUADOR

Dirección General de Registro Civil, Identificación y Cedulación

Dirección General de Registro Civil
Identificación y Cedulación

CERTIFICADO DE DEFUNCIÓN

USD. 3.00

CERTIFICADO: Que con número de registro de inscripción: **D-125-000004-54** en **ECUADOR**, provincia de **GUAYAS**, cantón **COLIMES**, parroquia **COLIMES**, y con fecha **26 DE FEBRERO DE 2016**, está inscrito el registro de defunción de:

NOMBRES Y APELLIDOS DEL FALLECIDO: **LUCCIOLA VANESSA ARREAGA SALAVARRIA** con cédula/pasaporte No. **0921311023**, nacionalidad: **ECUATORIANA**, sexo: **FEMENINO**, estado civil: **CASADO**, edad: **30 años**.

LUGAR Y FECHA DEL FALLECIMIENTO: **ECUADOR**, provincia de **GUAYAS**, cantón **PALESTINA**, parroquia **PALESTINA**, **23 DE FEBRERO DE 2016**.

Causa de la muerte: **INSUFICIENCIA RENAL AGUDA**, Responsable que declara la defunción: **DR. FREDDY TOMALA**.

CÓNYUGE SOBREVIVIENTE: **RONAL FERNANDO VILLAVICENCIO VERA**.

PADRE DEL/LA FALLECIDO/A: **ARREAGA CARLOS**.

MADRE DEL/LA FALLECIDO/A: **SALAVARRIA BETTY**.

SOLICITA LA INSCRIPCIÓN: **BETTY MARIA SALAVARRIA AGUILERA**, cédula/pasaporte No. **0912065489**, de nacionalidad **ECUATORIANA**.

Firma del delegado
DAYCE LISSETTE MORA SILVA



CERTIFICADOS:
☐ Lugar y Fecha de Fallecimiento
☒ **PALESTINA, 23 DE FEBRERO DE 2016**
☐ UNIÓN DE HECHO
☐ DEFUNCIÓN
☐ PART. COMPUTARIZADA

COPIA INTEGRAL:
☐ NACIMIENTO
☐ DEFUNCIÓN

☐ RESOLUCIONES ADM.
☐ DOC. SOLICITUD. CUALQUIERA
☐ RAZÓN DE NO INSCRIPCIÓN
☐ ACTA DE REC. DE UN HIJO

TARDÍA

☐ CERTIFICADO METRICO/CIP, CERT. INDICE DACTILAR
☐ CAMBIO DE NOMBRE/POSESIÓN NOTARIAL
☐ DATOS DE FILIACIÓN
☐ DECLARACIÓN VOLUNTARIA DE INFORMACIÓN

10 - 1559307



WPGU2213-16



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. MENCIÓN:
EDUCADORAS DE PÀRVUILOS
ENCUESTA DIRIGIDA: DIRECTIVO DE LA ESCUELA
“Luis Alberto Suastegui”

Lea detenidamente cada una de las preguntas

1.- ¿Usted como director tiene conocimiento una guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas?

2.- ¿Con frecuencia les revisa las planificaciones a los maestros?

3.- ¿Cuenta la institución con una gama de materiales para poder ejecutar la guía didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo?

4.- ¿Cómo ayudaría usted que los maestros pongan en práctica nuestra guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas?

5.- ¿Cómo ayudaría usted a que la institución participe en eventos en el ámbito lógico matemático?

Anexo



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. MENCIÓN:
EDUCADORAS DE PÀRVUILOS
FICHA DE OBSERVACIÒN DIRIGIDA A LOS REPRESENTANTES**

LEGALES DE LA ESCUELA “Luis Alberto Suastegui”

Lea detenidamente cada una de las preguntas y marque la alternativa que usted considere correcta según las siguientes especificaciones.

Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	2	3	4	5

N°	PREGUNTAS	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿Participaría Ud. en un taller de padres sobre las técnicas lúdicas?					
2	¿Realiza Ud. control de las actividades que realizan sus hijos?					
3	¿Se vincula Ud. en las actividades de la institución sobre el desarrollo del pensamiento creativo?					
4	¿Recibe Ud. Capacitaciones acerca de cómo aplicar las técnicas lúdicas para su desarrollo del pensamiento creativo?					
5	¿Está de acuerdo con que las clases que imparten los maestros hacia su representado sean dinámicas y divertidas?					
6	¿Los maestros incentivan a los estudiantes a participan activamente en clases?					
7	¿Los docentes realizan actividades con materiales didácticos en clases?					
8	¿Utiliza el maestro materiales lúdicos al momento de dar las clases?					
9	¿Te gustaría que el maestro innove el modo de dar las clases?					
10	¿Le gustaría participar en el diseño y elaboración de actividades lúdicas en una guía didáctica?					

Gracias por su colaboración.

Anexo



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. MENCIÓN:
EDUCADORAS DE PARVUÍLOS
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES
DE LA ESCUELA “Luis Alberto Suastegui”**

Lea detenidamente cada una de las preguntas y marque la alternativa que usted considere correcta según las siguientes especificaciones.

Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	2	3	4	5

Nº	PREGUNTAS	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿Está de acuerdo que el pensamiento creativo ayuda al estudiante?					
2	¿Le gustaría usar actividades lúdicas en sus clases?					
3	¿Al impartir sus clases lo hace con recursos didácticos y materiales?					
4	¿Cree Ud. Que el uso de actividades lúdicas ayuda al desarrollo del pensamiento creativo?					
5	¿Utiliza en sus clases materiales didácticos y actividades lúdicas?					
6	¿Está de acuerdo que el desarrollo del pensamiento creativo se lo realiza a través de actividades lúdicas?					
7	¿Le gustaría que los estudiantes elaboren actividades lúdicas a través del ámbito lógico matemático?					
8	¿Está de acuerdo con actividades lúdicas creativas para organizar un ámbito de lógico matemático entre sus estudiantes?					
9	¿Utilizaría materiales didácticos y funcionales para crear su guía didáctica?					
10	¿Le gustaría con agrado crear su guía didáctica para desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes?					

Gracias por su colaboración.

Anexo

Las afuera de la Escuela de Educación Basica “Luis Alberto Suastegui”



**Fuente: Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui”
Autoras: Carolen Dayana Arreaga Salavarría.
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.**

Encuesta a los padres de familia del plantel



**Fuente: Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui”
Autoras: Carolen Dayana Arreaga Salavarria.
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarria.**

Los estudiantes realizando actividades de las Guías Didácticas.



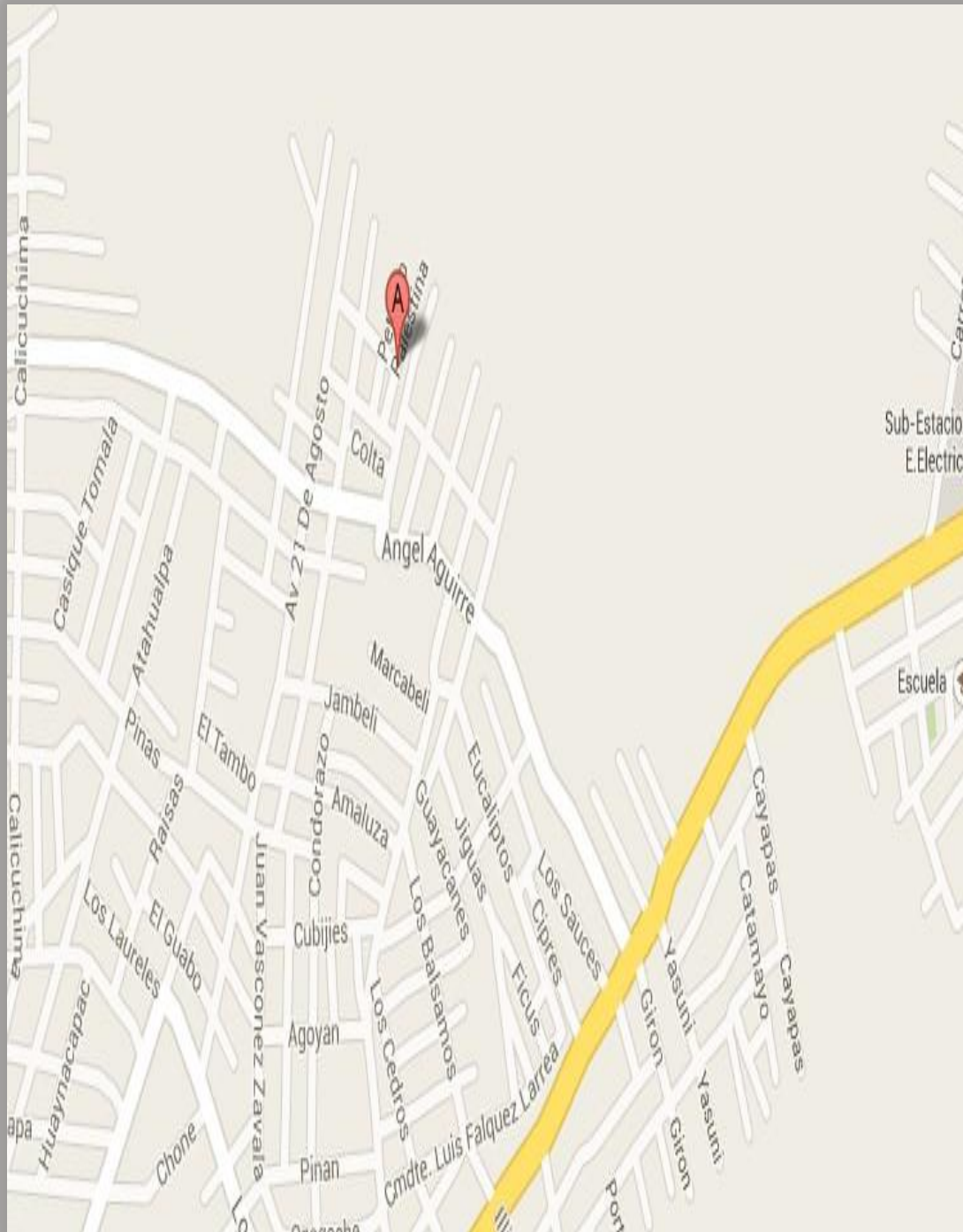
**Fuente: Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui”
Autoras: Carolen Dayana Arreaga Salavarria.
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarria.**

Ayudando a realizar las actividades lúdicas



**Fuente: Escuela de Educación Básica “Luis Alberto Suastegui”
Autoras: Carolen Dayana Arreaga Salavarría.
Lucciola Vanessa Arreaga Salavarría.**

Anexo



Fuente: Googlemaps.



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito relación lógico matemático en niños de cuatro años de la Escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui" Zona 5, Distrito 09D13, Provincia Guayas, Cantón Palestina, Periodo lectivo 2015-2016. Propuesta: Diseño de una guía didáctica de Estrategias metodológicas Lúdicas.

AUTORAS:

ARREAGA SALAVARRIA CAROLEN DAYANA Y
ARREAGA SALAVARRIA LUCCIOLA VANESSA

TUTOR:

Lcda. GUEVARA BURGOS JUANITA IRENE, MSc.

REVISORES:

Lcdo. VICTOR CEVALLOS, MSc.

Lcda. ESPERANZA MURILLO, MSc.

INSTITUCIÓN:

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:

FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS

FECHA DE PUBLICACIÓN:

AÑO 2017

No. DE PÁGS:

140 PAGES

TÍTULO OBTENIDO:

LICENCIADA EN EDUCADORES DE PÁRVULOS

ÁREAS TEMÁTICAS:

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LUIS ALBERTO SUASTEGUI" AMBITO EDUCATIVO

PALABRAS CLAVE:

(DESARROLLO DEL PENSAMIENTO) (ENSEÑANZA APRENDIZAJE) (PENSAMIENTO CREATIVO)

RESUMEN: La investigación refleja la falta de aplicación de técnicas de estudios en el desarrollo del pensamiento creativo desde tiempos atrás, en muchas instituciones educativas la educación se ha basado en procesos mecánicos antes que el desarrollo del pensamiento crítico debido al desconocimiento, poca aplicación y capacitación a los docentes. Es de vital importancia para los docentes y niños conocer y aplicar las técnicas de estudios para que se innove el proceso de enseñanza aprendizaje, las clases se vuelvan dinámicas y divertidas, llamen la atención del educando y este muestre un mayor interés al momento de impartir los conocimientos; desarrollen estrategias adecuadas que coadyuven a mejorar el aprendizaje en los niños de educación inicial, cuyo mejoramiento permite conocer sus potencialidades, creatividad y desarrollo del pensamiento creativo, la correcta aplicación de estas técnicas de estudios debe de tener cumplir un papel importante dentro del proceso, contribuyendo a la formación del autoestima, el aumento de su competencia social, y el desarrollo de su capacidad de solucionar problemas de la vida cotidiana. El trabajo se inscribe en la modalidad de proyecto psico pedagógico, cuyo enfoque es cualitativo, apoyado por un trabajo de campo, bibliográfico y documental. Para establecer esta falencia, se trabajó en una población estudiantil de la escuela de Educación Básica "Luis Alberto Suastegui" del Cantón Palestina, provincia del Guayas del durante el periodo lectivo: 2015 - 2016. Mediante la aplicación de la encuesta se determinó la necesidad prioritaria de trabajar sobre este aspecto. Durante la investigación se hace énfasis en la influencia Psicopedagógica que afectan el rendimiento académico, como directrices del proyecto. Se realizó una propuesta que está basada en una Guía Didáctica que con nuevos conocimientos que busquen beneficiar a la comunidad educativa, afianzando eficazmente mejorar el rendimiento escolar de los niños de educación inicial.

No. DE REGISTRO (en base de datos):

No. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

☐ SI

☐ NO

CONTACTO CON AUTOR/ES

Teléfono:

E-mail:

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía

Teléfono: (2294091) Telefax:2393065

E-mail: fca@uta.edu.ec