UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

PROYECTO EDUCATIVO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN: Educadores de Párvulos

LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL TALENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. DISEÑO DE TALLER TEÓRICO PRÁCTICO DIRIGIDO A DOCENTES.

AUTORA:
Castro Flores Johanna del Rocío Prof.

CONSULTORA ACADÉMICA:
María Flor Estrada Msc.

GUAYAQUIL, MAYO 2015

Guayaquil, Mayo del 2015

Arquitecta.
Silvia Moy-Sang Castro MSc.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACÍON

Ciudad.-

De mis consideraciones:

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la señorita Castro Flores Johanna del Rocío Prof. Parv. Diseñó y ejecutó el Proyecto Educativo con el tema: **"ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL TALENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. DISEÑO DE SEMINARIO TALLER TEÓRICO PRÁCTICO A DOCENTES".**

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por la suscrita.

La participante satisfactoriamente ha ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la **Aprobación** del Proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Observaciones:
.....
.....

Atentamente,

MSc. Flor María Estrada
CONSULTORA

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado con mucho amor y esfuerzo en primer lugar a Dios Todopoderoso, por tenerme con vida y salud.

A mi madre Linda, abuela Yolanda, tía Marisol quienes, me están apoyando y derramando bendiciones. Son Dignos de mi respeto y admiración, siempre los llevaré en mi corazón.

Castro Flores Johanna del Rocío

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a dios por estar siempre a mi lado y haberme dado fuerzas y sabiduría para poder continuar, y superarme.

A mis seres queridos quienes han sido apoyo incondicional y permanente les expreso mi más sincero agradecimiento, ellos me enseñaron que con perseverancia se llega a cumplir todas las metas propuestas.

Castro Flores Johanna del Rocío

I N D I C E G E N E R A L

CARÁTULA i
INFORME DEL PROYECTO ii
DEDICATORIA iii
AGRADECIMIENTO iv
ÍNDICE GENERAL v
ÍNDICE DE CUADROS viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS ix
RESUMEN xi
INTRODUCCIÓN 1

CAPITULO I
EL PROBLEMA
CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN 4
SITUACIÓN CONFLICTO O PROBLEMÁTICA 5
CAUSAS DE LA SITUACIÓN CONFLICTO 6
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 7
TEMA DE INVESTIGACIÓN 7
INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN 7
OBJETIVOS: GENERAL Y ESPECÍFICO 8
JUSTIFICACIÓN 8

CAPITULO II
MARCO TEÓRICO
ANTECEDENTES 11
LAS BASES TEÓRICAS 11
LA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE 12
EL CLIMA LÚDICO 14
TÉCNICAS LÚDICAS EFECTIVAS EN LA EDUCACIÓN 15
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DEL JUEGO 16

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA FORMACIÓN Y PRÁCTICA DOCENTES: 16
-JUEGO 17
-APRENDIZAJE 18
-EDUCADOR 18
EL JUEGO 20
CARACTERÍSTICAS 22
EL JUEGO ES LA ACTIVIDAD PROPIA Y CARACTERÍSTICA DEL NIÑO 24
HABILIDADES CREATIVAS 24
ÁREA DEL TALENTO CREATIVO 25
PROCESOS CREATIVOS 25
CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA DE TALENTO CREATIVO MOTRIZ 26
BASE PEDAGÓGICA 29
BASE PSICOLÓGICA 30
BASE SOCIOLÓGICA 33
BASE FILOSÓFICA 34
BASE LEGAL 35
IDENTIFICACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES 38

CAPITULO III
METODOLOGÍA
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN 40
TIPOS DE INVESTIGACIÓN 41
UNIVERSO Y MUESTRA 43
MÉTODOS Y TÉCNICAS 45
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN 47
RESULTADOS: CUADROS, GRÁFICOS 52
Encuesta dirigida a Directivos y Docentes 52
Encuesta dirigida a Representantes Legales 62
ÁNÁLISIS DE LOS RESULTADOS 72
RESPUESTAS A LAS INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN 73

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

TÍTULO 76
JUSTIFICACIÓN 76
OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS 77
FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN 77
DESCIPCIÓN DE LA PROPUESTA 78

CONCLUSIONES 121

RECOMENDACIONES 121

BIBLIOGRAFÍA 125

ANEXOS 128

INDICE DE CUADROS

Pág.

Cuadro No. 1: OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES 39

Cuadro No. 2: UNIVERSO 44

Cuadro No. 3: MUESTRA 45

Cuadro No. 4: Herramientas para la actividad lúdica 52

Cuadro No. 5: Tipos de estrategias 53

Cuadro No. 6: Creatividad de los niños 54

Cuadro No. 7: Bajo desempeño escolar 55

Cuadro No. 8: Dinámicas y juegos para niños 56

Cuadro No. 9: La música estimula 57

Cuadro No. 10: Estimular actividades en los niños 58

Cuadro No. 11: Desarrollo de la clase 59

Cuadro No. 12: Participación de los padres 60

Cuadro No. 13: Taller de actividades lúdicas 61

Cuadro No. 14: Los aprendizajes lúdicos 62

Cuadro No. 15: Participar en capacitaciones 63

Cuadro No. 16: Desarrollo de actividades lúdicas 64

Cuadro No. 17: Responsabilidad del docente 65

Cuadro No. 18: Ambiente confortable para la creatividad 66

Cuadro No. 19: Recursos didácticos 67

Pág.

Cuadro No. 20: La familia y los valores 68

Cuadro No. 21: Participar en proyectos lúdicos 69

Cuadro No. 22: Rincón de juegos 70

Cuadro No. 23: Capacitaciones para docentes 71

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1: Herramientas para la actividad lúdica 52

Gráfico No. 2: Tipos de estrategias 53

Gráfico No. 3: Creatividad de los niños 54

Gráfico No. 4: Bajo desempeño escolar 55

Gráfico No. 5: Dinámicas y juegos para niños 56

Gráfico No. 6: La música estimula 57

Gráfico No. 7: Estimular actividades en los niños 58

Gráfico No. 8: Desarrollo de la clase 59

Gráfico No. 9: Participación de los padres 60

Gráfico No. 10: Taller de actividades lúdicas 61

Grafico No. 11: Los aprendizajes lúdicos 62

Grafico No. 12: Participar en capacitaciones 63

Grafico No. 13: Desarrollo de actividades lúdicas 64

Grafico No. 14: Responsabilidad del docente 65

Grafico No. 15: Ambiente confortable para la creatividad 66

Pág.

Grafico No. 16: Recursos didácticos 67

Grafico No. 17: La familia y los valores 68

Grafico No. 18: Participar en proyectos lúdicos 69

Grafico No. 19: Rincón de juegos 70

Grafico No. 20: Capacitaciones para docentes 71

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

TEMA: La actividad lúdica en el talento creativo de los niños de 4 a 5 años. Diseño de Taller teórico práctico dirigido a docentes.

Autora: Castro Flores Johanna del Rocío
Asesora: Estrada Flor María Msc.

La presente investigación y propuesta servirá de guía para reconocer la incidencia de las estrategias lúdicas para el desarrollo del talento creativo en los niños de 4 a 5 años, quienes necesitan afianzar todas sus destrezas y habilidades para conseguir un desarrollo integral y un aprendizaje significativo que les permita interiorizar los conocimientos que deben aprender acorde a su edad para brindar al docente pautas y que a su vez le sirva al representante legal, para facilitar el proceso de aprendizaje. El taller se lo realizó con los docentes del área de inicial para desempeñar este tipo de estrategias metodológicas a través de estos talleres, es necesario señalar que realmente los niños pueden alcanzar un aprendizaje significativo, acorde con su edad, es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje y debe ser a base de preparación y capacitación de los mismos, lo más conveniente para que este trabajo resulte eficiente es que los maestros y los representantes legales trabajen en conjunto para un mejor rendimiento escolar. La presente investigación corresponde al paradigma cualitativo y la modalidad es de proyecto factible con una exhaustiva investigación de campo, donde se contó con el apoyo de la comunidad educativa. Se aplicó la técnica de la encuesta, que permitió a través de un cuestionario de diez preguntas con la escala de Lickert, recoger información sobre el conocimiento que tienen del tema en cuestión y la expectativa de la propuesta. Se realizó la tabulación, representada en gráficos y análisis de cada una de las preguntas y la propuesta planteada tuvo gran acogida. Todo lo anterior permite comprender la importancia del planteamiento del problema y las posibles alternativas de solución que se enuncian en las conclusiones y recomendaciones, que se llevan a efecto para mejorar la calidad de aplicación de las estrategias lúdicas en el estudiante aplicando diversidad de juegos y estimulación continua en todos los niveles.

JUEGOS LÚDICOS | TALENTO CREATIVO | TALLERES

INTRODUCCIÓN

En esta época en la que parece existir un predominio total de la telemática, que es el resultado de la conjunción de las nuevas tecnologías de la telecomunicación y los ordenadores, sobre los libros o sobre el papel impreso.

Pero al margen de que sea cierta esta dominación, lo que sería muy discutible si se tiene en cuenta el número de publicaciones anuales de libros, revistas, periódicos, monografías, etc., que se realizan en nuestro país y en el resto del mundo, la realidad es que, hoy por hoy, la mayor parte de los conocimientos adquiridos por los estudiantes se producen justamente a través de la aplicación de las actividades lúdicas y no por la utilización de otros medios los cuales, dicho sea de paso, no son excluyentes de la estrategia lúdica , sino complementarios de ésta, o, si se quiere, a la inversa.

El estudio actual se realiza mediante la actividad lúdica en un porcentaje elevadísimo; a mucha distancia, le sigue la asistencia a clase, las prácticas y no se le da la importancia que tiene, pues su enseñanza y adiestramiento se limita a los primeros años de la escolaridad sin que haya una continuidad posterior.

Hasta tal punto es importante la actividad lúdica que muchas de las dificultades por las que pasan un importante número de estudiantes dominadas de sus deficientes habilidades, deficiencias que suelen provocar problemas de comprensión, de retención y de elaboración y que llevan aparejado un empleo excesivo de tiempo, acumulación de cansancio y fatiga por el esfuerzo que acarrea.

Este proyecto tratará en detalles lo anteriormente mencionado y para su mejor comprensión se lo ha dividido en cuatro capítulos:

El capítulo I tratará sobre el problema que motivó la investigación; se analiza el contexto de la misma, así como problemas de investigación ,la situación del conflicto, evaluación del problema, las causas, formulación del problema, interrogantes de la investigación los objetivos generales y específicos y la justificación.

El capítulo II lo constituye el Marco Teórico; los antecedentes o trabajos que sobre el tema se han realizado previamente. Forma parte del capítulo la Fundamentación Teórica, que es el bagaje científico en que se sustenta la investigación. Además la Filosófica, Psicológica, Pedagógica, Social y Legal que son pilares importantes que complementan todo proceso investigativo, la definición y la Operacionalización de las variables.

En el capítulo III se encuentra la Metodología, el análisis y la discusión de resultados, índice de métodos y técnicas que se aplicará los instrumentos para recoger información; entrevista y encuesta. Además este capítulo incluye las tablas, gráficos, es decir los resultados, su análisis y la respuestas de las interrogantes de la investigación.

El capítulo IV Corresponde a la propuesta que cuenta con su propia estructura y tuvo mucha aceptación; ella constituye una posible alternativa de solución al problema que se planteó.

Los niños pueden aprender, disfrutar y beneficiarse con la participación activa y aplicación de actividades lúdicas, cuando se les brinda la instrucción, el aliento y el apoyo necesario, así como se adapta la práctica lúdica para el desarrollo del talento creativo motriz a las necesidades de cada uno de ellos.

La práctica lúdica constante es fundamental para lograr destrezas, que el estudiante debe alcanzar un pensamiento creativo acorde a su edad, ya que constituye la forma más adecuada de probar estas experiencias, evaluar los adelantos y ofrecer incentivos para la evolución personal.

El estudio elaborado sobre las actividades lúdicas y su importancia en niños y niñas de educación inicial, se llevó a cabo mediante una investigación de campo, de naturaleza descriptiva y cuantitativa, con la finalidad de emplearlas como una herramientas de aprendizaje ya que el mismo proporciona la oportunidad de construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, la misma que se fundamentó en una serie de antecedentes relacionados con la variable en estudio.

Para un estudiante de Educación Inicial la cual oscila entre los 4 y 5 años, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema preescolar.

Así mismo, la medida en que el infante recibe y es sometido constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones, que le impone la adquisición de información pierde la formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente tal información.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

Debido a la falta de conocimientos adecuados para el desarrollo integral del aprendizaje, no se ha logrado un verdadero incremento de la calidad educativa, en términos de un dominio en el área del juego, poniéndose en evidencia un cúmulo de deficiencias de aprendizaje en este ámbito. Actualmente en los Centros de Educación Inicial existe una carencia de actividades lúdicas relacionadas con los objetivos y logros que se desea conseguir para el desarrollo del talento creativo. La familia es el pilar fundamental de donde parte el desarrollo de personalidad, las conductas, los aprendizajes y sus valores.

El uso mínimo de actividades lúdicas trae en los niños consecuencias perjudiciales y que afectan a su desarrollo posterior; en varios casos observados en los centros de Educación Inicial. Las maestras parvularias se encuentran escolarizadas dentro del nivel, y se le da poca importancia al espacio de interacción en el que mediante actividades lúdicas, el niño o la niña tenga posibilidades de integración desarrollando habilidades y destrezas que le darán la capacidad de conocer, descubrir y expresar su mundo interno y externo a través de cuerpo.

Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área motriz conllevan a un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades lúdicas. El ambiente familiar no le permite al niño y niña desarrollar adecuadamente la motricidad ya que existe demasiada sobreprotección y esto genera dependencia en todas sus actividades, para esto es necesario que padres y maestras estén en constante comunicación dando prioridad a los intereses y necesidades de los niños y niñas.

En este proyecto se pretende crear un espacio que permita apoyar la iniciativa y el entusiasmo del maestro para crear situaciones originales a fin de que los niños encuentren un lugar que les incentive a establecer sus propios hábitos de actividades lúdicas con la finalidad de desarrollar el talento creativo en los niños de 4 a 5 años.

Situación del conflicto o Problemática

Este trabajo de investigación se lo realiza con los niños en el "Centro Educación Inicial "Marcelo Suárez Montesdeoca "ubicada en la Isla Trinitaria en la Coop. Nuevo Ecuador 2 Mz, g-7 Sargento Anchico 412 y Peatonal 49 A parroquia Ximena de la Ciudad de Guayaquil, al realizar la visita a esta Institución se observó que los niños y niñas del 4 a 5 años tienen dificultad en el desarrollo del talento creativo por la falta de estrategias metodológicas.

La escuela se encuentran con un sin número de reglas, normas, limitaciones; además de que el docente imparte sus clases de una manera que hacen que todo su nuevo entorno se vuelva aburrido y desmotivante, haciendo que su rendimiento escolar no sea el adecuado.

Es necesario cambiar la metodología y contenidos académicos en esta institución, los docentes no cuentan con nuevas actividades lúdicas para el talento creativo para dar un mejor desenvolvimiento en sus actividades diarias y en el desarrollo de su personalidad, llevar a los niños a conquistar la verdadera evolución para tener una mejor enseñanza educativa en estos niños con el pasar de los tiempo.

Es evidente que las situaciones incomoda a los niños se reflejan en la deserción, inconformidad, teniendo resultados muy bajos en la apreciación de su aprendizaje significativo pero independientemente de esto, el Centro Infantil debe tener clara y plena seguridad que ha elegido los mejores métodos pedagógicos y adaptarlos a su realidad, por cuanto es muy necesaria elaborar un taller teórico práctico dirigido a los docentes

de la Institución para poder ayudar así a los niños 4 a 5 años que presentan problemas al realizar las actividades lúdicas.

En la institución educativa existe la necesidad de experimentar nuevas alternativas pedagógicas, que ayuden a desarrollar su talento creativo que le permita la mayor construcción posible de aprendizaje significativo y que los párvulos se conviertan en personas solidarias, criticas, reflexivas, creativas y todo lo que realicen lo interioricen y les sirva para la vida a través de las diferentes actividades lúdicas.

Causas de la situación conflicto

- Escasa cooperación y comunicación entre docentes y representantes legales.

- Docentes que no aplican nuevas actividades lúdicas.

- Poco material de consulta al alcance de los docentes para mejorar sus técnicas de enseñanza.

- Brindar a los docentes nuevas pautas o alternativas pedagógicas para mejorar el desarrollo del talento creativo en los niños para facilitar el proceso de su aprendizaje.

- Reconocer la incidencia de las estrategias lúdicas de niños de 4 a 5 años quienes necesitan afianzar todas sus destrezas y habilidades.

- Conseguir un desarrollo integral y un aprendizaje significativo el cual les permita interiorizar conocimientos de acorde a su edad.

Formulación de problema de investigación

¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en el talento creativo de los niños de 4 a 5 años en el rendimiento académico del Centro de Educación Inicial Marcelo Suárez Montesdeoca?

Tema de investigación

La actividad lúdica en el talento creativo de los niños de 4 a 5 años.

Diseño de taller teórico práctico Dirigido a docentes.

Interrogantes de la investigación

¿Para qué sirve la actividad de lúdica en el aprendizaje de los niños?

¿Cómo se utiliza la actividad lúdica en el aprendizaje?

¿Qué es el talento creativo en los niños?

¿Qué tipo de actividades se usan para el desarrollo del talento creativo?

¿Por qué es necesario desarrollar el talento creativo motriz en los niños?

¿Qué es un rincón de actividades lúdicas?

¿Qué tipo de materiales didácticos se necesitan en un rincón de actividades lúdicas?

¿Cómo ayudar a los niños en el proceso para realizar la actividad lúdica?

¿Cómo se puede ayudar al mejoramiento de rincones de estrategia lúdica en el trabajo docente?

¿Por qué son importantes los rincones de actividades lúdicas?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

General

Mejorar las actividades lúdicas en el talento creativo de los niños de 4 a 5 años, por medio de un taller teórico y práctico para obtener mejores resultados en el desarrollo integral del aprendizaje.

Específicos

- Identificar las actividades lúdicas para aplicarse en la institución y establecer un diagnóstico de necesidades.
- Desarrollar el talento creativo en los niños a partir de actividades lúdicas para generar en ellos actitudes positivas frente a sí mismos y su entorno.
- Identificar los recursos didácticos que permitan poner en práctica las actividades lúdicas con juegos de exploración y experimentación.

Justificación

Son varios los argumentos por las cuales se realiza esta investigación pero lo más importante se relaciona con la crisis educativa actual del Ecuador y que exige la urgente necesidad de orientar el aprendizaje poniendo en práctica nuevos enfoques educativos activos, vinculados al nivel inicial en las diferentes áreas, tomando como punto de referencia las actividades lúdicas que conforman la parte fundamental en el desarrollo integral del niño o niña. Los aportes de esta investigación tienen diferentes proyecciones:

La incidencia de la aplicación de nuevas actividades lúdicas mediante la utilización de material didáctico recopilado, en el dominio de la actividad lúdica que favorece a todo el ámbito educativo del nivel inicial, a la vez que es un gran aporte científico por las metodologías a utilizarse de manera que desde este parámetro, el proyecto se justifica ampliamente.

Indudablemente se va a incrementar en forma considerable el nivel académico y desempeño profesional de los docentes que adopten las metodologías promovidas por la elaboración de taller teórico práctico y se tendrá acceso a perfiles privilegiados de profesionalismo en los docentes.

Todos los cambios en la estructura educativa de cualquier país, inciden directamente en la sociedad en la cual se operan, en el presente caso, toda la comunidad recibirá el impacto positivo de una educación de calidad y con proyecciones hacia la investigación científica en el vasto campo que abarca las actividades lúdicas, que son la base del aprendizaje en el nivel inicial desde el punto de vista psicológico.

Es importante la elaboración del taller teórico práctico ya que mediante su aplicación podrán reprogramar sus actividades y enseñanzas dirigidas a los niños y niñas a través de vivencias, experiencias docentes propias y de terceros.

Independientemente de la experiencia se respalda con bibliografía sobre el tema en términos adaptables a la realidad del problema, contamos con la colaboración y la apertura de los directivos del Centro de Educación Inicial y el aporte de profesionales en el tema.

Los juegos ayudan al docente a hacer su clase más dinámica, amena, interesante, activa. Como maestras parvularias conscientes de esta problemática y en base a las experiencias docentes de este nivel se cree conveniente elaborar un taller que se ajuste a la realidad, y sirva como una orientación pedagógica a través de ejercicios secuenciales y graduales manteniendo un proceso sistemático para lograr aprendizajes significativos.

Con la aplicación de este trabajo de investigación serán los niños quienes se beneficien de estas actividades porque por medio de las actividades lúdicas se podrá desarrollar el talento creativo de una tarea pendiente al logro de resultados favorables de acuerdo a las condiciones problemáticas planteadas dentro del campo cultural.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Verificados los archivos de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación Carrera Educadores de Párvulos de la Universidad de Guayaquil, una nueva línea de investigación vinculada al presente proyecto con el tema: La actividad Lúdica en el talento creativo de los niños de 4 a 5 años. Diseño de un taller teórico práctico dirigidos a docentes.

El Ministerio de Educación promueve y fomenta activamente la enseñanza y el aprendizaje de la población, para asegurar una adecuada calidad de vida de todos, a través de los Centros de Educación Inicial, garantiza los derechos de los niños y niñas en el Ecuador.

Poniendo en ejecución planes, normas y medidas que imparte el Gobierno Nacional en materia de protección integral a los niños, niñas y sus familias. Su gestión se desarrolla en cuatro líneas de acción: Desarrollo Infantil, Protección Especial, Participación, Atención en Riesgos y Emergencias.

En Ecuador los Centros de Educación Inicial, atienden a cerca de 500 mil niños y niñas, de entre los 3 y 5 años para que desarrollen su talento creativo motriz adecuado a su edad también les ayudan en la estimulación, formación, capacitación familia.

Las bases teóricas

Actividad Lúdica:

Teniendo en cuenta que las actividades lúdicas son un medio significativo para vincularse y favorecer el aprendizaje significativo de

niños y niñas con diferentes niveles de comprensión y con necesidad de mejorar sus relaciones interpersonales se ha diseñado esta propuesta con miras a fortalecer la motivación y los lazos de integración en los niños y niñas del grado de la institución educativa.

La actividad Lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de esta investigación, se sostiene la necesidad de reflexionar más a fondo la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica.

A través de acciones lúdicas como dinámicas, rondas, juegos y concursos planteados en la misma, los niños y niñas podrán desplegar su potencial de motivación que favorezca su estimulo durante el proceso de aprendizaje mejorando con esto la convivencia y la participación dentro y fuera del contexto educativo por lo que se pretende con estas estrategias buscar que el estudiantado participe de forma activa en relación con sus otros compañeros de aula, los estudiantes de la institución y sus profesores que son las personas que más cerca se encuentran durante el recorrido del curso.

La Lúdica y el Aprendizaje

El mundo evoluciona y la educación también. Debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los alumnos, recordemos que aprendemos el 10% de lo que escuchamos, el 30% de lo que vemos y el 60% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos potenciamos al 60% la capacidad de aprendizaje.

(Alfonso García Velásquez, 2009) *"*El juego nos enseña a respetar las normas, a entendernos y a relacionarnos con los demás*"*. (Pág. 15)

Esta cita dice que el juego es muy importante porque aprendemos normas, y llevarnos con los demás, son ejercicios que pueden realizar los niños. Todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global, integral, motivadora y significativa a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos. Pues bien, toda actividad lúdica es creador de campos de posibilidades, abre caminos, horizontes, permite el riesgo, la oportunidad, el desafío. Jugar es ser capaz de vivenciar la trama existencial en una constante apelación y respuesta.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso.

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

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

Para la actividad Lúdica se convierte en una función educativa plena de sentido y significación. Dota de una singular utilidad al educando

y jugador que implica una experiencia libre y creadora. Le permite apelar, imaginariamente a su entorno y responder con nuevas acciones.

Esto lo forma, lo capacita para asumir nuevos roles, cambios, complejidad y desafíos. Al poner en práctica la espontaneidad, le permite ser lo que es capaz de ser y hacer y proyectarlo. Jugar entrar nos compromete globalmente, al generar una tensión lúdica que posibilita recrear ámbitos de encuentro y ejercitar la libertad.

El clima lúdico.

El clima lúdico es un ámbito de alegría y encuentro en el que se puede convivir, participar y expresar libremente.

Permite:

- Jugar creativamente
- Comunicarse con facilidad
- Crear vínculos de amistad entre personas que comparten vivencias,
- intereses y necesidades.

La actividad Lúdica valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran la situación de enseñanza-aprendizaje y que dan sentido y significado a todas las variables que intervienen en el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo son, en suma, mediadores en el proceso de aprendizaje. En el cual, los sujetos -educadores y educandos- crecen en la interacción comunicativa y en las experiencias realizadas.

El permanente juego de apelación, respuesta, implicación, libertad, individualidad, sociabilidad, entusiasmo, dificultad, constituyen una situación que permite aprendizajes significativos. Las importantes contribuciones de la psicología contemporánea a las teorías cognitivas del juego nutren, también, el marco teórico de la actividad Lúdica.

Jean Piaget estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego. La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores.

Los educadores se enfrentan al dilema y desafío que significa compatibilizar las Teorías, Modelos y Estilos que fundamentan teóricamente el hecho educativo con la práctica docente en contextos concretos; armonizar las propuestas políticas-técnicas con el acto didáctico y finalmente, la posibilidad de acceder a los conocimientos y poder aplicarlos en el aula. (Perfeccionamiento). En consecuencia, el problema se plantea en el nivel de la transferencia didáctica, esto es, en el de la relación entre teoría y práctica**.**

Este tema preocupa particularmente, porque es la "zona de conflicto" donde suele producirse la separación entre los modelos didácticos y la práctica educativa. En el marco de la Estrategia Lúdica se plantea la organización de un Currículum integrador, que se diseña sobre la base de los principios y categorías pedagógicas enunciados anteriormente.

Técnicas lúdicas efectivas en la educación

El Sistema Educativo aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos, quizás si un trabajo que tuviera en cuenta la lúdica dentro de los principios del proceso de enseñanza aprendizaje llegará a concretarse, entonces se podría lograr, cuando se haga general el éxito y se refiera al sentido de cooperación o de conocimientos de técnicas o métodos lúdicos para la importancia de la inteligencia y la posibilidad de su desarrollo a través del Proceso Docente Educativo.

El rol de la escuela ha constituido el área donde se ha centrado la atención de este estudio por la influencia que tiene en la vida del estudiante, además porque se considera que junto a la familia son las fuentes de progreso máximo para concretar el desarrollo de la lúdica en el estudiante. Es necesario promover en la familia una real sensibilidad en relación con el proyecto intelectuales educativos y lograr que no se convierta consciente o inconscientemente en un freno o resistencia para el desarrollo de aprendizaje escolar.

Orientaciones metodológicas del juego

Las Orientaciones Metodológicas para el juego motor existen, pero la lúdica no es sólo dada por los juegos, es de carácter físico. Se debe partir que la lúdica es toda actividad que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción, una dimensión del desarrollo humano y que debe tener una nueva concepción que no debe estar incluida sólo en actividades del tiempo libre, ni interpretado como un simple juego, sino que debe considerarse como unos recursos del campo educativo.

Las actividades lúdicas en la formación y práctica docentes

Los niños deben tener todas las medios de entregarse a los juegos y a las actividades recreativas, que deben ser orientadas por los docentes para fines de la educación; la sociedad y esforzarse para favorecer el gozo de este derecho

El juego es la actividad natural, rica y espontánea del niño a lo largo de su desarrollo, es su más auténtica forma de expresión, ocupa un lugar privilegiado, le permite relacionarse activamente con el mundo.

Cuando juega lo hace con seriedad, intensidad y compromiso integrando aspectos motrices, intelectuales, creativos y afectivos.- Jugando el niño aprende a relacionarse con el otro y también a reconocer lo que él tiene de diferente. A través del juego los niños son protagonistas y no espectadores pasivos, se entrenan en la participación, en la competición, la convivencia y socialización.

Este segundo se acerca más a la práctica de la libertad. “El tiempo libre es el que está constituido por aquel aspecto del tiempo social en el que el hombre auto condiciona con mayor nitidez su conducta personal y social, predominando la libertad por sobre la necesidad.

(Gutierrez, 2012) *“*Cada quien debe emprender ese viaje fascinante con un espíritu libre y una mente crítica y abierta, formados por cada experiencia que vivimos“(Pág. 17)

Cualquier actividad, tarea, ocupación puede ser considerada recreativa, siempre que alguien se dedique a ella por su voluntad, con placer y lo haga por propia elección.

El Juego es la actividad principal del niño.

Juego:

- El Juego se convierte en estrategia en una relación de enseñanza-aprendizaje.

- A través del juego, el niño desarrolla gradualmente conceptos, habilidades y actitudes.
- Cualquier contenido curricular-conceptual, procedimental o puede ser transferido mediante el juego. Condiciones de las estrategias lúdicas: motivadoras, significativas, dinámicas, oportunidad para el descubrimiento y la creatividad, participativas.

Aprendizaje:

- Existe aprendizaje cuando en una experiencia se produce un cambio duradero en las capacidades/aptitudes humanas.
- El aprendizaje implica el pensar, el sentir y el actuar.
- Las transformaciones que se producen son cambios en la estructura de la personalidad.
- El punto de partida de todo aprendizaje escolar es la consideración de los esquemas creativos previos del niño, de sus intereses y necesidades, del grado de significativita de los contenidos y del clima motivador.

Educador:

- Actitud de cambio.
- Conocimiento y práctica de estrategias lúdicas. Organizador del Clima lúdico.
- El maestro lúdico es un "jardinero de almas infantiles".
- En el Modelo Didáctico, la organización constituye un elemento muy importante, surge como una necesidad de estructurar y

sistematizar las múltiples variables interdependientes de un todo funcional y complejo.

- En el Modelo propuesto, las actividades de enseñanza-aprendizaje constituyen el núcleo del proceso educativo.

Las actividades constituyen el campo de experiencias de los aprendizajes, por ello, en la selección y organización de los contenidos y las estrategias didácticas, el docente ha de tener en cuenta, no sólo los aspectos funcionales específicos.

Qué y cómo trabajar, qué tarea desarrollar en una situación concreta o con un objetivo determinado, sino también, la experiencia global que fundamenta el desarrollo de las estructuras personales del estudiante y el modelo de acción que ha puesto en marcha.

En la organización de las actividades se sugiere tener en cuenta las siguientes condiciones:

- **Calidad:** las actividades seleccionadas deben contemplar el desarrollo del mayor número de capacidades y aptitudes.
- **Adecuación:** atender a las características de los estudiantes: nivel de aprendizaje, intereses, vivencias, ambiente en el que interactúan, tiempo de aprendizaje,
- **Secuenciación:** incluir en las actividades secuencias: individual y grupal, de interior y exterior, de movimiento/reposo, de expansión sensorio-motriz.
- **Motivación:** actividades gratificantes y promotoras de la singularidad creativa de los niños. El Juego es un instrumento óptimo de motivación.

- **Sistematización:** necesidad de programar sistemáticamente las actividades al tener en cuenta los criterios anteriores.

Elaborar una enumeración de experiencias vivenciales de los estudiantes y transferirlas en estrategias didácticas permitirá relacionar significativamente a la escuela con los ámbitos personal, familiar y social.

El Juego tiene una especial importancia en la selección de actividades de aprendizaje del niño. Constituye un ámbito permanente de encuentro, motivación, creatividad, expresión y gozo que no debe faltar en ningún modelo didáctico infantil.

El juego

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del talento de cada niño, pero en muchos casos éstos no tienen una diferenciación demasiado clara. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, anímico de simulación.

En el año 300 a.c. es la primera referencia sobre juegos que existe. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. El juego es una actividad inherente al ser humano.

Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere"

ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. En el diccionario de la Real academia define al juego como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde sin embargo se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego.

Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico.

> (Milicic, 2013)Cuando el niño juega entra en un estado de bienestar emocional, y por lo tanto se irrigan las zonas cerebrales de las emociones positivas y se produce una mayor cantidad de sinapsis en esas áreas, lo que predispones a tener un estado de ánimo más positivo una actitud optimista ante la vida. (Pág. 4).

Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas se apuntan las siguientes:

En conclusión, es necesario que el niño interactúe con el mundo que le rodea y que pueda participar de su entorno de mejor manera.

Estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos. Incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.

- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Características

- Es libre.
- Produce placer.
- Implica actividad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y especifico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.

- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

(Alfonso García Velásquez, 2009) “El juego es un ámbito de aprendizaje en el que los niños adquieren modelos de comportamiento habilidades que les servirán en el futuro para su adecuada inserción en el mundo adulto“. (pág. 25).

El juego es la comunicación que tienen los niños desarrollado en el medio que los rodea, donde se pone a prueba sus emociones, conocimientos acciones entre unos de otros.

La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gateara, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina, juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido, durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiere conciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a lastimar"…., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda desarrollarse.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

El juego es la actividad propia y característica del niño

Propia porque el chico juega todo el tiempo.

Todo lo que hace, como juego lo hace.

Y característica, porque la necesidad de jugar lo distingue del adulto. El niño vive en estado de juego.

El niño se forma en un proceso de juego, de interacción lúdica con otras personas, con los objetos, con los animales, con los hechos.

El juego tiene una razón en sí mismo.

Cuando el juego no es interesante para el niño, este lo abandona.

Jugar forzado es aburrido y el niño sólo lo hace si le exigen como obligación.

Y con eso ya no es juego, sino tarea.

Habilidades Creativas

Las habilidades destacan la capacidad de manejar el lenguaje, la memoria, la rapidez para desarrollar procedimientos matemáticos, por citar a algunas. Entre las habilidades no cognitivas, son importantes la autoestima, la autorregulación (conocer los propios límites e imponerse normas) y la motivación. Estas destrezas se desarrollan desde el momento de nacer y la ayuda de los padres junto al trabajo escolar en los primeros años es clave.

Según las investigaciones, la edad más importante para la estimulación de estas habilidades se da entre los dos y los ocho años. La evidencia muestra que son más importantes las condiciones familiares durante la infancia temprana, que las condiciones en el momento que se decide asistir a la educación superior, lo que supone una inversión a lo largo de la vida de los niños.

En otras palabras, la estimulación que reciben los niños en su casa y la calidad de la educación que reciben en las escuelas, parecen ser la clave del éxito.

Área de talento creativo:

Es el desarrollo evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implican pasos, discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

Procesos creativos:

- **Discriminación:** Mecanismo sensorial en el que el receptor distingue entre varios estímulos diferentes o iguales, seleccionar uno y eliminar los demás.
- **Atención:** Función mental por la que nos concentramos en un objeto. Aunque es un proceso creativo también es un proceso afectivo ya que depende, en alguna medida, de la experiencia que haya tenido la persona con lo observado. La atención es el primer factor que influye en el rendimiento escolar.
- **Memoria:** Capacidad para evocar la comunicación previamente aprendida. Se involucra básicamente las siguientes fases:

- Adquisición de la información: es el primer contacto que se tiene con la información (ver, oír, leer…)
- Proceso de almacenamiento: se organiza toda la información recibida.
- Proceso de recuperación: es la utilización de la información recibida en el momento necesario.

- **Imitación:** Capacidad para aprender y reproducir las conductas (simples y complejas) realizadas por un ejemplo. En la imitación se involucran los procesos creativos, afectivos y conductuales. El niño imita todo lo que está a su alcance. En el juego, el niño reproduce o representa las actividades de quienes lo rodean: padres, maestros, hermanos, amigos; le gusta representar papeles más que ser el mismo.
- **Conceptualización:** Es el proceso por el cual el niño identifica y selecciona una serie de rasgos o claves (características) relevantes de un conjunto de objetos, con el fin de buscar sus principales propiedades esenciales que le permiten identificarlo como clase y diferenciarlos de otros objetos.
- **Resolución de problemas**: Capacidad que se tiene, de acuerdo a los aprendizajes y las experiencias, para dar respuestas a diferentes situaciones y enfrentamientos.

Características del área de talento creativo motriz:

Se comprende como área de talento creativo motriz aquella que comprende el conocimiento físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos (explorando activamente con todos los sentidos; manipulando, transformando y combinando las herramientas continuas y discontinuas; escogiendo materiales, actividades y propósitos; adquirir destrezas con

equipos y materiales; descubrir y sistematizar los efectos que tienen las trabajos sobre los objetos, como por ejemplo agujerear, doblar, soplar, romper, apretar...; descubrir y sistematizar los atributos y propiedades de las cosas).

El conocimiento lógico matemático definido en términos de las relaciones establecidas entre los objetos, tales como clasificación (al investigar y descubrir los atributos de las cosas; observar y describir las semejanzas y diferencias de las cosas, agrupar y aparear las cosas por sus semejanzas y diferencias; usar y describir objetos de diferentes maneras; conversar acerca de las características que algo no posee o la clase a la cual no pertenece; mantener más de un atributo en mente; distinguir entre algunos y todos; agrupar y reagrupar por otro criterio conjunto de objeto), seriación (hacer comparaciones, por ejemplo: más alto, menos alto, más gordo, más flaco, menos lleno, arreglar varias cosas en orden y describir sus relaciones; probar y encajar un conjunto ordenado de objetos en otros conjuntos a través de intentos y error) y número (comparar cantidades; arreglar dos grupos de objetos en correspondencia 1 a 1 deshacerla y restablecerla, recitar los números de memoria; contar objetos; medir y comparar material continuo; reconociendo y escribiendo numerales; llenar y vaciando espacios tridimensionales con material continuo y discontinuo).

También comprende el entendimiento espacio-temporal definido en términos de nociones que alcanza el niño de su tiempo y su espacio.

En cuanto al espacio se pueden mencionar las siguientes actividades: encajar, ensamblar y desensamblar cosas; arreglar y reformar objetos; tener experiencias, describir la posición relativa, direcciones y distancias de las cosas, de su propio cuerpo; tener experiencias representar su propio cuerpo; aprender a localizar cosas y lugares en el aula, en el entorno que le rodea e interpretar

representaciones espaciales en dibujos, cuadros e imágenes, diferenciar y describir formas; reproducir la posición espacial de los objetos en forma lineal, con objetos del modelo pero colocados de la manera más unida o más separada y en forma inversa.

Las actividades con respecto al tiempo pueden ser: al empezar y parar una actividad al recibir una señal; tener experiencias y describir diferentes velocidades; tener experiencias y comparar intervalos de tiempo; observar cambios de estación (frío, calor, lluvia, sequía); observar relojes y calendarios que son usados para señalar el tiempo; anticipando acontecimientos futuros; planeando acciones futuras y contemplando lo que uno ha planificado; describir y representar eventos del pasado: usando unidades convencionales de tiempo, cuando habla de eventos del pasado y futuros; observar, describir y representar el orden secuencial de los objetos.

> (Marino, 2011) Es más fácil comprender la importancia que estas capacidades básicas con que nace el niño tienen para la educación. El niño es un organismo activo movido por los propios intereses, con los que tenemos que enlazar para ayudarle en su desarrollo. (pág.15)

El conocimiento social, definido como la comprensión de las claves de la comunidad y la capacidad de entender y expresas sentimientos y deseos de sí y de los demás.

Base Pedagógica

Una corriente psicopedagógica, que emana de Vigotsky, Bloom, Denis, Lewis y Montessori, entre otros, interesados en valorar los efectos que producen en el desarrollo infantil los estímulos provenientes de la circunstancia ambiental (el entorno físico y social); a la vez, ciertas teorías actuales referentes al aprendizaje temprano indican que el espacio y los

materiales, por sí mismos, tienen la facultad de provocar la motivación de los niños, tanto los objetos móviles como los objetos «estáticos», los cuales, destacados de manera evidente, se convierten en estímulos significativos capaces de excitar y dirigir específicamente el comportamiento infantil.

Es importante tener en cuenta que el espacio libre debe ser suficiente para el tipo de movimientos que se tiene programado realizar, además tener preparado un aparato reproductor de sonidos material variado, atractivo, abundante y seguro, que la iluminación y la ventilación sean adecuadas y que el suelo, las columnas y las paredes ofrezcan suficiente seguridad, para que así se cree un aprendizaje significativo en base a la recreación que se les brinde a los educandos.

> (Vicenc Arnais, 2010) Pestalozzi reconoce la importancia de la educación en la etapa más temprana de la vida y la necesidad de extender a ellas las mejoras y logros introducidos hasta ese momento en el sistema de enseñanza. Hay que hacerlo así porque el niño o niña es un ser dotado de facultades, de capacidades y disposiciones que importa mucho desplegar y aprovechar desde sus primeras manifestaciones. Y hay que dedicarse con entusiasmo a una tarea de gran interés: se trata de observar, aconsejará algo después, el tiempo y modo en el que empiezan a aparecer… los primeros indicciones del sentimiento, los tempranos testimonios de vida afectiva, el crecimiento corporal y sus actitudes, la capacidad de observación y memoria, la propia actividad de observación y memoria, la propia actividad pensante que acompaña ya a menudo no sea más que de un modo imperfecto , los primeros actos del alma infantil (Pág. 78).

Base Psicológica

Hay tres trabajos fundamentales que tratan sobre el juego en la abundantísima obra de Piaget. El primero (1932) es un estudio sobre la moralidad de los niños y el desarrollo de la conciencia sobre las normas

morales y la justicia. En éste, Piaget trata del juego de reglas y define los juegos de los niños como admirables instituciones sociales.

El segundo trabajo en el que Piaget (1946) aborda el tema del juego es un estudio sobre el desarrollo de la función simbólica en el niño, en el que se puede observar lo que él llama una teoría estructural. Efectivamente, en esta obra plantea una teoría de la naturaleza de los juegos en relación con las estructuras cognitivas del sujeto.

Estas dos obras proporcionan ideas claras sobre qué es el juego para Piaget.

Éste no es otra cosa que un matiz, una orientación personal en el funcionamiento de las estructuras cognitivas generales. Este matiz, esta orientación, es de naturaleza subjetiva y personal, y en términos de invariantes funcionales es básicamente asimilación deformante.

El tercer trabajo de Piaget sobre el tema es un artículo en el que responde a la crítica que el trabajo de Sutton-Smith (1966) le plantea, crítica en parte debida a la incorrecta interpretación de ciertos postulados piagetianos como el del egocentrismo intelectual y, en parte, a la parcialidad que cualquiera puede descubrir si intenta tomar la teoría piagetiana como un conjunto global de ideas para explicar la totalidad de la conducta infantil.

De los tres, el trabajo más importante sobre el juego es el de 1946, en el que Piaget desarrolla su teoría de la función simbólica.

Piaget define el juego como una conducta de “orientación”, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica.

Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares. Efectivamente, durante el período sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta "orientación" lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares "serias".

Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibrio de los esquemas sensorio-motores.

> (C., 2009)La espontaneidad es estudiada por Piaget como la segunda característica del juego, exponiendo que tanto la conducta indagatoria, como la conducta científica, tienen características de conducta espontánea frente a la conducta obligada socialmente. Coloca así Piaget el juego y la actividad científica en una misma dimensión, si bien en niveles diferentes. El juego supone una espontaneidad no controlada (libre), mientras que el comportamiento científico es una espontaneidad controlada. De cualquier manera, el criterio espontaneidad es explicable si se interpreta el juego como la asimilación relajada del esfuerzo acomodatorio a la realidad o conducta obligada. (Pág.87).

La espontaneidad es la segunda característica del juego, un juego libre que no es obligado, comparando a la conducta científica que es una actividad controlada.

El tercer criterio o del placer, es analizado por Piaget en términos de contraposición a la conducta seria, la cual busca habitualmente una meta. Para él, el placer es la cara efectiva del autotelismo.

Para Piaget, como para Vigotsky (1933-80), el juego es el lugar de satisfacción de deseos inmediatos. Pero mientras que Vigotsky habla de deseos y necesidades epistemológicas, Piaget acepta la interpretación

psicoanalítica de que se trata de deseos de naturaleza (compensaciones, desplazamientos.).

El cuarto criterio es la falta de organización del juego, la carencia de estructura organizada por oposición a la tendencia al orden lógico del pensamiento. De nuevo Piaget parece renunciar al principio establecido por él mismo de la organización constructivista y adaptativa de toda acción y proceso psicológico, y anuncia su idea de la falta de organización interna del pensamiento simbólico frente a la organización y desarrollo del pensamiento como representación simbólica de la realidad o pensamiento lógico.

Un quinto criterio sobre la naturaleza del juego es el ser "resolución de conflictos personales".

Dice Piaget que el juego ignora los conflictos creativo s o evidencias de incoherencia interna de lo que se piensa, o si los encuentra es para liberar al yo mediante una resolución de compensación o de liquidación, mientras que la actividad seria se debate en conflictos insolubles cuya resolución nos obliga a cambiar nuestras ideas y a abandonar nuestro egocentrismo.

Piaget (1946), alude también a otros criterios como la superposición de motivos que se dan en el juego, pero de nuevo lo resuelve para reducirla al papel de la asimilación en el juego, que permite no hacer verdaderamente frente al conflicto que la realidad plantea al sujeto.

Demuestra cómo cada una de las características de las teorías generales del juego, (Groos, Buytendijk, Claparède, Spenser, Hall), son perfectamente asimilables a lo que él ha llamado la polarización de la asimilación en el proceso de funcionamiento de las invariantes funcionales (Flavell, 1979). Esta polarización permite que, ante un conflicto creativo

dentro de un juego, el niño pueda renunciar a acomodar su pensamiento y su acción y relajar los esfuerzos equilibradotes.

Por el contrario, al considerar el juego infantil como un comportamiento que incluye siempre la actividad, que tiene naturaleza simbólica, y que es, por tanto, una conducta representativa que se organiza en torno a unas reglas, es más fácil elaborar una teoría psicológica acorde con un paradigma general del desarrollo y el aprendizaje infantil, y que permita su utilización como marco educativo.

Base Sociológica

En cuanto al aspecto sociológico diversos autores han estudiado formas de organizar los espacios y los materiales para potenciar la recreación infantil como medio de aprendizaje, como el acondicionamiento de los patios de recreo para que exista un desarrollo del mismo en los niños.

Estos trabajos denotan la importancia de cuidar la selección que se haga tanto de los espacios y de los materiales, como de la planificación de la acción educativa en este sentido.

Pues el diseño de cualquier ambiente que se quiera proponer a los niños debe obedecer a una intención educativa concreta. Y en todos los casos la actividad motriz en el niño se presentará en su cuerpo global, ya que si el objetivo es el desarrollo total y armónico de la personalidad se debe poner a su alcance los medios necesarios para atender esa globalidad.

La sociedad avanza a medida que los individuos que la integran se superan de forma permanente y mejoran sus condiciones de vida en los diversos aspectos mediante una firme convicción de progresar en el medio donde habita.

Las instituciones son formas sociales que responden a fines determinados, tienen estructura jerárquica definida y rituales regulados o establecidos en estatutos escritos. Tienden a imprimir orden y estabilidad a la vida social del individuo, define el papel social del mismo, impone status y deja en él la idea de proximidad y distancia social lo que permite elaborar el concepto de clase social.

Un ambiente o entorno de aprendizaje cambiante y abierto a diferentes posibilidades, permitirá grados de autonomía adaptados a las diferentes capacidades y ritmos de cada niño en el aprendizaje que favorezcan su desenvolvimiento social y cultural, ya que a través del juego, la posibilidad de aprender con los otros, de utilizar las propias estrategias de resolución de puntos de vista diferentes, al encontrar soluciones comunes, convertirá a los conocimientos en un desafío que favorezca la confianza y la alegría porque abre nuevas interrogantes que favorecen el desarrollo de otras capacidades.

Base Filosófica

El pragmatismo fue la primera filosofía de Estados Unidos desarrollada de forma independiente. Se opone a la especulación sobre cuestiones que no tienen una aplicación práctica.

Afirma que la verdad está relacionada con el tiempo, lugar y objeto de la investigación y que el valor es inherente tanto por sus medios como por sus fines. Fue la manera dominante de abordar la filosofía en los Estados Unidos durante el primer cuarto del siglo XX.

El filósofo y pedagogo estadounidense John Dewey desarrolló el pragmatismo dentro de una nueva perspectiva teórica, el instrumentalismo.

El pensador británico Ferdinand Canning Scott Schiller y el matemático francés Henri Bergson contribuyeron a la evolución del pragmatismo.

Como el antiguo utilitarismo, el pragmatismo plantea una metodología para la evolución de las ciencias naturales.

El pragmatismo consiste en reducir "lo verdadero a lo útil" niega el conocimiento teórico en diversos grados; para los más radicales sólo es verdadero aquello que conduce al éxito individual, mientras que para otros, sólo es verdadero cuando se haya verificado con los hechos.

Base Legal

LEY DEL DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN

TITULO I

PRECEPTOS FUNDAMENTALES

Art. 1.- Ámbito.- Las disposiciones de la presente Ley, fomentan, protegen y regulan al sistema deportivo, educación física y recreación, en el territorio nacional, regula técnica y administrativamente a las organizaciones deportivas en general y a sus dirigentes, la utilización de escenarios deportivos públicos o privados financiados con recursos del Estado.

Art. 2.- Objeto.- Las disposiciones de la presente Ley son de orden público e interés social. Esta Ley regula el deporte, educación física y recreación; establece las normas a las que deben sujetarse estas actividades para mejorar la condición física de toda la población, contribuyendo así, a la consecución del Buen Vivir.

Art. 3.- De la práctica del deporte, educación física y recreación.- La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación

integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado.

Art. 4.- Principios.- Esta Ley garantiza el efectivo ejercicio de los principios de eficacia, eficiencia, calidad, jerarquía, desconcentración, descentralización, coordinación, participación, transparencia, planificación y evaluación, así como universalidad, accesibilidad, la equidad regional, social, económica, cultural, de género, etaria, sin discriminación alguna.

Art. 5.- Gestión.- Las y los ciudadanos que se encuentren al frente de las organizaciones amparadas en esta Ley, deberán promover una gestión eficiente, integradora y transparente que priorice al ser humano. La inobservancia de estas obligaciones dará lugar a sanciones deportivas sin perjuicio de la determinación de las responsabilidades correspondientes por los órganos del poder público.

Art. 6.- Autonomía.- Se reconoce la autonomía de las organizaciones deportivas y la administración de los escenarios deportivos y demás instalaciones destinadas a la práctica del deporte, la educación física y recreación, en lo que concierne al libre ejercicio de sus funciones. Las organizaciones que manteniendo su autonomía, reciban fondos públicos o administren infraestructura deportiva de propiedad del Estado deberán enmarcarse en la Planificación Nacional y Sectorial, sometiéndose además a las regulaciones legales y reglamentarias, así como a la evaluación de su gestión y rendición de cuentas. Las organizaciones deportivas que reciban fondos públicos responderán sobre los recursos y los resultados logrados a la ciudadanía, el gobierno autónomo descentralizado competente y el Ministerio Sectorial.

Código de la Niñez y la adolescencia

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;

c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia;

d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;

e) Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsable y la conservación de la salud;

f) Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos; e,

i) El respeto al medio ambiente.

Art. 39.- Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación.- Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:

1. Matricularlos en los planteles educativos;

2. Seleccionar para sus hijos una educación acorde a sus principios y creencias;

3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;

4. Controlar la asistencia de sus hijos, hijas o representados a los planteles educativos;

5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación;

6. Asegurar el máximo aprovechamiento de los medios educativos que les proporciona el Estado y la sociedad;

7. Vigilar el respeto de los derechos de sus hijos, hijas o representados en los planteles educacionales; y,

8. Denunciar las violaciones a esos derechos, de que tengan conocimiento.

Identificación de las variables

Variable Independiente

Actividades lúdicas

Es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica. El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano.

Variable Dependiente

Talento creativo

Crear es construir lo que no existe, tener un talento creativo es darle a nuestros sentimientos un sentido ético y estético y estar comprometido en forma permanente en crear el bien que el hombre tradicional desconoce.

Cuadro No. 1

Operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente: Estrategias lúdicas.- Es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica. El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano.	Estrategias Lúdicas en el aprendizaje de inicial	Diversión Movimientos Cooperación Juego didáctico Juego Recreativo
Variable Dependiente Talento creativo. Es crear, es construir lo que no existe, tener un talento creativo es darle a nuestros sentimientos un sentido ético y estético y estar comprometido en forma permanente en crear el bien que el hombre tradicional desconoce.	Enseñanza Aprendizaje	Tipos de enseñanza Fórmulas de enseñanza Clases de aprendizaje Desarrollo del aprendizaje

Fuente: "Centro Educación Inicial "Marcelo Suárez Montesdeoca"

Elaborado por: Castro Flores Johanna del Rocío

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Diseño de la investigación

La Metodológica constituye la vía más rápida para comprender un hecho o fenómenos y resolver problemas de estudio, sobre todo permite conocer con claridad, la realidad, sea para describir o transformar. Se ocupa de la parte operatoria del proceso del conocimiento a ella corresponde las técnicas estratégicas o actividades como herramientas que intervienen en una investigación. La Metodología depende de los métodos y técnicas paradigmas de la investigación.

Lugar de la Investigación

Este trabajo de investigación está enmarcado dentro de la modalidad de proyecto factible, puesto que cuenta con todos los recursos para su elaboración basándose en la investigación de campo porque existe la necesidad de aplicar instrumentos de apoyo como la encuesta y la observación, haciendo necesaria la visita permanente en el "Centro Educación Inicial "Marcelo Suárez Montesdeoca" de la ciudad de Guayaquil, con la ayuda de la Sra. Directora Lcda. Nancy Vera.

> (Arias, 2012) La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental. (Pág. 31).

Recursos empleados

Recursos Humanos:

- Investigadores
- Director
- Representantes Legales
- Estudiantes
- Docentes

- **Recursos Materiales:**
- Carpetas Suministros de oficina
- Computadora
- Tinta de Impresora
- Xerocopia
- Textos
- Lunch
- Pen Drive
- Cuaderno de Nota

Tipos de investigación

Investigación descriptiva

Comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente. La investigación descriptiva trabaja sobre realidades de hecho, y su característica fundamental es la de presentación correcta.

> (Arias, 2012) La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Os resultados de este tipo de investigación se ubicaban en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere (Pág. 24).

Mediante este tipo de investigación, que utiliza el método de análisis, se logra caracterizar un objeto de estudio o una situación concreta, señalar sus características y propiedades.

Combinada con ciertos criterios de clasificación sirve para ordenar, agrupar o sistematizar los objetos involucrados en el trabajo indagatorio. Al igual que la investigación descrita anteriormente, puede servir de base investigaciones que requieran un mayor nivel de profundidad.

Por lo tanto, se trata del objeto, hecho o fenómeno que ha de explicarse, es el problema que genera la pregunta que requiere una explicación. La explicación se deduce (a modo de una secuencia hipotética deductiva) de un conjunto de premisas compuesto por leyes, generalizaciones y otros enunciados que expresan regularidades que tienen que acontecer.

En este sentido, la explicación es siempre una deducción de una teoría que contiene afirmaciones que explican hechos particulares.

Investigación Bibliográfica

La investigación bibliográfica es aquella etapa de la investigación científica donde se explora que se ha escrito en la comunidad científica sobre un determinado tema o problema. ¿Qué hay que consultar, y cómo hacerlo?

La investigación realizada se basa en las actividades lúdicas de los niños de inicial, se partirá de la acumulación y selección de algunas referencias bibliográficas que nos van a llevar a realizar un plan de trabajo que nos ayude a desarrollar el talento creativo en estos niños.

Investigación de Campo

Esta trata de la investigación aplicada en la comprensión y resolución implicada en el tema, necesidad del problema para la mejora de la perspectiva situacional en un contexto determinado. El investigador trabaja con un ambiente sin manipularlo, es decir, solo observa a los individuos y obtiene los datos más relevantes a ser analizados sea individual o grupalmente.

Por estudio de campo entendemos investigaciones científicas objetivas e imparciales, no experimentales dirigidas a descubrir relaciones e interacciones entre variables sociológicas y educativas en estructuras sociales cotidianas y reales.

Universo y Muestra

Universo

> (Narváez, 2009) Se denomina población o universo a la totalidad o conjunto de elementos (personas animales, números, etc. Susceptibles de presentar una o varias características en común que estén bien definida, llamándose muestra a cualquier subconjunto de la población o universo. (Pág. 276)

Definitivamente, la población es el conjunto de personas que tienen distinta forma de pensar, de actuar pero en el caso en la población educativa siempre se tiene el mismo objetivo y es el de formar personas de

bien, En la presente investigación la población estuvo constituida por 1 Director, 10 docentes, 50 Representantes Legales. En la población es 61 en total.

Cuadro N° 2

Ítems	Estratos	Población
1	Director	1
2	Docentes	10
3	Representantes Legales	50
	Total	61

Fuente: Centro Educación Inicial "Marcelo Suárez Montesdeoca"
Elaborado por: Castro Flores Johanna del Rocío.

Muestra.

En estadística se conoce como muestreo a la técnica para la selección de una muestra a partir de la población. Al elegir una muestra se espera que sus propiedades sean extrapolables a la población.

Este proceso permite ahorrar recursos, y obtener resultados parecidos que si se realizase un estudio de toda la población.

Cabe mencionar que el trabajo de investigación es tipo factible por el tamaño de la muestra (que representa a la población), debe cumplir ciertos requisitos, lo que lo convertiría en una muestra representativa, para la aplicación de la propuesta y la ejecución de la misma.

Será aplicada para obtener información del problema en estudio, la encuesta permite realizar un análisis de tipo cuantitativo que resulta, sacar las conclusiones que correspondan con los datos recogidos.

(Gómez, 2009) La muestra es un subgrupo de la población de interés que se define o delimita matemáticamente de antemano con predisposición, y que debe ser representativo de ésta. (Pág. 65)

Definitivamente, es la unidad de análisis o su conjunto representativo de estudio. Para la investigación la muestra corresponde a los estudiantes del "Centro Educación Inicial "Marcelo Suarez Montesdeoca"

Este proyecto es de carácter prepositiva ya que se relaciona directamente al director, docentes y representantes legales para poder recopilar los datos reales.

La muestra será no probabilística y estratificada de la siguiente manera:

Cuadro N° 3

Ítems	Estratos	Muestra
1	Director	1
2	Docentes	10
3	Representantes Legales	10
	Total	21

Fuente: Centro Educación Inicial "Marcelo Suárez Montesdeoca"
Elaboración: Castro Flores Johanna del Rocío

Métodos y Técnicas

El diseño y metodología comprendida para esta investigación ocupa parte operativa del proceso del reconocimiento afectivo y académico, su interrelación y la manera en que estas operan con intervención de factores externos como situación económica de la familia, extensión de la problemática en la institución donde se educan y el nivel profesional pedagógico para conllevar el tema.

Corresponden a enfoque las técnicas utilizadas, las estrategias elaboradas y actividades interventoras sobre la investigación.

> (L., 2010)Berger: “La elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable, para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales, pueden referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos”. (Pág.84).

Métodos de Investigación

La más clara respuesta a esta interrogante es investigada a través de una labor investigativa, la cual permite no solo la atención de diferentes teorías, sino la implementación constantes de propuestas metodológicas y por supuesto la reflexión posterior sobre los resultados mantenidos, para ello la técnica a emplear es la observación enmarcada implícitamente en el método de investigación cualitativa de “ investigación-acción”, la cual se aguarda dar solución a la problemática planteado sino también ampliar la concepción global.

Método analítico

Este método tiene como principal característica la separación parcial de un todo para examinarlas mediante un estudio independiente. El método analítico genera la posibilidad de estudiar y descubrir las relaciones comunes de todas las partes del objeto preciso examinado, de este modo, captar sus características particulares desde sus génesis hasta el transcurso del progreso del objeto.

Método inductivo

Mediante este método de observación científica se obtiene una conclusión general partiendo de premisas particulares. Es el método con mayor concurrencia por sus cuatro pasos esenciales de investigación:

- Observación y registro de los hechos
- Estudio y clasificación de los hechos
- Derivación inductiva que permite llegar a una generalización partiendo de los hechos.
- Contrastación de los hechos.

Método Deductivo

Este método asevera que la conclusión se define implícitamente dentro de la premisa principal. Las premisas generan como consecuencia conclusiones observables, categóricas y concretas. Cuando son verdaderas las premisas y tiene valides el razonamiento deductivo no existe forma alguna que la conclusión no sea autentica.

Instrumentos de la investigación

Los instrumentos de recolección de datos serán la observación y las encuestas.

Observación.- La observación es una de las manifestaciones, junto con la experimentación, del método científico o verificación empírica, técnica de recogida de información basada en el registro del

comportamiento del individuo, objeto, unidad o acontecimiento a investigar.

Su objetivo es obtener información de primer plano, sin mediaciones, sin situaciones artificiales y sin que la subjetividad del investigador influya sobre su informe final. Una observación eficiente consiste en saber seleccionar lo que buscamos analizar, para esto se necesita plantear previamente un objeto claro de investigación, esta debe tener la capacidad para explicar y describir el comportamiento luego de la obtención de datos adecuados y fiables correspondientes a eventos, situaciones y conductas.

Se pueden considerar tres niveles distintivos en la sistematización:

- Observación asistemática
- Observación semi-sistemática
- Observación sistemática

La encuesta

La encuesta es una herramienta de interés sociológico, es sociológico porque interroga a los miembros de un colectivo o de una población.

Tiene por características fundamentales:

- La encuesta es una observación indirecta del hecho a estudiar, esta información nos llega por medio del manifiesto de los interesados entrevistados.

- Es un método exclusivamente preparado para la investigación.

- Su aplicación es masiva, mediante un sistema de muestreo puede extenderse a una nación entera, pero en este caso, fue solo a los alumnos de la institución.

- Posibilita que la investigación sociológica tenga rasgos subjetivos de los miembros investigados y de la sociedad en particular.

Se pueden enumerar una lista muy concreta de aspectos importantes al momento de la realización del formato general y las preguntas en sí, estas características deben siempre ser atendidas:

1. Las preguntas deben ser menos de 30
2. Las preguntas deben preferencialmente ser cerradas al tema
3. Serán redactadas en un lenguaje sencillo
4. Se formularan las preguntas concretamente y de forma precisa
5. Evitar usar términos abstractos y ambiguos
6. Deben ser preguntas cortas
7. Se formularan de forma neutral
8. En preguntas abiertas no dar opción a alternativas
9. No deben obligar esfuerzos de memoria
10. No deben obligar a consultar material de apoyo o archivos
11. Deben ser redactadas de forma personal y directa
12. No deben levantar prejuicios ni falsos ideales
13. Deben ser delimitadas a una sola idea o referencia
14. Se debe evitar (y esto es de suma importancia) una respuesta condicionada o partidista. Debe evitarse el altruismo entre las demás opciones a solo seleccionar un ítem.

La preparación de la encuesta como fue direccionado a los padres de familias, docentes y estudiantes se basó en la experiencia vivenciada y observable en el rendimiento bajo de los estudiantes, se llegó a la conclusión que se debía a la escasa atención afectiva invertida en los mismos por indicadores como ausencia de los padres a los llamados de atención, reuniones escolar, funciones estudiantiles presentadas en el programa escolar y reclamos en notas específicas sobre la poca atención indumentaria que algunos infantes presentaban a diario.

Para finalizar hay que recordar que para realizar una observación científica es indispensable:

- Concretar el aspecto de observación y cuál es la finalidad de la observación a realizarse.
- Explicitar todas las hipótesis de trabajo que se necesiten ¿Qué se espera encontrar? ¿Qué se intuye?
- Prever la metodología y los diversos procedimientos a emplear.
- Elegir en el momento preciso la observación y las técnicas de registro.
- Prever la posición del observador (neutra, participativa, tradicional).

La investigación-acción:

> **(Gallegos, 2012)**: "La investigación cualitativa se deriva y ha sido estimulada por escuelas que son considerablemente diferentes a lo que propone la investigación cuantitativa. La principal característica de ésta es su interés por captar la realidad social a través de los ojos de la población que está siendo estudiada."

En los métodos de investigación cualitativa se pueden encontrar el de "investigación-acción" el cual es considerado como una alternativa metodológica que permite la variada producción de diversos resultados como el efecto de la interacción continua entre procesos de

autorreflexión, auto observación, diseño, puestas en escena, análisis objetivo y teorización de los eventos educativos.

La “investigación-acción” al ser una actividad que se aplica a individuos, grupos o comunidades, refuerza y mantiene constantemente el sentido de individualidad, comunidad y búsqueda del bien común, no se confunde con un limitante proceso solitario o búsqueda del bien individual, relacionan estrechamente la práctica del docente con la investigación y se plantea que las estrategias empleadas por el educador suponen la previa existencia de teorías plasmadas en concretas circunstancias que se realizan de forma reflexiva y constituyen una forma de “Investigación Acción.”

Los métodos descritos anteriormente permiten en la línea investigativa de trabajo, no sólo se halle una cerrada solución al problema de investigativo, por medio de la presente intervención y post reflexión en el salón con los sujetos de observación y estudio, posiblemente denoten nuevas estrategias o alternativas que promuevan el aprendizaje significativo en la asignatura.

Resultados: Cuadros y gráficos

Encuestas dirigidas a docentes

1.- ¿El docente debe brindar al niño las herramientas necesarias para que logre potenciar la actividad lúdica?

Cuadro Nº 4:

Herramientas para la actividad lúdica

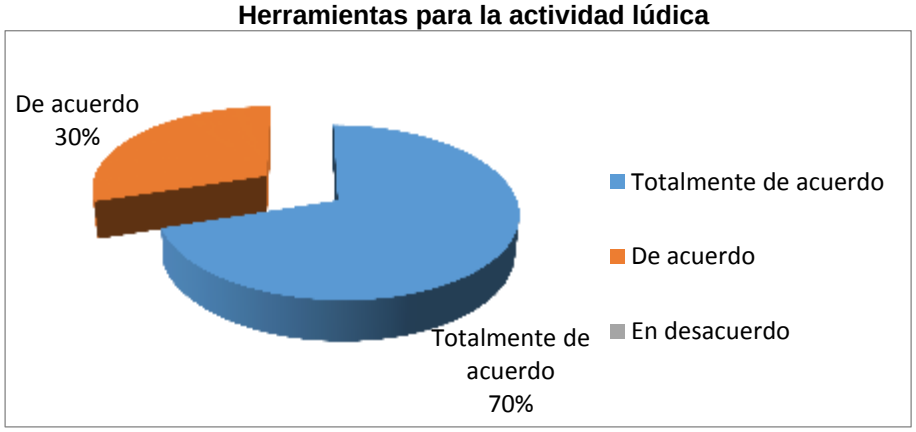
Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	7	70%
De acuerdo	3	30%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta a los docentes

Elaboración: Castro Flores Johanna.

Gráfico Nº 1:

Herramientas para la actividad lúdica



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaboración: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 70% estuvo totalmente de acuerdo en que deben brindar al niño las herramientas necesarias para lograr potenciar la actividad lúdica, un 30% se mostró de acuerdo.

2.- Generalmente el tipo de estrategias pedagógicas que practican los docentes permiten el desarrollo de la actividad lúdica en el talento creativo?

Cuadro Nº 5:

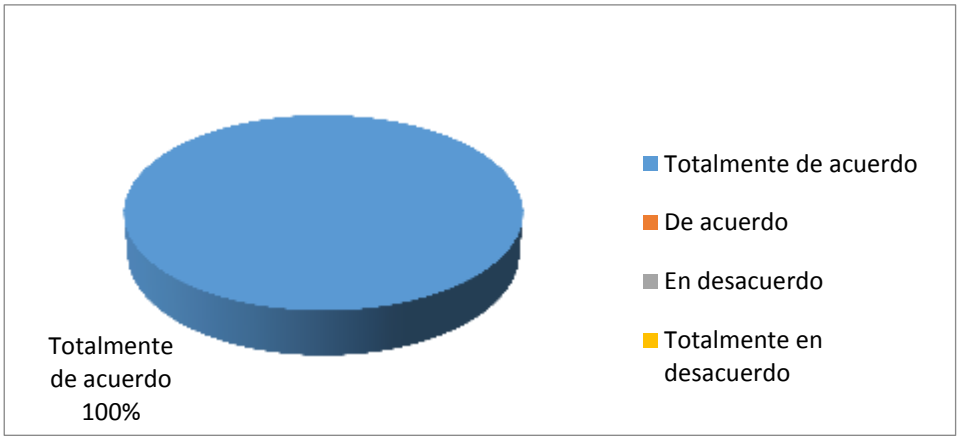
Tipos de estrategias

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	10%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaboración: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 2:

Tipos de estrategias



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaboración: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 100% estuvo totalmente de acuerdo en que el tipo de estrategias pedagógicas que practica si cumple para el buen desarrollo de la actividad lúdica en el talento creativo.

3.- El desarrollo de la creatividad lúdica incide en la creatividad de los niños

Cuadro Nº 6:

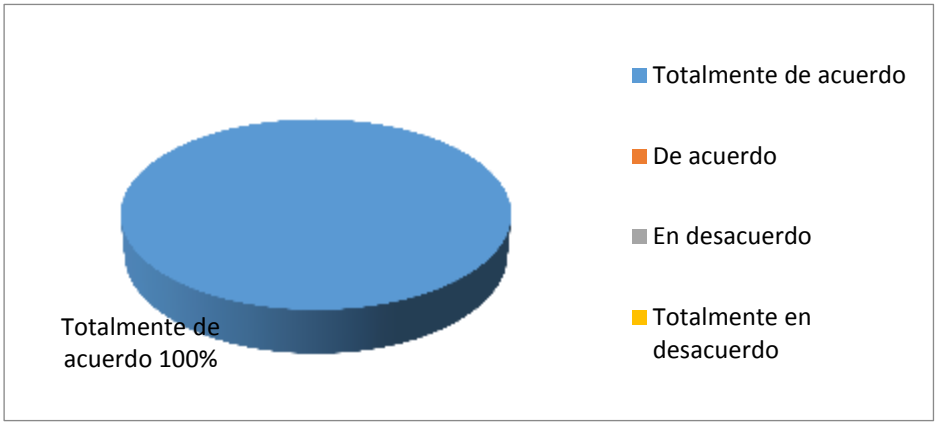
Creatividad de los niños

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	10%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaboración: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 3:

Creatividad de los niños



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaboración: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 100% de los docentes encuestados estuvo muy de acuerdo en que el desarrollo de la actividad lúdica incide en la creatividad de los niños.

4.- La actividad lúdica en el nivel inicial y el bajo desempeño escolar se relacionan

Cuadro Nº 7:

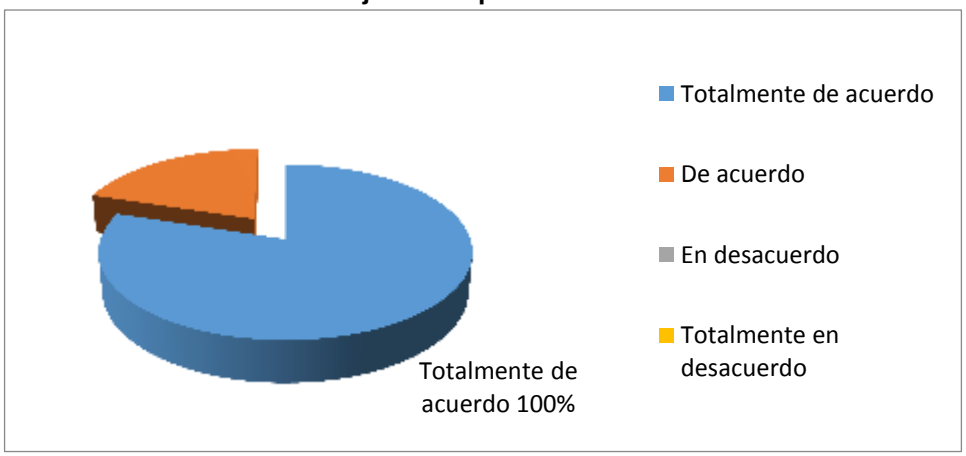
Bajo desempeño escolar

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	8	80%
De acuerdo	2	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaboración: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 4:

Bajo desempeño escolar



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaboración: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 80% de los encuestados estuvo totalmente de acuerdo en que la actividad lúdica y el bajo desempeño escolar de los niños se relacionan, el 20% estuvo de acuerdo.

5.- La mayoría de los docentes aplica dinámicas y juegos para que los niños aprendan eficazmente

Cuadro Nº 8:

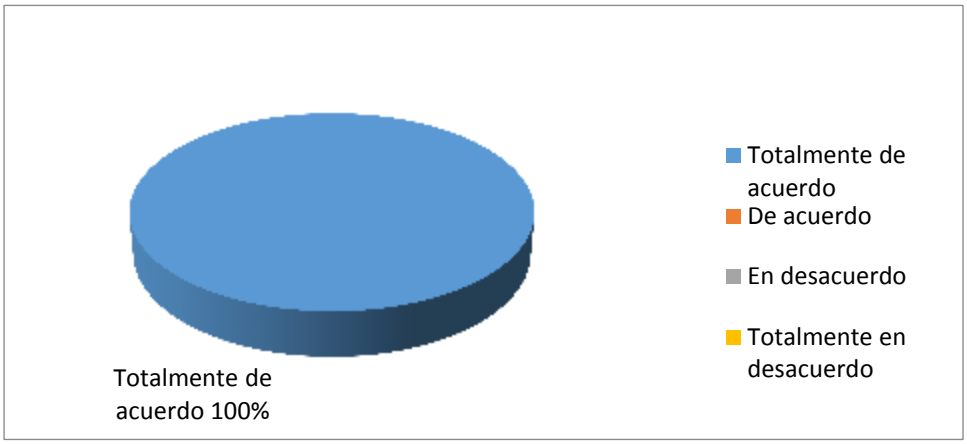
Dinámicas y juegos para niños

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	10%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaboración: Castro Flores Johanna

Gráfico # 5:

Dinámicas y juegos para niños



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaboración: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 100% de los docentes estuvo totalmente de acuerdo en que aplica dinámicas y juegos para que el niño aprenda eficazmente.

6.- ¿Con la música se estimula mejor la actividad lúdica?

Cuadro Nº 9:

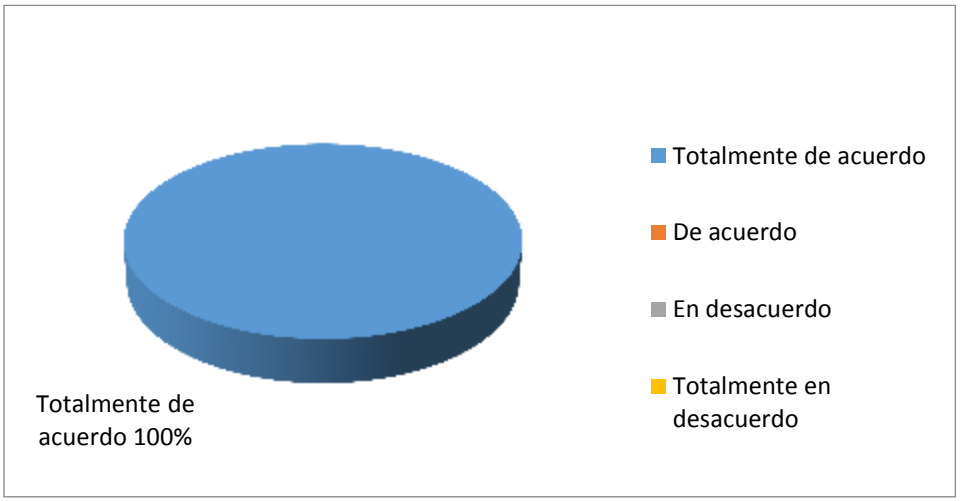
La música estimula

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	10%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaboración: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 6:

La música estimula



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaboración: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 100% de los docentes estuvo totalmente de acuerdo en que a través de la música se puede estimular mejor la actividad lúdica.

7.- ¿Se debe estimular las actividades de los niños desde los primeros años de edad a través de las actividades lúdicas?

Cuadro Nº 10:

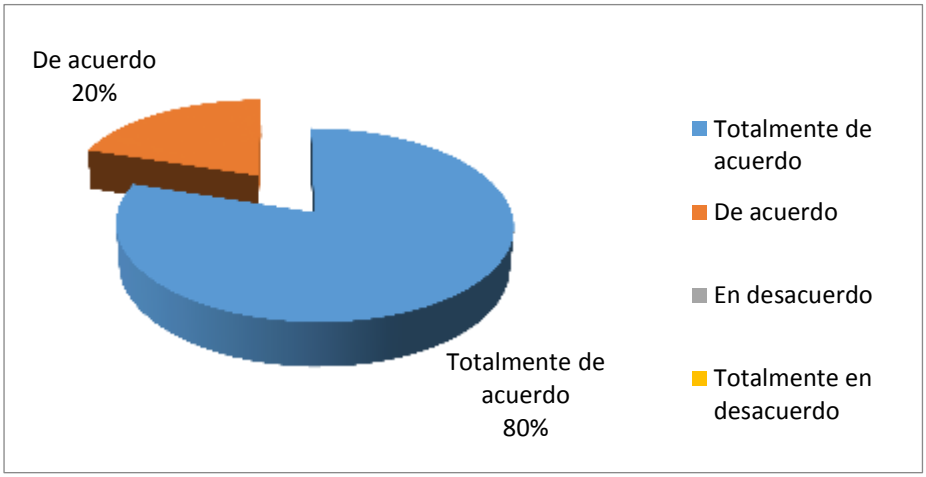
Estimular actividades en los niños

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	8	80%
De acuerdo	2	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Docentes
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 7:

Estimular actividades en los niños



Fuente: Docentes
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 80% se mostró totalmente de acuerdo en que se debe estimular las habilidades de los niños desde los primeros años de edad a través de las actividades lúdicas, un 20% se mostró de acuerdo.

8.- ¿Está de acuerdo que se debe realizar planificaciones para mejorar el desarrollo de la clase?

Cuadro Nº 11:

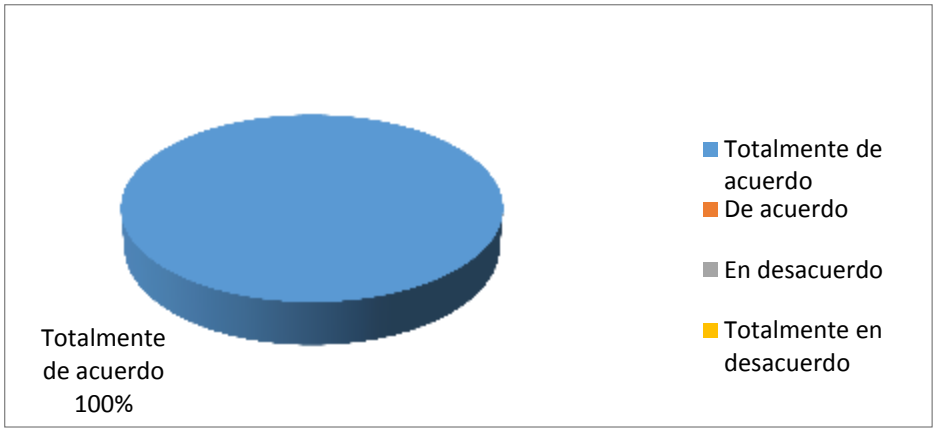
Desarrollo de la clase

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	10%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Docentes
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 8:

Desarrollo de la clase



Fuente: Docentes
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 100% de los encuestados estuvieron totalmente de acuerdo que se debe realizar planificaciones para mejorar el desarrollo de la clase.

9.- ¿Los padres de familia deben involucrarse en las actividades que desarrollen sus hijos?

Cuadro Nº 12:

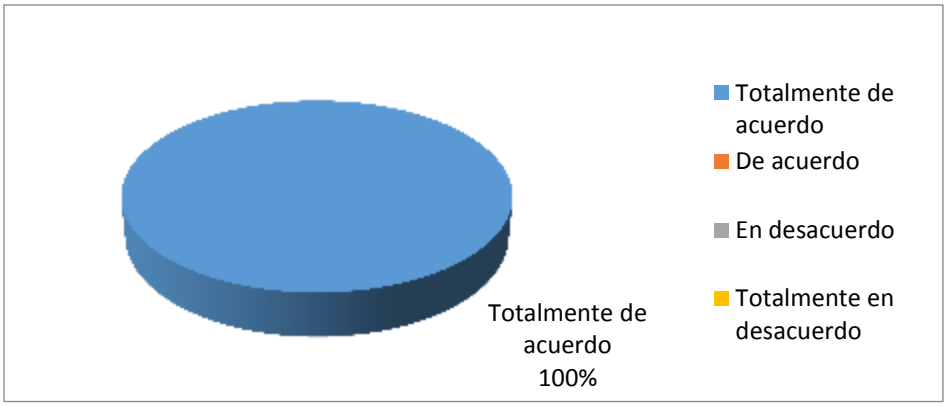
Participación de los padres

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	10%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Docentes
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 9:

Participación de los padres



Fuente: Docentes
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 100% estuvo totalmente de acuerdo en que los padres de familia deben involucrarse en las actividades que desarrollen sus hijos.

10.- Es necesario implementar el taller teórico práctico dirigido a los docentes sobre actividades lúdicas

Cuadro Nº 13:

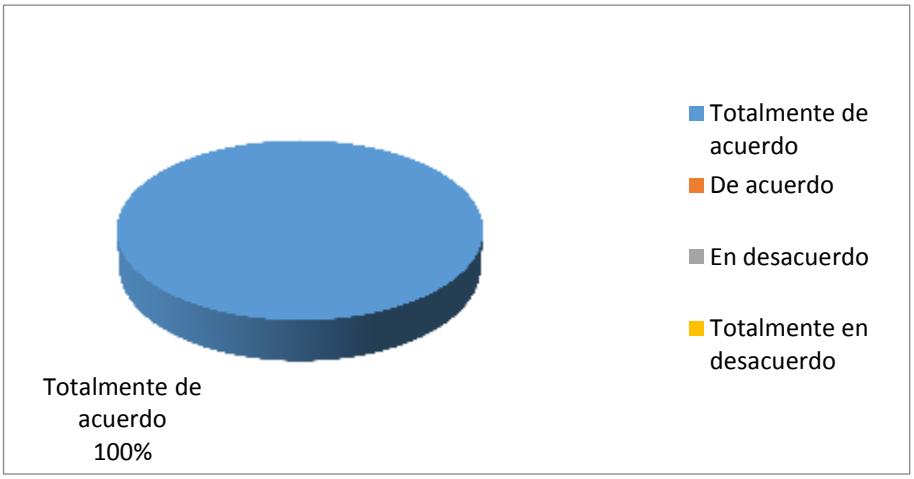
Taller de actividades lúdicas

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	10%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Docentes
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 10:

Taller de actividades lúdicas



Fuente: Docentes
Elaborado por: Castro Flores Johanna

Análisis de resultados:

El 100% de los encuestados estuvieron totalmente de acuerdo de que es necesario implementar un taller teórico práctico dirigido a los docentes sobre actividades lúdicas.

Encuestas dirigidas a Representantes Legales.

1.- ¿Los aprendizajes lúdicos que desarrolla el docente son apropiados para su hijo?

Cuadro Nº 14:

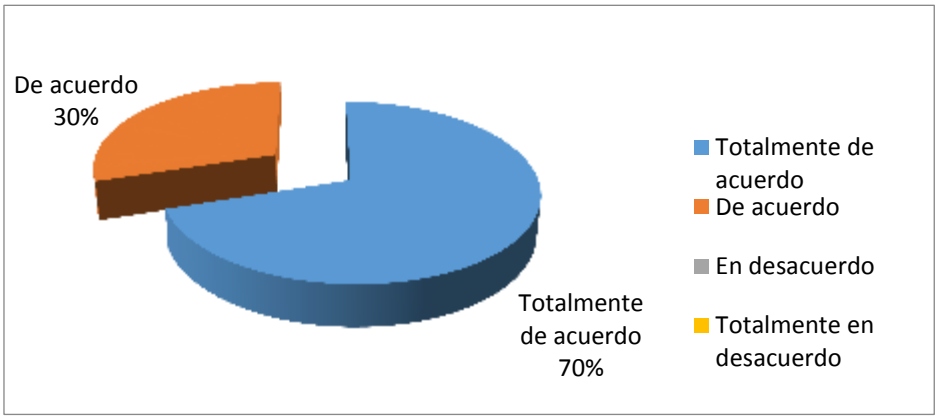
Los aprendizajes lúdicos

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	7	70%
De acuerdo	3	30%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Representantes Legales
Elaboración: Castro Flores Johanna

Gráfico # 11:

Los aprendizajes lúdicos



Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna

Análisis de resultados:

El 70% estuvo totalmente de acuerdo en que los aprendizajes lúdicos que desarrolla el docente son apropiados para su hijo, un 30% estuvo de acuerdo.

2.- ¿Los representantes legales necesitan capacitarse para que ayuden a sus hijos a realizar actividades en casa?

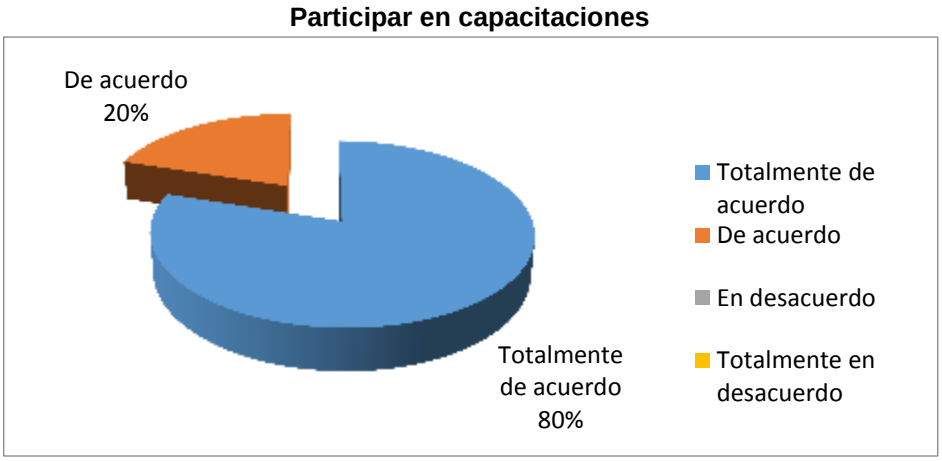
Cuadro Nº 15:

Participar en capacitaciones

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	8	80%
De acuerdo	2	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	100	100%

Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 12:



Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna

Análisis de resultados:

El 80% estuvo totalmente de acuerdo en que os representantes legales necesitan capacitarse para que ayuden a sus hijos a realizar actividades en casa, el 20% estuvo de acuerdo.

3.- ¿Los padres de familia deben participar en el desarrollo de las actividades lúdicas de sus hijos?

Cuadro Nº 16:

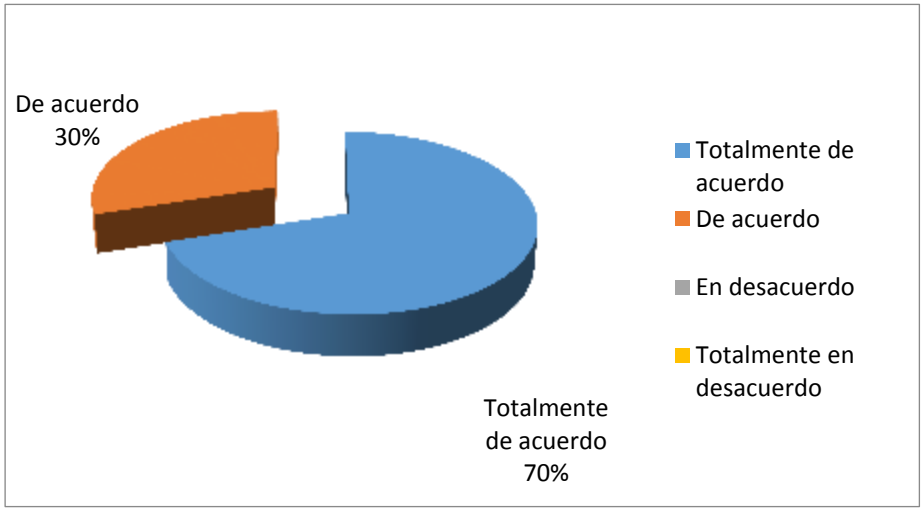
Desarrollo de actividades lúdicas

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	7	70%
De acuerdo	3	30%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 13:

Desarrollo de actividades lúdicas



Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 70% estuvo totalmente de acuerdo en que los padres de familia deben participar en el desarrollo de las actividades lúdicas de sus hijos, el 30% se presentó de acuerdo.

4.- ¿Es responsabilidad del docente la educación de su hijo?

Cuadro Nº 17:

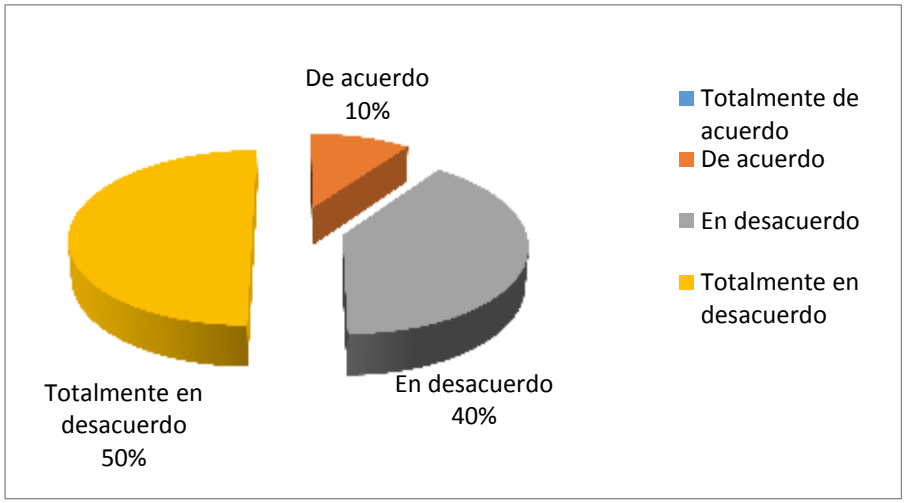
Responsabilidad del docente

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	1	10%
En desacuerdo	4	40%
Totalmente en desacuerdo	5	50%
Total	10	100%

Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 14

Responsabilidad del docente



Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 10% estuvo de acuerdo en que responsabilidad del docente la educación de su hijo, el 40% estuvo en desacuerdo mientras que el 50% se mostró totalmente en desacuerdo.

5.- ¿Las actividades que se realizan por medio de los juegos propician un ambiente confortable para desarrollar la creatividad en sus hijos?

Cuadro Nº 18:

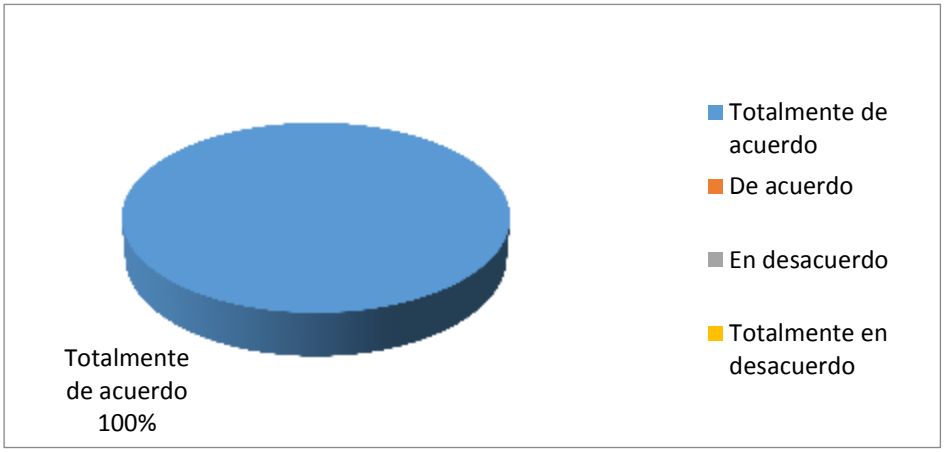
Ambiente confortable para la creatividad

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	10%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 15:

Ambiente confortable para la creatividad



Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 100% estuvo totalmente de acuerdo en que las actividades que se realizan por medio de los juegos propician un ambiente confortable para desarrollar la creatividad en sus hijos.

6.- ¿Los recursos didácticos que emplea la docente Parvularia fomentan el desarrollo del talento creativo en los niños?

Cuadro Nº 19:

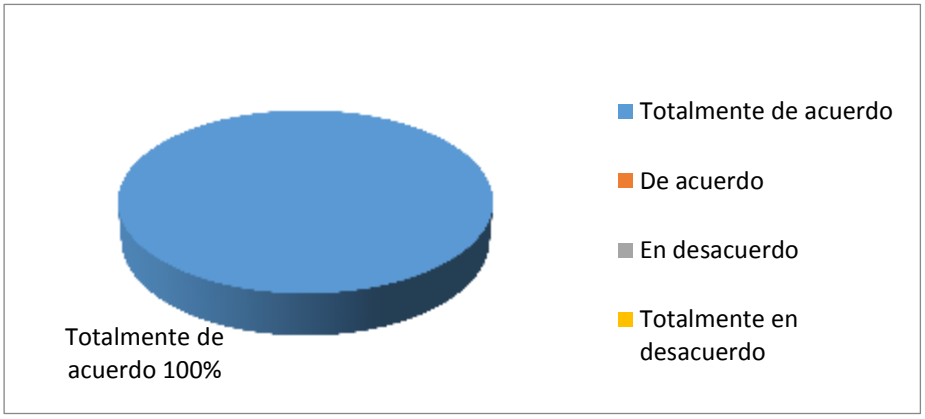
Recursos didácticos

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	10%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 16:

Recursos didácticos



Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 100% estuvo totalmente de acuerdo en los recursos didácticos que emplea la docente Parvularia fomentan el desarrollo del talento creativo en los niños.

7.- ¿Dentro del hogar también se puede desarrollar el talento creativo en los niños?

Cuadro Nº 20:

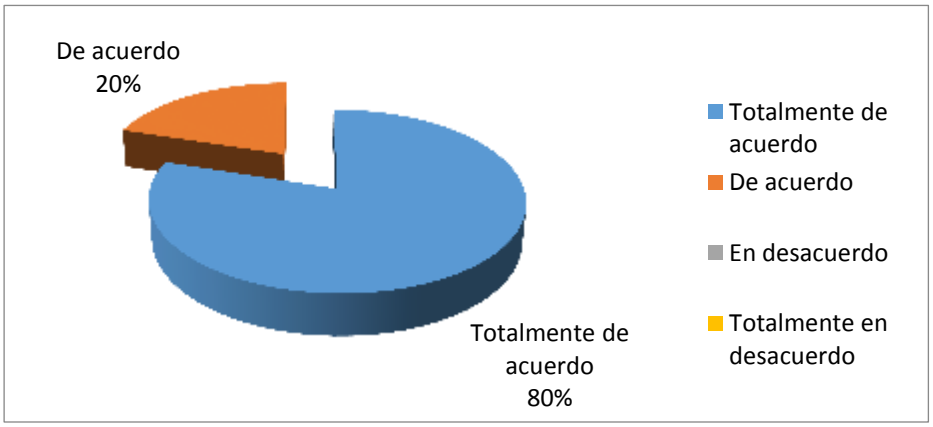
La familia y los valores

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	8	80%
De acuerdo	2	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 17:

La familia y los valores



Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 80% de los encuestados estuvo totalmente de acuerdo en que dentro del hogar se puede desarrollar el talento creativo en los niños, el restante 20% se mostró de desacuerdo.

8.- ¿Los representantes legales deben participar en proyectos que permitan desarrollar habilidades lúdicas en los niños?

Cuadro Nº 21:

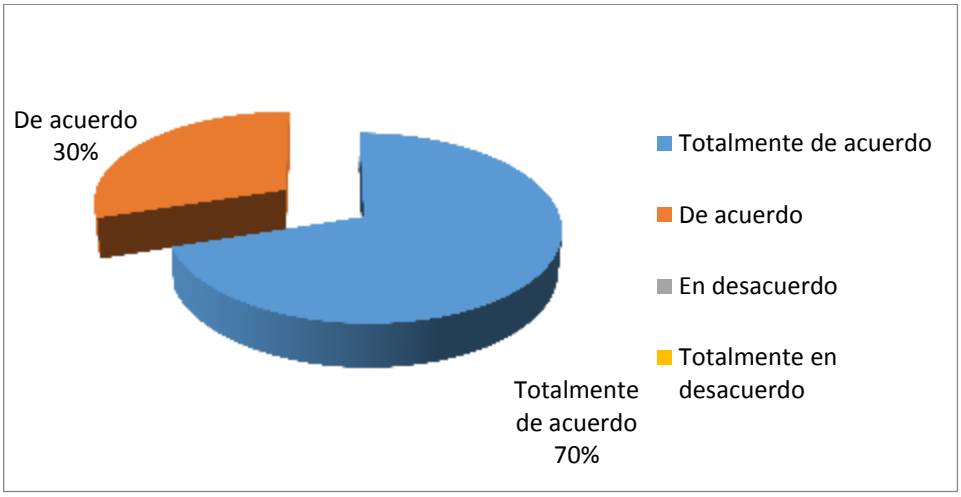
Participar en proyectos lúdicos

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	7	70%
De acuerdo	3	30%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 18:

Participar en proyectos lúdicos



Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 70% estuvo totalmente de acuerdo en los representantes legales deben participar en proyectos que permitan desarrollar habilidades lúdicas en los niños, el 30% se mostró de acuerdo.

9.- ¿Se emplea eficientemente el rincón de juegos del aula para desarrollar las actividades lúdicas de los niños?

Cuadro Nº 22:

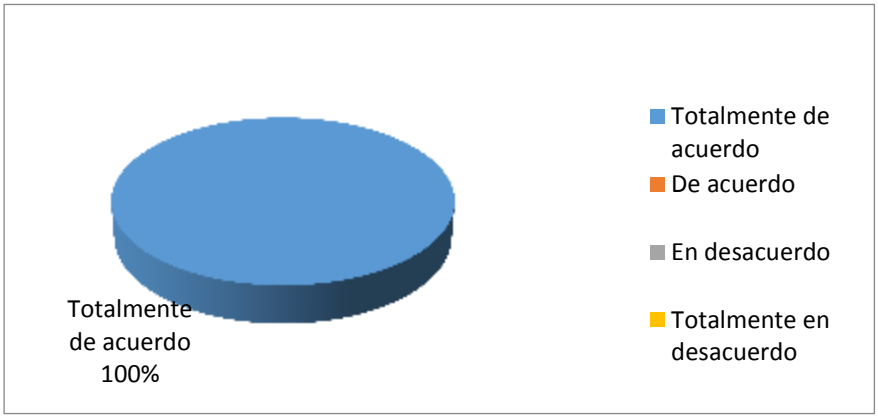
Rincón de juegos

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	10%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 19:

Rincón de juegos



Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 100% se mostró totalmente de acuerdo en que se emplea eficientemente el rincón de juegos en el aula para desarrollar las actividades lúdicas de los niños.

10.- ¿Los docentes necesitan capacitarse permanentemente en seminarios y talleres para fortalecer el talento creativo?

Cuadro Nº 23:

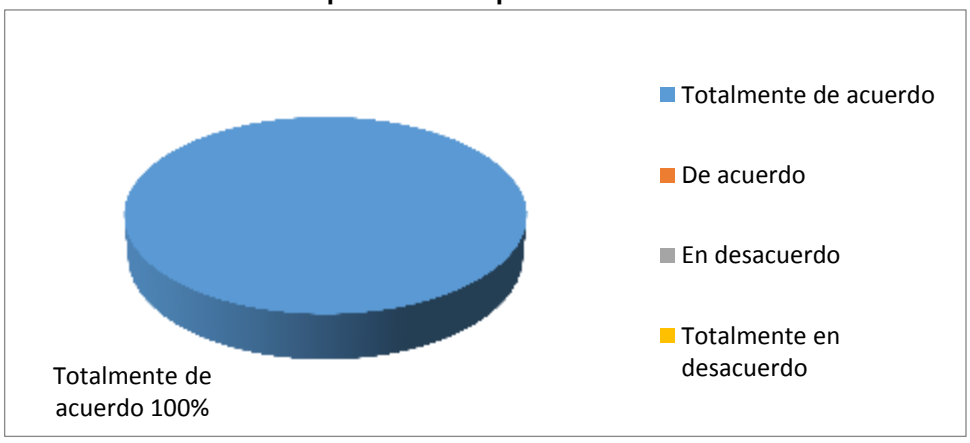
Capacitaciones para docentes

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	10%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Gráfico # 20:

Capacitaciones para docentes



Fuente: Representantes Legales
Elaborado por: Castro Flores Johanna.

Análisis de resultados:

El 100% estuvo totalmente de acuerdo en que los docentes deben capacitarse permanente mente en seminario o talleres para fortalecer el talento creativo.

Análisis de los Resultados

Una vez realizadas las encuestas y obtenida la información deseada del presente proyecto se comprobó que autoridades, y docentes del “Centro Educación Inicial “Marcelo Suárez Montesdeoca” ubicada en la Isla Trinitaria en la Coop. Nuevo Ecuador 2, parroquia Ximena de la Ciudad de Guayaquil, apoyan el Taller teórico práctico dirigido a la comunidad educativa.

De los docentes encuestados el 100% manifestó que está totalmente de acuerdo en que es importante desarrollar habilidades que potencialicen el desarrollo de las actividades lúdicas en los/as niños/as de educación inicial.

Esto evidencia que los docentes están conscientes de la importancia de estimular al niño por medio de las juegos de esta manera se lograrán niños más creativo desde pequeños.

De los representantes legales el 100 % manifestó estar totalmente de acuerdo en que en los establecimientos educativos se debe organizar un rincón de juegos para desarrollar las actividades lúdicas en los niños.

Las encuestas fueron elaboradas a base con la escala de liker las mismas que fueron sencillas y de fácil compresión para los encuestados este proceso describe y analiza los resultados obtenidos.

La información se procesó mediante sistema computacional Microsoft Word y Excel en las cuales se laboró cuadros y gráficos al finalizar el capítulo se observará la discusión de los resultados y las respuestas a las interrogantes de la investigación.

Respuestas a las interrogantes de la investigación

¿Para qué sirve la actividad de lúdica en el aprendizaje de los niños?

Sirve para ir mejorando con esto la convivencia y la participación dentro y fuera del contexto educativo por lo que se pretende con estas estrategias buscar que el estudiantado participe de forma activa en relación con sus otros compañeros de aula, los estudiantes de la institución y sus profesores que son las personas que más cerca se encuentran durante el recorrido del curso.

¿Cómo se utiliza la actividad lúdica en el aprendizaje?

Se lo utiliza para estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los alumnos, todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global, integral, motivadora y significativa a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos.

¿Qué es el talento creativo en los niños?

Es el desarrollo evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implican pasos, discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

¿Qué tipo de actividades se usan para el desarrollo del talento creativo?

Los tipos de actividades pueden ser diversas como por ejemplo:

- Trabajo individual
- Trabajos en equipos
- Dinámicas de roles desarrollo de un juego

¿Por qué es necesario desarrollar el talento creativo motriz en los niños?

Los niños juegan por instinto por una fuerza interna que los obliga a moverse, correr, gatear ponerse de pie, esto es esencial para el crecimiento mental y creativo.

¿Qué es un rincón de actividades lúdicas?

Son sectores o espacios delimitados donde los niños desarrollan actividades lúdicas, investigaciones, aquí interactúan entre sí desarrollando su inteligencia y creatividad.

¿Qué tipo de materiales didácticos se necesitan en un rincón de actividades lúdicas?

Los tipos de materiales didácticos que se necesitan son:

- Materiales impresos
- Materiales gráficos
- Materiales mixtos
- Material auditivo

¿Cómo ayudar a los niños en el proceso para realizar la actividad lúdica?

El desarrollo de todo conocimiento se basa especialmente en el afecto, el interés y la necesidad, las estructuras mentales se forman mejor por medio de acciones significativas y actividades creadoras.

¿Cómo se puede ayudar al mejoramiento de rincones de estrategia lúdica en el trabajo docentes?

Se puede ayudar a mejorar los rincones con:

- Perfecta adaptación al currículo de los centros educativos.
- Estos exige poco tiempo de preparación y no exige experiencia.
- Facilita el manejo de la clase.
- Aceptación inmediata de parte de los estudiantes.

¿Por qué son importantes los rincones de actividades lúdicas?

Porque permite a los más pequeños experimentar, conocer y manipular materiales, revivir situaciones, recrear roles, a través del juego sea de manera grupal como individual.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Diseño de un taller teórico práctico dirigido a docentes.

Justificación

En el presente trabajo de investigación se ha realizado un taller teórico práctico de conferencias y de ejercicios dirigida a los docentes con el propósito de instruirlos y con ello puedan tener una idea más clara respecto a la importancia del desarrollo de la actividad lúdica en los niños de 4 a 5 años.

Se tienen en cuenta las inquietudes acerca de la participación de los padres y madres de familia en la educación de sus hijos y la manera en la que los maestros pueden involucrarlos de una forma práctica.

Durante el desarrollo del presente proyecto se observó que el nivel de educación inicial es para los padres y madres poco importante, por lo que no hay conciencia necesaria que les permita darse cuenta de la importancia de un buen desarrollo del talento creativo en los niños.

En la Centro de Educación Inicial "Marcelo Suárez Montesdeoca" existe siempre el interés de aprender y de enseñar, esto quiere decir que tanto el maestro y padres de familia que son los representantes directos de los niños serán los más interesados en la formación fundamental para el logro de los objetivos y propuestas, pero, es el maestro quien con su capacitación psicopedagógica debe aplicar y explicar métodos y técnicas

activas a los padres y madres de familia para lograr un buen desempeño del niño en el aula y fuera de ella.

La propuesta está diseñada para que los docentes, autoridades, padres y madres de familia se relacionen con más eficacia para ayudar a los niños a desarrollar el talento creativo para brindarles la oportunidad de que los niños se desarrollen mediante la aplicación de las técnicas o estrategias adecuadas planteadas en el taller teórico práctico.

Objetivos

Objetivo General

Elaborar un taller teórico práctico para potencializar el desarrollo de las actividades lúdicas en los niños de 4 a 5 años.

Objetivos Específicos

Concienciar a los docentes respecto a la importancia del desarrollo de las actividades lúdicas.

Fortalecer experiencias significativas con actividades lúdicas que posibiliten el talento creativo en los niños.

Aplicar las diversas técnicas planteadas en el taller y optimizar en los niños el talento creativo con el desarrollo adecuado de las actividades lúdicas.

Factibilidad de su aplicación

Los presentes talleres son factibles porque cuenta con los recursos necesarios y la ayuda del director y el personal docente del Centro de Educación Inicial "Marcelo Suárez Montesdeoca".

Es un proyecto que tiene como objetivo general beneficiar a los niños en el desarrollo del talento creativo en su etapa inicial.

Dentro de los objetivos está el brindar apoyo a los docentes que están a cargo de los niños de inicial capacitándolos con talleres de actividades lúdicas.

Descripción de la Propuesta

Se presenta como propuesta el diseño y ejecución de un taller teórico práctico para docentes, el mismo que servirá para realizar cambios óptimos en el desarrollo del talento creativo en los niños.

Este trabajo es factible porque posee el apoyo total de las autoridades del plantel, predisposición de los docentes y de los niños, está dirigido para los estudiantes de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Marcelo Suárez Montesdeoca".

GUIA
DE
ACTIVIDADES

PROPUESTA PEDAGÓGICA

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS

TALLER No. 1

Objetivo General: Realizar la presentación de los talleres a los docentes del Centro de Educación Inicial “Marcelo Suárez Montesdeoca” que van a participar en el proyecto.

Objetivo específico: Fomentar el valor del juego infantil en el niño.

Responsable: Prof. Castro Flores Johanna

Hora: 13h00 **Hasta:** 14h00

CONTENIDO	ACTIVIDADES
• Presentación y sociabilización • El juego Infantil	• Bienvenida • Dinámica: Nombre rítmico • Presentación de las docentes • Conferencia: Importancia y valor del juego infantil • Recreación : refrigerio • Trabajo grupal: Reflexión • Despedida
RECURSOS	**EVALUACIÓN**
• papelógrafo • papel • marcadores	• Lluvia de ideas • Intercambiar criterios

PROPUESTA PEDAGÓGICA

TALLER No. 1

TÍTULO: PRESENTACIÓN Y SOCIALIZACIÓN

OBJETIVO GENERAL: Realizar la presentación de Los talleres a los docentes del Centro de Educación Inicial “Marcelo Suárez Montesdeoca” que van a participar en el proyecto.

LOGROS:

- Socializar el proyecto a los profesores participantes.
- Acordar las fechas de trabajo y horario

TIEMPO: 60 minutos

PARTICIPANTES: Docentes

LUGAR: Salón de clase

MATERIALES: Papelógrafo, papel, Marcadores.

METODOLOGÍA: Exposición y consenso educativo

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO:

1. Presentación de la expositora
2. Dinámica de presentación de los integrantes: expositora, docentes Título: "Nombre Rítmico"
3. Conversatorio para el proyecto a los profesores participantes.
4. Acordar las fechas de trabajo y horario
5. Despedida

Dinámica: "Nombre rítmico"

Tipo de juego: Presentación

Objetivo: Lograr familiaridad y conocimiento superficial

Material: Un salón amplio

Duración: Depende del tamaño del grupo

Tamaño del grupo: Mínimo 10 personas

Disposición del grupo: Circular

Desarrollo:

a) El facilitador pide a los participantes que formen un círculo
b) Explica que todos irán diciendo su nombre y junto con él, harán algún movimiento corporal.
c) El facilitador hace la demostración y pide a todos que repitan el nombre de él y su movimiento. Inmediatamente le pide al participante de su derecha que diga su nombre y haga el movimiento de él, todos lo imitan y hacen nuevamente el del primero (en ése orden) y a continuación sigue el tercero quien dice su nombre con el movimiento que él desee, y se repite: todos dicen el nombre y hacen el movimiento del participante y luego desde el primero hasta antes del que van.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS

TALLER No. 2

Objetivo General: Describir los diferentes conceptos de lúdica y su papel en la formación pedagógica para mejorar el desarrollo integral del docente.

Objetivo específico: Definir la pedagogía encaminada a mejorar el desarrollo integral del estudiante.

Responsable: Prof. Castro Flores Johanna

Hora: 13h00 **Hasta:** 14h00

CONTENIDO	ACTIVIDADES
• Taller de proximidad a concepto de lúdica.	• Bienvenida • Dinámica: La hormiguita • Conferencia: Definición de lúdica. ¿Qué es la lúdica? • Recreación : refrigerio • Reflexión • Despedida
RECURSOS	**EVALUACIÓN**
• papelógrafo • marcadores • papel	• Exposición de los trabajos en papelógrafo

TALLER No. 2

TÍTULO: TALLER DE PROXIMIDAD A CONCEPTO DE LÚDICA.

OBJETIVO GENERAL: Describir los diferentes conceptos de lúdica y su papel en la formación pedagógica para mejorar el desarrollo integral del docente.

LOGROS:

- Explicar los diferentes conceptos de lúdica y juego para poder iniciar el proyecto desde un referente teórico.
- Dar a conocer algunas clases de juegos que se pueden utilizar en las actividades diarios.

TIEMPO: 60 minutos

PARTICIPANTES: Docentes

LUGAR: Salón de clases

MATERIALES: papelógrafo, marcadores

METODOLOGÍA: Exposición

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO:

1. Saludo
2. Se hará la exposición sobre los conceptos de lúdica, juego.
3. Realizar juegos de observación
4. Evaluación

Dinámica “La hormiguita”

Tipo de juego: dinámica
Objetivo: Relajar la tensión inicial del encuentro
Material: Un salón amplio
Duración: Depende del tamaño del grupo
Tamaño del grupo: Mínimo 10 personas
Disposición del grupo: semi-circular

Desarrollo:

1. Se sitúa el grupo en semi-círculos, ubicándose los participantes de tal forma que, las personas se miren.
2. Se hace una explicación de la canción, a medida que se canta las personas van observando los gestos.
3. Repetir la canción con los gestos.

“La hormiguita”

Me fui a la sala a tocar el piano, vino una hormiguita y me pico la mano,

ella se subía, se subía, se subía y yo me sacudía, sacudía, sacudía

Me fui a la cocina a tomar el té, vino una hormiguita y me pico el pie, ella se subía, se subía, se subía y yo me sacudía, sacudía, sacudía.

Me fui al campo a comer tortillas, vino una hormiguita y me pico la rodilla, ella se subía, se subía, se subía y yo me sacudía, sacudía, sacudía.

Me fui al baño a hacer pipí, vino una hormiguita y me pico aquí, ella se subía, se subía, se subía y yo me sacudía, sacudía, sacudía.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS

TALLER No. 3

Objetivo General: Describir los diferentes conceptos de lúdica y su papel en la formación pedagógica para mejorar el desarrollo integral del docente.

Objetivo específico: Determinar la vivencia pedagógica del docente para conocer diferentes juegos lúdicos.

Responsable: Prof. Castro Flores Johanna

Hora: 13h00 **Hasta:** 14h00

CONTENIDO	**ACTIVIDADES**
• Conocer claramente el concepto de lúdica	• Bienvenida • Dinámica: El campanario. • Conferencia: Definición de lúdica, definición de juego y su importancia en el aula. • Recreación : refrigerio • Reflexión • Despedida
RECURSOS	**EVALUACIÓN**
• papelógrafo • marcadores	• Lluvia de ideas • Intercambiar criterios

TALLER No. 3

TÍTULO: CONOCER CLARAMENTE EL CONCEPTO DE LÚDICA.

OBJETIVO GENERAL: Describir las diferentes concepciones lúdicas y su papel en la formación pedagógica encaminadas a mejorar el desarrollo integral del docente.

LOGROS:

- Explicar la concepción de lúdica, juego para poder iniciar el proyecto desde un referente teórico.
- Dar a conocer algunas clases de juegos que se pueden utilizar en las actividades diarias.

TIEMPO: 60 minutos
PARTICIPANTES: Docentes
LUGAR: Salón de clases
MATERIALES: papelógrafo, marcadores
METODOLOGÍA: Exposición

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO:

1. Saludo
2. Se hará la exposición sobre la definición de lúdica, juego.
3. Realizar los juegos de observación, imaginación, comunicación.
4. Evaluación

Dinámica: "El Campanario"

Tipo de juego: Saludo

Objetivo: Relajar la tensión inicial del encuentro.

Material: Un salón amplio

Duración: Depende del tamaño del grupo

Tamaño del grupo: Mínimo 10 personas.

Disposición del grupo: Circular

Desarrollo:

1.- Se sitúa el grupo en dos círculos, uno interior y uno exterior, ubicándose los participantes de tal forma que, las personas de los círculos se miren, cantidad de personas en ambos círculos debe ser igual.

2.- Se hace una explicación de la canción, a medida que se canta las personas del círculo interior se desplazan a la derecha y las del exterior a la izquierda hasta que las parejas iniciales se encuentren.

"El Campanario"

Saludo por aquí (al compañero de la derecha del círculo interior)
Saludo por allá (al compañero de la izquierda del círculo interior)
Doy vuelta al campanario una vez
Se toman de gancho los compañeros que están frente a frente y giran una vez de izquierda a derecha)
y doy palmadas tres
y con los pies también
doy vuelta al campanario otra vez.
Ubicación de los participantes para el campanario.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS

TALLER No. 4

Objetivo General: Fortalecer el desarrollo creativo del docente.

Objetivo específico: Elaborar un taller creativo para docentes.

Responsable: Prof. Castro Flores Johanna

Hora: 13h00 **Hasta:** 14h00

CONTENIDO	ACTIVIDADES
• Taller Juguemos con la creatividad	• Bienvenida • Dinámica: Todos los pececitos. • Trabajo grupal: Organizar los grupos, desarrollar el taller • Recreación : refrigerio • Reflexión • Despedida
RECURSOS	**EVALUACIÓN**
• plastilina • pelotas • marcadores • fotocopias de problemas • matriz de evaluación del taller	• Realización y exposición de los trabajos

TALLER No. 4

TÍTULO: JUGUEMOS CON LA CREATIVIDAD

OBJETIVO GENERAL: Fortalecer el desarrollo creativo del docente.

LOGROS:

1. Interactuar satisfactoriamente con el entorno o medio ambiente, resolviendo adecuadamente los problemas y tomando las decisiones correctas.
2. Desarrollar las habilidades para aplicar pensamiento convergente y divergente en la resolución de problemas cotidianos.
3. Aplicar las estrategias y técnicas de pensamiento lateral para generar ideas no convencionales para dar soluciones creativas a los problemas.
4. Desarrollar habilidades de pensamiento creativo que capaciten al alumno a mejorar su entorno.

TIEMPO: 60 minutos

PARTICIPANTES: Expositor y Docentes

LUGAR: Salón de clases

MATERIALES: Plastilina, pelotas, marcadores, fotocopias de problemas, Matriz de evaluación del taller.

METODOLOGÍA: Taller

PROCEDIMIENTO:

1. Saludo
2. Dinámica Todos los pececitos.
3. Organizar los grupos.
4. Desarrollar el taller.
5. Evaluar
6. Conclusiones.
7.

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO:

TALLER N. 1: CREATIVIDAD INTELECTUAL

Tiempo: 10 minutos:

a) Encontrará en la mesa una serie de problemas, léalos y discuta las posibles respuestas en grupo (son 5 problemas de dificultad ascendente)
b) Tome el papel con las respuestas y consérvelo durante todo el recorrido
c) Haga las correspondientes observaciones sobre el papel que encontrará en la mesa, consérvelo durante el recorrido.

TALLER N. 2: CREATIVIDAD PLÁSTICA

Tiempo: 10 minutos:

a) Ubíquese en la mesa de la creatividad motora, en ella encontrará varias barras de plastilina, cartulina, c, marcadores.

b) Elabore un "paisaje" con la plastilina, tenga en cuenta el cómo usted la percibe y sus principales aspectos. Utilice los materiales que están sobre la mesa para realizar su trabajo.

TALLER N. 3: PENSAMIENTO CONVERGENTE Y DIVERGENTE

Tiempo: 10 minutos:

a) Sobre la mesa encontrará 3 figuras armadas con palitos, cada una tiene su correspondiente explicación y solución, hállela, cuando lo haga, llame al encargado de la actividad.
b) En el dibujo sobre la mesa encontrará cinco apellidos, identifíquelos y escríbalos en orden en la hoja de respuestas que lleva con usted.

TALLER N. 4: CREATIVIDAD VERBAL

Tiempo: 10 minutos:

a) Sobre la mesa encontrará una figura, discuta con sus compañeros de grupo y elaboren un cuento en grupo que no contenga más de 15 renglones
b) Póngale un nombre a su grupo de trabajo elabore un acróstico.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS

TALLER No. 5

Objetivo General: Favorecer la confianza y unión en el grupo

Objetivo específico: Fortalecer la importancia de saber confiar en uno mismo y en los demás.

Responsable: Prof. Castro Flores Johanna

Hora: 13h00 PM **Hasta**: 15h00 PM

CONTENIDO	ACTIVIDADES
• Taller: Confiamos en nosotros mismos y en los demás.	• Bienvenida • Dinámica: El naufragio • Conferencia: ¿Qué es la confianza? Importancia en el diario vivir. • Recreación : refrigerio • Reflexión • Despedida
RECURSOS	**EVALUACIÓN**
• pañoletas para los ojos	• Realización del juego

TALLER No. 5

TÍTULO: CONFIAMOS EN NOSOTROS MISMOS Y EN LOS DEMÁS

OBJETIVO GENERAL: Favorecer la confianza y unión en el grupo.

LOGROS:

1. Dar a conocer la importancia de la confianza mutua al interior de los equipos de trabajo.
2. Estimular a los docentes en la práctica de una pedagogía que permita el ejercicio de la confianza en el aula, para la educación integral de sus estudiantes, bases para una proyección en la sociedad.

TIEMPO: 120 minutos

PARTICIPANTES: Expositor y Docentes

LUGAR: Salón de clases

MATERIALES: Pañoletas para vendar los ojos.

METODOLOGÍA: Taller Educativo

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO:

1. Conferencia sobre la confianza, compartir ideas.
2. Se hace una actividad para formar parejas,
3. Se le pide a las parejas que discutan y que uno de los dos voluntariamente pase al frente
4. A los participantes que pasan al frente se les pide que salgan del salón y que esperen a que se les llame.
5. A los participantes que quedan adentro se les explica lo siguiente: Cuando entre su compañero le pedimos que se sienten, y que le vamos a vendar los ojos. Que tenga confianza en lo que vamos a hacer. También les decimos que vamos a salir con sus parejas vendadas y que siempre vamos a indicarles el camino, debemos inculcar confianza en nuestras parejas, decirles si estamos subiendo escaleras, bajando, si tenemos que dar un paso grande o uno pequeño; comportarnos como verdaderos compañeros.

6. Se hace pasar a los que están a fuera y se realiza la actividad. Luego de realizada le pedimos a los que primero se quedaron que salgan del salón.
7. A las personas que se quedan esta vez les decimos que la idea es todo lo contrario: vamos a tratar que ellos pierdan la confianza. Cuando entren hacemos la misma parte inicial del ejercicio, se les pide que se sienten, se vendad y se les acompaña durante la parte inicial del trayecto de la misma manera como ya lo hicieron con ellos. Sin embargo, a la mitad del recorrido, en un área grande que no sea de difícil acceso o con muchos obstáculos, soltamos a las parejas y las dejamos andar solas SIEMPRE VIGILÁNDOLOS para evitar algún accidente. Se les deja al menos 5 minutos y luego nuevamente se toman y se llevan con cuidado devolviéndoles la confianza en las parejas.
8. Ya en el salón se les pide a ambos participantes que expresen lo que pasó en su interior: a los primeros preguntarles si sintieron confianza y a los segundos si pudieron recuperarla. Se escribe en el tablero lo que ellos dicen.
9. Se hace una explicación de lo que es confianza y la importancia de confiar en los compañeros de trabajo, en los amigos, en uno mismo.

Dinámica: "El naufragio"

LUGAR: Campo abierto o salón

OBJETIVOS: Formar grupos pequeños, pero de una manera que la gente quede mezclada.

INSTRUCCIONES: Se les dice a los participantes que cuando el expositor cante que hubo un naufragio, y las barcas salvavidas tenían cupo para (2, 3,4…) náufragos, ellos deben agruparse por ese número. Si lo que se quiere es armar parejas, se busca que en ningún momento queden personas que son muy amigas, para facilitar el conocimiento dentro del grupo.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS

TALLER No. 6

Objetivo General: Reconocer nuestro cuerpo como recurso importante para el desarrollo de la lúdica**.**

Objetivo específico: Realizar diferentes movimientos en un espacio identificado.

Responsable: Prof. Castro Flores Johanna

Hora: 13h00 **Hasta:** 15h00

CONTENIDO	ACTIVIDADES
• Descubriendo nuestro cuerpo	• Bienvenida • Dinámica: Manteca de iguana • Conferencia: Esquema corporal • Recreación : refrigerio • Reflexión • Despedida
RECURSOS	**EVALUACIÓN**
• Pelotas plásticas medianas • música • colchonetas	• Lluvia de ideas

TALLER No. 6

TÍTULO: DESCUBRIENDO NUESTRO CUERPO

OBJETIVO GENERAL: Reconocer nuestro cuerpo como recurso esencial para el desarrollo de la lúdica.

LOGROS:

1. Experimentar formas posibles de desplazarse y de recorrer un espacio determinado.
2. posibilitar una mayor interiorización de su propio cuerpo.

TIEMPO: 120 minutos

PARTICIPANTES: Expositor y Docentes

LUGAR: Salón de clases

MATERIALES: Pelotas plásticas mediana., música, colchonetas.

METODOLOGÍA: Taller Educativo

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO:

1. Realizar la dinámica "Manteca de Iguana" realizando los movimientos que indica la expositora.

2. Se le pide a los participantes separen la ronda y que empiecen, luego de que empiece a sonar la música, a moverse al ritmo de ésta, desde la posición erguida, hasta reptar por la sala. (La música es rápida), Los participantes deben moverse así: a paso ligero, trotando, a gatas con las rodillas elevadas, reptando de espaldas o boca arriba.

3. Se continúa con la actividad "Esquema Corporal". En ésta actividad se hace uso de las colchonetas se le pide a los participantes que se tumben sobre las colchonetas y cuando están acostados a cada uno se le pasa una pelota de goma, luego que todos tengan su pelota, se le pide a los

participantes que cierren los ojos, y que al ritmo de la música pasen la pelota por las zonas corporales a medida que son nombradas por el Guía.

Así la pelota se pasea presionando cada parte de:

- La cabeza: cara, nuca, cráneo, cuello, ojos, mejillas, oídos, boca y frente
- El pecho: hombros, costillas
- Los brazos, brazo, antebrazo
- El abdomen: estómago, costado, cadera
- Las piernas, muslos, rodillas.
- sujeta entre los muslos
- sujeta entre las rodillas
- sujeta por los tobillos
- entre el pecho y el mentón

4. Coordinación dinámica: realizar desplazamientos a modo de carreras, pero sin intentar ganar, el que pierde la pelota regresa a su puesto e inicia el movimiento nuevamente:

5. Actividad complementaria: el grupo completo hará una escultura en arcilla de la escuela teniendo en cuenta el esquema corporal.

Canción: " Manteca de Iguana"

La manteca de iguana es una ronda que incita al movimiento corporal, comienza nombrando una parte del cuerpo: mano, pierna, cabeza, y a medida que se van nombrando partes del cuerpo se van moviendo todas hasta que todo el cuerpo quede en movimiento.

Manteca de Iguana

Hay esta cabeza que no me da
la tengo tiesa como un compás,
como un compás ,como un compás compás
como un compás ,como un compás.
Manteca de iguana le vamos a
Echar para moverla de aquí para allá,
de aquí para allá ,de aquí para allá.
de aquí para allá ,de aquí para allá
Hay estos hombros que no me da
la tengo tiesa como un compás,
como un compás ,como un compás
como un compás ,como un compás.
Manteca de iguana le vamos ha
Echar para moverla de aquí para allá,
de aquí para allá ,de aquí para allá
de aquí para allá ,de aquí para allá.
Hay estos brazos que no me da,
la tengo tiesa como un compás,
como un compás ,como un compás
como un compás ,como un compás.
Manteca de iguana le vamos a echar
para moverla de aquí para allá, de aquí para allá,
de aquí para allá de aquí para allá, de aquí para allá.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS

TALLER No. 7

Objetivo General: Tratar de adquirir una mayor conciencia del esquema corporal partiendo de la relajación segmentaría.

Objetivo específico: Reconocer el esquema corporal partiendo de diferentes actividades.

Responsable: Prof. Castro Flores Johanna

Hora: 13h00 **Hasta:** 15h00

CONTENIDO	ACTIVIDADES
• Taller relajación grupal	• Bienvenida • Dinámica: La marcha del calentamiento • Conferencia: Nuestro cuerpo: Ambientación ronda, movimientos rítmicos: trote salto. • Recreación : refrigerio • Reflexión • Despedida
RECURSOS	**EVALUACIÓN**
• Pelotas plásticas medianas • música • colchonetas	• Preguntas y exposiciones sobre el tema

TALLER No. 7

TÍTULO: RELAJACIÓN GRUPAL

OBJETIVO GENERAL: Tratar de Adquirir una mayor conciencia del esquema corporal partiendo de la relajación segmentaría.

LOGRO: Hacer un reconocimiento de nuestra dinámica interior.

TIEMPO: 120 minutos

PARTICIPANTES: Expositor y Docentes

LUGAR: Salón de clases

MATERIALES: Pelotas plásticas medianas., música, colchonetas.

METODOLOGÍA: Taller Educativo

ACTIVIDAD: Reconocimiento del esquema corporal

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO:

1. Realizar dinámica de la “Marcha del calentamiento”
2. Compartir ideas del taller anterior.
3. Ambientación: Se hacen ejercicios de estiramiento y se pide a los participantes que recorran el salón caminado y estirando los músculos del cuerpo.
4. Hablar de la importancia de la relajación cotidiana como método para disminuir el estrés.
5. Realizar la actividad "Esquema Corporal". En ésta actividad se hace uso de las colchonetas, se le pide a los participantes que se tumben sobre las colchonetas y cuando están acostados a cada uno se le pasa una pelota de goma, luego que todos tengan su pelota, se le pide a los participantes que cierren los ojos, y que al ritmo de la música pasen la pelota por las zonas corporales a medida que son nombradas por el Guía. Así: La pelota se pasea presionando cada parte de:

- La cabeza: cara, nuca, cráneo, cuello, ojos, mejillas, oídos, boca y frente
- El pecho: hombros, costillas
- Los brazos, brazo, antebrazo
- El abdomen: estómago, costado, cadera
- Las piernas, muslos, rodillas.

6.- Actividad principal: Ya estando sobre las colchonetas se le pide a los participantes que cierren los ojos y que a continuación empezará a sonar un CD con una voz que les indicará que hacer; como la actividad dura 20 minutos se pide a los participantes disposición y concentración.

Dinámica: La marcha del calentamiento

Éste es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento: Jinetes, a la orden, un pie.
Éste es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento:
Jinetes, a la orden, otro pie.
Éste es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento:
Jinetes, a la orden, otra mano.
Éste es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento:
Jinetes, a la orden, la otra mano.
Éste es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento:
Jinetes, a la orden, la cabeza.
Éste es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento:
Jinetes, a la orden, la cadera.
Este es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento: jinetes, a la orden, sentarse.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS

TALLER No. 8

Objetivo General: Desarrollar capacidades de cooperación, intercambio, responsabilidad, autonomía, creación, a través de la práctica de los juegos de roles.

Objetivo específico: Lograr el desarrollo de la creatividad, imaginación y habilidad de los docentes en una dramatización.

Responsable: Prof. Castro Flores Johanna

Hora: 13h00 **Hasta**: 15h00

CONTENIDO	**ACTIVIDADES**
• Taller educativo Represente su personaje	• Bienvenida • Dinámica: Puente de Aviñón (los oficios) • Conferencia: Análisis de los problemas escolares, falta de motivación desobediencia Recreación : refrigerio • Reflexión • Despedida
RECURSOS	**EVALUACIÓN**
• yeso, agua • temperas • pinceles • papel por pliego • pintura para mimo	• Lluvia de ideas • Intercambiar criterios • Realizar preguntad sobre el tema.

TALLER No. 8

TÍTULO: REPRESENTE SU PERSONAJE: JUEGO DE ROLES, DRAMATIZACIÓN

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar capacidades de cooperación, intercambio, responsabilidad, autonomía, creación, a través de la práctica de los juegos de roles.

LOGRO:

- Vencer temores e inhibiciones, superar tensiones y crear sentimientos de seguridad, Desarrollar el sentimiento de "nosotros".
- Crear una actitud positiva ante los problemas de las relaciones humanas, favorable a la adaptación social del individuo.

TIEMPO: 120 minutos

PARTICIPANTES: Expositor y Docentes

LUGAR: Salón de clases

MATERIALES: Yeso, Agua, Temperas Pinceles, Papel por pliego, pintura para mimo.

METODOLOGÍA: Taller Educativo

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO:

1. Ambientación: Se realizará la ronda Puente de Aviñón (los Oficios), en el cual se canta una canción mientras los participantes van realizando movimientos que expresen con claridad el oficio que se está dramatizando.
2. Luego de la ronda se hace una dinámica de división de grupos.
3. Se le pide a los participantes que expresen los problemas escolares que más encuentran en el aula, por ejemplo, falta de motivación, desobediencia en el aula; se hace una lista y por grupo se les pide que escojan un problema para que lo analicen al interior del grupo.
4. A continuación se le pide a los grupos que luego de discutir el problema elaboren una solución y a partir de ella hagan una

representación dramática del problema y su solución, para ello tienen 15 minutos

5. Se le da a cada grupo un espacio de 5 minutos para que representen el problema y la solución que le dieron.

Canción: Sobre el puente de Aviñón (los oficios)

El ejemplo siguiente se hará con la trilladora, pero se puede hacer con múltiples actividades de la persona, y cada una deberá estar acorde con la actividad, es decir, deberá representarse; la actividad debe indicar proceso, por ejemplo, desde que se siembra el trigo, hasta cuando se come el pan.

Sobre el puente de Aviñón

Sobre el puente de Aviñón
todos bailan y yo también,
hacen así...
así las lavanderas.
Sobre el puente de Aviñón
todos bailan y yo también,
hacen así ...
así las planchadoras.
Sobre el puente de Aviñón
todos bailan y yo también,
hacen así...
así los militares.
Sobre el puente de Aviñón
todos bailan y yo también,
hacen así...
Así hace el Mayor Zanny.
Sobre el puente de Aviñón
todos bailan y yo también,
hacen así...
así me gusta a mí.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS

TALLER No. 9

Objetivo General: Asumir, completar y dinamizar los valores humanos y los valores, mediante orientaciones y ejercicios prácticos que permitan su vivencia en el aula.

Objetivo específico: Ayudar a sus miembros a obrar con criterios claros, frente a las influencias de su entorno.

Responsable: Prof. Castro Flores Johanna

Hora: 13h00 **Hasta:** 14h00

CONTENIDO	ACTIVIDADES
• Taller	• Bienvenida • Dinámica: La pelota preguntona. • Conferencia: Las virtudes humanas, nombrar algunas virtudes y describirlas • Recreación : refrigerio • Reflexión • Despedida
RECURSOS	**EVALUACIÓN**
• plastilina • pelotas • marcadores • fotocopias de problemas • matriz de evaluación del taller	• Dramatización del ambiente escolar

TALLER No. 9

ACTIVIDAD: JUEGO DE ROLES

TÍTULO: TRABAJEMOS CON LOS VALORES

OBJETIVO GENERAL: Asumir, completar y dinamizar los valores humanos, mediante orientaciones y ejercicios prácticos que permitan su vivencia en el aula.

LOGROS:

1. Dar a conocer los principales valores humanos, para que, mediante un estudio consciente y sistemático de las mismas, los docentes puedan llevarlas a la práctica en su labor.
2. Promover el rescate de los auténticos valores dentro del aula, para vivir de acuerdo con la ética y la ley natural que propicien la convivencia humana.
3. Estimular a los docentes en la práctica de una pedagogía que permita el ejercicio de los valores en el aula, para la educación integral de sus estudiantes, bases para una proyección en la sociedad.

TIEMPO: 120 minutos

PARTICIPANTES: Expositor y Docentes

LUGAR: Salón de clases

MATERIALES: Plastilina, pelotas, marcadores, fotocopias de problemas, Matriz de evaluación del taller.

METODOLOGÍA: Taller Educativo

MATERIAL PEDAGÓGICO REQUERIDO:

- Fotocopias de los Documentos de Consulta: Descripción de 8 Valores Humanos, recortadas en papeletas pequeñas.
- Hojas de papel en blanco.
- Hojas de Papelógrafo para cada grupo.
- Marcadores.
- Papelógrafo.
- Recortes de revistas, tijeras, pegantes, para collages.

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO:

1.- Ambientación: Dada la importancia de fomentar los valores en los docentes y de cultivarlos a través de toda la vida, se debe tener unos conceptos claros acerca de las Valores Humanos.

2.- Estudio en grupos: Se propone entonces, estudiar más ampliamente estos valores:

- Repartir las papeletas (en las que están escritas cada una de las virtudes humanas) tomadas al azar o por orden alfabético.

- Análisis reflexivo y compartido sobre las que se les han asignado.

- Cada grupo puede sintetizar, en forma gráfica, a través de una cartelera, símbolo o collages, telegrama o canción, las virtudes que les correspondieron y preparar la explicación breve sobre la misma: dando ejemplos concretos de la manera como se están viviendo en el aula.

- Exponer los trabajos de grupo, permitiendo las interpretaciones y ejemplos prácticos.

- ¿Qué valores o virtudes viven en sus aulas? ¿Cuáles hacen falta? Brindar oportunidades y dar consejos a sus colegas docentes, en sus hogares, en su vida diaria.

3.- Dialogar lo que más les ha impresionado, entre compañeros respecto a la educación de los valores humanos que están proporcionando a sus estudiantes actualmente.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS

TALLER No. 10

Objetivo General: Recordar y poner en práctica múltiples juegos conocidos y no conocidos por los docentes.

Objetivo específico: Incentivar el valor del juego infantil en los niños.

Responsable: Prof. Castro Flores Johanna

Hora: 13h00 **Hasta:** 15h00

CONTENIDO	ACTIVIDADES
• Taller: Vamos a jugar.	• Bienvenida • Dinámica: El lobo y las ardillas • Taller: trabajar con diferentes materiales. • Realizar dinámicas en grupos • Recreación : refrigerio • Reflexión • Despedida
RECURSOS	**EVALUACIÓN**
• maicena • agua • temperas • cartulina • pinturas para mimo • material fotocopiada	• Realización del juego • Presentación de materiales

TALLER No. 10

TÍTULO: VAMOS A JUGAR!

OBJETIVO GENERAL: Recordar y poner en práctica múltiples juegos conocidos y no conocidos por los docentes.

LOGRO:

- Trabajar manualidades con materiales diferentes por los ya conocidos.
- Desarrollar diferentes dinámicas grupales con los docentes.

TIEMPO: 120 minutos

PARTICIPANTES: Expositor y Docentes

LUGAR: Salón de clases

MATERIALES: Maicena, agua, témperas, cartulina, pinturas para mimo, material fotocopiado.

METODOLOGÍA: Taller Educativo

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO:

1. Realizar una dinámica de división de grupos por medio de papeletas de colores.
2. Se le pide a los participantes que busquen a los compañeros que tengan la papeleta del mismo color y que se ubiquen en un lugar del salón.
3. Cuando están en grupo se les dice a los participantes que el primer juego del día es el de "el lobo y las ardillitas" para lo cual deben elaborar el disfraz de las ardillitas y su correspondiente cueva que consistirá en un círculo, cuadrado o triángulo en cartulina, que se colocará en el suelo y deberá ser lo suficientemente grande para contener a todas las ardillitas del mismo color. Igualmente deberá quedar una papeleta de color sola que corresponde al lobo del juego, quien a su vez deberá elaborar su disfraz de lobo.
4. Se procede a enseñar la canción y explicar la dinámica del juego.

5. Cuando el juego termina se pide a los participantes que ordenen los pupitres en el centro del salón y se sienten. El facilitador reparte a cada uno una hoja de papel periódico o revista y se les pide que cierren los ojos y los mantengan así hasta nueva orden.
6. Se procede a poner sobre cada hoja una mezcla de maicena y cuando se haya puesto en todas las hojas se les pide poner las manos sobre el papel y abrir los ojos.
7. Se le pide a los participantes que experimenten con la textura de la masa, que se unten, expriman, jueguen con la masa.
8. Luego se le agrega a cada persona una gota de tempera, preferiblemente usar varios colores, sin mezclarlos inicialmente. Se pide que revuelvan el color y luego que compartan masa con los compañeros para hacer combinaciones de colores.
9. Cuando ya han jugado y experimentado lo suficiente se les pide que hagan una "obra maestra" con su masa y se le pasa a cada uno una hoja blanca para que con mucho cuidado la pongan sobre su "obra maestra", presionen un poco y la quiten suavemente.
10. Cuando hayan hecho la impresión se les pide dejar su obra a un lado del salón para que ésta se seque.
11. Ahora se le pide a los participantes que formen un círculo, y que como ya hemos hecho una obra con nuestras manos ahora la haremos con nuestro cuerpo, entonces, cada uno va a empezar a imaginarse que es una obra maestra de un artista y van a comenzar a tomar diferentes posiciones. Luego, se les pide que aunque estén posando miren a su alrededor y si lo desean, se vayan uniendo a otros para ir formando una gran obra de arte, si se ve que hay uno o dos más tímidos, en voz baja se les pide acercarse que se acerquen a los otros y que les muevan para dar posiciones diferentes, la actividad termina cuando todos se convierten en una gran escultura.
12. Cuando la actividad termine se les pide sentarse en el piso y que empiecen a recordar rondas infantiles que han trabajado con los

estudiantes, y que por grupos organicen las rondas; se pueden hacer tres o cuatro dependiendo del tiempo que se tenga.

Canción y Ronda: "El lobo y las ardillas"

Está canción permite que los niños trabajen ritmo, acento, tono; consiste en entonar una canción ayudándose por las palmas mientras los participantes se desplazan por todo el lugar; la primera vez es lenta, la segunda un poco más movida y la tercera vez es aún más rápida, al final de ésta se grita que llegó el lobo y todas las ardillitas deberán buscar refugio en las cuevas pero sin que queden más de dos en la misma cueva, si el lobo atrapa una ardillita, esta pasará a ser lobo. A medida que trascurre el juego los lobos llegarán antes o después de la canción inicial y se van retirando "cuevitas" hasta que todos sean lobitos.

Canción: El lobo y las ardillas

"las ardillas todas todas,
salen todas a jugar
por el bosque muy contentas
las ardillas jugarán,
(con ritmo más rápido)
las ardillas todas todas,
salen todas a jugar
por el bosque muy contentas
las ardillas jugarán
(aún más rápido)
las ardillas todas todas,
salen todas a jugar
por el bosque muy contentas
las ardillas jugarán
llego el lobo!!!!!!!!!

ACTIVIDADES

Título: “El gato y el ratón”

Número de participantes: Todo el nivel.

Edad: A partir de 4 años.

Espacio físico: Lugar libre de obstáculos.

Objetivos: Incorporarse a juegos de grupo y colectivos, descubriendo la personalidad y el grado de participación y colaboración con otros, y otras.

Relacionarse con los compañeros y adultos que sean significativos, para ellos.

Descripción:

Los jugadores hacen un círculo tomados de las manos. Un jugador dentro del círculo, será el ratón y un Jugador ubicado fuera del círculo será el gato.

El juego consiste en que el gato tratara de pillar al ratón.

Los jugadores que forman el círculo ayudan al ratón e impiden la entrada al gato, levantando y bajando los brazos. El gato no puede romper el círculo. Si el gato logra agarrar al ratón, otros jugadores saldrán a participar, representando estos roles.

Título: “Bailando y cantando, nos movemos”

Número de participantes: Todo el nivel.

Edad: A partir de 4 años.

Espacio físico: Lugar libre de obstáculos.

Materiales: Música, radio.

Objetivos: lograr la espontaneidad de cada participante, y obtener un leguaje de comunicaron verbal, desarrollando a la vez el canto, y la psicomotricidad de los párvulos.

Descripción:

La educadora invita a los niños y niñas a realizar movimientos de libre elección, según la música que están escuchando, realizando una espacie de coreografía para luego socializar cantando como se realizaron los movimientos, como se sintió cada párvulo con la actividad lúdica.

Título: “Juguemos a los medios de transporte”

Número de participantes: Todo el nivel

Edad: A partir de los 4 años.

Espacio físico: Sala de clases, espacio amplio.

Materiales: Música festiva, radio

Objetivos: Estimular la creatividad e imagineros de los párvulos, representando roles, desde su visión personal de las cosas.

Descripción:

La educadora incentivara por medio de una canción a los niños y niñas para jugar a realizar diferentes medios de transporte, cantando con alegría, preguntando a los niños y niños, ¿vamos a ser un tren?, un auto? ¿Una bicicleta?, ¿lo representamos?, ¿qué ruido hacemos?, decimos alguna característica de este medio de transporte.

Título: ¿qué color es este?

Número de participantes: Hasta 15 jugadores.

Edad: A partir de 4 años.

Espacio físico: Sala de clases.

Materiales: Cartulinas de colores básicos cortadas en trozos medianos, como tarjetas.

Objetivos: Potenciar, los aprendizajes que tengan de los colores, siendo estos lo básicos, obtener una mayor atención y concentración dentro del grupo, relacionando objetos del cuento con los colores expuestos.

Descripción:

Estando sentados en círculo, la educadora, saludara con alegría a los niños y niñas, luego les cuenta un cuento, utilizando las tarjetas hechas previamente con cartulinas, que se encuentran encima de una mesa.

Como por ejemplo: iba, una niña un día caminando por el pasto, ¿de qué color es el pasto niño y niñas?, o también la niña llevaba puesto un vestido de color amarillo, ¿dónde está la cartulina amarilla? Reconociendo y nombrando los colores que están en la mesa.

Variantes: En vez de un cuento, se puede hacer una canción, preguntando al inicio del juego, si quieren cantar o escuchar una historia, dependiendo del interés de los párvulos. Incluso el cuento también puede ser realizado por un niño o niña que quiera participar contándoselo a sus compañeros/as

Título: “¡La epidemia! ¡Corran!”

Número de participantes:
Todo el nivel

Edad: 5 años en adelante

Espacio físico: Patio

Objetivo: Lograr un trabajo en equipo, mejorando y perfeccionando las habilidades motoras físicas.

Material: 4 Colchonetas

Desarrollo: Se colocan las colchonetas en cada esquina del patio, estas serán "Los Hospitales".

Se designa a uno o dos jugadores (as) que serán "La Epidemia" y el resto de los participantes dispuestos por todo el espacio.

El juego consiste en que, La epidemia debe contagiar a todos los jugadores

Se contagian solo con el hecho de ser tocados

Cada jugador contagiado debe caer al suelo

Los participantes contagiados pueden ser liberados por dos jugadores (que no han sido tocados) llamados "Ambulancia" quienes los transportan: uno desde los brazos y el otro toma sus piernas para llevarlos al hospital más cercano donde quedan liberados de la epidemia y pueden continuar jugando

La epidemia puede, o no, contagiar a las ambulancias. (Depende del guía del juego)

El juego finaliza cuando todos los participantes han sido contagiados.

Título: “El paseo de la familia conejo”

Número de participantes: todo el grupo curso

Edad: 4-5 años

Espacio físico: Patio o gimnasio

Objetivo: Lograr desplazamientos guiados por la educadora, y desplazarse libremente, coordinando el oído con los movimientos.

Desarrollo:

La maestra camina por todo el patio con el grupo, ella representa a la mamá coneja y pasea con sus conejitos (niños y niñas); esta mama, teme que sus conejitos se pierdan, y cada vez que oigan una palmada, los niños, deberán correr a sentarse alrededor de ella o rodearla.

Título: “Compartiendo nuestras creaciones”

Número de participantes: Todo el grupo curso

Edad: 5 años

Espacio físico: Salón de clases

Materiales: Lápices y Tarjetas de cartulina u otro papel.

Objetivo: Expresar y comunicar características propias y comunes, en relación a otros niños mediante distintas formas de representación.

Descripción: Los niños y niñas se dividen en grupos de 6 integrantes aproximadamente.

A cada participante se le entregan cinco tarjetas y se les pide que dibujen libremente en ellas (objetos animales, vegetales, lo que a ellos se les ocurra).

Por cada grupo. Uno de los integrantes, comienza contando una historia a partir de su dibujo, luego sigue el de al lado con la historia, incluyendo el contenido de su tarjeta, y así sucesivamente hasta que se terminen las tarjetas.

Cada grupo debe realizar este acto frente a los demás grupos.

Título: “Vamos a sembrar maíz” (Canción)

Número de participantes: Todo el grupo curso

Edad: 4 a 5 años

Espacio físico: Sala de clases o espacios libres.

Objetivo: Expresar las distintas impresiones que por medio, de la audición le generan movimientos, predeterminados.

Descripción: Todos en un circulo girando al compás de la música y sembrando con la parte del cuerpo que se indique, codo, rodilla etc.

Vamos a sembrar maíz, a la moda a la moda

Vamos a sembrar maíz, a la moda del país.

Y se planta con el dedo, a la moda a la moda… a la moda del país.

Vamos a sembrar maíz, a la moda a la moda

Vamos a sembrar maíz, a la moda del país.

Y se planta con el codo, a la moda a la moda… a la moda del país.

Continuar con rodillas, pies, manos etc.

Título: “Mariposa de colores” (Ronda)

Número de participantes: Todo el grupo curso

Edad: 4 a 5 años

Espacio físico: Sala de clases o patio

Objetivo: Distinguir las diferentes partes del cuerpo que indique, la canción.

Descripción:

Mariposa, mariposa de colores, que vienen de Paris a saludarme a mí.

Si por allá viene papito, y me hace así (con un ojo)

Y me dice muy feliz, vámonos los dos de aquí.

Si por allá viene mamita, y me así (con la mano)

Y me dice muy feliz vámonos los tres de aquí.

Si por allá viene una araña, y me hace así (con las pestañas)

Y me dice muy feliz vámonos los dos de aquí.

Variables: A la canción uno le puede ir agregando lo que uno desee. O lo que se le ocurra a los párvulos.

Título: “Materilerileron” (Ronda)

Número de participantes: Todo el grupo curso

Edad: 4 a 5 años

Espacio físico: Espacios abiertos

Objetivo: Interactuar y relacionarse, con sus pares.

Descripción: Se juega entre varias niñas o niños. Forman una fila tomadas de las manos frente a una niña solitaria, la cual da comienza al diálogo cantando y las otras contestan:

Yo tengo un castillo, matarilerilerón.

¿Dónde están las llaves?, matarilerilerón.

-En el fondo del mar, matarilerilerón.

¿Quién irá a buscarlas?, matarilerilerón.

-Que vaya María Teresa, matarilerilerón (puede nombrar a cualquiera de las integrantes de la fila).

¿Qué oficio le pondremos?, matarilerilerón.

-La pondremos barrendera, matarilerilerón.

-Ese oficio no le gusta, matarilerilerón.

-La pondremos saca piojos, matarilerilerón.

-Ese oficio no, le gusta, matarilerilerón.

-La pondremos bordadora, matarilerilerón.

-Ese oficio, si le gusta, matarilerilerón.

Luego, la solitaria, una vez que ha asignado un bonito trabajo a la muchacha y que ésta lo ha aceptado, va hasta la fila y canta: Aquí vengo por mi niña, matarilerilerón.

Y las de la fila llegan hasta ella y le contestan, entregándole la niña: -Aquí está su niña, matarilerilerón.

Después empieza de nuevo el diálogo, cantando hasta que queda una sola niña, a la cual no se llevan y será esta la que va a empezar el matarilerilerón, es decir, la dueña del castillo.

· Generalmente alguna de las niñas pide que la dejen para ella iniciar el juego y ser la que se lleve sus niños al castillo.

CONCLUSIONES

Y

RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En las investigaciones se pueden estipular dos aspectos que fortalecen el propósito de la misma, estos son: la investigación de campo y el análisis de los resultados, siendo precisamente estos aspectos los que permiten dar algunas conclusiones y recomendaciones pertinentes sobre la base de los datos obtenidos.

Conclusiones:

A continuación se plantean las siguientes conclusiones y se representan las recomendaciones referentes a cada una de ellas:

Las actividades lúdicas permiten que los niños/as tomen diferentes roles remplazando acciones observados en el hogar o por las que son dirigidas en el juego.

Los niños/as son capaces de desempeñar roles simples pero se les dificulta realizar papeles complicados.

Las actividades lúdicas facilitan a los niños/as construir sus propios conceptos y reconocer características específicas de objetos utilizados en su entorno.

Las actividades lúdicas por reglas favorecen la comunicación entre los niños/as explicando ideas o aclarando las reglas que se deben cumplir.

Las actividades lúdicas por normas favorecen el aprendizaje por procesos de los niños/as mediante instrucciones claras y precisas, enseñar a esperar su turno en el juego y asumiendo diversos personajes.

Los niños/as utilizan adecuadamente las diferentes partes del cuerpo movilizándose en los diferentes espacios asignados para realizar los juegos.

La mayoría deben de respetar las reglas de convivencia cuando se relacionan con diferentes compañeros en las actividades lúdicas, tomando en consideración todas las sugerencias y propuestas especificadas por el docente en el juego.

Recomendaciones:

Los docentes deben incluir en su planificación didáctica diferentes actividades lúdicas simbólicas y formar parte en el desarrollo de las mismas como dirigente o como participante.

Los docentes deben desarrollar paso a paso los juegos que tienen mayor grado de dificultad para los niños y realizándolo antes de solicitar que ellos los desarrollen.

Se debe brindar espacios de participación después de los juegos, motivando a todos los niños y niñas a construir sus propias significaciones y mencionar todas las cosas que más llamaron su atención.

Los docentes deben dar las indicaciones claras y precisas y asegurarse que todos los niños/as hayan entendido las reglas del juego.

Los directores/as de los Centros de Educación Inicial deben ofrecer oportunidades de capacitación en las actividades lúdicas que permitan ampliar los conocimientos teóricos y prácticos del personal que labora en el nivel Parvulario.

Utilizar todos los espacios internos y externos del Centro de Educación Inicial para que los niños/as realicen juegos prácticos que les permitan ejercitar las diferentes partes de su cuerpo.

Organizar y planificar el desarrollo de programas con los docentes que imparten Educación Física y Educación Especial.

Los docentes deben aprovechar el tiempo didáctico para fomentar valores en los niños/as que les lleven a cambios actitudinales en diferentes contextos y situaciones de la vida cotidiana.

BIBLIOGRAFÍA

Alfonso García Velásquez, Josué Llull Peñalba (2009), El juego Infantil y su metodología, Editorial: Editex.

Ramón Muñoz Gutiérrez (2012), Las dos mentes del ser humano, Editor; Grijalbo.

Neva Milicic (2013), Jugar y crecer. Un juego para cada día, Editor Aguilar.

Alfonso García Velásquez (2009), El libro infantil y su metodología, Editor Editex.

José Antonio Marino (2011), El cerebro Infantil. La gran oportunidad, Editor: Grupo Planeta, España.

Vicenc Arnais, Cristina Elorza (2010), Colección biblioteca infantil, Editorial Gráo de IRIF, SL, Barcelona.

Arias, Fidias G. (2012), El proyecto de Investigación, Editorial Episteme, Caracas.

Víctor Patricio Díaz Narváez (2009), Metodología de la Investigación, Editorial: RIL.

Marcelo M. Gómez (2009), Introducción a la metodología de la investigación, Editorial: Brujas, Argentina.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUTOR	AÑO	PÁG. CITA	PÁG. PROY.
Alfonso García Velásquez Josué Llull Peñalba	2009	15	14
Ramón Muñoz Gutiérrez	2012	17	18
Neva Milicic	2013	4	22
Alfonso García Velásquez	2009	24	25
José Antonio Marino	2011	15	30
Vicenc Arnais, Cristina Elorza	2010	78	31
Carlos C.	2009	87	33
Arias, Fidias G.	2012	31	42
Arias, Fidias G.	2012	24	44
Víctor Patricio Díaz Narváez	2009	276	45
Marcelo M. Gómez	2009	65	47
Gallego	2012	67	42
L. Berger	2010	84	48

Webgrafía

http://www.definicionabc.com/general/juego.php

http://concepto.de/juego/

http://blogrecursosdidacticosninfantil.blogspot.com/2013/01/juego-definicion-caracteristicas-y.html

https://www.google.com.ec/#q=juego+definici%C3%B3n

https://books.google.com.ec/books

http://es.slideshare.net/susycardenasc/clasificacion-material-didactico

https://psicologiainfancia.wordpress.com/2008/12/19/33-desarrollo-de-las-habilidades-motoras/

http://www.monografias.com/trabajos11/propludi/propludi2.shtml#ixzz3Z8NCXnBD

ANEXOS

Licenciada.
Nancy Vera Bravo
Directora del Centro de Educación Inicial
"MARCELO SUÀREZ MONTESDEOCA"
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Yo, Castro Flores Johanna del Rocío, Prof. Parv. Estudiante de la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía. Letras y Ciencias de la Educación, solicito a Ud. Encarecidamente se me permita desarrollar el proyecto educativo para poderme graduar de Licenciada de Educadores de Párvulos.

TEMA DEL PROYECTO

TEMA

"Actividades lúdicas en el talento creativo de los niños de 4 a 5 años. Diseño y ejecución de seminario taller teórico práctico a docentes".

Esperando contar con su aprobación le quedo muy agradecida

Atentamente,

Castro Flores Johanna del Rocío
C.I. 0919091298

Firma y sello de aprobado

CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "MARCELO MARINO SUÁREZ MONTESDEOCA" DISTRITO - XIMENA 1 - GUAYAQUIL - ECUADOR

Guayaquil, Abril del 2015

Sr. (a)

NANCY VERA BRAVO
Director (a) del Centro de Educación Inicial
"Marcelo Suárez Montesdeoca"
Ciudad.

De nuestras consideraciones:

Yo, CASTRO FLORES JOHANNA DEL ROCÍO, con cédula de identidad 0919091298, egresada de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera Educadores de Párvulos, me encuentro realizando el Proyecto Educativo: LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL TALENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. DISEÑO DE TALLER TEÓRICO PRÁCTICO DIRIGIDO A DOCENTES.

Por lo cual solicito me permita realizar las prácticas de observación y encuestas para mi investigación.

Esperando la cordial acogida a mi solicitud, me despido de usted.

Atentamente.

.....
Tutor (a)

.....
Egresada

.....
Directora de la carrera Educadores de Párvulos

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

Instrumento dirigido a Directivos, Docentes.

Objetivo: El presente instrumento tiene la intención de obtener información sobre el desarrollo de la actividad lúdica en los niños del Centro de Educación Inicial.

Instructivo: Para desarrollar la encuesta, sírvase escoger una sola alternativa y escribir en la casilla del lado derecho el número que corresponde a la opción que Ud. considere correcta. Le solicitamos que conteste con sinceridad. Recuerde que de sus respuestas depende el éxito de este estudio.

Equivalencias

1	Totalmente de acuerdo	TA
2	De acuerdo	DA
3	En desacuerdo	ED
4	Totalmente en desacuerdo	TD

ACTIVIDADES LÚDICAS		TA	DA	ED	TD
1	El docente debe brindar al niño las herramientas necesarias para que logre potenciar la actividad lúdica.				
2	Generalmente el tipo de estrategias pedagógicas que practican los docentes permiten el desarrollo de la actividad lúdica en el talento creativo.				
3	El desarrollo de la actividad lúdica incide en la creatividad de los niños.				
4	La escasa actividad lúdica en el nivel inicial y el bajo desempeño escolar se relacionan.				
5	La mayoría de los docentes aplica dinámicas y juegos para que el niño aprenda eficazmente.				
6	Con la música se estimula mejor la actividad lúdica.				
7	Se debe estimular las habilidades de los niños desde los primeros años de edad a través de las actividades lúdicas.				
8	Está de acuerdo que se debe realizar planificaciones para mejorar el desarrollo de la clase.				
9	Los padres de familia deben involucrarse en las actividades que desarrollan sus hijos.				
10	Es necesario implementar el taller teórico práctico dirigido a las docentes sobre actividades lúdicas.				

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

Instrumento dirigido a Representantes legales

Objetivo: El presente instrumento tiene la intención de obtener información sobre el desarrollo de la actividad lúdica en los niños del Centro de Educación Inicial.

Instructivo: Para desarrollar la encuesta, sírvase escoger una sola alternativa y escribir en la casilla del lado derecho el número que corresponde a la opción que Ud. considere correcta. Le solicitamos que conteste con sinceridad. Recuerde que de sus respuestas depende el éxito de este estudio

Equivalencias

1	Totalmente de acuerdo	TA
2	De acuerdo	DA
3	En desacuerdo	ED
4	Totalmente en desacuerdo	TD

ACTIVIDADES LÚDICAS		TA	DA	ED	TD
1	Los aprendizajes lúdicos que desarrolla el docente son apropiados para su hijo				
2	Los representantes legales necesitan capacitarse para que ayuden a sus hijos a realizar actividades en casa				
3	Los padres de familia deben participar en el desarrollo de las actividades lúdicas de sus hijos				
4	Es responsabilidad del docente la educación de su hijos				
5	Las actividades que se realizan por medio de los juegos propician un ambiente confortable para desarrollar la creatividad de sus hijos				
6	Los recursos didácticos que emplea la docente Parvularia fomentan el desarrollo el talento creativo en los niños				
7	Dentro del hogar también se puede desarrollar el talento creativo en los niños				
8	Los representantes legales deben participar en proyectos que permitan desarrollar habilidades lúdicas en los niños				
9	Se emplea eficientemente el rincón de juegos del aula para desarrollar las actividades lúdicas de los niños				
10	Los docentes necesitan capacitarse permanentemente en seminarios y talleres para fortalecer el talento creativo				

FOTOS

Encuesta dirigida a docentes

Encuesta dirigida a representantes legales

ACTIVIDADES REALIZADAS POR LOS NIÑOS DEL CEI