UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL

PROYECTO EDUCATIVO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS

INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MERCEDES MORENO IRIGOYEN", ZONA8 DISTRITO3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA LETAMENDI, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2015-2016.

PROPUESTA: GUÍA DIDÁCTICA

CON ENFOQUE

DE ROLES

CODIGO: E.I

AUTORAS: Chicaiza Arias Evelin Estefanía

Moreno Noriega Irene Leonor

CONSULTORA: MSc. Garcés Silva Rita

GUAYAQUIL, NOVIEMBRE DEL 2015

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL
PROYECTO EDUCATIVO

MSc. Silvia Moy-Sang Castro	**MSc. José Zambrano García**
DECANA	**SUBDECANO**

Dra. Blanca Bermeo Álvarez MSc.	**Ab. Sebastián Cadena Alvarado**
DIRECTORA DE LA CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS	**SECRETARIO GENERAL**

Guayaquil, __ de _____del 2015

MSc
SILVIA MOY-SANG CASTRO, Arq.
DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Ciudad.-

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el tema: **Influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen", zona 8 distrito 3 provincia del Guayas cantón Guayaquil parroquia Letamendi durante el periodo lectivo 2015-2016.** Propuesta: **Guía didáctica con enfoque de roles**, pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Atentamente,

_____	_____
Evelin Estefanía Chicaiza Arias	Irene Leonor Moreno Noriega
C.I. 0926596032	**C.I. 0930614714**

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN PRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL

PROYECTO

TEMA: **Influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen", zona 8 distrito 3 provincia del Guayas cantón Guayaquil parroquia Letamendi durante el periodo lectivo 2015-2016.** PROPUESTA: **Guía didáctica con enfoque de roles**.

TRIBUNAL

……

…… ……

_____ _____

Evelin Estefanía Chicaiza Arias — **C.I. 0926596032**

Irene Leonor Moreno Noriega — **C.I. 0930614714**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA

AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACION DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

_____ _____

_____

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado principalmente a Dios por haberme permitido lograr mis metas profesionales, a mis padres por ser un pilar fundamental apoyándome siempre con su comprensión y a mis hermanas por saber darme fortaleza en los momentos más difíciles.

Evelin Estefanía Chicaiza Arias

A Dios y la Virgen Santísima por darme la fuerza y sabiduría para realizar este trabajo, a mis padres y hermanos que siempre han estado conmigo dándome su apoyo y consejos para ser una mejor persona, a mi esposo que con sus palabras no me dejó rendirme y mi motivación más grande, mi hija, para darle lo mejor.

Irene Moreno Noriega

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios porque sin él no hubiese sido posible alcanzar esta meta, a la tutora MSc. Rita Garcés que con su paciencia, comprensión y conocimientos supo guiarnos para poder alcanzar nuestro objetivo y a todas las personas que me acompañaron incondicionalmente.

Evelin Estefania Chicaiza Arias

Agradezco a Dios por darme la oportunidad de trabajar con una excelente compañera y amiga. Por poner en mi camino a la Tutora MSc. Rita Garcés que siempre me brindó su apoyo y compartió sus conocimientos conmigo desde inicios de la carrera.

Irene Moreno Noriega

ÍNDICE GENERAL

PORTADA..... I
PÁGINA DE DIRECTIVOS..... II
CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR III
PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL..... IV
NOTA DEL PROYECTO..... V
DEDICATORIA VI
AGRADECIMIENTO VII
Í NDICE GENERAL..... VIII
ÍNDICE DE TABLAS XII
ÍNDICE DE GRÁFICOS XIII
RESUMEN..... XIV
INTRODUCCIÓN 1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación 3
Problema de la investigación: 8
Situación conflicto 8
Hecho científico 8
Causas y consecuencias 11
Formulación del problema 11
Objetivos de la investigación 12
Objetivo general 12
Objetivos específicos..... 12
Interrogantes de la investigación 12
Justificación 13

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio..... 18

Bases teóricas 21
Estrategias lúdicas 23
Definiciones 23
Tipología 24
Ámbitos de las estrategias lúdicas 25
Aportes del juego en la formación integral 26
Historia de las estrategias lúdicas 27
Las estrategias lúdicas en el entorno educativo 28
Realidad internacional 29
Pedagogía de las estrategias lúdicas 30
Las estrategias lúdicas una transformación a la apuesta social 31
UNESCO y las estrategias lúdicas 31
Realidad nacional y local 32
Currículo de Educación inicial 2014 32
Las estrategias lúdicas en la educación inicial 33
La práctica de las estrategias lúdicas en la escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen” 33
Pensamiento creativo
Definiciones 34
Componentes del pensamiento creativo 35
Desarrolladores del pensamiento creativo 35
Origen del pensamiento creativo 37
El pensamiento creativo en el entorno educativo 38
Realidad internacional 39
Pedagogía del pensamiento creativo 39
Técnicas para el desarrollo del pensamiento creativo 40
UNESCO y el pensamiento creativo 40
Realidad nacional y local 41
Currículo de educación inicial 2014 41
El pensamiento creativo en el quehacer de la educación inicial 42

La práctica del pensamiento creativo en la escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen” 43
Fundamentación legal 43
Términos relevantes 46

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

Diseño metodológico 48
Tipo de investigación 49
Investigación Descriptiva 50
Investigación Correlacional 51
Investigación No Experimental 51
Investigación de campo 52
Investigación Transversal 53
Investigación bibliográfica – documental 53
Población y muestra 53
Población 53
Muestra 55
Cuadro de operacionalización de variables 56
Métodos de investigación 58
Método científico 58
Método inductivo. 58
Técnicas e instrumentos de investigación 59
Observación 59
Encuesta 60
Entrevista 60
Análisis e interpretación de datos 62
Encuestas a directivo y docentes 62
Encuesta a representantes legales 74
Análisis de la entrevista 90
Resultados de la observación 91

Análisis e interpretación de los datos 93
Chi cuadrada 95
Análisis: 98
Correlación entre variables 99
Conclusiones y recomendaciones 101
Conclusiones 101
Recomendaciones 101

CAPÍTULO IV
LA PROPUESTA

Diseño de una guía didáctica con enfoque de roles 102
Justificación 102
Objetivos 103
Objetivo general 103
Objetivos específicos 104
Aspectos teóricos 104
Guía didáctica 104
La importancia del enfoque al diseñar una guía didáctica 105
Importancia de una guía didáctica con enfoque de roles 105
Enfoque de roles 106
Factibilidad de su aplicación 107
Descripción 107
Estructura de la guía 108
Presupuesto 109
Conclusiones 110
Referencias bibliograficas 111
Bibliografía general 113
ANEXOS 120
Anexo I
Anexo II
Anexo III
Anexo IV

ÍNDICE DE TABLAS

Pág.

Tabla No. 1 Causas y consecuencias 11
Tabla No. 2 Población 54
Tabla No. 3 Muestra 55
Tabla No. 4 Operacionalización de variables 57
Tabla No. 5 Estrategias lúdicas en el aprendizaje de los niños 62
Tabla No. 6 Los docentes y la aplicación de estrategias lúdicas 63
Tabla No. 7 Aplicación de estrategias lúdicas 64
Tabla No. 8 Aprendizaje con estrategias lúdicas 65
Tabla No. 9 El juego y las estrategias lúdicas 66
Tabla No. 10 Las estrategias lúdicas como actividades para desarrollar el pensamiento creativo 67
Tabla No. 11 Desarrollar la creatividad desde el nivel inicial 68
Tabla No. 12 Pensamiento creativo y la intelectualidad 69
Tabla No. 13 Las estrategias lúdicas desarrollan el pensamiento creativo 70
Tabla No. 14 La creatividad de los niños y niñas en la institución 71
Tabla No. 15 Las estrategias lúdicas influyen en la creatividad 72
Tabla No. 16 Construcción de guía didáctica 73
Tabla No. 17 Estrategias lúdicas y el juego 74
Tabla No. 18 Las estrategias lúdicas en el aprendizaje 75
Tabla No. 19 Conocimiento del tema 76
Tabla No. 20 Utilidad de las estrategias lúdicas 77
Tabla No. 21 Aplicación de estrategias lúdicas dentro del aula 78
Tabla No. 22 Estrategias lúdicas desarrollan la creatividad 79
Tabla No. 23 Importancia de la creatividad en los niños 80
Tabla No. 24 La participación del representante influye en la creatividad 81
Tabla No. 25 La creatividad dentro de la institución 82
Tabla No. 26 El avance tecnológico y la creatividad 83
Tabla No. 27 Estrategias lúdicas en el pensamiento creativo 84
Tabla No. 28 Conocimiento sobre enfoque de roles 85
Tabla No. 29 Resumen del procesamiento de los casos 95
Tabla No. 30 Tabla de contingencia 96
Tabla No. 31 Prueba chi-cuadrado 97
Tabla No. 32 Recursos o materiales 109
Tabla No. 33 Reproducción 109

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Pág.

Gráfico No. 1 Estrategias lúdicas en el aprendizaje de los niños 62
Gráfico No. 2 Los docentes y la aplicación de estrategias lúdicas 63
Gráfico No. 3 Aplicación de estrategias lúdicas 64
Gráfico No. 4 Aprendizaje con estrategias lúdicas 65
Gráfico No. 5 El juego y las estrategias lúdicas 66
Gráfico No. 6 Las estrategias lúdicas como actividades para desarrollar el pensamiento creativo 67
Gráfico No. 7 Desarrollar la creatividad desde el nivel inicial 68
Gráfico No. 8 Pensamiento creativo y la intelectualidad 69
Gráfico No. 9 Las estrategias lúdicas desarrollan el pensamiento creativo 70
Gráfico No. 10 La creatividad de los niños y niñas en la institución... 71
Gráfico No. 11 Las estrategias lúdicas influyen en la creatividad 72
Gráfico No. 12 Construcción de guía didáctica 73
Gráfico No. 13 Estrategias lúdicas y el juego 74
Gráfico No. 14 Las estrategias lúdicas en el aprendizaje 75
Gráfico No. 15 Conocimiento del tema 76
Gráfico No. 16 Utilidad de las estrategias lúdicas 77
Gráfico No. 17 Aplicación de estrategias lúdicas dentro del aula 78
Gráfico No. 18 Estrategias lúdicas desarrollan la creatividad 79
Gráfico No. 19 Importancia de la creatividad en los niños 80
Gráfico No. 20 La participación del representante influye en la creatividad 81
Gráfico No. 21 La creatividad dentro de la institución 82
Gráfico No. 22 El avance tecnológico y la creatividad 83
Gráfico No. 23 Estrategias lúdicas en el pensamiento creativo 84
Gráfico No. 24 Conocimiento sobre enfoque de roles 85
Gráfico No. 25 Chi-cuadrado 97

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN PRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL

ESPECIALIZACIÓN EDUCADORES DE PÁRVULOS

AUTORAS: Chicaiza Arias Evelin Estefanía

Moreno Noriega Irene Leonor

CONSULTORA: MSc. Garcés Silva Rita

RESUMEN

El presente trabajo analiza la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, en niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen". En esta investigación se elaboró un marco teórico basándose en las fundamentaciones filosóficas, pedagógicas psicológicas y legales, con un estudio de tipo cuali-cuantitativo, de carácter descriptivo, por cuanto se va a estudiar las características del fenómeno observado a través de un estudio de campo, bibliográfico documental, apoyado en técnicas e instrumentos de investigación seleccionadas cuidadosamente, como fichas de observación, encuestas y entrevistas. Es transversal porque su aplicación está determinada para aplicarla en un tiempo estimado.

El análisis permite concluir que los infantes necesitan incentivos que les permitan desarrollar su creatividad, lo que ha dado lugar al diseño de una guía didáctica con enfoque de roles que sirva de ayuda a los docentes y representantes legales.

ESTRATEGIA LÚDICA | **PENSAMIENTO CREATIVO** | **ENFOQUE DE ROLES**

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se basa en el tema influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, definiendo que las estrategias lúdicas son juegos basados en la experiencia de cada niño y niña, por tal razón el educador debe crear un ambiente agradable en el cual aplique estrategias lúdicas. Para analizar este tema se aplicó fichas de observación al docente y a los estudiantes del nivel inicial dos de la escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen”, con el fin de conocer la capacidad inventiva de los estudiantes ya que en la actualidad el avance tecnológico ha impactado significativamente en la educación y formación de los más pequeños.

De la población objeto de estudio, se seleccionará una muestra probabilística a fin de recolectar datos que permitan obtener información veraz. La investigación prevé la aplicación del Método Científico, Inductivo en el estudio de un hecho particular para la generalización de sus resultados en contextos similares, el trabajo corresponde a un proyecto factible, por cuanto se plantea una propuesta de solución.

El presente trabajo presenta los siguientes capítulos:

El CAPÍTULO I. Se basa en el planteamiento del problema y está compuesto por: El contexto de la investigación, situación conflicto, hechos científicos, causas y consecuencias, formulación del problema, objetivo general y específicos, interrogantes de la investigación y la justificación, abordando los aspectos más relevantes para la elaboración de la tesis.

CAPÍTULO II. Se procede a la elaboración del marco teórico relacionado con el tema la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, tratando aspectos nacionales e internacionales. Teniendo en cuenta que el enfoque principal de esta investigación es constructivista, ya que se basa en la teoría de Vigotski y varios autores de esta época.

CAPÍTULO III. Determina la metodología a utilizar para la elaboración de la investigación, culminando con el análisis e interpretación de los resultados obtenidos por la entrevista, encuesta y ficha de observación, finalizando con la contestación de las interrogantes planteadas en el capítulo I.

CAPÍTULO IV. Corresponde a la propuesta programada para docentes y representantes legales y consta de una justificación, objetivo general, objetivos específicos, aspectos teóricos, factibilidad y descripción.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

En tiempos pasados las personas eran conocidas como genios o sabios, al utilizar sus capacidades cognoscitivas para beneficio propio y el de los demás, ésto se refiere a la inteligencia, atención, memoria, comprensión, pensamiento, creatividad y otras capacidades propias de cada ser humano, por ésto, eran consideradas como seres superiores a los demás.

Con el decurrir de los años y con el aporte de pedagogos y científicos se conoce que los seres humanos nacen con capacidades y destrezas, que le permiten alcances insospechables en la medida en que van estimulando y desarrollando mediante sus capacidades, motivaciones que realizadas desde temprana edad su aprovechamiento será más eficiente.

En la actualidad, las destrezas en los niños y niñas han ido evolucionando de acuerdo a la época, como respuesta de la influencia del avance tecnológico, presente en todos los campos del conocimiento y por ende impactando significativamente en la educación, y de manera trascendente en la etapa preescolar, en que la condición de madurez y formación propia de su edad, en lo biológico y psicológico especialmente, amerita una especial atención.

Por tal razón, es importante crear un ambiente educativo agradable desde el nivel inicial, en que el educador en el cumplimiento de su rol, comparte mucho tiempo con los infantes, convirtiéndose en uno de los responsables directos de potenciar el desarrollo del pensamiento y la creatividad en los niños y niñas. Para ello, será necesario el apoyo de estrategias didácticas, como elementos fundamentales para el desarrollo del pensamiento creativo. En este escenario es primordial la ayuda del entorno familiar para favorecer el desenvolvimiento del niño y niña en el mundo que los rodea, aportando con bases sólidas que contribuyen a potenciar sus capacidades.

En la educación, los recursos didácticos constituyen un elemento fundamental para la gestión pertinente de la docencia, especialmente en la etapa de educación inicial. Habrá de reconocerse que, sin embargo, se evidencia en algunos casos deficiencia de éstos en las instituciones educativas, lo que obliga al docente a adoptar estrategias que le permitan salvar cualquier falencia ante ésta realidad. El juego como estrategia metodológica se convierte en un medio valioso para el logro de los objetivos educativo, ésta es una actividad que se utiliza, no sólo para entretener, por el contrario es una estrategia muy importante dentro del proceso de socialización del estudiante ya que interfiere en el desarrollo cognitivo como también en lo emocional. De esta manera se tratará de conseguir que los niños y niñas interioricen los conocimientos impartidos y sólo a través de esta comprensión serán capaces de resolver problemas en el futuro.

Como se conoce, el ser humano es creativo por naturaleza, capaces de utilizar su imaginación en la innovación, convirtiéndose en personas originales e irrepetibles. Condición que en la educación inicial, en especial, es preciso aprovechar, sin embargo están presentes diversos factores que afectan de manera drástica la creatividad de los niños y niñas siendo estos, considerados como factores internos y externos.

Entre los factores internos están los sentimientos, por lo que será preocupación de la educación inicial, motivar en los infantes la confianza en sí mismos, al momento de realizar actividades, lo que es primordial para su desarrollo creativo. Por el contrario si presentan un carácter pesimista o antisocial, no podrán fluir las ideas, limitando el desarrollo de sus capacidades. También se debe tener en cuenta el estado de ánimo de cada individuo, porque si se encuentra desanimado su nivel de creatividad no será el mismo al de estar feliz.

En cuanto a los factores externos está el avance tecnológico y la limitada presencia de la familia, como respuesta a una condición de carácter económico social, que trasciende en que, los padres no dispongan del tiempo necesario para compartir con sus hijos, y por ende no controlan el tiempo que pasan sentados frente al televisor viendo programas de buena o mala influencia y en el peor de los casos jugando videos juegos, que no siempre son previamente calificados por un adulto responsable, situación que sinó es controlada pertinentemente afectará a su formación, repercutiendo en una de las causas que más desfavorece el desarrollo de la creatividad.

Si lo expuesto no es supervisado por los adultos, el impacto negativo que podría transcender en los niños y niñas se manifestará con conductas agresivas, actitudes inapropiadas e incluso podría afectar en su formación en valores.

Otro aspecto a destacar, es que en determinados casos los maestros no explotan al máximo las capacidades de los niños y niñas preocupándose fundamentalmente por el cumplimiento de un horario de clases y de los contenidos planificados, limitando la implementación de actividades que promuevan el desarrollo del pensamiento creativo como una necesidad urgente en la formación del individuo dejando de lado las actividades creativas o aplicándolas limitadamente. Situación que podría resultar porque no disponen del material didáctico necesario, o simplemente no los utilizan de manera adecuada, reprimiendo el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

Tendrá que considerarse que los niños y niñas, actúan y reaccionan diferente, según sus características particulares e influencias del entorno, esto hace que en la educación los docentes enfrenten situaciones, diversas, desde estudiantes enérgicos, que no mantienen una actitud participativa y colaboradora en la clase, distrayéndose con facilidad o comportándose inadecuadamente. Tanto como otros estudiantes tímidos y poco participativos que no pueden expresar sus sentimientos, características que inciden de alguna forma en su capacidad para enfrentar y solucionar problemas por muy sencillos que sean. Éstas son circunstancias que el docente debe enfrentar profesionalmente definiendo estrategias educativas que contribuyan al logro de los objetivos institucionales.

Siendo la educación un aspecto transcendental en todas las sociedades y preocupación de todos los estados, organizaciones como la **UNESCO Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura** define en la Sección 9 nivel CINE Clasificación Internacional Normalizada de la Educación 0 "**EDUCACIÓN DE LA PRIMERA INFANCIA**", entre sus características principales codifica como 101 lo siguiente: "En este nivel, los programas no se caracterizan por ser altamente estructurados, estando más bien diseñados para proporcionar un conjunto de actividades educativas organizadas con algún propósito dentro de un entorno seguro. A través de éllas y bajo la supervisión de un integrante del personal docente, el niño aprende en interacción con otros niños, realizando habitualmente actividades lúdicas y de naturaleza creativa", lo que corrobora la necesidad de participar en actividades que promuevan el desarrollo del pensamiento creativo, desde temprana edad.

Frente a las diversas circunstancias que atraviesan todos los países del mundo, la UNESCO se preocupa en contribuir a mantener la paz y la seguridad del mundo a través de la educación, la ciencia y la cultura de esta manera utiliza estos instrumentos para que la humanidad pueda progresar, con ideales de paz, libertad, y justicia social. Privilegiando a la educación desde la primera infancia,

refiriéndose a los niños y niñas de 0 a 2 años para lo cual el docente debe estar debidamente preparado para desempeñar su rol dentro de un ambiente seguro e ideal para los infantes manejando actividades lúdicas de acuerdo a la edad y a las necesidades que se presenten convirtiendo niños capaces de compartir e interactuar con las personas del entorno en el que se encuentre aportando al desarrollo de su creatividad.

El presente trabajo se delimita en el campo de las ciencias sociales en el contexto de la educación, específicamente a la educación inicial, con la participación de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Mercedes Moreno Irigoyen”, Zona 8 Distrito 3 Provincia del Guayas Cantón Guayaquil Parroquia Letamendi durante el periodo lectivo 2015-2016.

Es preocupación de las autoras describir los aspectos inherentes al estudio de una manera clara, utilizando un lenguaje de fácil comprensión y precisión, procurando aportar con información científica que colabore en la comprensión del problema estudiado. Toda gestión que se implemente en el contexto educativo para fortalecer y optimizar el aprendizaje es relevante, en especial si se beneficia al estudiante en la adquisición de un aprendizaje significativo, haciendo énfasis en dotar al niño y niña de las capacidades que le permitan su preparación para enfrentar en un futuro los grandes desafíos presentes en una sociedad competitiva, como la actual. La factibilidad del presente estudio se fundamenta en el apoyo de la directora, docentes y comunidad educativa, para el desarrollo de la investigación y su ejecución se consideró un tiempo prudente en el que sus hallazgos sean realizados y factibles según el contexto. Es pertinente al relacionarse con la educación parvularia, porque beneficiará la creatividad de los niños y niñas del nivel inicial.

La problemática que atiende el presente estudio ha sido considerada en la Ley Orgánica De Educación Intercultural LOEI, y el Plan Nacional Del Buen Vivir en que hace énfasis a la importancia de generar ideas, saberes, técnicas y conocimientos que orienten a los estudiantes del nivel inicial en un proceso de

desarrollo íntegro, considerando todos los aspectos propios para un correcto crecimiento y aprendizaje, potenciando las habilidades de los niños y niñas desde los 3 hasta los 5 años de edad.

Problema de la investigación:
Situación Conflicto

El problema objeto de estudio en el contexto antes indicado resulta de la observación realizada en relación al desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas, definiendo como la variable dependiente del presente estudio, siendo importante su atención al ser un aspecto considerado dentro de la planificación del currículo inicial, como política de estado.

Se ha podido conocer en la prueba diagnóstica realizada en que se manifiesta un bajo nivel de creatividad ante las diversas actividades realizadas, los docentes expresan que a pesar de utilizar técnicas lúdicas, les es preciso hacer un mejor uso para favorecer el desarrollo del pensamiento creativo.

Se estima que las causas por las que este fenómeno se suscita responder a factores como el uso indebido de los recursos tecnológicos, escaso material didáctico, deficiente selección de estrategias lúdicas que potencien el desarrollo del pensamiento creativo, aprendizaje tradicional y otros aspectos fundamentales que podrían incidir en el problema.

Hecho científico

En el contexto antes señalado se ha observado que la educación ha centrado su atención en desarrollar otras áreas pedagógicas dejando de lado la creatividad, por lo que la problemática se ha definido en lo siguiente:

Baja calidad en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Mercedes Moreno Irigoyen”, Zona 8 Distrito 3 Provincia del Guayas Cantón Guayaquil Parroquia Letamendi durante el periodo lectivo 2015-2016.

En los últimos años el mundo ha experimentado grandes cambios culturales y digitales por lo cual la UNESCO se ha preocupado por demostrar que la clave para lograr estos cambios parte de la creatividad como materia prima para innovar los conocimientos en la educación, salud o gobernabilidad.

Así se ha trabajado en el diseño de herramientas con las cuales se estimule el desarrollo de la creatividad y el libre florecimiento de las expresiones culturales.

- La guía Política para la creatividad (2010) estima que las industrias culturales y creativas contribuyen en torno al 3,4% del PIB (Producto interno bruto) mundial. Entendiendo que las Industrias creativas es donde se da importancia a la creatividad de cada persona, sus destrezas y el potencial con el que se produce una generación de empleo ya que ésto aportará al desarrollo de los negocios.

- En el informe de la economía creativa (2013) indica que el comercio mundial de bienes y servicios creativos ascendió a un total de 624 mil millones de dólares estadounidenses en 2011 y aumentó el doble entre el 2002 y 2011 ésto es un 8,8%. En cuanto al crecimiento de exportaciones de bienes creativos aumentó un 12,1% durante el mismo periodo. A ésto se refiere que el crecimiento de la economía juega un papel importante la producción de ideas creativas, de esta manera las industrias y la población en si surgen.

Esta organización con estos datos desea inspirar a los lectores a identificar la importancia de la capacidad creativa en las organizaciones culturales y económicas mostrando que todavía existe un porcentaje que no llega a si quiera al 50% como indicador de alcances creativos.

El Ecuador ha sido calificado dentro del Índice global de Competitividad como uno de los países de Latinoamérica que ha mejorado el nivel de competencia en la parte publica como la privada, pero aún carece de innovación y sofisticación, calificando con el puntaje máximo de 7 puntos, el Ecuador en innovación llega al 43% y en sofisticación de negocios cerca del 52,86% de la calificación de excelencia. Ésto fue publicado por el Foro Económico Mundial.

Por tal razón es importante la construcción de una cultura empresarial aplicando permanentemente la creatividad e innovación y ésto se logrará a partir de la participación triángulo: Empresa, Estado y Universidad.

En el país existen organizaciones que están interesadas en el fomento de la creatividad e innovación, por lo cual han centrado su atención en las universidades al querer estimular a los estudiantes en cuando a innovación y sofisticación de negocios que son fundamentales para fomentar la creatividad empresarial ecuatoriana para lo cual se está creando la “Ciudad del Conocimiento” que es del Proyecto Yachay uno de los proyectos más reconocidos para contribuir a la “transformación de la matriz productiva nacional”

Otra iniciativa es el VIII Foro del Emprendedor, que se realizará este año en Quito en la Universidad Andina Simón Bolívar con el tema “Creatividad e innovación para el emprendimiento” con la finalidad de incentivar en los jóvenes un espíritu creativo.

Será preciso, ante ésta realidad, definir las causas y consecuencias principales que inciden en el problema descrito, lo que se ha estimado obedece a lo que se explica a continuación en el siguiente cuadro:

Causas y consecuencias

Tabla No. 1

CAUSAS	CONSECUENCIAS
• Deficiente selección de estrategias lúdicas que potencien el desarrollo del pensamiento creativo.	• Clases monótonas y repetitivas.
• Escaso material didáctico.	• Perdida de interés del estudiante en el proceso de aprendizaje.
• Uso indebido de los recursos tecnológicos.	• Limita la capacidad de los niños y niñas en el desarrollo del pensamiento creativo.

Fuente: Escuela de Educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"

Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno

Formulación Del Problema

¿De qué manera influye las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica "Mercedes Moreno Irigoyen", Zona 8 Distrito 3 Provincia del Guayas Cantón Guayaquil Parroquia Letamendi durante el periodo lectivo 2015-2016?

Objetivos De la Investigación

Objetivo General

Examinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo mediante una investigación de campo para el diseño de una guía didáctica con enfoque de roles.

Objetivos Específicos

- ✓ Identificar el tipo de juego que aplica los docentes en las estrategias lúdicas que seleccionan para el proceso de su aprendizaje mediante una encuesta dirigida a la muestra seleccionada.

- ✓ Conocer acerca del nivel del desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas objetos de estudio.

- ✓ Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación para diseñar una guía didáctica con enfoque de roles dirigida a docentes y representantes legales.

Interrogantes De La Investigación

- ¿Son los juegos considerados estrategias lúdicas aplicables en el qué hacer docente?

- ¿Son las estrategias lúdicas potenciadas para estimular el desarrollo del pensamiento creativo?

- ¿Los juegos favorecen la adquisición de conocimientos en diversos ámbitos de desarrollo?

- ¿En la institución educativa existirá un ambiente favorecedor para el desarrollo del pensamiento creativo?

- ¿La comunidad educativa estará dispuesta a participar en actividades para desarrollar el pensamiento creativo?

- ¿El medio cultural, los escenarios y materiales son aspectos que inciden en el desarrollo de la creatividad?

- ¿La creatividad será resultado de fases o etapas a trabajar desde los primeros años de vida?

- ¿El desarrollo del pensamiento creativo está sujeto a la aplicación de técnicas?

- ¿Se considera a la comunidad educativa relevante en la investigación de una guía didáctica con enfoque de roles?

- ¿Está dispuesta la comunidad educativa a colaborar con el desarrollo del presente estudio?

Justificación

Para una mejor comprensión de la importancia de esta problemática es conveniente resaltar la trascendencia de la educación inicial en la formación del individuo, como una etapa, en que los niños y niñas presentan características

únicas e irrepetibles siendo ahí donde empieza su desarrollo cognitivo y motriz. Esta investigación beneficia directamente a los docentes en el apropiado uso de recursos pedagógicos que atiendan problemas que se presenten desde la etapa inicial, siendo su responsabilidad formar a niños y niñas con aptitudes para aprender y fortalecer sus potencialidades a medida que van creciendo, involucrando a la familia y comunidad para la armonía en su desarrollo.

Considerando las estrategias lúdicas un componente que favorece el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas, que aún no es conocido a fondo, siendo un campo amplio por investigar, es por ésto, que se quiere dejar en claro que la utilización de estrategias lúdicas ayudará al infante a construir sus conocimientos por medio del juego, y a través de estos estímulos conducirlos a desarrollar el pensamiento creativo, procurando así cambios en la educación, evitando que las clases sean monótonas, generando un ambiente agradable en la relación con sus compañeros y contexto en general.

Es importante que el juego sea utilizado desde los primeros años de vida por todos los que rodean al infante, sean éstos, los representantes legales, familia o docentes, ya que son éllos los protagonistas del desarrollo infantil durante todas las etapas de su crecimiento. Para los niños y niñas, su interés principal radica en el juego, le es fácil apropiarse de lo que se les enseña de esa manera, no sólo es estimulado para aprender sinó que también se divierte, satisface su curiosidad y el deseo de exploración; pudiendo conectarse con la realidad en la que se encuentran.

Es por éllo que este trabajo aspira estudiar desde la ciencia los aspectos implícitos en el desarrollo del pensamiento creativo, así como actividades que servirán para fomentar la creatividad en los niños y niñas del nivel inicial basándose en estrategias lúdicas que orienten al docente para favorecer, no solo la inteligencia y la creatividad del niño, sino que, lo ayudará en todos los ámbitos como el desarrollo psicomotor, intelectual, social y finalmente el afectivo-emocional de cada estudiante.

Por los antecedentes expuestos se estima conveniente el desarrollo del presente trabajo investigativo, en tanto que favorece directamente la gestión docente y con éllo a los estudiantes al ser las personas directamente involucradas en el proceso académico. Este hecho irrefutablemente será trascendente a nivel social, puesto que beneficia a una comunidad, específicamente los niños y niñas, lo que, sin lugar a dudas será óptimo para su formación integral y por ende su condición adulta y su desenvolvimiento en una sociedad como ente gestor económico y social de una comunidad.

La propuesta planteada será diseñada con la selección de actividades pedagógicas que basadas en información obtenida desde la ciencia, pretende construir una herramienta que permita a los docentes favorecer su desempeño y por ende dar solución a una problemática latente en el contexto en estudio. Es importante resaltar que los hallazgos encontrados en la investigación se expondrán como material útil para futuros estudios en contextos similares, planteando recomendaciones producto de la investigación, que se consideren útiles para beneficiar la educación en general, la sociedad y específicamente la comunidad estudiada.

Siendo un aspecto sensible la educación, y en este caso la educación inicial, la Constitución de la República del Ecuador (2008) menciona que toda persona tiene derecho a la educación garantizando la igualdad e inclusión social, dando responsabilidad participativa a las familias y comunidad en general, centrándose en garantizar un desarrollo holístico, formando parte de una visión creativa basándose en los derechos de cada ser humano; ya que impulsará a la equidad, justicia, paz y solidaridad siendo un eje estratégico para el desarrollo nacional.

El plan nacional del buen vivir 2013 - 2017 refiere que, para mejorar la calidad de la educación hay que formar personas integras, solidarias, responsables y participativas basándose en los principios de igualdad, ya que promoverá una educación laica tomando en cuenta la creatividad y el razonamiento lógico en

todos los niveles educativos fomentando y aplicando el uso de diversos conocimientos.

En el año 2010 se registraron 3.281 establecimientos educativos divididos en: 266 corresponden a educación inicial, 2.586 a general básica y 429 a bachillerato ésto corresponde a lo que es Guayaquil, Samborondón y Durán todo ésto dividido en 958 fiscales 41 fiscomisionales, 54 municipales y 2.228 particulares.

Según la ley orgánica de educación intercultural las unidades educativas son espacios que promueven la cultura, integración social, nacional y mundial transformando a los seres humanos en creadores de conocimientos.

En el nivel de educación inicial se consideran diferentes aspectos tales como: Afectivo, psicomotriz, social y cognitivo de los niños y niñas desde los tres a cinco años de edad, para potenciar sus destrezas y habilidades, garantizando el derecho a la diversidad cultural, teniendo en cuenta que el estado ofrece programas públicos y privados para proteger la infancia del país.

La educación infantil desde los primeros años de vida es responsabilidad de la familia, por ésto es primordial su participación en las actividades que realicen. Es así que para llegar a la excelencia educativa el docente no debe permanecer como un simple espectador, sinó por el contrario debe motivar a los niños y niñas a cambios y la mejor forma de hacerlo es con la implementación de estrategias lúdicas para un buen desarrollo psicosocial.

El código de la niñez y adolescencia toma en cuenta el derecho a la educación de los niños y niñas garantizando docentes preparados para impartir clases con un ambiente propicio a sus necesidades contando con el recurso y material didáctico adecuado, en un ambiente agradable y lúdico para desarrollar las aptitudes, creatividad, autonomía y personalidad de los estudiantes.

En el Ecuador se han creado leyes y normas con la intención de velar por la integridad y el correcto desarrollo evolutivo de los niños y niñas del país, deseando lograr alcanzar uno de los mayores estándares de calidad en Latinoamérica, para ésto ha centrado su atención en la educación empezando con los más pequeños, capacitando maestros para que puedan atender todas las necesidades de sus estudiantes y pueda evolucionar los estándares educativos con la finalidad de obtener niños y niñas con destrezas, habilidades y capacidad creativa. Lo que beneficiará en un futuro el crecimiento económico del país.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

Después de haber revisado archivos y documentación a nivel nacional e internacional se esclarece que no se han encontrado investigaciones con el tema “Influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 a 5 años” sin embargo existen trabajos investigativos que contemplan temas similares a la variable de la investigación presente, lo que se expone a continuación.

En la web se pudo encontrar investigación de la Universidad Politécnica Salesiana sede en Quito de la carrera de Pedagogía realizado por Blanca Lissette Villena Valenzuela para obtener el título educadores de párvulos elabora la tesis con el tema: “Guía de estrategias lúdicas para potenciar el desarrollo de valores de niños y niñas de cuatro a cinco años del nivel de educación inicial 2”, en el mes de marzo del año 2014. El propósito de esta investigación es que en la educación los valores tengan una gran influencia en los estudiantes empezando por los más pequeños, para así poder desarrollar sus destrezas, para ésto los docentes deben aplicar de manera adecuada estrategias lúdicas y juegos, que deben motivar al niño y niña a ser capaz de construir su propio conocimiento, a ser un ser social y por lo consiguiente obtener un desarrollo integral, entendiendo que el juego es parte fundamental de la vida del ser humano.

Este tema tiene fundamentos científicos y teóricos los cuales dan relevancia e importancia al proyecto para que sea ejecutado, teniendo como enfoque al constructivismo, porque se centra en la educación del niño o niña partiendo desde los valores viendo las necesidades y características individuales de cada estudiante.

La Universidad técnica de Ambato de la carrera educación parvularia, presentó un estudio elaborado por Carolina Alejandra Pérez Lascano con la finalidad de la obtención del título en el año 2013 con el tema "Estrategias lúdicas en el aprendizaje cognitivo de los niños/as de educación inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua", el propósito de este trabajo es dar a conocer la importancia de las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, sabiendo que sinó son utilizadas retrasará el desarrollo de las destrezas y habilidades en los infantes, sólo con la aplicación de estas estrategias los niños y niñas adquieren conocimientos y son capaces de crear nuevos pensamientos.

El trabajo antes mencionado tiene un enfoque constructivista porque el docente va a crear un ambiente educativo donde la lúdica será la herramienta primordial para ayudar a los infantes a descubrir el mundo que los rodea por medio del juego, con actividades que ayuden a generar nuevas ideas, utilizando los sentidos, y aprendiendo a manejar su cuerpo, a ser creativos y lo más importante desarrollar la autonomía de cada estudiante, reconociendo sus características individuales de acuerdo a las vivencias.

Recabando información internacional en la Universidad Pedagógica Nacional unidad 098 D.F Oriente del país de México, la autora Marisol Luis Carrillo presenta el tema "Actividades lúdicas para disminuir la agresividad en el aula preescolar" en el mes de marzo del año 2010, su interés en esta investigación se da porque como persona que ha llevado a cabo su rol como docente más de una década ha observado que durante ese tiempo la conducta y comportamiento de los estudiantes ha ido cambiando, son más agresivos o tienen conductas

violentas. Esta problemática existe en el jardín de niños “Francisco Gabilondo Soler” del ciclo escolar 2008-2009 con una población de 34 alumnos de los cuales 5 presentan conductas agresivas, influyendo de manera negativa en los demás compañeros y como consecuencia todos presentan un bajo rendimiento, lo cual es preocupante.

Este trabajo tiene como base orientar al niño y niña a llevar una convivencia escolar en armonía bajo al enfoque constructivista, siendo este, un método para que los estudiantes procesen información de una manera activa, siendo el docente el que proporciona actividades lúdicas según la situación, para que el estudiante construya conocimientos de manera espontánea dando como resultado su desarrollo cognitivo, ayudando a disminuir la agresividad del infante e integrándolos de manera positiva a su entorno escolar, empleando materiales didácticos básicos tales como: Disfraces, videos, materiales de dibujo, etc.

En la Universidad de Valladolid, Soria, España existe un trabajo de investigación realizado por Inés López Frías en el mes de junio año 2013, con el tema “El fomento de la creatividad y espontaneidad a través de actividades lúdicas en un centro bilingüe de E.I.” Esta autora toma en cuenta las diferentes características que tienen los niños y niñas que son fundamentales para el correcto desarrollo durante la infancia, considerando que cada uno de ellos nace con habilidades y destrezas diferentes, por lo tanto es importante que los docentes aprendan técnicas para que puedan desarrollar todo lo anteriormente dicho desde la etapa de educación inicial para que así el estudiante pueda desarrollar todo su potencial. Este trabajo tiene un enfoque constructivista porque tiene como meta incluir la creatividad al realizar cualquier actividad empezando por los más pequeños, teniendo como finalidad obtener niños que actúen de manera espontánea.

En la Universidad Latinoamericana y del Caribe – ULAC de Caracas – Venezuela se encuentra un trabajo de investigación elaborado por María Padrino con la intención de obtener el título como Magister en Educación Inicial, con el

tema “Programa de Didácticas lúdicas orientado al estímulo de la creatividad en los infantes del centro de educación inicial “Las Acacias” Valle de la Pascua, Estado Guárico”, fue hecho en mes de Marzo del año 2012, según se expresa la autora, esta investigación busca desarrollar actividades lúdicas orientadas al estímulo de la creatividad de los infantes para el logro de una idea o pensamiento nuevo, siendo la creatividad propia de cada ser humano y en el ámbito de la educación se debe manejar en conjunto la Didáctica y la creatividad en todo tipo de actividades. El presente trabajo tiene enfoque constructivista porque se basa en potenciar la personalidad del niño y niña a través de actividades lúdicas, que sirvan para estimular la creatividad por medio de juegos, y dramatizaciones que son indispensables para mejorar la capacidad de aprendizaje en los estudiantes.

Bases teóricas

Será preciso previo al estudio teórico de las variables de la investigación la consideración de aspectos que desde diferentes campos de la ciencia resulta vital para la comprensión de la temática.

La lúdica desde un enfoque filosófico es una herramienta necesaria para la enseñanza de los niños y niñas tomando en cuenta que el juego está presente desde el principio de la historia. Para Fröebel como se citó en libro el juego infantil y su metodología:

> “En la infancia la ley de la actividad es la ley del juego”, es además una necesidad vital porque a través del juego el niño posibilita su desarrollo integral (aspecto físico, social, afectivo y cognitivo): maneja los objetos, se relaciona con otros niños, conoce y comprende conceptos situaciones nuevas para él y los integra en sus concepciones previas (Ribes 2011, 62).

Cabe recalcar que el juego es algo natural de todo ser humano, convirtiendo toda experiencia en algo lúdico, de esta manera los niños aprenden por medio de la motivación del juego.

Piaget, como teoría cognitiva menciona que “Las actividades lúdicas son instrumentos por los que el niño elabora y desarrolla las estructuras mentales porque el juego es la primera forma de simbolizar del niño” (Ribes 2011, 22). Esta teoría señala la importancia de que el niño juegue, siendo un ente motivador para la adquisición de nuevos conocimientos.

Como bases pedagógicas el juego es una estrategia metodológica que facilita el trabajo con el alumno de una manera más eficaz, siendo motivación para la realización de actividades, permitiendo además que los alumnos interactúen de manera estructurada, pero con un amplio desempeño individual a la vez es gratificante por el simple hecho de participar.

La lúdica en el desarrollo personal no es la única estrategia ni el mejor pero si es un instrumento de formación muy interesante que se vive con intensidad Para Fröebel “El juego junto a la fantasía, es la actividad espontánea del niño; es la más libre expresión de la actividad espiritual del niño. Fröebel reivindica el juego como medio de educación” (Ribes 2011, 98).

El juego, como medio de ayuda para proporcionar aprendizajes de manera dinámica y poco convencional, es mediante actividades se podrá ayudar al niño a expresarse de manera libre, teniendo contacto con el mundo que los rodea.

Como base constructivista Elkonin, parte de la idea de Vigotsky donde, “Expone que a través del juego el niño accede a una definición funcional de los conceptos u objetos, y las palabras se convierten en partes integrantes de una cosa (Ribes 2011, 24). El juego es una herramienta para la construcción de nuevos saberes basándose en la experiencia.

La Psicología alega que el juego es intuitivo siendo una parte esencial que ayuda al niño a prepararse para su futuro, ya que en esta etapa él podrá experimentar mediante el juego actividades de representación del mundo que los rodea imitando lo que vivencia día a día en su hogar o escuela, ésto le servirá para poder desenvolverse cuando llegue a su etapa adulta. Para Freud como se citó en el libro El juego infantil y su metodología expreso:

> El juego es una manifestación erótica encubierta por un lado y, por otro, una vía de escape para expresar y liberar emociones reprimidas que se proyectan desde el inconsciente. El juego permite al niño revivir experiencias no asimiladas una y otra vez hasta que las supera de un modo satisfactorio. El juego, al igual que el sueño, cumple una función terapéutica (Delgado 2011, 12).

Así, el juego es una vía para expresar los sentimientos y liberar las emociones siendo utilizada como un tratamiento para asimilar los problemas o también para vivenciar momentos agradables.

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Definiciones

Cabe mencionar que el juego ha sido utilizado siempre como un medio educativo, “El juego desarrollará varias capacidades y potenciará los valores humanos de ahí radica su importancia” (I. López 2010, 21). Siendo el juego una parte esencial para el desarrollo y crecimiento de los niños, teniendo en cuenta que la mejor actividad para que éllos aprendan es el juego.

Por otra parte está lúdica que aunque la relacionan mucho con el juego tienen sus diferencias, “El componente lúdico es un recurso de gran utilidad ya que

permite al alumno a desarrollar sus propias estrategias y activar los mecanismos de aprendizajes de la lengua" (Sánchez 2010, 27). Por éllo es importante la utilización de estrategias lúdicas para impulsar a que los estudiantes adquieran nuevos aprendizajes basándose en la experiencia.

Para poder llegar a una conclusión de lo que es estrategia lúdica primero hay que analizar las diferencias entre juego y lúdica, para éllo se precisa al juego como actividades propuestas con límite de tiempo donde se siguen órdenes y siempre hay un ganador, en cambio la lúdica es algo espontáneo que nace de uno mismo buscando la integración y se basa en las experiencias vividas.

Las estrategias lúdicas son una metodología de enseñanza que determina la socialización y participación motivada por la creatividad, pedagógicamente consiste en el uso de actividades, técnicas y juegos didácticos, específicamente para generar nuevos aprendizajes en el niño y niña basándose en las habilidades y nuevas competencias sociales que ocurren en su entorno.

Tipología

Según Stefani, Andrés y Oanes (2014) en los espacios lúdicos se pueden impartir los siguientes tipos de juego:

Juego Simbólico.- Este tipo de juego se caracteriza por las dramatizaciones que realizan los niños y niñas como por ejemplo: jugar a la familia, al hospital, a la oficina, policías y ladrones, etc. Este tipo de juego se caracteriza por utilizar una variedad de simbología siendo la imitación relevante al momento de realizar dicho juego, El niño reproduce escenas de la vida real para interiorizar los roles de la sociedad, canalizando sus angustias y conflictos en algo positivo.

Juegos motores.- Los juegos motores son los que están relacionados con los movimientos corporales tales como: Las escondidas, rayuela, pelota, etc.

Son aquellas que tienen intensidad en sus movimientos implicando como característica principal el grado de compromiso al realizar dichos juegos.

Juegos de mesa.- Este tipo de juego toma en cuenta el ingenio y las habilidades del pensamiento, tales como: Damas chinas, ajedrez, domino, pictionary, cartas, monopolio, etc. Utilizando como herramientas principales fichas, tablero, dados, naipes. En este tipo de juegos cabe recalcar que la agilidad mental juega un papel principal.

Juegos electrónicos.- Los juegos electrónicos son de tipo digital e interactivo con interfaces vistosas para así atraer la atención de las personas emulando características y reglas virtuales ya que llevan a un mundo fuera de la realidad. En estos juegos se incluyen el Wii, celulares, PlayStation, Tablet, pc, etc.

Ámbitos de las estrategias lúdicas

Según Ribes (2011) El juego aporta a la adquisición de conocimientos de una manera clara y dinámica, siendo un recurso para adquirir nuevos conocimientos, desarrollando distintos ámbitos a través del juego

Desarrollo social.- En el ámbito social los niños necesitan jugar con los de su edad compartiendo momentos que les permita aprender, respetando las diferencias y similitudes adaptándose a las exigencias del medio que los rodea. Otras de las características del juego infantil es fomentar la creatividad mediante la fantasía y rol social.

Desarrollo emocional.- El niño mediante el juego expresará sus emociones tales como, tristeza, alegría, enojo, etc. Agudizando su madurez ya que libera los conflictos y tensiones resolviéndolos con brevedad y adquiriendo nuevos conocimientos a través de la caracterización que se da en los diferentes juegos respetando su autonomía.

Desarrollo mental.- El niño mediante el juego muestra su nivel de creatividad y madurez liberando tensiones y conflictos dando oportunidad a individualizar y reconocer aspectos únicos enfrentando la realidad y promoviendo las nuevas oportunidades de conocimiento.

Desarrollo físico.- Este ámbito está relacionado con la coordinación y control general del cuerpo teniendo en cuenta la precisión y equilibrio al momento de realizar las actividades de juego.

Desarrollo de la creatividad.- Los niños cuando juegan recrean, simbolizan, crean, imaginan y caracterizan sobre lo que los rodea en su mundo, creando distintos personajes y escenarios. De esta manera los niños podrán expresar sus sentimientos ensayando así nuevas formas de solucionar problemas ayudándolo a su crecimiento mental.

Desarrollo Moral.- A través del juego los niños podrán ser más tolerantes porque para poder jugar se establecerán reglas y ellos tendrán que respetarlas siendo un gran recurso para que aprendan a guardar la calma en cualquier actividad que se les asigne.

Aportes del juego en la formación integral

Según Ribes (2011) El juego es un estímulo esencial para que el niño y niña adquiera conocimientos basándose en las siguientes funciones esenciales:

Función formativa.- El juego ayudará mediante procesos de adquisición y adaptación a obtener una madurez intelectual, permitiéndoles imitar acciones de los adultos integrándolos a la sociedad.

Función afectiva.- A través del juego el niño y niña podrá expresar sus sentimientos a la vida real sin temor a ser juzgado, ayudándolo a superar sus dificultades mediante situaciones creadas por su imaginación.

Función psicodiagnóstica y psicoterapéutica.- Ésta función menciona que el juego puede ser un medio de actuación, para que el infante se exprese de forma original y única.

"El juego posee una función adaptiva: Se produce entre los ocho y doce años. Se facilita la asimilación de lo real inconscientemente y por tanto, una mejor adaptación al medio" (Ribes 2011, 21). En síntesis el juego es una actividad libre que responde a las necesidades de cada ser humano, dando rienda suelta a su imaginación preparándolos para que pueda socializar con las demás personas y adaptarse a cada situación que se le presente durante el transcurso de su vida.

Historia de las estrategias lúdicas

En tiempos pasados los romanos definieron las prácticas creativas animadas y alegres como lúdicas, siendo ésto conceptualizado de distintas maneras a través del tiempo, entre éllos están los alemanes que lo relacionaban con el placer y los hebreos con las risas y bromas, siendo en el siglo XVI la educación toma a la lúdica como un medio principal de enseñanza. A través del tiempo varios investigadores dicen que el origen de la palabra juego procede del latín iocum y ludus-ludere ambos tienen como significado a broma, diversión, chiste y suelen hacer referencia a las actividades lúdicas.

Entre sus inicios la lúdica ha sido considerada como juego, siendo ésta un arte que descubre lo que hay a nuestro alrededor, siendo también un medio creador de cultura, a través de los tiempos han existido varios autores con diferentes puntos de vista tomando en cuenta que el juego es esencial para la evolución y desarrollo cognitivo, emocional y creativo de las personas ya que las

experiencias lúdicas se desarrollan en el campo educativo, creativo y familia, la autora del libro metodología del juego indica:

> En el siglo XIX surgen las primeras teorías formales sobre el juego. Aparece gran variedad de juguetes en un mundo en el que, paradójicamente los niños tienen poco tiempo para jugar, ya que entran en la vida adulta a una edad muy temprana (algunos trabajan desde los cinco años). (Delgado 2011, 10)

La lúdica es una actividad muy compleja y un poco difícil de descifrar centrándose en diferentes tipos de teorías apareciendo distintas explicaciones sobre el juego, en el siglo XIX se mencionan las primeras teorías psicológicas considerando que los individuos tenían que realizar distintas actividades de juego para relajarse y gastar energía negativa e innecesaria para poder estar tranquilos y relajados.

Las estrategias lúdicas en el entorno educativo

El compromiso del docente es formar niños y niñas creativos capaces de desarrollar su potencial, utilizando la lúdica como un elemento principal para enriquecer el aprendizaje. Esta metodología le permite programar de forma muy flexible actividades sencillas y de corta duración, las cuales le ayudaran a mejorar en los niños y niñas el nivel de aprovechamiento, sociabilidad y creatividad. Como recurso educativo puede ser aprovechado en todos los niveles ya que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera agradable al estudiante, en la revista Autodidáctica menciona lo siguiente:

> Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad

> lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual (I. López 2010, 24).

En conclusión se dice que el niño desarrolla sus habilidades mediante el juego obteniendo nuevos conocimientos basados de la experiencia considerando las distintas oportunidades que brinda desde temprana edad convirtiéndose en una parte esencial para el desarrollo y crecimiento del niño en su etapa escolar.

Realidad internacional

Hoy en día existe una gran preocupación en la educación infantil por parte internacional, teniendo en cuenta la importancia que se le tiene que dar desde los primeros años de vida, siendo un tema de suma importancia para las políticas educativas, “Dado que son muchos los países que en los años pasados han emprendido reformas en este nivel de enseñanza. Las orientaciones concretas de dichas reformas difieren, lógicamente, en función de la situación de partida de cada país” (Egido 2013, 13)**.** Además, se puede decir que cada país se centra en cómo tomar medidas para aumentar la calidad del cuidado y atención de los niños, estableciendo reformas de cómo ampliar el acceso al sistema educativo inicial.

Reflexionando que a nivel mundial existe una integración para atender los problemas de la educación inicial tales como: La Organización de Naciones Unidas (ONU), UNESCO, Convención sobre los derechos del niño (CDN) y los Objetivos del desarrollo del Milenio (ODM), existiendo un conjunto de organizaciones preocupadas por la niñez en la cual para, “Asegurar que la misión

y visión de la educación infantil ha evolucionado, por lo que estamos ubicando el juego, la recreación y la participación en actividades culturales con un papel trascendental en la formación y desarrollo integral del niño" (Fujimoto 2014, 117). Siendo ésto una visión general de los objetivos y metas que se desean alcanzar.

Pedagogía de las estrategias lúdicas

La lúdica es diferente a lo cotidiano que se realiza en las instituciones educativas, pero el docente por lo general no utiliza la lúdica para propósitos académicos ya que desconoce de sus ventajas en el ámbito educativo. El juego como toda actividad educativa tiene objetivos que alcanzar ya que se basa en acciones de ejecución incluyendo momentos de apropiación.

Su importancia radica en los conocimientos sobre las estrategias que se implementarán al momento de ejecutar los juegos, conocer las destrezas que se pueden desarrollar en cada una de las áreas a través del juego tales como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la académica. Así como también es indispensable conocer las características que debe tener un juego para que sea de fácil manejo, para saber utilizar de manera adecuada para un dependiendo el número de estudiantes.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos, el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes, "Lo cierto es que en la escuela hoy en día los maestros siguen reconociendo la funcionalidad del juego y de la lúdica como vías, instrumentos o mediaciones que coadyuvan a sus propósitos, y no que tienen esencia en sí mismos" (Castro y Durán 2013, 23). Teniendo en cuenta la lúdica y el juego son muy necesarios para alcanzar los propósitos pedagógicos de los maestros, teniendo la finalidad de ayudar a que las clases sean dinámicas y con una perspectiva diferente.

El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo éllo con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

Las estrategias lúdicas una transformación a la apuesta social

Las estrategias lúdicas permanecerán de manera contínua en la educación y en la vida diaria, porque son actividades o métodos placenteros que buscan adquirir nuevos conocimientos a través del juego. Las estrategias pueden ser exitosas dependiendo de la forma que se utilicen, “Todos y todas saben sobre el estímulo y la motivación que logra esta estrategia y cómo seduce, enamora e implica afectivamente” (Pérez 2010, 65). Esta forma de estimular a los estudiantes ha sido de gran acogida siendo un gran método para la adquisición de nuevos conocimientos.

UNESCO y las estrategias lúdicas

Esta organización tiene como objetivo fundamental promover la educación y hacerla disponible para todos haciendo que sea equitativa ya que éste es un derecho fundamental de todos los seres humanos, para ésto fomenta la innovación y la generación de conocimientos asegurando un futuro de calidad para las nuevas generaciones.

En América Latina y el Caribe han realizado avances importantes en la educación se ha mejorado la dotación de materiales, la infraestructura y lo más importante se ha impartido cursos de capacitación a docentes, todo ésto con la intención de mejorar el sistema educativo.

Realidad nacional y local

La Vicepresidencia de la República del Ecuador ha venido realizando ferias lúdicas desde el año 2011, dirigida a niños y niñas con o sin discapacidad de cualquier entidad educativa sea privada o pública fomentando la inclusión a través del juego.

Para llevar a cabo estas ferias se capacitan a estudiantes universitarios, para realizar las diferentes actividades lúdicas durante el transcurso de la feria, siendo de esta manera que los niños interiorizan nuevos conocimientos para así cumplir con el objetivo de fomentar la inclusión desde temprana edad.

Currículo de Educación inicial 2014

El currículo de educación inicial del Ecuador tiene como meta alcanzar los objetivos propuestos que garantizará la adquisición de nuevos conocimientos en los niños y niñas mediante estímulos dados en su entorno familiar, siendo la unidad educativa la que desarrollará y fortalecerá dichos aprendizajes mediante: el juego y la exploración.

> El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. (MinEduc 2014, 41)

Los niños y niñas implementarán sus conocimientos de distintas maneras de acuerdo a su edad, porque cuando utilizan el juego como medio de aprendizaje están involucrados totalmente en su papel poniendo todos sus sentidos en la

actividad que están realizando. “Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones” (MinEduc 2014, 41) de esta manera el niño muestra que es capaz de desenvolverse en el medio que los rodea mostrando que pueden resolver problemas de acuerdo a la situación que se encuentre.

Las estrategias lúdicas en la educación inicial

La lúdica es implementada en la educación inicial para ayudar al docente a impartir sus clases de manera dinámica y divertida utilizando los diferentes actividades tales como: sentarlos en el piso, mantenerlos activos o realizar actividades fuera del aula, según Louv (2005) “El contacto con la naturaleza y el juego libre incentivan el desarrollo del pensamiento lógico, mejoran los periodos de atención, fortalecen la motricidad, reducen los índices de obesidad, entre otros” (Brow 2014, 7). Es importante que el estudiante tenga contacto con todo lo que lo rodea incentivándolos por medio del juego

La práctica de las estrategias lúdicas en la escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen”

En la escuela de Educación Básica “Mercedes Moreno Irigoyen”, se pudo observar que en el quehacer educativo está presente el uso de estrategias lúdicas, es decir son consideradas dentro del aspecto metodológico docente. Sin embargo se hace necesario intervenir en la selección de las actividades que se realizan en el aula, siendo un factor muy influyente para el proceso de aprendizaje. Para llegar a esta conclusión se realizaron fichas de observación tanto a la docente como a los estudiantes de la institución educativa.

PENSAMIENTO CREATIVO

Definiciones

El pensamiento creativo son ideas que se generan para desarrollar nuevos conocimientos resultando de ésto nuevos saberes, debido a ésto la creatividad debe ser conceptualizada como una conducta cognitiva influenciada por el medio social y las características de cada persona. “Los sobredotados en este tipo de pensamiento creativo o productivo ponen en manifiesto sus habilidades explorando cuestiones de tipo hipotético, generando con gran flexibilidad y originalidad un amplio y rico abanico de respuestas ante situaciones reales o imaginarias” (Betancourt y Valadez 2012, 26).

Hay que tomar en cuenta que el pensamiento creativo debe ser utilizado de manera eficaz, empezando a considerar las diferentes alternativas de aprendizaje, estableciendo nuevas ideas dando paso a la imaginación permitiendo comprender las situaciones de la vida real desde otro punto de vista.

Al conectar ideas de lo que ya se sabe, con lo que se aprendió se da paso a un aprendizaje significativo, Según Edward Bono “El pensamiento creativo posee un carácter práctico que es aplicable en la vida cotidiana, ya sea en el perfeccionamiento de una idea, de un procedimiento, de un objeto; ya, en la resolución de problemas, en la generación de nuevos valores y oportunidades y en la previsión de las posibles consecuencias de una actuación en el futuro” (Moreno 2010, 45). En sí, el pensamiento creativo se desarrolla en la vida diaria, buscando soluciones a las dificultades y dando nuevas oportunidades para el futuro.

Componentes del pensamiento creativo

Según Rodrigo y Rodrigo (2012) Trabajar en grupo despierta la necesidad de comunicarse dejando de lado la timidez, dando un equilibrio emocional y mental. Por tanto cabe mencionar los siguientes componentes para desarrollar la creatividad:

- **Flexibilidad.-** Rompe con lo convencional para adaptarse a nuevas ideas y asociarlas, obteniendo distintos puntos de vista.

- **Originalidad.-** Emite respuestas o conceptos novedosos aprovechando las distintas ideas para desarrollar algo único.

- **Fluidez.-** Son ideas abiertas o expresión de los pensamiento, que se pueden dar individualmente o en grupo.

- **Elaboración.-** Todo lo que se mencionó anteriormente se lo puede desarrollar ampliamente para dar un significado general.

Desarrolladores del pensamiento creativo

Según Alicia Lara Coral (2012). La creatividad es un estímulo del medio cultural siendo los interventores de su proceso y desarrollo la modificabilidad, lo cognitivo y estructural.

- **Modificabilidad.-** Alteraciones que se producen de acuerdo a la personalidad, cada ser humano tiene distintas maneras de pensar y actuar de acuerdo a las circunstancias que se les presente en el medio que se desarrolla, estos cambios se producen de manera continua.
- **Cognitivo.-** Son los que están relacionados con la inteligencia y proceso de información que se adquiere al momento que es

presentado en un contexto. Ésto se lo relaciona a las siguientes habilidades:

Percepción.- Este proceso percibe y capta información que se da en el mundo, siendo ésto de gran importancia para el niño y niña al momento de conectar sus ideas internas al mundo exterior, para que surjan procesos creativos siendo una forma básica para generar conocimientos.

Elaboración de ideas.- Permite relacionar ideas y datos para así comprender la realidad que se da a nuestro alrededor asociando la flexibilidad y la libertad de actuar de forma creativa ante la realidad, en la cual se mencionarán a continuación las perspectivas más relevantes.

El avance que han tenido los estilos de pensamiento es apoyar el funcionamiento cognitivo relacionado a los hemisferios cerebrales, siendo éstos relacionados con la creatividad. Si bien es cierta la creatividad contribuye al desarrollo del pensamiento.

En cuanto a las habilidades del pensamiento se las relaciona a la posibilidad de dar solución y respuestas novedosas y creativas siendo muy importantes para el ser humano ya que tendrá más fluidez y originalidad al momento de desarrollarse en el mundo exterior.

Estructural: El ser humano tiene una gran capacidad para procesar ideas gracias a la estructura de su mente, siendo ésto un sistema que integra ideas de manera global y ordenada. Tomando en cuenta lo anteriormente dicho, la mente varía al momento de poner sus conocimientos en prácticas, demostrando los dominios de contenido.

Etapas del proceso creativo

- Detectar el problema o dificultad

- Definir el problema
- Buscar toda la información posible
- Revisar y preparar la información
- Generar o crear ideas
- Si no hay soluciones volver a intentar

Origen del pensamiento creativo

A través del tiempo el ser humano ha experimentado grandes cambios, siendo como exponentes principales los cavernícolas que para poder subsistir tuvieron que ingeniárselas para poder alimentar ya sea por medio de la caza o la agricultura que les permitió tener más tiempo para generar nuevas ideas en satisfacer sus necesidades, la palabra creatividad se deriva del latín **creare**, que significa crear o hacer algo nuevo.

En el siglo XVIII hubo un gran impacto por la revolución industrial agregando grandes avances para la sociedad de aquellos tiempos. En el siglo XX y XXI se ha observado los grandes cambios que se han dado en el transcurso del tiempo, siendo éste el avance tecnológico uno de los más notorios, entre ellos tenemos: la tele comunicación, el internet, mensajería instantánea y más. “Las personas creativas encuentran en el entorno cultural que les rodea estímulos de todo tipo para el desarrollo de pensamientos originales y enriquecen el inventario de soluciones creativas que han ayudado a dar más calidad de vida a la sociedad” (Guilera 2011, 26)

Con respecto al pensamiento creativo se puede señalar como un tema novedoso y poco estudiado, porque ha sido relacionado con las inteligencias múltiples y pensamiento crítico, la creatividad pertenece al mundo del arte. Sin embargo los niños encuentran formas nuevas de poner en práctica su creatividad dando origen a ideas novedosas.

El pensamiento creativo en el entorno educativo

Al pasar el tiempo se han dado diferentes conceptos o ideas sobre la creatividad, una de ellas dice que para ser creativo hay que nacer con el don, Vigotsky “Defiende la idea de que la creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos y que, por lo tanto, lo único que hay que hacer es desarrollarla” (Bernabeu y Goldstein 2012, 61). En si la creatividad se la puede desarrollar ya que las personas son capaces de aprender y obtener nuevos conocimientos a través del tiempo.

La creatividad se la puede fomentar desde los primeros años de vida, porque los niños siempre están activos y buscando la manera de inventar y crear nuevas formas de aprender basándose en lo que les rodea.

> Consideramos que las personas, en interacción con otros y con artefactos culturales, como por ejemplo, las tecnologías, tienen posibilidades ilimitadas de aprender contenidos también ilimitados. En este sentido proponemos aumentar la educación, generar más posibilidades de interacciones sociales y con artefactos para promover más y nuevos aprendizajes. Las mediaciones tecnológicas hacen aún más ilimitadas las posibilidades de interactuar, acceder y construir conocimientos con otros en diferentes contextos. Las tecnologías habilitan espacios sin límites para aprender, difíciles de controlar y de circunscribir a ciertas fronteras, áreas y programas. Proponemos aumentar las posibilidades educativas y también tratar de no poner topes a los aprendizajes, reconociendo que éstos son ilimitados (Elisondo 2015, 8).

Siendo la tecnología de gran importancia para acceder e interactuar en las distintas áreas que se desempeñan las personas, en cambio para los niños es de gran ayuda siempre y cuando haya supervisión de un adulto.

Realidad internacional

A través de los años el ser humano ha ido evolucionando siendo la creatividad un tema de importancia a nivel mundial haciendo referencia a la libertad, diversidad y desarrollo de las industrias culturales y creativas.

El mapa mundial muestra un gran precipicio entre el sur y el norte con respecto a las industrias creativas, pero para poder resolver este inconveniente, su tarea será reforzar los accesos a los mercados de los distintos países del mundo.

Pedagogía del pensamiento creativo

La creatividad se la va formando de acuerdo a las vivencias de la vida diaria, una de las realidades es que al niño y niña como pasan mayor parte de su tiempo en la escuela es necesario fomentar la invención y creación, puesto que éllos generalmente pasan explorando y buscando nuevas maneras de adquirir conocimientos y es allí donde el docente juega un papel muy importante en la educación inicial.

Heras y Torres (2010) Para que la educación fomente la creatividad se optó por la siguiente metodología:

- **Activa.-** Siempre alerta ante las necesidades de los niños y niñas.
- **Flexible.-** Adaptarse a las nuevos desafíos para poder modificar la planificación
- **Tolerante.-** Escuchar las necesidades de cada uno de los estudiantes y siempre contar de mucha paciencia
- **Abierta.-** Estar dispuesta a seguir nuevos caminos

Técnicas para el desarrollo del pensamiento creativo

Para algunos la creatividad es dar solución a los problemas, pero existe una gran diferencia. La creatividad es un proceso para dar soluciones a los problemas, pero no todo proceso es creativo, para Isabel Rodrigo Martín y Luis Rodrigo Martín (2012) existen técnicas para estimular el pensamiento creativo tales como:

- **Brainstorming (Tormenta de ideas).-** Esta técnica se la realizará con actividades en grupo ésto ayudará a facilitar a que los niños se adapten y tengan actividad para desarrollar su creatividad. Para éllo se dará el siguiente ejemplo para niños y niñas de 4 a 5 años: "¿Qué pasaría sinó existieran los colores?"

- **Idea checklists (Ideas de Comprobación).-** Esta técnica tiene como finalidad realizar preguntas basándose en la creatividad adaptada a la capacidad de cada estudiante, un ejemplo sencillo es mostrarle una selección de imágenes y luego hacerle preguntas como: ¿Qué paso?, ¿Cuándo? ¿por qué? ¿Dónde?, etc…
- **Synectics (Sinéctica).-** La siguiente técnica consiste en mostrar un conjunto de imágenes colocadas en distintas realidades ejemplo:
  Un perro-araña
  Una bota-casa
  Un conejo-pez
- **Ideogramación.-** Esta técnica transformará los códigos verbales en textos gráficos como: buscar imágenes relacionadas con la familia, dibujar elementos relacionados con las estaciones, etc…

UNESCO y el pensamiento creativo

La UNESCO fomenta a la diversidad creativa en todas las culturas principalmente en la música, edición y el diseño, apoyándose entre los actores privados y públicos, siempre la creatividad ha sido relacionada con las artes siendo un tema pendiente del siglo XXI, la división de expresiones culturales y patrimonio de la UNESCO desea continuar con el trabajo iniciado en el 2011con respecto a la lúdica creativa y la diversidad.

Realidad nacional y local

El pensamiento creativo en el Ecuador ha sido valorado en todos los aspecto, porque las personas creativas no sólo cuentan con el talento sinó que generan nuevas opciones con su imaginación.

Currículo de educación inicial 2014

Para el diseño del Currículo de educación inicial 2014 se han considerado distintos puntos de vista en cuanto a la creatividad existiendo organizaciones que se adaptan de acuerdo a los cambios para el MIES-INFA, 2011 menciona lo siguiente en el currículo de educación inicial:

> En este sentido, el Comité Técnico Intersectorial de la Estrategia de Desarrollo Integral Infantil define al “desarrollo infantil” como: “Un proceso de cambios contínuos por el que atraviesan los niños y niñas desde su concepción que, en condiciones normales, garantizan el crecimiento, la maduración y la adquisición progresiva de las complejas funciones humanas como el habla, la escritura, el pensamiento, los afectos, la creatividad. Es un proceso multifactorial en el que influyen aspectos internos (biológicos) y externos, y en el que intervienen múltiples actores. Es por ésto que el desarrollo depende de la calidad de las condiciones

> sociales, económicas y culturales en las que nacen, crecen y viven los niños y niñas, de las oportunidades que el entorno les ofrece y de la efectiva garantía de derechos por parte del Estado y la sociedad". (MinEduc 2014, 15).

Según el siguiente criterio se puede definir que el ser humano está en cambios continuos empezando desde su concepción y a lo largo de su vida existiendo varios cambios influenciados por los estímulos que lo rodean. Para que los niños y niñas estén bien se requieren de varios elementos tales como: el buen trato, positivismo, seguridad y armonía. A continuación el currículo de educación inicial cita una de las características principales:

> Es flexible ya que no plantea una rigurosidad en la planificación y organización de tiempos para el desarrollo de las destrezas propuestas en los diferentes ámbitos, por lo que no incluye una organización curricular con una carga horaria definida. Además, porque permite que el docente mediante su preparación pedagógica y capacidad creativa, proponga estrategias metodológicas interactivas y recreativas acordes a las características de los niños y del contexto institucional, de tal forma que no se constituya en una práctica pedagógica escolarizante. (MinEduc 2014, 17).

Toda planificación tiene que ser abierta a cambios, permitiendo al docente proponer estrategias de acuerdo a las características de cada estudiante poniendo en práctica todo su ingenio y creatividad.

El pensamiento creativo en el quehacer de la educación inicial

En el Ecuador la educación inicial cumple con los procesos de adaptación para que los niños y niñas se sientan seguros a los cambios que se les presenta

en la institución educativa, haciéndolos sentir seguros y cómodos. Para el docente la creatividad ha sido su principal herramienta de trabajo, pero también debe contar con material que le ayude a fomentar el pensamiento creativo de sus estudiantes.

Otro de los inconvenientes es la cantidad de estudiantes en el aula, siendo el máximo 25 estudiantes por aula hay docentes que cuentan con más de 60 niños y niñas por aula dificultando la enseñanza y aprendizaje

La práctica del pensamiento creativo en la escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"

La institución educativa debe ofrecer a sus estudiantes y comunidad la oportunidad de formar personas independientes en su forma de pensar, que puedan desenvolverse en el mundo que los rodea, para esto los docentes planifican actividades y proyectos en los cuales prevalece el hecho de estimular la capacidad creativa de cada niño y niña.

En la institución objeto de estudio se ha considerado que existen las condiciones necesarias para trabajar en estimular el pensamiento creativo para desarrollar las destrezas o habilidades propias.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La presente investigación se fundamenta legalmente en los siguientes artículos:

Constitución política del Ecuador 2008

Capítulo segundo

Derechos del Buen Vivir

Sección quinta

Educación

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

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

Código de la niñez y adolescencia 2003

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el

acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

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 adolecentes hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

Ley orgánica de educación intercultural 2011

Capítulo Quinto

De La Estructura Del Sistema Nacional De Educación

Art.40.- Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de

desarrollo humano. La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas

Públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia. El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años. La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional. La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

La fundamentación legal demostrará la relevancia del trabajo de investigación manifestando que en la Constitución política del Ecuador, LOEI y el Código de la niñez y adolescencia promueven el desarrollo de la creatividad de forma contínua.

Términos relevantes

Espontaneidad.- Es aquella persona que realiza una acción de manera voluntaria, no está sujeto a presión alguna siendo una cualidad de cada individuo y surge de manera natural ya que no es previamente pensado. También se dice de aquella persona que es sincera al momento de expresarse.

Creatividad.- Es la capacidad que tiene una persona para crear cosas de manera original, dando un toque personal a lo que realiza. La creatividad nace de generar ideas, a ésto también se le puede conocer como inventiva.

Estrategia.- Este término se utiliza para dirigirse a un plan porque sigue un conjunto de reglas los cuales ayudarán a tomar decisiones correctas en cada

momento. Es decir es un proceso que una persona debe seguir para alcanzar un objetivo determinado.

Lúdica.- Es muy compleja y amplia ya que se refiere a las necesidades del ser humano, que pueden ser varias produciendo una serie de emociones que se encargará de producir nuevos conocimientos.

Juego.- Son acciones que se realizan para el goce y diversión de las personas involucradas, incluso no sólo sirve para la diversión, sinó también como herramienta educativa para la interacción con los que le rodean.

Rol.- Ejercer una función o apropiarse de un papel determinado por el contexto a desarrollarse.

Enfoque.- Forma o manera en que un individuo o grupo de personas consideran un problema o dificultad para tratar de darle solución.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

Diseño metodológico

Diseño metodológico es la descripción de cómo se va a realizar la investigación, en otras palabras son los pasos que se deben seguir de una forma coherente y ordenada para realizar un trabajo investigativo.

El diseño es un “Plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación y responder al planteamiento” (Hérnandez, Fernández y Baptista 2014, 128)**.** Por lo cual constituye un aspecto fundamental al determinar la forma o manera de obtener los datos requeridos para el estudio.

El diseño es el medio que se utiliza para recolectar información y así determinar un resultado, también sirve para relacionar los datos de las variables que intervienen, por lo que es el elemento fundamental que permite conocer el cómo se desarrolló la investigación.

El diseño metodológico responde al enfoque al que corresponde la investigación, en el presente trabajo la metodología de investigación se ajusta a un estudio cuali-cuantitativo, puesto que busca conocer las características de las variables de la investigación en razón de las particularidades del contexto en que se estudió la problemática observada, expresándolas cuantitativamente a través de tablas y gráficos para su mejor comprensión.

Los estudios cualitativos “Se orientan a encontrar cualidades específicamente en aquello que se busca comprender, y se inscribe en la subjetividad.” (Bernal 2010, 105). Esta metodología parte de los datos recogidos para interpretar los fenómenos y conseguir resultados apropiados.

La investigación cualitativa debe ir de la mano con la investigación cuantitativa y esta combinación también es conocida como triangulación.

El proceso metodológico de la investigación, ha contemplado el uso de métodos empíricos, teóricos, estadísticos y profesionales, lo que ha permitido a las autoras del trabajo, la recolección de datos de diversas fuentes para confrontarlos y analizar a fin de alcanzar los objetivos de la investigación.

Por el propósito de la investigación, ésta es aplicada, al buscar plantear la solución al problema observado, lo que ubica al presente estudio como un proyecto de factible. “La investigación aplicada, a veces llamada investigación técnica, tiende a la resolución de problemas o al desarrollo de ideas, a corto o a medio plazo, dirigida a conseguir innovaciones, mejoras de procesos o productos incrementos de calidad y productividad, etc.” (Cegarra 2012, 42).

Esta investigación trata de buscar soluciones en un tiempo corto, para conseguir ideas innovadoras y productivas para la sociedad.

Tipo de investigación

La investigación realizada corresponde a un estudio de naturaleza descriptiva y correlacional debido a que en un primer momento se ha descrito y caracterizado la dinámica de cada una de las variables de estudio, partiendo de la aplicación de métodos empíricos, lo que ha aportado con datos concretos del comportamiento de las variables de la investigación. Seguidamente se ha

analizado la relación de la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo.

Investigación Descriptiva

Ajustándose a los objetivos de investigación, el estudio pretende describir las características particulares de la conducta de las variables de la investigación, por lo cual se describe los elementos que han estado presentes en los actores involucrados.

En Los estudios descriptivos “Se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.” (Hérnandez, Fernández y Baptista 2014, 92)**.** En síntesis, el objetivo de esta investigación es conocer y describir los datos que se recogen de una base hipotética o una teoría del objeto o fenómeno que se va a estudiar para luego analizar cuidadosamente los resultados.

Consiste fundamentalmente en indagar desde una perspectiva innovadora los rasgos más peculiares de un fenómeno para poder estudiarlos. De otra manera lo que se quiere decir es que sirve para construir las herramientas necesarias para medir o recoger la información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren. Este tipo de investigación descriptiva, es también llamada investigación diagnóstica.

La problemática estudiada se ha determinado en razón de las variables de investigación, antes descritas, las mismas que se han relacionado en razón de la causa – efecto, determinando su correlación.

Investigación Correlacional

Los estudios correlaciónales “Asocian variables mediante un patrón predecible para un grupo o población” (Hérnandez, Fernández y Baptista 2014, 93)**.** El propósito de este tipo de investigación es analizar la relación entre variables.

Es una investigación de tipo social su objetivo es medir el grado de relación que tienen dos o más conceptos de variables en un contexto en particular. La correlación puede ser positiva o negativa, es positiva cuando los valores de una variable son altos igual que la otra, pero si los valores de una variable son altos y los valores de la otra variable son bajos entonces decimos que es negativa.

El alcance de la investigación ha pretendido abarcar la descripción del fenómeno y la relación causal de sus variables, sin alterarlas o influenciar en ellas, por lo cual este trabajo es de corte no experimental.

Investigación No Experimental

El diseño de la investigación será de tipo no experimental correlacional, ya que no se manipularan ni se someterán a prueba las variables de estudio.

Es de tipo no experimental porque los “Estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos” (Hérnandez, Fernández y Baptista 2014, 152). Por lo cual este tipo de investigación es utilizada para analizar los datos, hipótesis, pero sin manipular los fenómenos observados.

El investigador no posee control sobre las variables, lo que hace es limitarse a la observación de situaciones ya existentes en el contexto para después someterlos a un análisis. Ésto se da porque los fenómenos de estudio ya han

ocurrido y no son manipulables, también es conocida como Ex Post Facto, término que viene del latín y que significa después de ocurridos los hechos.

Según el lugar en que se desarrolló la investigación, ésta es de campo, al estudiar el fenómeno en el lugar en que suceden los hechos

Investigación de campo

Es el método científico es conocida investigación de campo por lo que se realiza en el lugar donde se encuentra el objeto de estudio. Por lo que le permite obtener nuevos conocimientos al investigador de una manera segura en cuanto al campo de la realidad social, según el libro el proyecto de investigación menciona lo siguiente:

> 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 (Arias 2012, 31).

Esta investigación permite tener más conocimientos en el campo de la realidad social con la intervención del investigador en el proceso de recolección de información para no tergiversar el proceso estadístico es decir sin alterar, reducir o cambiar dato ya existente.

Al estudiar los hechos en el contexto en que se suscita la situación conflicto, esta investigación es de corte transversal.

Investigación Transversal

Esta investigación busca recolectar información en un tiempo determinado y "Son aquellas en las cuales se obtiene información del objeto de estudio (población o muestra) una única vez en un momento dado" (Bernal 2010, 118). El fin de esta investigación es analizar las variables mediante un proceso de interacción, desde el contexto en el que se suscita el hecho científico, claramente determinado en tiempo y lugar.

Investigación bibliográfica – documental

El diseño de a investigación contempla un estudio bibliográfico – documental para la recolección de información científica que fundamente el estudio. "La investigación documental consiste en un análisis de la información escrita sobre un determinado tema, con el propósito de establecer relaciones, diferencias etapas, posturas o estado actual del conocimiento respecto al tema objeto de estudio (Bernal 2010, 111)**.**

Esta investigación procura la recolección de información de diferentes documentos, libros, y más, tomando en cuenta los diferentes puntos de vista de los autores sobre el tema de estudio.

Población y muestra

Población

El criterio para la determinación de la población ha pretendido congregar a todas las personas que a juicio de las investigadoras, están inmersas en la problemática en estudio. "La población en una investigación es el conjunto de

unidades de las que se desea obtener información y sobre las que se van a generar conclusiones" (Stracuzzi y Pestana 2012, 105). Por lo que tanto la población comprende un sin número de elementos de donde obtiene la información.

Así está conformado por el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado cuando se vaya a cabo la investigación, debe tenerse en cuenta características esenciales al determinar la población bajo estudio.

La población seleccionada se ha dividido en estratos de acuerdo al rol en el que participan dentro de la Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen", de acuerdo a datos proporcionados por la institución, y que son los siguientes:

Tabla No. 2

ESTRATOS	CANTIDADES
Directivo	1
Docentes	17
Representantes legales	500
Estudiantes	509
Total	**1027**

Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza Arias e Irene Moreno Noriega

Las autoras del trabajo han considerado conveniente la selección de una muestra representativa de la población, para aplicar los instrumentos de investigación.

Muestra

Siendo la muestra en investigación una parte de la población que debe representarse adecuadamente para obtener datos confiables, se analizará la siguiente definición: “La muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (Arias 2012, 83). Así se escoge la muestra como parte de la población, estudiado sus características esenciales a fin de que la representen.

Es importante asegurarse que los elementos de la muestra sean lo suficientemente representativos de la población y que permita hacer generalizaciones. Por lo tanto responsablemente se ha seleccionado la muestra en el presente estudio, considerando lo expuesto por los autores citados.

El criterio para la determinación del tamaño de la muestra responde a la inclusión de la totalidad de directivo y docentes de la institución, en tanto que los Representantes Legales, han sido seleccionados aquellos que pertenecen al nivel inicial 2, al que corresponden los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, en que se ha observado la problemática.

Tabla No. 3

ESTRATOS	CANTIDADES
Directivo	1
Docentes	17
Representantes legales	32
FICHA DE OBSERVACIÓN	
Estudiantes	33
CONSULTA A EXPERTO	
Psicóloga clínica	1
Total de sujetos para aplicar los instrumentos de evaluación	**84**

Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza Arias e Irene Moreno Noriega

En lo que concierne a los estudiantes, en correspondencia a las características propias de su edad, no se les ha aplicado la encuesta como instrumento de investigación, habiendo considerado conveniente observar su comportamiento en el contexto educativo y aplicar actividades diagnósticas para conocer su condición en relación al problema en estudio.

La muestra seleccionada es no probabilística porque no todos los individuos tienen la posibilidad de ser elegidos para formar parte de la misma, al prevalecer el criterio de escoger a las personas directamente involucradas en el fenómeno de estudio. "Muestreo no probabilístico es un procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la población para integrar la muestra" (Arias 2012, 85). Analizando la cita se puede percatar que la determinación de la muestra no brinda oportunidades de seleccionar a todas las partes de la población, siendo escogida según convenga el proceso investigativo.

Cuadro de operacionalización de variables

Las variables de la investigación se han operacionalizado, considerando las dimensiones e indicadores en los que se fundamenta el estudio desde el enfoque científico.

Tabla No. 4

Variable independiente	Dimensiones	Indicadores
Estrategias lúdicas Metodología de enseñanza que consiste en el uso de técnicas, juegos, actividades, etc., para generar nuevos aprendizajes	• Definición de estrategias lúdicas • Tipología • Ámbito de las estrategias lúdicas	• Aportes del juego en la formación integral
		• Historia de las estrategias lúdicas
		• Las estrategias lúdicas en el entorno educativo
	• Realidad internacional	• Pedagogía de las estrategias lúdicas
		• Las estrategias lúdicas una transformación a la apuesta social
		• UNESCO y las estrategias lúdicas
	• Realidad nacional y local	• Currículo de educación inicial 2014
		• Las estrategias lúdicas en la educación inicial
		• La práctica de las estrategias lúdicas en la escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen”
Variable dependiente	**Dimensiones**	**Indicadores**
Pensamiento creativo Ideas que se generan para desarrollar nuevos saberes dando paso a la imaginación permitiendo comprender situaciones de la vida real desde diferentes puntos de vista.	• Definición del pensamiento creativo • Componentes del pensamiento creativo	• Desarrolladores del pensamiento creativo
		• Origen del pensamiento creativo
		• El pensamiento creativo en el entorno educativo
	• Realidad internacional	• Pedagogía del pensamiento creativo
		• técnicas para el desarrollo del pensamiento creativo
		• UNESCO y el pensamiento creativo
	• Realidad nacional y local	• Currículo educación inicial 2014
		• El pensamiento creativo en el quehacer de la educación inicial
		• La práctica del pensamiento creativo en la escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen”

Fuente: Escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen”

Elaborado por: Evelin Chicaiza Arias e Irene Moreno Noriega

Métodos de investigación

Siendo el método el medio o “camino” que se utiliza para llegar a un fin utilizando reglas y procedimientos. Es decir una metodología es lo que se quiere conseguir específicamente por medio de métodos con los que se pueda alcanzar la meta siguiendo un orden lógico.

El diseño metodológico del estudio ha considerado seleccionar los métodos, como las formas a ejecutar la investigación, estimadas convenientes para la recolección de la información.

Método científico

En términos generales este método es un instrumento fiable con el cual se obtienen datos válidos para llegar a un fin o lograr un objetivo. “El método científico es el conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas de investigación mediante la prueba o verificación de hipótesis.” (Arias 2012, 19).

Para el autor el método consiste en seguir pasos, técnicas y procedimientos a partir de la observación de fenómenos o hechos de la realidad que existe, por medio de esto se resolverán problemas que se presenten verificando los datos coleccionados para validar las preguntas de investigación.

Método inductivo.

El método científico más usual para una investigación, es el método inductivo o también llamado inductivismo, es aquel que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares. En el cual se empieza con la observación de hechos de la realidad para registrar. “El método inductivo utiliza el razonamiento

para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación sea de carácter general." (Bernal 2010, 59).

Específicamente este autor sostiene que se parte de un caso o conocimiento particular y se extiende a una investigación más amplia con conceptos más generales.

Técnicas e Instrumentos de Investigación

Para la recolección de los datos en la investigación se determinó el uso de las siguientes técnicas de investigación, observación, encuesta y entrevista las cuales han sido consideradas convenientes para realizar el estudio del problema. Se conoce como técnica al conjunto de instrumentos y medios, que se utilizan para cumplir una investigación.

Observación

Es un proceso cuya función primordial es recoger la información sobre el objeto que se toma en consideración. Esta recogida implica una actividad de codificación: La información bruta seleccionada se traduce mediante un código para ser transmitida a alguien (uno mismo u otros). Los numerosos sistemas de codificación que existen podrían agruparse en dos categorías: los sistemas de selección, en los que la información se codifica de un modo sistematizado mediante cuadriculas o parrillas preestablecidas y los sistemas de producción en los que el observador confecciona él mismo su sistema de codificación.

Lo que permitirá recolectar información válida del hecho en estudio "La observación consiste en el uso sistemático de nuestros sentidos orientados a la captación de la realidad que se estudia." (Stracuzzi y Pestana 2012, 115). En

concreto la observación pone a todos nuestros sentidos a trabajar para poder obtener la información de acuerdo a la realidad que se ha observado.

Encuesta

"La encuesta es una técnica, mediante la utilización de un cuestionario estructurado o conjunto de preguntas, permite obtener información sobre una población a partir de una muestra" (Hueso y Cascant 2012, 21). Específicamente la encuesta es un sistema estructurado por varias preguntas previamente analizadas, realizándola a un grupo que se lo ha escogido con anterioridad a esto se lo llama muestra.

La encuesta se define como una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población.

En esta investigación se utilizó dos tipos de cuestionarios, para los docentes y directivo, se debe anotar que se incluye a la directora, ya que en ocasiones cumple el rol de maestra, y otro para los representantes legales de los niños y niñas de la Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen".

Entrevista

La entrevista es una acción a modo de conversación que se realiza entre dos o más personas con el objetivo de conseguir información sobre ciertos temas previamente escogidos.

> La entrevista, más que un simple interrogatorio, es una técnica basada en un diálogo o conversación "cara a cara", entre el entrevistador y el

> entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida (Arias 2012, 73).

La entrevista se desarrollará de acuerdo al cuestionario de preguntas diseñadas exclusivamente para SBTE. Yessenia Pazmiño Camacho Psicóloga clínica del Sub-Centro de salud DMG-Z8 y a la MSc. Noralma Díaz Holguín Directora de escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen” con las cuales se obtuvo cita para dialogar sobre si percepción sobre la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, con el objetivo de conocer cuáles son los influyentes externos o situaciones que afectan la capacidad de creatividad en los niños en la actualidad.

Los instrumentos han sido elaborados considerando que el objetivo a conseguir es la obtención de información concreta y veraz, de tal manera se implementó dos cuestionarios de 5 preguntas para trabajar en la técnica de la entrevista.

Análisis e Interpretación de datos

Una vez aplicadas las técnicas de investigación seleccionadas, la información obtenida se ha sometido a un proceso de tabulación y análisis.

Presentación de los resultados.

Encuestas a directivo y docentes

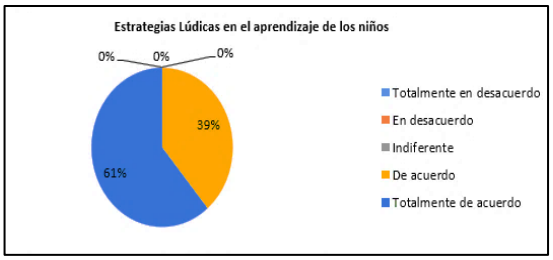
Pregunta No. 1 ¿Cree usted que las estrategias lúdicas influyen en el aprendizaje de los niños y niñas?

Estrategias Lúdicas en el aprendizaje de los niños

Tabla No. 5

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Indiferente	0	0
De acuerdo	7	38,9
Totalmente de acuerdo	11	61,1
Total	**18**	**100**

Grafico No. 1



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 38,9% de los encuestados indican estar de acuerdo en que las estrategias lúdicas influyen en el aprendizaje de los niños y niñas, en tanto que 61,1% manifiestan estar totalmente de acuerdo.

Es de conocimiento que la implementación de estrategias lúdicas van a aportar significativamente en el aprendizaje ya que lo que se quiere conseguir es que los niños y niñas interioricen los conocimientos.

Los datos de la investigación realizada, corroboran en la muestra seleccionada la percepción acerca de la influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje.

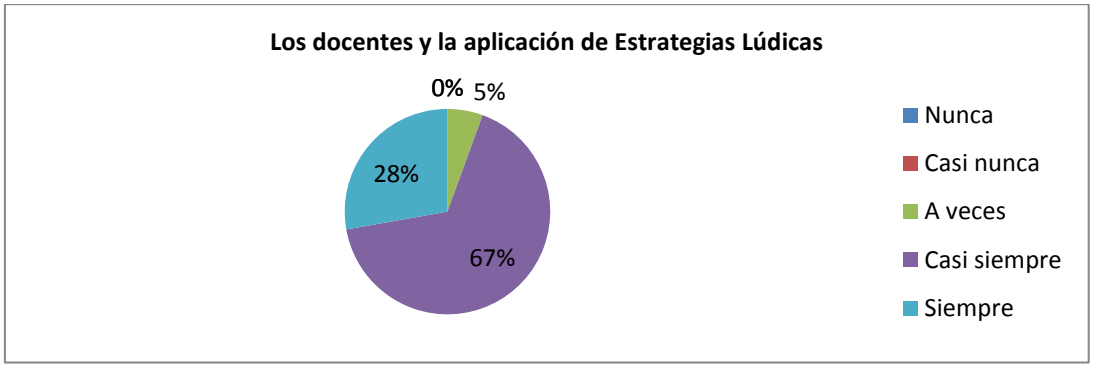
Pregunta No. 2 ¿Usted aplica estrategias lúdicas dentro de su gestión docente?

Los Docentes y la aplicación de estrategias lúdicas

Tabla No. 6

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi nunca	0	0
A veces	1	5,6
Casi siempre	12	66,7
Siempre	5	27,8
Total	**18**	**100**

Grafico No. 2



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 5,6% de los encuestados indican que a veces aplican las estrategias lúdicas dentro de su gestión docente, en tanto que el 66,7% manifiestan que casi siempre y un 27,8% siempre.

El docente al aplicar estrategias lúdicas influye en el aprendizaje de sus estudiantes y sus clases son más dinámicas.

Los docentes encuestados dicen aplicar estrategias lúdicas al momento de desempeñar su rol. Sólo una parte respondió que las aplica a veces por falta de tiempo ya que deben cumplir con un horario de clases.

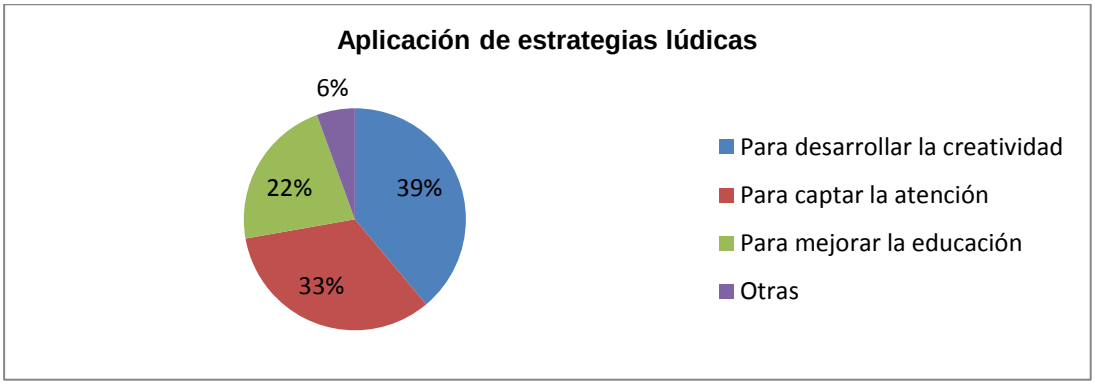
Pregunta No. 3 ¿Para qué utiliza las estrategias lúdicas?

Aplicación de estrategias lúdicas.

Tabla No.7

	Frecuencia	Porcentaje
Para desarrollar la creatividad	7	38,9
Para captar la atención	6	33,3
Para mejorar la educación	4	22,2
Otras	1	5,6
Total	**18**	**100,0**

Grafico No. 3



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 38,9% de los encuestados indican que utilizan estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad, el 33,3% manifiestan que sirve para captar la atención de los estudiantes, el 22,2% que es para mejorar la educación y sólo un 5,6% indicaron que pueden servir para otros fines.

Las estrategias lúdicas en el campo educativo son la herramienta más importante para el docente porque sirven para desarrollar todas las capacidades del niño.

Los datos de la investigación realizada, corroboran que los docentes utilizan las estrategias lúdicas para captar la atención de los estudiantes.

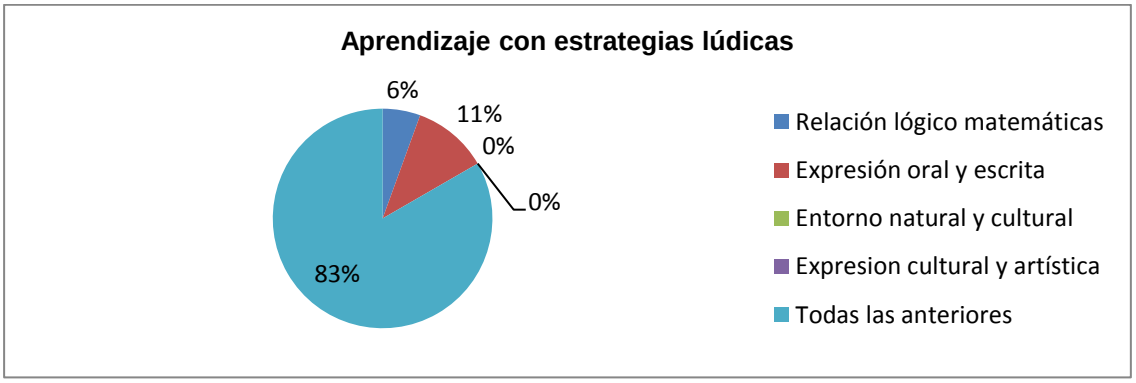
Pregunta No. 4 ¿En qué áreas del aprendizaje cree que los estudiantes se puedan desenvolver al aplicar estrategias lúdicas?

Aprendizaje con estrategias lúdicas.

Tabla No. 8

	Frecuencia	Porcentaje
Relación lógico matemáticas	1	5,6
Expresión oral y escrita	2	11,1
Entorno natural y cultural	0	0
Expresión cultural y artística	0	0
Todas las anteriores	15	83,3
Total	**18**	**100**

Grafico No. 4



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 5,6% de los encuestados indican que al aplicar estrategias lúdicas los estudiantes se desenvuelven mejor en el área de relación lógico matemática, el 11,1% en el área de expresión oral y escrita, y 83,3% indicaron en todas las áreas.

Las estrategias lúdicas son una forma de enseñar más práctica y realista, sirven para la adquisición de conocimientos, reforzar el aprendizaje y desarrollar la creatividad.

En la investigación realizada los docentes al utilizar estrategias lúdicas en sus clases aseguran que los niños y niñas se pueden desenvolver en todas las áreas del conocimiento.

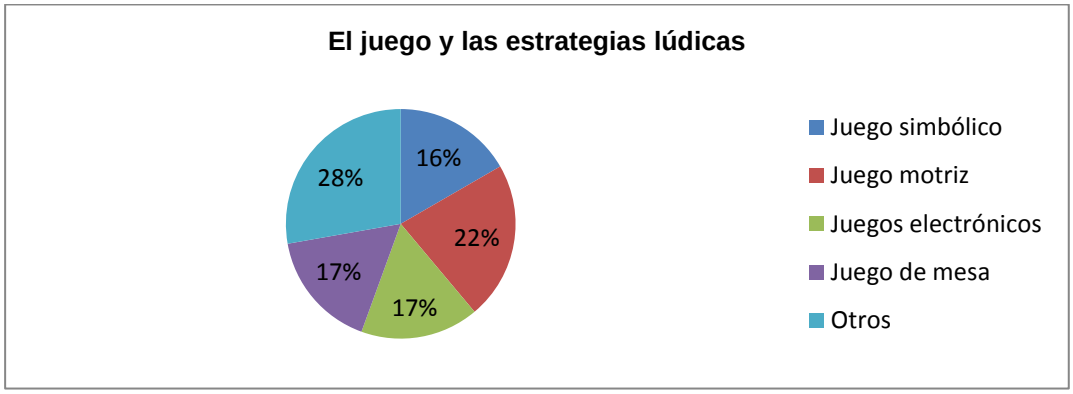
Pregunta No. 5 ¿Qué tipo de juego utiliza en la aplicación de estrategias lúdicas?

El juego y las estrategias lúdicas.

Tabla No. 9

	Frecuencia	Porcentaje
Juego simbólico	3	16,7
Juego motriz	4	22,2
Juegos electrónicos	3	16,7
Juego de mesa	3	16,7
Otros	5	27,8
Total	**18**	**100**

Grafico No. 5



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 16,7% de los encuestados indican que utilizan el juego simbólico en la aplicación de estrategias lúdicas, el 22,2% utilizan el juego motriz, un 16,7% juegos electrónicos, el 16,7% de mesa y por ultimo un 27,8% prefieren utilizar otros tipos de juegos.

El elemento principal de las estrategias lúdicas es el juego, si se aplican dentro del aula enriquecerá el proceso de enseñanza - aprendizaje de los infantes.

Los datos reflejan que los docentes utilizan el juego como uno de los métodos más eficaces para lograr un aprendizaje significativo.

Pregunta No. 6 ¿Cree que implementando estrategias lúdicas en las actividades se puede desarrollar la creatividad en los niños y niñas?

Las estrategias lúdicas como actividades para desarrollar la creatividad

Tabla No. 10

	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	100
No	0	0
Total	**18**	**100**

Grafico No. 6

Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 100% de los encuestados creen que implementar estrategias lúdicas en las actividades de los niños y niñas puede desarrollar la creatividad.

Implementar estrategias lúdicas contribuye al desarrollo del potencial de los estudiantes no solo en el área del conocimiento sino también en la creatividad e imaginación.

Los docentes encuestados creen que implementar estrategias lúdicas beneficia al desarrollo de la creatividad de sus estudiantes.

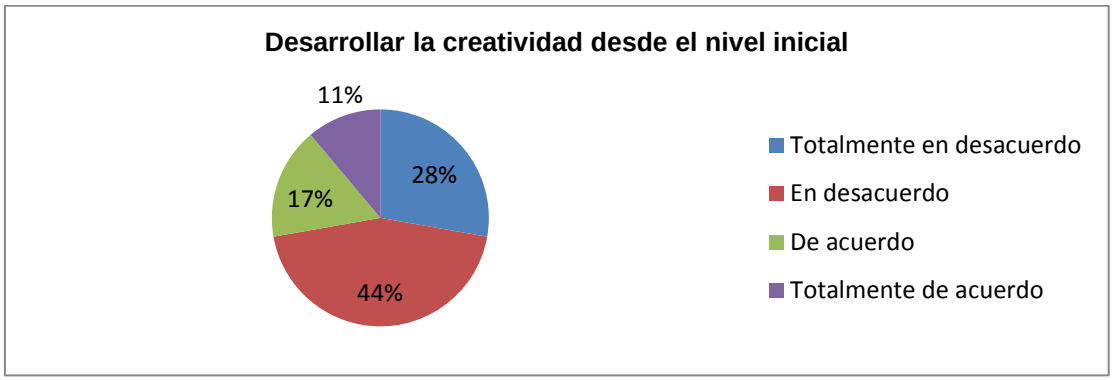
Pregunta No. 7 ¿Considera usted que en la institución educativa se desarrolla el pensamiento creativo?

Desarrollar la creatividad desde el nivel inicial

Tabla No. 11

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	27,8
En desacuerdo	8	44,4
De acuerdo	3	16,7
Totalmente de acuerdo	2	11,1
Total	**18**	**100**

Grafico No. 7



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 27,8% de los encuestados no creen que en la institución educativa se desarrolla el pensamiento creativo, el 44,4% están en desacuerdo, el 16, 7% están de acuerdo y el 11,1% están totalmente de acuerdo.

Desarrollar el pensamiento creativo en las instituciones educativas es importante porque les ayuda a tener un pensamiento más lógico, resolver problemas, y de esa manera se pueden relacionar con los demás a lo largo de su vida.

Los datos muestran que solo una pequeña parte de docentes están de acuerdo en que en la institución educativa se desarrolla el pensamiento creativo, mientras que más de mitad encuestados no están de acuerdo.

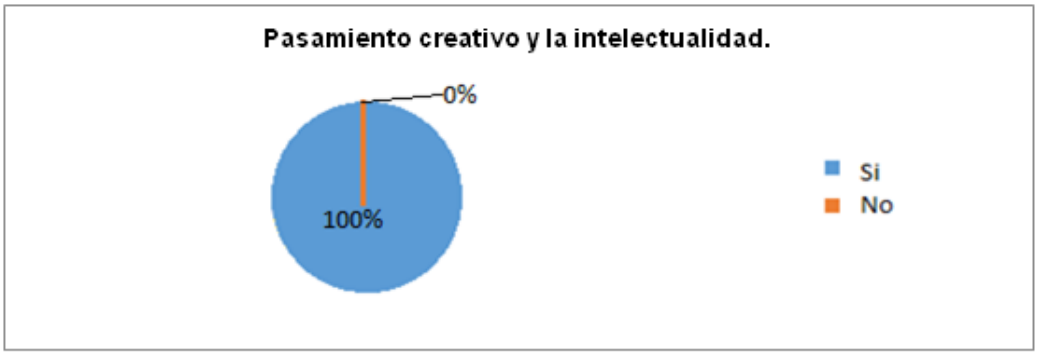
Pregunta No. 8 ¿Cree que desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas aporta a su formación intelectual?

Pasamiento creativo y la intelectualidad.

Tabla No. 12

	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	100,0
No	0	0

Grafico No. 8



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 100% de los encuestados afirmaron que desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas aporta a su formación intelectual.

Estimular el pensamiento creativo en los niños aporta a su formación para el futuro, para que sea independiente, y pueda ser capaz de pensar por sí mismo.

Los datos reflejados en esta encuesta son válidos porque los docentes consideran que desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas ayudara a su formación intelectual.

Pregunta No. 9 ¿Según su experiencia las estrategias lúdicas aportan al desarrollo del pensamiento creativo?

Las estrategias lúdicas desarrollan el pensamiento creativo

Tabla No. 13

	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	100,0
No	0	0

Grafico No. 9

Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 100% de los encuestados afirmaron que de acuerdo a si experiencia las estrategias lúdicas aportan al desarrollo del pensamiento creativo.

El uso de estrategias lúdicas es una de las herramientas más importantes y utilizadas por los docentes para estimular el desarrollo del pensamiento creativo ya que este es el pilar fundamental para todo proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los datos reflejados demuestran que para los docentes el uso de estrategias lúdicas aportara al desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas, desde su experiencia.

Pregunta 10 ¿Cree usted que en la institución los niños y niñas alcanzan niveles de creatividad?

La creatividad de los niños y niñas en la institución

Tabla No. 14

	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	9	50
Buena	5	27,8
Regular	4	22,2
Total	**18**	**100**

Grafico No. 10

Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 50% de los encuestados califican hecho de que en la institución los niños y niñas alcanzan niveles excelentes de creatividad el 27,8% contestaron que es bueno, mientras que el 22,2% dijo que el nivel de creatividad es regular.

Para lograr una transformación en la educación es necesaria la participación de los directivos y docentes sean innovadores y por lo consiguiente creativos, para beneficiar en un 100% a los estudiantes y la comunidad.

Para la muestra seleccionada la percepción acerca del grado del desarrollo del pensamiento creativo está dividida de manera absoluta entre excelente, bueno y regular, según el criterio de los docentes a considerar este aspecto en los niños y niñas.

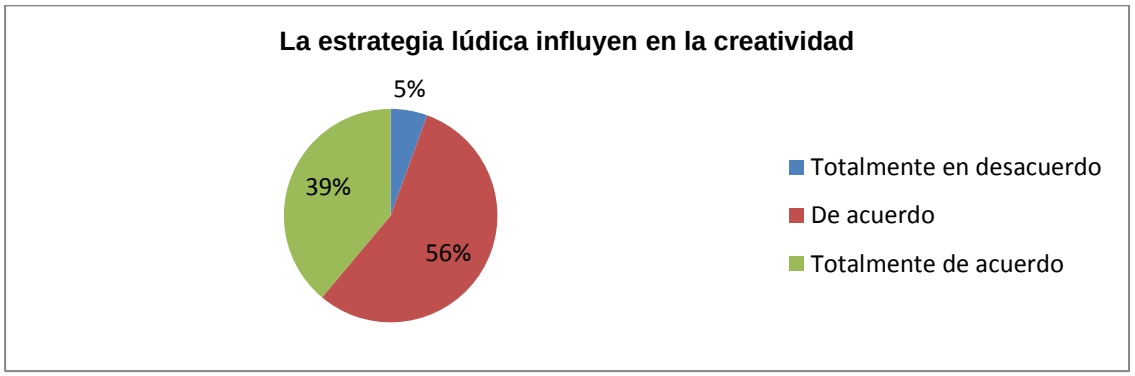
Pregunta No. 11 ¿Está de acuerdo en que la implementación de estrategias lúdicas influirá en el pensamiento creativo?

Las estrategias lúdicas influyen en la creatividad

Tabla No. 15

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	5,6
De acuerdo	10	55,6
Totalmente de acuerdo	7	38,9
Total	**18**	**100**

Grafico No. 11



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 55,6% de los encuestados están de acuerdo en que la implementación de estrategias lúdicas influirá en el pensamiento creativo de los niños, el 38,9% dice estar totalmente de acuerdo mientras que el 5,6% está totalmente en desacuerdo.

La implementación de la lúdica desde temprana edad permite el dominio de nuevos conocimientos, construir su propio aprendizaje, incluso formar su carácter y lo más importante desarrollan su creatividad e imaginación.

La investigación realizada a los encuestados corroboran que el uso de estrategias lúdicas es la herramienta principal para influir en el desarrollo de la creatividad.

Pregunta No. 12 ¿Está de acuerdo en que la construcción de una guía didáctica con enfoque de roles sobre estrategias lúdicas beneficiara el desarrollo del pensamiento creativo?

Construcción de guía didáctica

Tabla No. 16

	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	100,0
No	0	0

Grafico No. 12

Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 100% de los encuestados están de en qué la construcción de una guía didáctica con enfoque de roles sobre estrategias lúdicas beneficiará el desarrollo del pensamiento creativo.

La guía didáctica con enfoque de roles es la herramienta clave diseñada para que el docente promueva el aprendizaje de sus estudiantes ya que aprende jugando, de esta manera estimula al infante comprender el mundo que lo rodea.

Los datos reflejados en la presente encuesta muestran que la construcción de una guía didáctica con enfoque de roles sobre estrategias lúdicas, será acogida favorablemente en la institución.

Encuesta a Representantes legales

Pregunta No. 1 ¿Sabía usted que las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza relacionados con el juego?

Estrategias lúdicas y el juego

Tabla No. 17

	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	75
No	8	25
Total	**32**	**100**

Grafico No. 13

Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 75% de los encuestados sabían que las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza que están relacionados con el juego, mientras que el 25% no tenía conocimiento alguno del tema.

Las estrategias lúdicas es una metodología en la que interviene el juego, técnicas y métodos impulsados por la creatividad con el fin de adquirir un aprendizaje significativo.

Los datos presentan que más de la mitad de los representantes legales encuestados conocen que las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza que están relacionados con el juego.

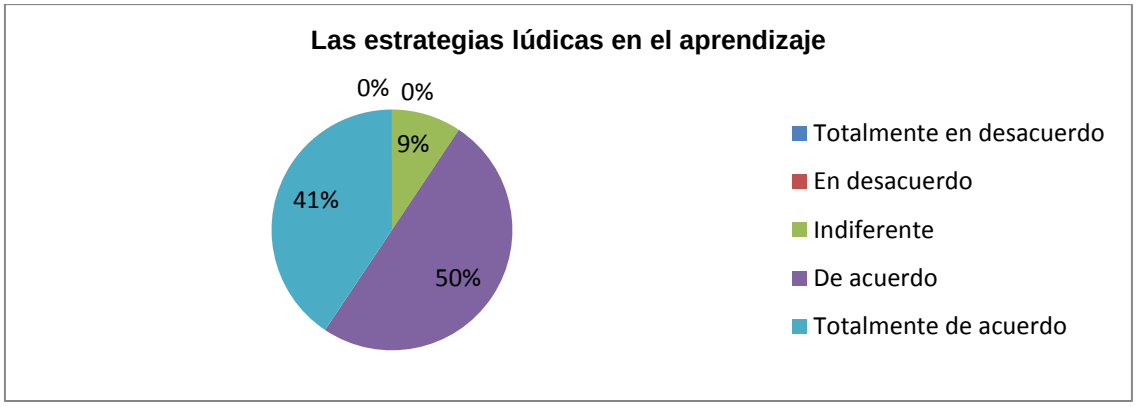
Pregunta No. 2 ¿Cree usted que las estrategias lúdicas pueden influir en el aprendizaje de los niños y niñas?

Las estrategias lúdicas en el aprendizaje

Tabla No. 18

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Indiferente	3	9,4
De acuerdo	16	50
Totalmente de acuerdo	13	40,6
Total	**32**	**100**

Grafico No. 14



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 9,4% de los encuestados se mostraron indiferentes al responder si las estrategias lúdicas pueden influir en el aprendizaje de los niños y niñas, el 50% se mostró de acuerdo, mientras que el 40,6% está totalmente de acuerdo.

Las estrategias lúdicas es una metodología en la que interviene el juego, técnicas y métodos impulsados por la creatividad con el fin de adquirir un aprendizaje significativo.

La percepción de los encuestados es que las estrategias lúdicas influyen en el aprendizaje de los niños y niñas.

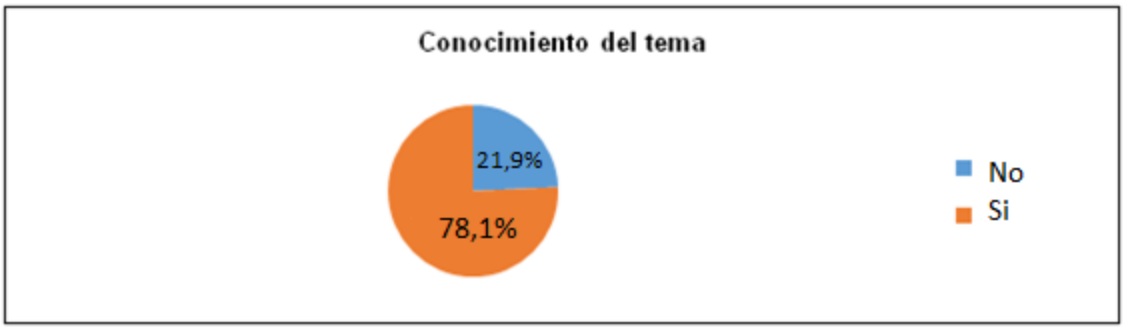
Pregunta No. 3 ¿Conoce las estrategias lúdicas?

Conocimiento del tema

Tabla No. 19

	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	78,1
No	7	21,9
Total	**32**	**100**

Grafico No. 15



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 78,1% de los encuestados conoce estrategias lúdicas, mientras que el 21,9% no tiene conocimiento alguno.

Las estrategias lúdicas son actividades o juegos, que se realizan con los niños no solo para entretenerlos, también para que adquieran un aprendizaje significativo.

Los datos reflejan que más de la mitad de los representantes legales encuestados conocen sobre las estrategias lúdicas.

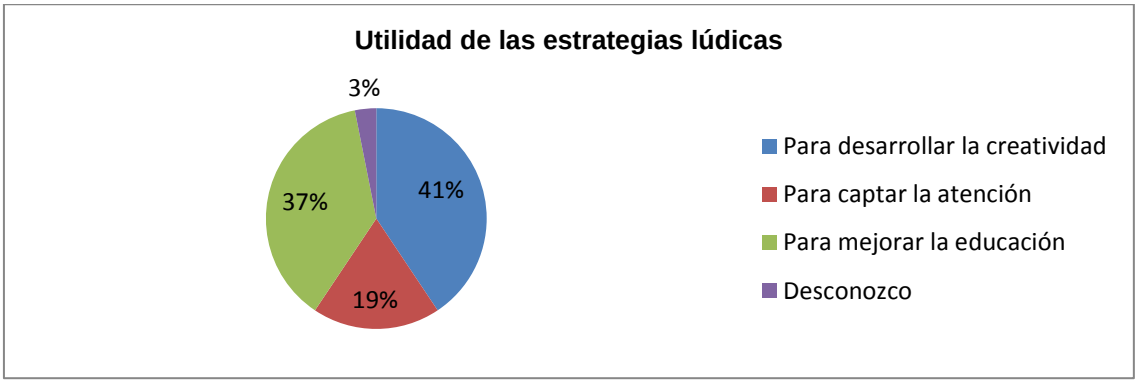
Pregunta No. 4 ¿Para qué cree usted que se utilizan las estrategias lúdicas?

Utilidad de las estrategias lúdicas

Tabla No. 20

	Frecuencia	Porcentaje
Para desarrollar la creatividad	13	40,6
Para captar la atención	6	18,8
Para mejorar la educación	12	37,5
Desconozco	1	3,1
Total	**32**	**100**

Grafico No. 16



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 40,6% de los encuestados creen que las estrategias lúdicas se utilizan para desarrollar la creatividad, 18,8% para captar la atención, el 37,5% para mejorar la educación y solo el 3,1% no conoce del tema.

En la pedagogía las estrategias lúdicas son un instrumento que ayudan a potenciar el aprendizaje, de forma dinámica motivando a la participación del estudiante.

Los datos reflejan que la mayor parte de los encuestados creen que la implementación de estrategias lúdicas se concibe como una herramienta que favorece el desarrollo de ciertos aspectos como los descritos.

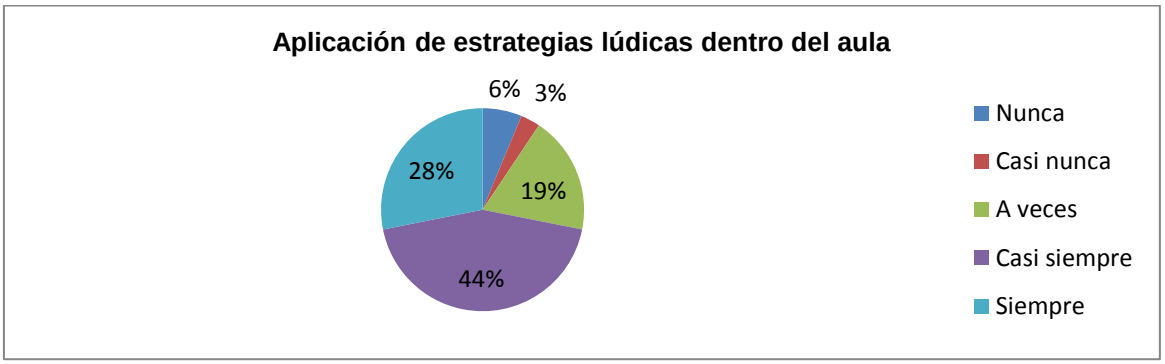
Pregunta No. 5 ¿Cree que los docentes utilizan estrategias lúdicas dentro del aula?

Aplicación de estrategias lúdicas dentro del aula

Tabla No. 21

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	6,3
Casi nunca	1	3,1
A veces	6	18,8
Casi siempre	14	43,8
Siempre	9	28,1
Total	**32**	**100**

Grafico No. 17



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 6,3% de los encuestados respondieron que los docentes nunca utilizan estrategias lúdicas dentro del aula, y el 3,1% casi nunca. Mientras que el 18,8% dijo que a veces, el 43,8% casi siempre y el 28,1% dijo que siempre.

Aplicar estrategias lúdicas dentro del aula le permite al docente lograr el interés de los estudiantes, aprendizaje de fácil comprensión y los motiva a la participación social

Los datos muestran que para los representantes legales los docentes si aplican estrategias lúdicas dentro del aula y solo una pequeña parte asegura lo contrario, lo que corrobora lo expuesto por los docentes.

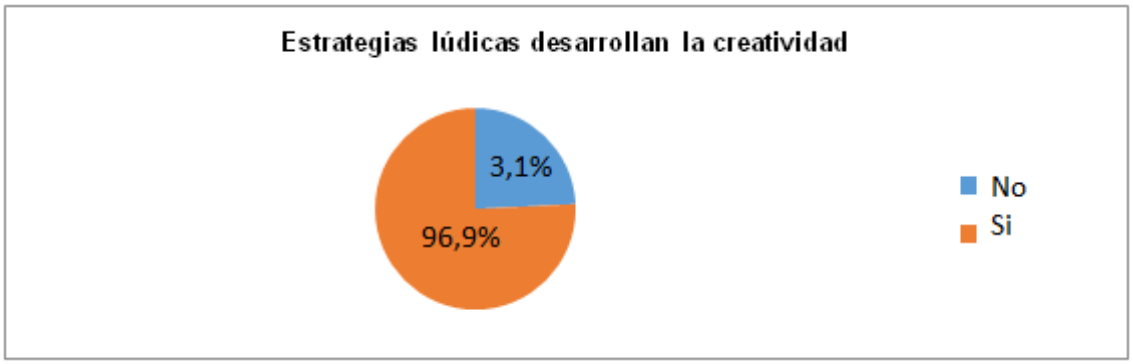
Pregunta No. 6 ¿Sabía que al implementar estrategias lúdicas se puede desarrollar la creatividad?

Estrategias lúdicas desarrollan la creatividad

Tabla No. 22

	Frecuencia	Porcentaje
Si	31	96,9
No	1	3,1
Total	**32**	**100**

Grafico No. 18



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 96,9% de los encuestados sabían que al implementar estrategias lúdicas se puede desarrollar la creatividad en los niños, mientras que el 3,1% no tenía conocimiento del tema.

La aplicación de estrategias lúdicas desde temprana edad permitirá en los niños desarrollar su creatividad, imaginación e inventiva.

La investigación realizada a los encuestados muestra que todos a excepto de uno conocen que al implementar estrategias lúdicas se puede desarrollar la creatividad de sus niños, percepción que favorece el estudio en la determinación de la propuesta planteada. .

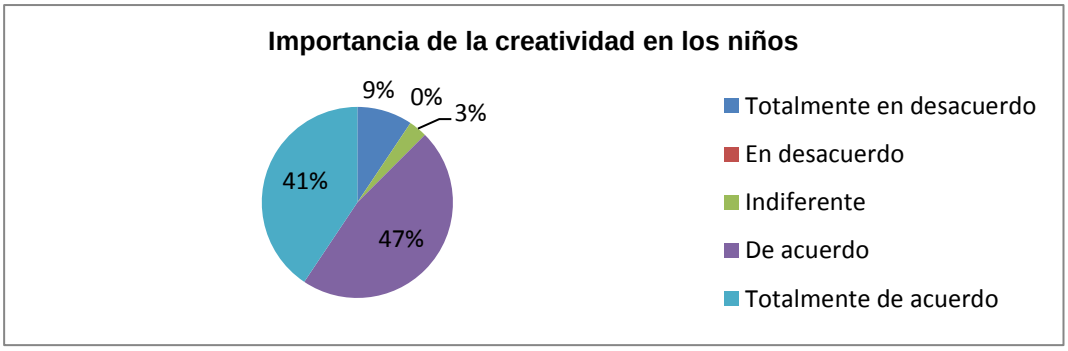
Pregunta No. 7 ¿Cree que es importante desarrollar la creatividad en los niños y niñas desde temprana edad?

Importancia de la creatividad en los niños

Tabla No. 23

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	9,4
En desacuerdo	0	0
Indiferente	1	3,1
De acuerdo	15	46,9
Totalmente de acuerdo	13	40,6
Total	**32**	**100**

Grafico No. 19



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 9,4% de los encuestados están totalmente en desacuerdo al pensar que no es importante desarrollar la creatividad los niños y niñas desde temprana edad, el 3,1% se mostró indiferente, mientras que el 46,9% estuvo de acuerdo y el 40,6% totalmente de acuerdo.

Desarrollar la creatividad desde los más pequeños es de suma importancia porque los ayuda a librarse de miedos, se forman con un ideal de los que quiere ser en el futuro.

La investigación realizada a los encuestados corrobora que conocen lo importante que es desarrollar la creatividad en los más pequeños, consideración que es vital para el presente estudio al ser relevante para los representantes legales.

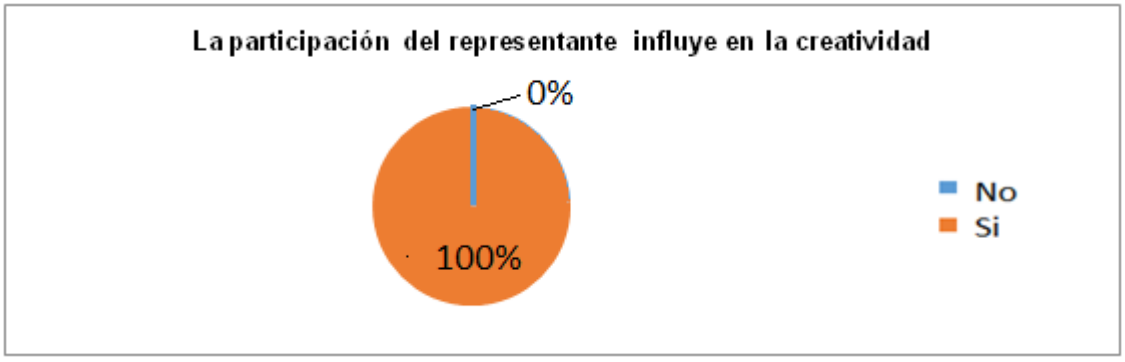
Pregunta No. 8 ¿Cree usted que es importante su participación en las actividades de los niños(as) para apoyar al desarrollo del pensamiento creativo?

La participación del representante influye en la creatividad

Tabla No. 24

	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	100
No	0	0
Total	**32**	**100**

Grafico No. 20



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 100% de los representantes legales encuestados creen que es importante su participación en las actividades de sus niños para apoyar al desarrollo del pensamiento creativo.

La participación de la familia es de suma importancia en las actividades que realicen los niños, porque los ayuda a fomentar su autoestima, factor indispensable para desarrollar la creatividad.

La consideración de la totalidad muestra que aporta a la factibilidad de la propuesta en la disposición a participar en actividades para desarrollar el pensamiento creativo.

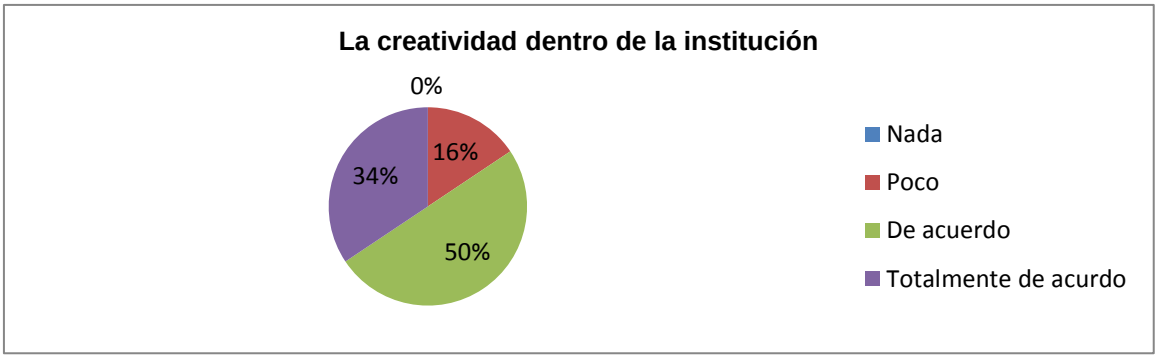
Pregunta No. 9 ¿Cree que se desarrolle la creatividad dentro de la institución?

La creatividad dentro de la institución

Tabla No. 25

	Frecuencia	Porcentaje
Nada	0	0
Poco	5	15,6
Mucho	16	50
Bastante	11	34,4
Total	**32**	**100**

Grafico No. 21



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 15,6% de los encuestados indican que se desarrolla poco la creatividad dentro de la institución, el 50% manifestó mucho, y el 3,4% indico que bastante.

En una institución educativa uno de los objetivos a conseguir es que sus estudiantes sean independientes. Para esto es necesario que el docente estimule a los estudiantes para volverlos participativos y principalmente desarrolle la creatividad.

Los datos reflejados muestran que los representantes legales consideran que si se desarrolla la creatividad dentro de la institución**.**

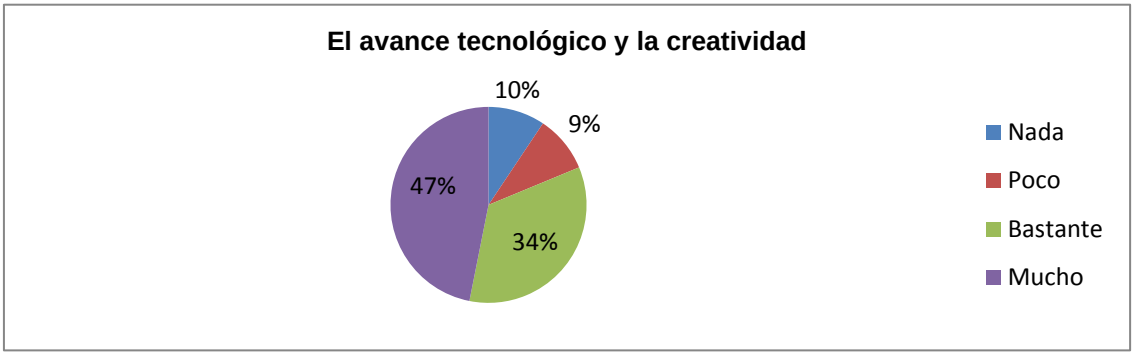
Pregunta No. 10 ¿Cree que en la actualidad el avance tecnológico influye en la creatividad de los niños y niñas?

El avance tecnológico y la creatividad

Tabla No. 26

	Frecuencia	Porcentaje
Nada	3	9,4
Poco	3	9,4
Bastante	11	34,4
Mucho	15	46,9
Total	**32**	**100**

Grafico No. 22



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 9,4% de los encuestados indican que en la actualidad el avance tecnológico tiene poca influencia en la creatividad de los niños y niñas, el 9,4% nada, mientras que el 34,3% manifestó que bastante, y el 46,9% indico que tiene mucho que ver.

En la actualidad el avance tecnológico a globalizado el mundo con apariciones novedosas, captando la atención de los más pequeños, cosa que ha afectado de cierta manera en la creatividad, disminuyendo la capacidad imaginativa y originalidad propia de cada ser.

La mayor parte de los encuestados creen que el avance tecnológico si influye en la creatividad de los niños, lo que es necesario tomar en consideración como un aspecto que incide significativamente en el contexto en el que se desenvuelven los niños y niñas.

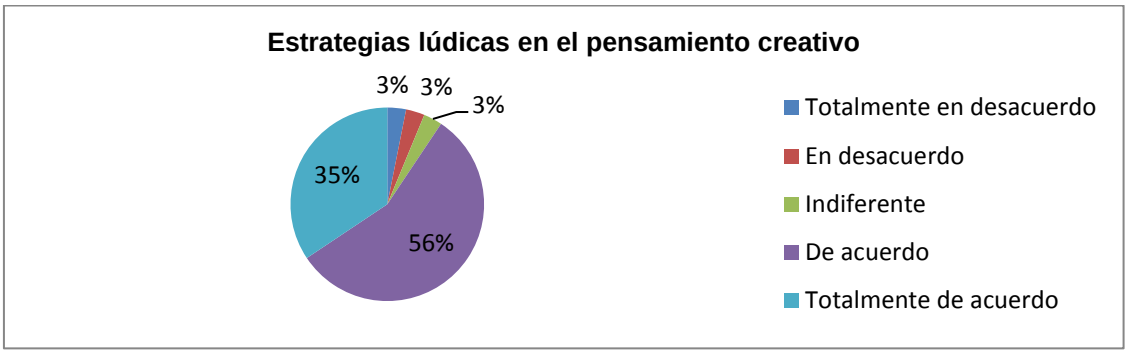
Pregunta No. 11 ¿Está de acuerdo en que la implementación de estrategias lúdicas Influirán en el desarrollo del pensamiento creativo?

Estrategias lúdicas en el pensamiento creativo

Tabla No. 27

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	3,1
En desacuerdo	1	3,1
Indiferente	1	3,1
De acuerdo	18	56,3
Totalmente de acuerdo	11	34,4
Total	**32**	**100**

Grafico No. 23



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 3,1% de los encuestados muestran estar en desacuerdo, el 3,1% indiferente, el 3,1% totalmente en desacuerdo al pensar que implementar estrategias lúdicas influirá en el desarrollo del pensamiento creativo, mientras que el 56,3% manifestó estar de acuerdo, y el 34,4% indico estar totalmente de acuerdo.

En los datos obtenidos por los representantes legales no les es ajeno la práctica de roles como metodología de aprendizaje, lo que hará más practico la aplicación de la propuesta.

La investigación realizada a los encuestados corrobora que aplicar estrategias lúdicas aportara el desarrollo del pensamiento creativo.

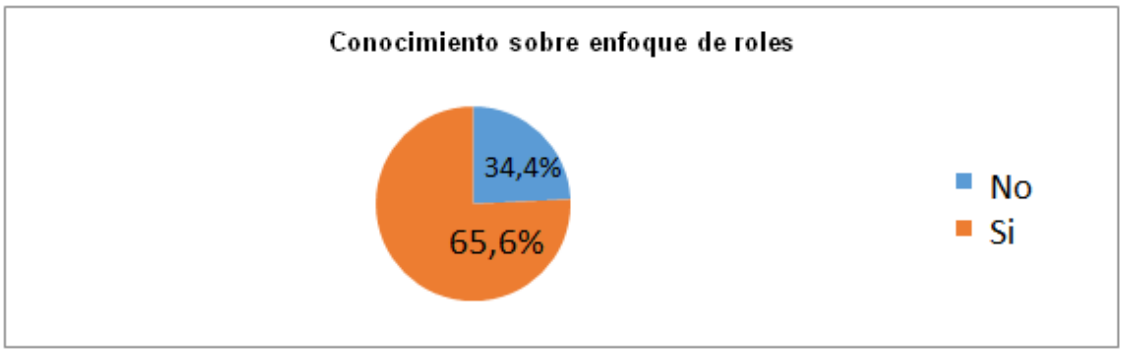
Pregunta No. 12 ¿Conoce usted acerca del enfoque de roles como una forma de aprendizaje?

Conocimiento sobre enfoque de roles

Tabla No. 28

	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	65,6
No	11	34,4
Total	**32**	**100**

Grafico No. 24



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

El 34,4% de los encuestados no tenía conocimiento acerca de lo que es enfoque de roles como una forma de aprendizaje, mientras que el 65,6% manifestó saber del tema.

El foque de roles o también llamado juego de roles no es otra cosa que la dramatización que hace el niño representando un personaje, se llama así porque es de manera improvisada y espontánea.

En los datos obtenidos por los representantes legales no les es ajeno practica de roles como metodología de aprendizaje, lo que hará más practico la aplicación de la propuesta.

Resultados de las Entrevistas

SBTE. Yessenia Pasmiño Camacho Psicóloga clínica del Sub-Centro de salud DMG-Z8

Una vez expuesto el tema de investigación se procede a aplicar el cuestionario de preguntas

Cuestionario de preguntas y respuestas

1. **¿Cuál es su consideración respecto a la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 4 a 5 años**

Los juegos de mi época que no es tan atrás a los actuales momentos el niño no conoce lo que es jugar una bolicha, jugar una rayuela antes uno se inventaba tantas cosas, jugaban al papa y la mama pero no desde el punto de vista de los juegos sexuales sino más bien en el respeto el valor en el rol, uno hacia socio drama desde niños en el rol en que el padre y la madre tienen ahora no ahora todo es la bendita tecnología y desde muy pequeños los niños son muy adictos a la tecnología y no se digan los padres actualmente el concepto de familia ha cambiado muchísimo para empezar, muchísimo, muchísimo, ahora en la familia el papá está en una esquina el hijo en su cuarto con la Tablet o la computadora ese es ahora el concepto actual de la familia pues lógicamente el pensamiento creativo ha ido como desapareciendo ahora hasta las matemáticas han ido desapareciendo uno sabia hasta la tabla del 12 creo hasta me lo enseñaron a mi si, y se sabía cómo el bendito porque aprendía la parte cognitiva se nutría, pero ahora no, el niño empieza que con la calculadora o el celular hay niños que ni si quiera quieren escribir con la tecnología ya les da pereza escribir, exactamente lo más fácil es (tomar foto) ya creo que les permiten llevar laptop entonces ya no hay la caligrafía ni la ortografía todas esas cuestiones que tiene que ver con

la parte cognitiva, están como desapareciendo y eso si es verdad es resultado de la tecnología y la modernidad.

2. **¿Considera usted que la creatividad es de cada individuo o se aprende?**

Las dos cosas tiene mucho que ver desarrollar el pensamiento creativo de toda esta situación desde la estipulación tiene mucho que ver también la parte genética si los padres desarrollan buenos hábitos y lógicamente es aprendida desde muy temprana edad uno enseña hábitos a sus hijos el hábito de la lectura el contarle un cuento antes de dormir si, ahí va desarrollando lo que es la imaginación o sea el niño se va haciendo la idea desde muy temprana edad de pronto la caperucita roja quien no la ha leído pero tiene una imaginación de cómo se va creando la película entonces ahora ya ven directamente la película ya no se imaginan antes solo nos contaban y nosotros nos tocaba hacernos la película.

3. **Para el desenvolvimiento del ser humano que tan importante es la creatividad en los diferentes roles**

Es importantísimo yo creo que es básico tener creatividad en cualquier tipo de rol en cualquier de profesión es importantísimo porque de pronto tiene que ver mucho con la motivación como que va de la mano no!!! Es básico en cualquier situación porque con creatividad el trabajo es menos cansado menos perezoso en cuestión de los chicos eso es que actualmente en algunas de las escuelas si califican esas situaciones por ej. Antes nos enseñaban a memorizar leerse un libro y decir todas las cosas ahora ya le enseña lo que es argumentar es decir que con sus propias ideas pueden decir muchas palabras.

4. **¿Usted considera que las diferencias culturales inciden en la generación de las ideas creativas?**

Si tiene algo que ver no creo que sea directamente pero tiene alguna relación por ejemplo, Un niño de escasos recursos con un niño que tiene medianos recursos, si comparamos el niño que tiene escasos recursos va ser más creativo porque no tiene la facilidad de la tecnología, un niño del campo sigue jugando con pepitas, bolichas y es más creativo es mucho más desenvuelto si ustedes pueden hacer un análisis entre un niño de ciudad es más cohibido es más retraído y esto si tiene que ver con la cuestión cultural y todo eso.

5. **¿En los primeros años de vida las estrategia lúdicas Inciden en el desarrollo de las potencialidades?**

Claro que si

6. **Cree que en la actualidad el avance tecnológico influye en la creatividad de los niños y niñas y por qué.**

Claro que influye pero de una manera negativa diría yo, como vuelvo y le repito lo de la primera pregunta eso está disminuyendo y ahora para el niño todo está hecho, lo que se podría rescatar como positivo es que ahora el niño usted le da un celular él lo arma y lo desarma mientras que a uno se le hace más difícil de pronto los celulares; se puede decir que mientras más tecnología para un adulto es más complicado manejarlo, en cambio para un niño es más fácil, hay cambios drásticos.

Entrevista a la directora de la escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen" MSc. Noralma Díaz Holguín

Cuestionario de preguntas y respuestas

1.- ¿Considera usted que la creatividad es de cada individuo o se aprende?

Haber yo si pienso que las personas nacen con un grado de creatividad pero en el desenvolvimiento de la vida, en el transcurso de la vida también van aprendiendo más cosas.

2.- Para el desenvolvimiento del ser humano que tan importante es la creatividad en los diferentes roles

Es importante porque ósea en todos los roles si es el profesor y no es creativo las clases se vuelven monótonas entonces la creatividad es fundamental en el desarrollo de cualquier actividad

3.- ¿Usted considera que las diferencias culturales inciden en la generación de las ideas creativas?

No porque ósea cada quien tiene; de acuerdo al ambiente donde se desenvuelven e la persona de la sierra tendrá su creatividad de acuerdo a su nivel, el de la costa de acuerdo a su nivel entonces pero eso no es limitante.

4.- ¿En los primeros año de vida las estrategia lúdicas Inciden en el desarrollo de las potencialidades?

Claro que sí, mucho porque haciendo aprenden.

5.- ¿Cree que en la actualidad el avance tecnológico influye en la creatividad de los niños y niñas? ¿Por qué?

Si estos muchachos ahora son, pero saben mucho de tecnología y se las ingenian nosotros más bien estamos un poquito analfabetos pero a ellos les ayuda bastante ellos saben dibujar en todo lo que uno no sabe y pintar tan bonito que decoran a través de la computadora. La tecnología en los niños sobre todo debe ser orientada dirigida.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

De las entrevistas realizadas a la directora MSc. Noralma Díaz Holguín de la escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen” y a la SBTE. Yessenia Pasmiño Camacho Psicóloga clínica del Sub-Centro de salud DMG-Z8, se analiza los siguientes aspectos.

1.- Teniendo en cuenta la respuesta de las dos entrevistadas se llegó a la conclusión que los niños nacen con un grado de creatividad pero con el transcurso del tiempo se los puede ir estimulando con actividades para que desarrollen esta competencia. Esto es corroborado por Guilera en su libro “Anatomía de la creatividad”

2.- Es importante desarrollar la creatividad en los diferentes roles que desempeñan tanto en el hogar como en la unidad educativa, realizando actividades motivadoras las cuales conviertan cualquier situación aburrida en algo divertido.

3.- De manera indirecta coinciden en sus respuestas en cuanto a que la creatividad de los niños depende del lugar o cultura que provengan razón por la cual la psicóloga explica que un niño del campo es más creativo que un niño de ciudad porque no tiene la facilidad de los recursos tecnológicos.

4.- Es importante aplicar estrategias lúdicas desde los primeros años de vida porque desarrollaran todas sus potencialidades teniendo en cuenta que los niños haciendo aprenden.

5.- El avance tecnológico en la actualidad influye en la creatividad de los niños de manera positiva siempre y cuando exista supervisión de un adulto porque desarrolla sus habilidades artísticas y otras más; pero en cambio es negativa si es mal utilizada y no supervisada.

Resultados de la Observación

Se realizaron tres actividades para conocer el grado de creatividad con los niños de la escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen”, a través del diseño de fichas de observación.

Observación docente

El docente si planifica sus clases, sin embargo es preciso que las estrategias lúdicas vayan de acuerdo con las actividades propuestas, ésto incide en que pudiera no alcanzarse a cumplir las actividades dentro del tiempo planificado, más aun sinó se optimiza los diferentes tipos de juegos para desarrollar el pensamiento creativo.

Algo relevante en la observación realizada es que si utiliza estrategias lúdicas, aunque no siempre son complementarias con el contenido propuesto, resultando repetitivo.

Observación a estudiantes

Ajustándose a la edad de los estudiantes, se planificó actividades que permitan conocer sus alcances en el campo creativo.

Actividad No. 1: Dibujo libre.

Antes de darles las hojas se les explicó la actividad que iban a realizar, debían dibujar lo que más les guste, su familia, el lugar donde viven, animales con la finalidad de saber qué tan creativos eran al momento de plasmar sus sentimientos.

Al realizar una lluvia de ideas hubo niños que dijeron que no sabían dibujar, lo cual fue preocupante, debido a que los niños de esta edad ya deberían realizar trazos, se preguntó de manera general qué saben dibujar, uno alzó la mano y dijo que sólo sabía dibujar círculos, esto ocasionó que los demás estudiantes dijeran lo mismo, para ésto nos dimos cuenta que sólo sabían dibujar las figuras geométricas sugiriendo ideas de los que podían realizar una casita, de lo cual el 10% de niños realizaron dibujos creativos a diferencia de los demás que garabatearon la hoja

Actividad No. 2: Figuras con legos.

Jugar con legos es muy importante porque sirven para mejorar la concentración, aporta en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, la imaginación y socializar con los demás. Al realizar esta actividad fue con la intensión de conocer todo lo anteriormente dicho, se les entrego los legos para que armen cosas de acuerdo a su imaginación en lo cual se observó que no todos realizaron figuras, elaboraron torres, y sólo dos niños armaron pistolas, carros, aviones y torres. Una niña del grupo dijo que no sabía armar legos y no quiso jugar con los demás.

Actividad No. 3: Armar rompecabezas.

Esta actividad sirve para desarrollar las habilidades y destrezas de los niños como la capacidad de análisis, coordinación, pensamiento lógico y creatividad. Para saber si retienen información, son agiles al momento de pensar, aplicar este juego con los estudiantes, se observó que no están familiarizados con este juego, se demoraron más de 15 minutos en poder armar un rompecabezas.

Análisis e interpretación de los datos

En las encuestas realizadas a los docentes, directivo y representantes legales, existen datos muy importantes que dan validez a la investigación en cuanto a lo planteado, sobre el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas en la actualidad un 66.7 % de los docentes aplican estrategias lúdicas dentro del aula, el 44.4% de los docentes y el directivo está en desacuerdo de que en la institución educativa se desarrolla el pensamiento creativo y el 15.6% de representantes legales opinan que el desarrollo de la creatividad dentro de la institución es poco aplicada, aun así el grado de creatividad de los estudiantes es excelente según el directivo y los docentes.

A partir de las encuestas realizadas a los representantes legales se estableció que las estrategias lúdicas sirven para mejorar la educación y desarrollar la creatividad en los infantes, en cambio un 46.9 % indican que el avance tecnológico influye en la creatividad de los niños y niñas, ésto se corrobora con la entrevista realizada a la SBTE. De la Policía Nacional del Ecuador Yessenia Pazmiño Camacho Psicóloga clínica del Sub-Centro de salud DMG-Z8, siendo la tecnología uno de los aspectos que más influyen en la creatividad de los niños y niñas en la actualidad, porque no existe la debida supervisión al momento de ser utilizada, lo cual la directora MSc. Noralma Díaz Holguín de la escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen”, está de acuerdo con el uso de aparatos tecnológicos siempre y cuando sean orientados o dirigidos.

En cuanto las fichas de observación realizadas al docente del inicial 2, se observó que si utiliza estrategias lúdicas dentro del aula, pero como una herramienta de entretenimiento mas no como una actividad de aprendizaje, utilizando también recursos tecnológicos sin un fin educativo, a consecuencia de todo lo anterior se pudo evidenciar que los niños y niñas de 4 a 5 años son dinámicos, activos, interactivos y algunos participativos pero su capacidad al realizar actividades específicas son limitadas más aún si se trata de plasmar sus ideas, resultándoles difícil dibujar ésto se evidencio al momento de aplicar la

actividad del dibujo libre, revelando que el 10% de niños realizó dibujos creativos a diferencia de los demás que garabatearon la hoja, en la segunda actividad con legos la mayoría de los niños elaboraron figuras simples como una torres y sólo dos niños armaron distintas figuras complejas existiendo niños que no desearon participar.

En la tercera actividad se utilizó rompecabezas para determinar la capacidad de análisis, pensamiento lógico y creatividad que tienen los niños y niñas demostrando que no están familiarizados con la actividad planteada, demorándose más de 15 minutos en armar un rompecabezas.

Por lo cual se determina que los niños y niñas del inicial 2, de la escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen” son poco creativos, por falta de estímulos y actividades que vayan de acuerdo a lo planificado teniendo como fin un aprendizaje significativo.

CHI CUADRADA

Para el cálculo de la prueba de Pearson, se utilizó el programa SPSS de IBM versión 2.0, en el cual se ha podido conocer la correlación entre las variables de la investigación: variable independiente, estrategias lúdicas y la variable dependiente, desarrollo del pensamiento creativo**.**

Tabla No. 29

Resumen del procesamiento de los casos						
	Casos					
	Válidos		**Perdidos**		**Total**	
	N	**Porcentaje**	**N**	**Porcentaje**	**N**	**Porcentaje**
¿Qué tipo de juego utiliza en la aplicación de estrategias lúdicas? * ¿Considera usted que en la institución educativa se desarrolle el pensamiento creativo?	18	100,0%	0	0,0%	18	100,0%

Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

Tabla No. 30

Tabla de contingencia ¿Qué tipo de juego utiliza en la aplicación de estrategias lúdicas? * ¿Considera usted que en la institución educativa se desarrolle el pensamiento creativo?							
			¿Considera usted que en la institución educativa se desarrolle el pensamiento creativo?				Total
			Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
¿Qué tipo de juego utiliza en la aplicación de estrategias lúdicas?	Juego simbólico	**Recuento**	**0**	**3**	**0**	**0**	**3**
		% dentro de ¿Qué tipo de juego utiliza en la aplicación de estrategias lúdicas?	0,0 %	100,0 %	0,0 %	0,0 %	100,0%
	Juego motriz	**Recuento**	**0**	**2**	**1**	**1**	**4**
		% dentro de ¿Qué tipo de juego utiliza en la aplicación de estrategias lúdicas?	0,0 %	50,0%	25,0%	25,0%	100,0%
	Juegos electrónicos	**Recuento**	**0**	**0**	**2**	**1**	**3**
		% dentro de ¿Qué tipo de juego utiliza en la aplicación de estrategias lúdicas?	0,0 %	0,0 %	66,7%	33,3%	100,0%
	Juegos de mesa	**Recuento**	**0**	**3**	**0**	**0**	**3**
		% dentro de ¿Qué tipo de juego utiliza en la aplicación de estrategias lúdicas?	0,0 %	100,0 %	0,0 %	0,0 %	100,0%
	Otros	**Recuento**	**5**	**0**	**0**	**0**	**5**
		% dentro de ¿Qué tipo de juego utiliza en la aplicación de estrategias lúdicas?	100,0%	0,0 %	0,0 %	0,0 %	100,0%
Total		**Recuento**	**5**	**8**	**3**	**2**	**18**
		% dentro de ¿Qué tipo de juego utiliza en la aplicación de estrategias lúdicas?	27,8 %	44,4%	16,7%	11,1%	100,0%

Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

Tabla No. 31

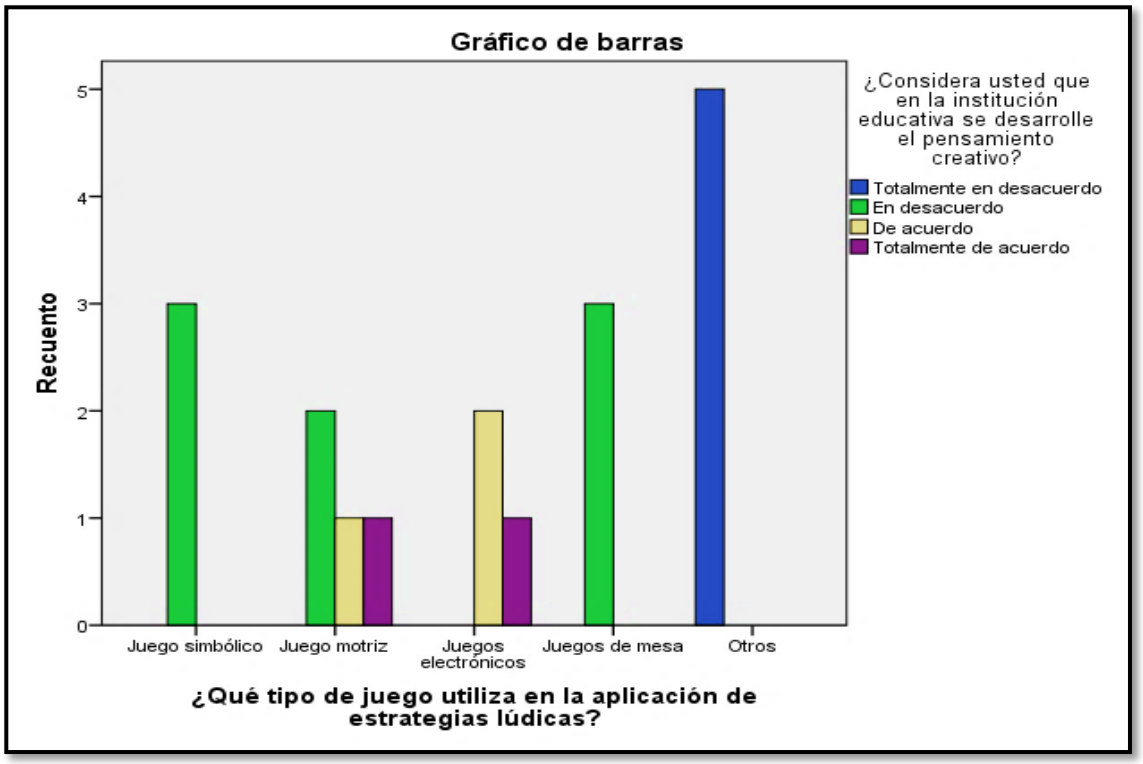
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	30,500[a]	12	,002
Razón de verosimilitudes	33,187	12	,001
Asociación lineal por lineal	4,975	1	,026
N de casos válidos	18		

Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

a. 20 casillas (100,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,33.

Grafico No. 25



Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

Análisis:

Se ha seleccionado dos interrogantes relacionados directamente con las variables independiente y dependiente de la investigación, las cuales se someten a la prueba estadística de Pearson IBM SPSS STATISTICS 2.0, para medir el grado de relación entre ellas.

Al consultar acerca del tipo del juego que se utiliza en la aplicación de las estrategias lúdicas, se observa que los docentes trabajan con todos los juegos planteados que son: juego simbólico, motriz, electrónicos, de mesa y otros, es decir existe en la práctica docente la aplicación de juegos como estrategia metodológica.

Ésto vinculado con la interrogante planteada ¿Considera usted que en la institución educativa se desarrolle el pensamiento creativo?, se hace evidente la percepción mayoritaria en relación a la necesidad de intervenir al respecto.

De lo expuesto se puede anotar que a pesar del uso de juegos lúdicos, existe una problemática en el pensamiento creativo, por tanto es vital proponer una guía didáctica con enfoque de roles basada en juegos lúdicos que aporten significativamente al desarrollo del pensamiento creativo.

Correlación entre Variables

Al término del análisis estadístico se procede a la constatación de los resultados alcanzados en la investigación.

Objetivo 1.

Planteado como identificar el tipo de juego que aplican los docentes en las estrategias lúdicas que seleccionan para el proceso de aprendizaje mediante una encuesta dirigida a la muestra seleccionada.

A través de la recolección de datos mediante la encuesta aplicada a directivo y docentes se obtuvo los siguientes resultados, que el 16,7% utilizan el juego simbólico para la aplicación de estrategias lúdicas, el 22,2% utiliza el juego motriz, el 16,7% juegos electrónicos y de mesa y para finalizar el 27,8% utiliza otros tipos de juego. Demostrando que los docentes si utilizan los diferentes tipos de juegos para aplicar estrategias lúdicas.

Objetivo 2.

El segundo objetivo de la investigación es conocer acerca del nivel del desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas objeto de estudio

Por medio de la ficha de observación, se pudo conocer la realidad de los niños del inicial dos, notando que no han sido lo suficientemente estimulados en cuanto a su pensamiento creativo y artístico, porque podrán ser imaginativos pero no pueden plasmar sus ideas en una hoja o en cualquier actividad que se desee realizar.

En el proceso de investigación se ha podido analizar que se percibe en la comunidad educativa el desarrollo del pensamiento creativo como un aspecto fundamental y se estima que si existe la problemática.

Objetivo 3.

El tercer objetivo se anunció como seleccionar los aspectos más importantes de la investigación para diseñar una guía didáctica con enfoque de roles dirigida a docentes y representantes legales.

A través de la guía los docentes y representantes legales podrán orientarse con actividades didácticas que les puedan servir de ayuda para desarrollar la creatividad en los niños y niñas.

La investigación ha permitido conocer la caracterización del fenómeno, así como la percepción de la comunidad al respecto, argumentando que apoyado con el fundamento científico, proporciona a las investigadoras insumos para el diseño de una guía didáctica con enfoque de roles descrita en el siguiente capítulo.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- El juego está presente en el quehacer docente como estrategias lúdicas, sin embargo los logros alcanzados en el desarrollo del pensamiento creativo no evidencian la aplicación oportuna de este recurso

- El contexto en el que se desenvuelven los niños y niñas ofrece escenarios que inciden en el desarrollo de la creatividad, así como los recursos y materiales del que disponen, tomando un rol significativo los recursos tecnológicos

- Para los representantes legales les resulta trascendente el desarrollo de la creatividad desde los primeros años de vida.

Recomendaciones

- Replantear en la gestión docente el uso de juegos como estrategias lúdicas que potencien el desarrollo del pensamiento creativo, a través de una guía didáctica con enfoque de roles.

- Crea escenarios dotados de los recursos y materiales que favorezcan el desarrollo de la creatividad como un aporte relevante a la formación integral de niños y niñas.

- Involucra a los representantes legales en procesos que favorezcan al desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE ROLES

Justificación

El diseño de una guía didáctica, con enfoque de roles, brindará información concreta acerca de cómo utilizar estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo, lo cual permitirá mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial. Las actividades de la presente guía ayudarán a promover el desarrollo de la creatividad, su pensamiento abstracto y también en la resolución de problemas lo cual hará que se relacionen mejor con los demás a lo largo de su vida.

A los docentes, por ser responsables de la formación y educación de los estudiantes, será de gran importancia proporcionarles herramientas pedagógicas que les faciliten desempeñar las actividades en forma innovadora, permitiéndoles que la enseñanza sea más dinámica y sobre todo más agradable, porque para los niños y niñas jugar es la mañera de comunicarse y expresar sus sentimientos con las personas que los rodean ayudándolos en su formación integral.

Es importante anotar los beneficios que aporta el estudio en la unidad educativa, en que se favorece directamente a los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen”, para quienes se promueven acciones que faciliten el desarrollo del pensamiento creativo, impulsándolos a obtener nuevos conocimientos

basándose en las estrategias lúdicas a ejecutar, siendo hora de poner en práctica los cambios que la educación ecuatoriana requiere para garantizar el desarrollo pleno de los niños y niñas desde el nivel inicial, para formar hombres y mujeres intelectuales y con valores para la sociedad. Es importante anotar los beneficios que aporta el estudio en la unidad educativa, en que se favorece directamente a los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen”, para quienes se promueven acciones que apoyen el desarrollo del pensamiento creativo impulsándolo.

Dentro del diseño de esta propuesta se puede resaltar que para el estudiante, el juego es un medio de aprendizaje principal ya que de esa manera aumenta su desarrollo en las diferentes áreas tales como: cognitivo, psicomotriz y afectivo-social. Sin contar los beneficios que le ofrece al momento de adquirir los conocimientos y de esta manera contribuye al desarrollo sus capacidades creadoras.

Esta guía está basada en 10 actividades lúdicas que servirán para desarrollar en los estudiantes, las diferentes habilidades y destrezas que se presentan en los diferentes ámbitos educativos.

Objetivos

Objetivo general

Desarrollar el pensamiento creativo a través de una guía didáctica con enfoque de roles aplicando estrategias lúdicas que potencien el aprendizaje de los niños y niñas.

Objetivos específicos

- Diseñar una guía didáctica con enfoque de roles para el desarrollo del pensamiento creativo.

- Seleccionar actividades lúdicas con enfoque de roles para planificar el diseño de la propuesta.

- Socializar la guía con enfoque de roles para empoderar a la comunidad.

Aspectos teóricos

Guía didáctica

Las guías didácticas aparecen, para ofrecer a los docentes una herramienta pedagógica esencial para el aprendizaje, ayudando a optimizar la labor docente, utilizando los diferentes recursos que promuevan el aprendizaje mediante una serie de actividades para que los estudiantes las desarrollen. “Las guías didácticas constituyen un recurso esencial de lo cual no se debe prescindir en los procesos de aprendizaje” (Hernández y De la cruz 2014, 164), demostrando que la implementación de una guía didáctica es importante como recurso de aprendizaje.

Generalmente las guías permiten orientar, pero a su vez también contribuyen a la construcción de nuevos aprendizajes, abogando por la autonomía y organización de los trabajos.

> Se considera como guía didáctica al instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso docente, de forma

> planificada y organizada, brinda información técnica al estudiante y tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo. Se fundamenta en la didáctica como ciencia para generar un desarrollo cognitivo y de los estilos de aprendizaje a partir de sí. (Hernández y De la cruz 2014, 165).

Una guía didáctica es una herramienta de apoyo para los docentes y estudiantes, en el proceso de aprendizaje, brindando una serie de conocimientos.

La importancia del enfoque al diseñar una guía didáctica

La importancia de aplicar una guía didáctica con la determinación de un enfoque radica en el valor del juego, siendo un medio necesario para desarrollar en el niño todas sus potencialidades, basándose en los diferentes puntos de vista del proceso de enseñanza aprendizaje.

El enfoque es importante al momento de diseñar una guía porque permite resaltar las ideas, orientarse o ver las cosas desde diferentes puntos de vista

Importancia de una guía didáctica con enfoque de roles

Una guía didáctica con enfoque de roles es importante porque tiene como objetivo orientar a los docentes y representantes legales, mediante actividades, ejercicios o dinámicas a desarrollar el pensamientos creativo de los niños y niñas.

> Es importante reconocer que las guías didácticas constituyen un recurso que tiene el propósito de orientar metodológicamente al estudiante en su actividad independiente, al mismo tiempo que sirven de apoyo a la

dinámica del proceso docente, guiando al alumno en su aprendizaje, favorecen este proceso y promueven la autonomía a través de diferentes recursos didácticos como son: Explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas, gráficos, estudio de casos y otras acciones similares a las que el profesor utiliza (Hernández y De la cruz 2014, 166), manifestando que las clases no tienen que ser aburridas y monótonas, por lo contrario se puede demostrar que jugando el niño aprende.

Enfoque de roles

El enfoque es un método que busca la solución de problemas poniéndose en la posición de otros, “El enfoque plantea alternativas que sean implementadas o adaptadas a las necesidades teniendo en cuenta la particularidad o individualidad de cada ser” (Ochoa 2014). Es decir que toma en cuenta los diferentes puntos de vista, para poder apropiarse de lo necesario.

En cambio los roles indican la conducta que se espera ante un evento, por lo tanto es un despliegue de emociones ante una realidad o evento inesperado.

> El rol contempla dos aspectos, referidos a la perspectiva del que ocupa el puesto (status) y la de los que se relacionan con él (posición). Es así como en el desempeño del rol están implícitas una imagen de sí mismo y una imagen social “pública”. Llegaremos a percibir el desempeño de nosotros mismos, así como el de otros, en razón de cómo es el desempeño con respecto al rol que se supone que se está desempeñando. Al tener patrones establecidos para cada uno de los roles podemos medir el desempeño de acuerdo a dichas concepciones. (Ballen 2011).

En síntesis las personas deben cumplir sus funciones de acuerdo a las circunstancias, para obtener un excelente trabajo mediante una conducta adecuada.

Factibilidad de su aplicación

La factibilidad de la propuesta se fundamenta en la disponibilidad de los recursos para su diseño y ejecución, evaluándose desde los siguientes aspectos:

Humanos.- Se puede mencionar que se obtuvo gran colaboración de los docentes, directora, representantes legales y estudiantes, lo que es un aporte significativo para la elaboración y aplicación.

Técnicos.- Se dispone de los recursos técnicos necesarios con la preparación suficiente de las autoras del proyecto para el diseño de la propuesta planteada.

Tecnológicos.- Existe la disponibilidad de los recursos tecnológicos que permitirán el diseño e implementación de la propuesta.

Financieros.- La investigación ha considerado la posibilidad de proveer los recursos financieros necesarios para el diseño de la propuesta.

Descripción

Esta guía didáctica con enfoque de roles está dirigida a docentes y representantes legales, seleccionando actividades prácticas que garanticen la comprensión y aplicación de los aspectos que contienen para aportar al desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 a 5 años.

El diseño de la propuesta contempla actividades como: juegos con enfoque de roles, dinámicas, actividades grafo plásticas, canciones y cuentos.

Se ha recopilado a través de Cd, diversas canciones infantiles contempladas dentro de la planificación de actividades el mismo que se expone en esta investigación. Finalmente se presenta las conclusiones en función de los hallazgos encontrados en la investigación y que aportaron a la construcción de la guía didáctica con enfoque de roles.

El contenido de la guía incluye lo siguiente:

- 5 planificaciones de clase y cada una de ellas contiene:
- Actividad de apertura
- 3 actividades de construcción del conocimiento y experiencia
- Actividad de consolidación y transferencia de conocimientos

Estructura de la guía

La guía didáctica con enfoque de roles, está estructurada de la siguiente manera:

- Portada
- Índice
- Presentación
- Planificación
- Actividades

Guía Didáctica

Con enfoque de roles

Para niños y niñas de 4 a 5 años

Índice

- Portada 1
- Índice 2
- Presentación 3
- **Planificación y Actividades N°1**
- Planificación 5
- **Actividad de apertura**
- Canción “Yo tengo una familia” 6
- **Construcción del conocimiento y experiencias**
- Actividad Nº1 7
- Actividad Nº2 8
- Actividad Nº3 9
- **Actividad de consolidación y transferencia de conocimientos** 9
- **Planificación y Actividades N°2**
- Planificación 11
- **Actividad de apertura**
- Canción “Juguemos en el campo con los animalitos” 12
- **Construcción del conocimiento y experiencias**
- Actividad Nº1 13
- Actividad Nº2 14
- Actividad Nº3 15
- **Actividad de consolidación y transferencia de conocimientos** 15
- **Planificación y Actividades N°3**
- Planificación 17
- **Actividad de apertura**
- Canción “Lolita viaja a Galápagos” 18
- **Construcción del conocimiento y experiencias**
- Actividad Nº1 19
- Actividad Nº2 20
- Actividad Nº3 21
- **Actividad de consolidación y transferencia de conocimientos** 21
- **Planificación y Actividades N°4**
- Planificación 23
- **Actividad de apertura**
- Canción “Los oficios” 24
- **Construcción del conocimiento y experiencias**
- Actividad Nº1 25
- Actividad Nº2 26
- Actividad Nº3 27
- **Actividad de consolidación y transferencia de conocimientos** 27
- **Planificación y Actividades N°5**
- Planificación 29
- **Actividad de apertura**
- Canción “Toco a mi compañero” 30
- **Construcción del conocimiento y experiencias**
- Actividad Nº1 31
- Actividad Nº2 32
- Actividad Nº3 33
- **Actividad de consolidación y transferencia de conocimientos** 33

Presentación

En estas páginas encontraran herramientas que facilitan el trabajo del docente, el mismo que ha sido diseñado apegándose a los parámetros establecidos por el Ministerio de Educación a través de la Actualización y Fortalecimiento Curricular para Educación Inicial del Subnivel Inicial 2, permitiendo guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en este nivel educativo.

Las actividades que se encuentran en el interior están ubicadas en bloques de cada ámbito de desarrollo: identidad y autonomía, convivencia, relaciones con el medio natural y cultural.

Con la finalidad de que los niños y niñas de cuatro años desarrollen las destrezas y alcancen los niveles esperados en esta etapa de formación.
Las actividades se las presentan de forma colorida a modo de que le permita las docentes realizar de una manera positiva y entusiasta una enseñanza eficaz, aportando principalmente en la creatividad en los más pequeños.

LAS AUTORAS.

Objetivos del Subnivel Inicial

Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le posibiliten ejecutar acciones con seguridad y confianza garantizando un proceso adecuado y aceptación y valoración de sí mismo.

Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permiten tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulan su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.

DISEÑO CURRICULAR PARA LA EDUCACION INCIAL.

Planificación y actividades Nº 1

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

PLAN DE GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE ROLES

DATOS INFORMATIVOS.-

Grado: Inicial 2 Grupo de 4 a 5 años **Fecha:** _____

Ámbito: Identidad y autonomía

Objetivo de aprendizaje: Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.

Destreza con criterio de desempeño: Identificarse como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma.

Tema: La familia

ENFOQUE DE ROLES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Identificar los miembros de la familia, mediante dramatización, para reafirmar las actitudes positivas.	**ACTIVIDAD DE APERTURA** Canción: " Besos de familia" **CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS** *Observar el cartel de las familias y dialogar *Juego: Mi árbol genealógico *Juego de rol: Mi familia **ACTIVIDAD DE CONSOLIDACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS** Conversar sobre cómo es la familia de cada uno, mencionar los miembros y a qué se dedica cada uno.	*Caja mágica *Ropa *Accesorios (carteras, joyas, portafolio)	Representar a los miembros de la familia influyendo valores que contribuyan en la autonomía de los más pequeños.

ACTIVIDAD DE APERTURA

Canción: "Besos de familia"

Para las familias que viven en una sola casa, tenemos besos muy dulces, de esos que nunca se pasan. Y para las familias que viven en dos tenemos besos viajeros que vuelan súper veloces.

Para las familias que tienen papá y mamá, tenemos besos grandes, de frutilla y ananá. Y para las que tienen sólo a uno de los dos tenemos besos tiernos de chocolate y turrón.

Para las familias grandes con tíos, primos y abuelos tenemos besos surtidos, con gustito a caramelo. Y para las que son chiquitas pero con muchos amigos, tenemos besos que hacen cuando los das mucho ruido.

Para cada familia tenemos besos particulares porque todas son diferentes, porque todas son especiales. Y todas ellas esconden un tesoro muy valioso: mucho amor y cariño… ¡y éso es lo más hermoso!

http://salaamarilla2009.blogspot.com/2009/10/mi-familia.html

Viviana Lasover

CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS

Actividad No. 1:

Observar el cartel de las familias y dialogar

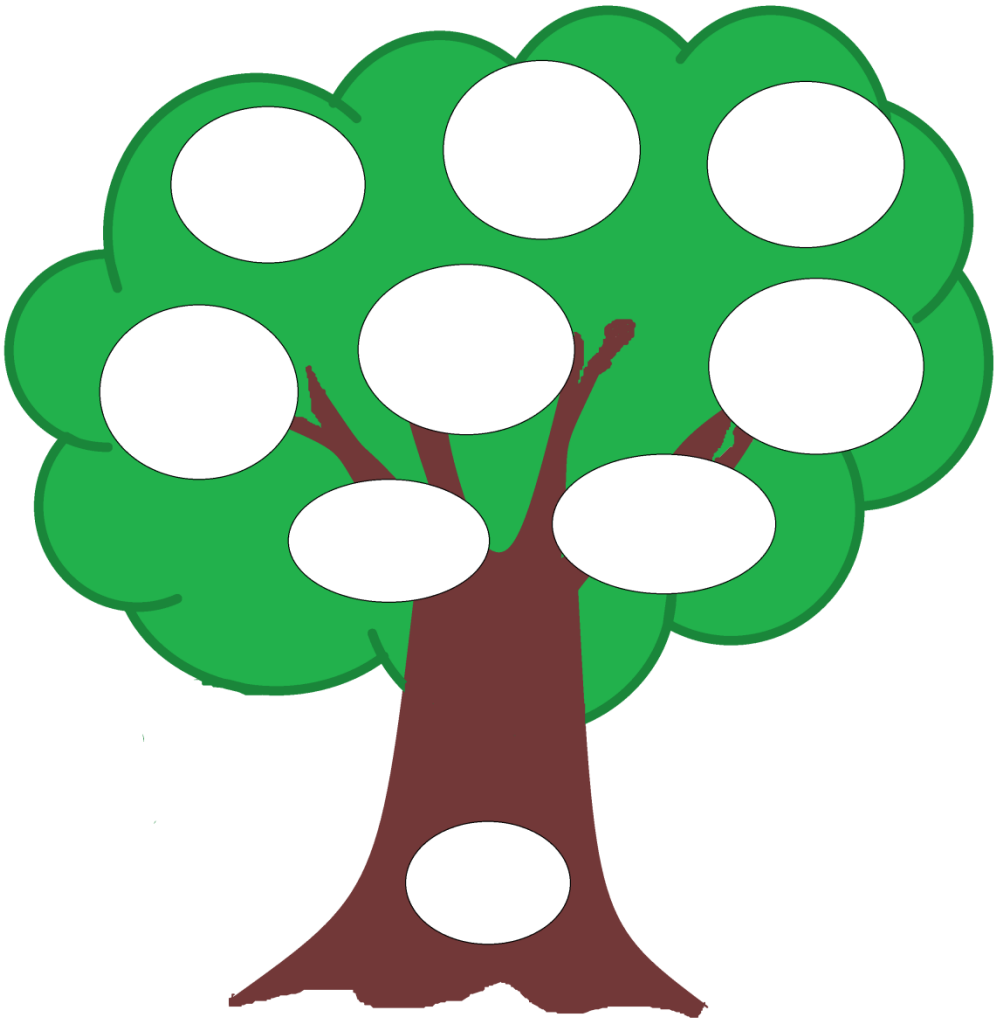
Conversar con los niños y realizar PREGUNTAS SOBRE ¿Con quién vivimos? Para llegar a la conclusión de que con esas personas formamos nuestra familia.

Al observar el cartel el alumno se dará cuenta de que son diferentes familias y él deberá identificarse con una de ellas.

Actividad No. 2:

Juego: Mi árbol genealógico

Pedir a los niños que traigan fotos de cada miembro de su familia, la mamá, el papá, hermano, hermana y abuelos. En una de las paredes del salón se deberá dibujar en cartulina un árbol el cual llevará por título “Mi familia” en el centro del árbol se pegara la foto del niño o niña, luego se pega a los hermanos a los costados y la mamá y el papá arriba, se debe explicar que los abuelos son los padres de mamá y papá y por lo consiguiente van arriba de cada uno. Para finalizar el niño debe explicar su árbol genealógico nombrando a los miembros de familia.



Actividad No. 3:

Juego de rol: Mi familia

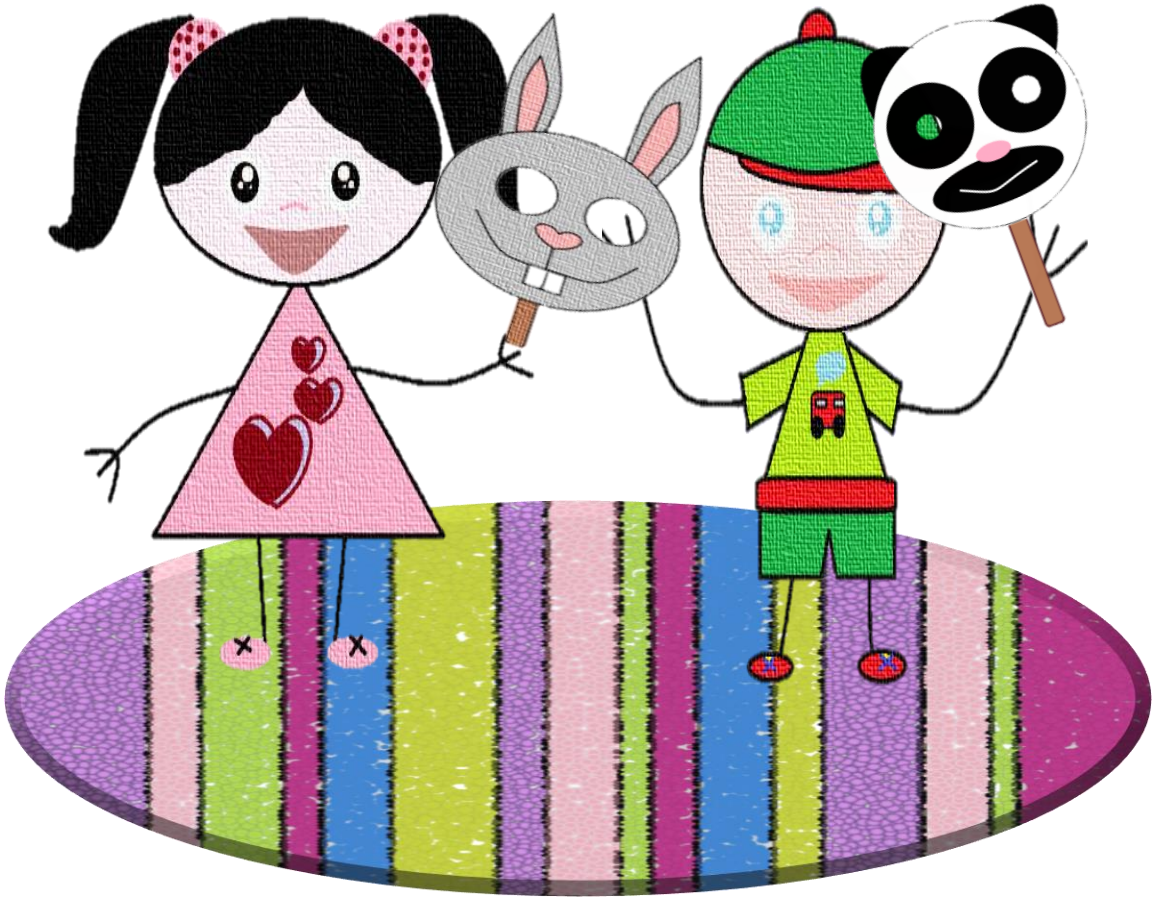
Descripción.- Conversar con el grupo de niños y niñas sobre cómo es la relación en su familia, hacen una lluvia de ideas, ésto servirá para poder iniciar con la elaboración de la dramatización que realizaran los estudiantes.
Seguido de ésto se entrega un papel con el rol que va interpretar cada niño, poniendo a la mama, el papa, hermano, hermana y en algunos casos hasta los abuelos. Luego cada niño escogerá un papel para que interprete al miembro de la familia que le salió, la maestra debe decir, explicar y darle tiempo para que imaginen el rol que le ha tocado y pueda interpretarlo.
A continuación le proporciona la ropa y los accesorios para que los niños se disfracen y se conviertan en sus personajes, y finalmente interpreten el juego en el espacio designado para poder realizar esta actividad.

Tiempo estimado: 30 minutos

ACTIVIDAD DE CONSOLIDACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO

Conversar sobre cómo es la familia de cada uno, mencionar los miembros y a que se dedica cada uno.

Planificación y actividades N° 2



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

PLAN DE GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE ROLES

DATOS INFORMATIVOS.-

Grado: Inicial 2 Grupo de 4 a 5 años **Fecha:** _____

Ámbito: Relaciones con el medio natural y cultural

Objetivo de aprendizaje: Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.

Destreza con criterio de desempeño: Identificar las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos.

Tema: Animales domésticos y salvajes.

ENFOQUE DE ROLES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Identificar los animales domésticos y silvestres, mediante dramatización, para reafirmar las actitudes positivas.	**ACTIVIDAD DE APERTURA** Canción: " Juguemos en el campo con los animalitos" **CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS** *Observar el cartel de los animales *Juego: Adivina adivinador. *Juego de rol: Soy un animal fantástico. **ACTIVIDAD DE CONSOLIDACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS** Conversar sobre los animales que conocemos, cual es la utilidad de cada animal, en qué lugar viven y qué cuidados se les debe dar.	*Caja mágica *Cartulina de colores *Goma, tijera *Platos desechables *Palos de helado *Elástico *Lana *Fomix *Pintura	Imitar a los animales que conozco adquiriendo nuevos conocimientos mediante la utilización de los sentidos.

ACTIVIDAD DE APERTURA

Canción: "Juguemos en el campo con los animalitos"

Coro: Juguemos en el campo con los animalitos, elijo el que me gusta, lo imito un ratito. (2veces)

Elijo a la vaca (muuuuu muuuuu)

Coro.

Elijo a la oveja (Beeeee, beeeee)

Elijo a la vaca (muuuuu muuuuu)

Coro.

Elijo al chanchito (oing oing)

Elijo a la oveja (Beeeee, beeeee)

Elijo a la vaca (muuuuu muuuuu)

Coro

Elijo al chanchito (oing oing)

Elijo a la oveja (Beeeee, beeeee)

Elijo a la vaca (muuuuu muuuuu)

Coro

Elijo al patito (cuac cuac cuac)

Elijo al chanchito (oing oing)

Elijo a la oveja (Beeeee, beeeee)

Elijo a la vaca (muuuuu muuuuu)

Coro.

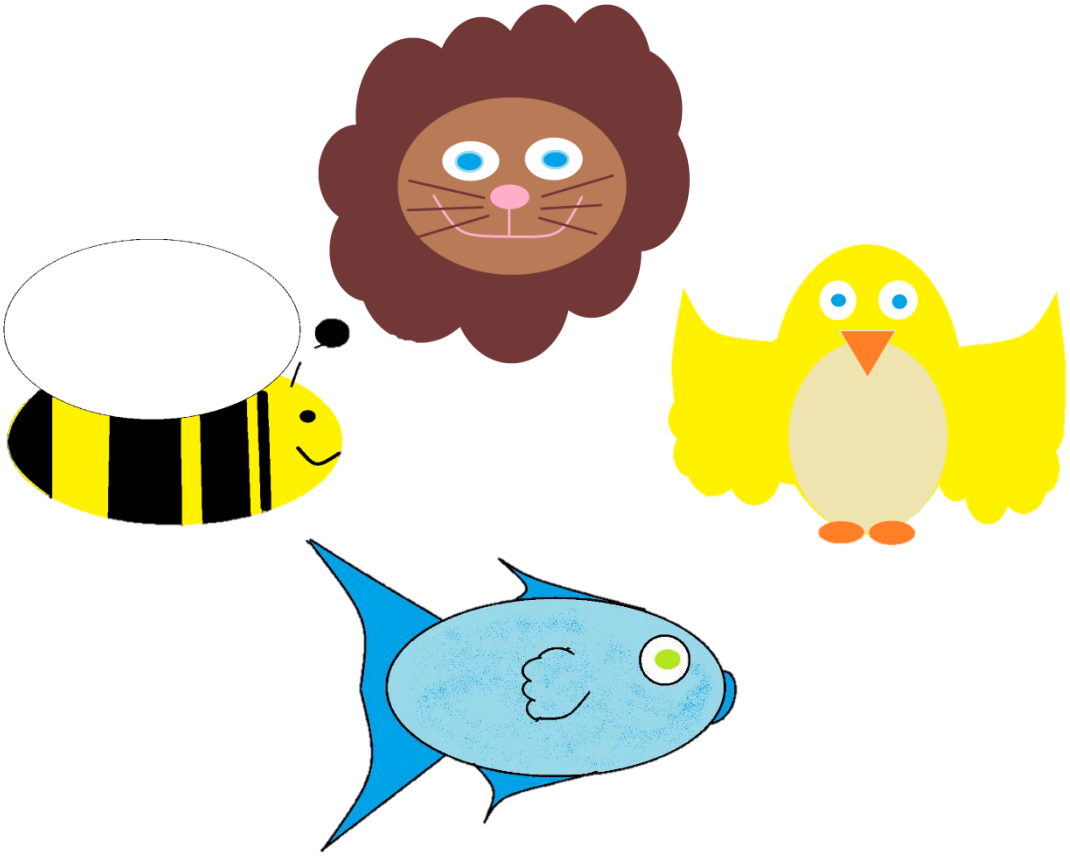
https://www.youtube.com/watch?v=DblL6OaJpy4

atiempopreescolar

CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS

Actividad No. 1:

Observar el cartel de los animales y dialogar



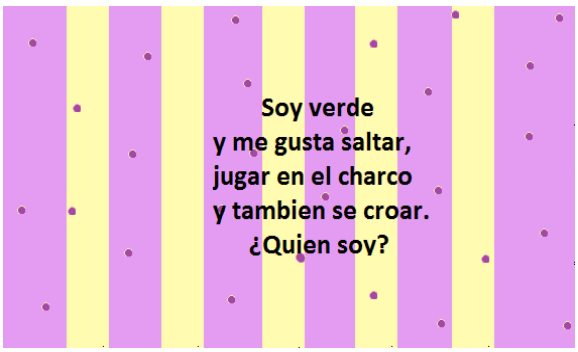
Conversar con los niños y realizar preguntas sobre qué animales conoce, donde viven, por ejemplo los animales de granja que utilidad tienen en que benefician a las personas, establecer diferencias entre animales domésticos y salvajes porque no pueden vivir en el mismo lugar.

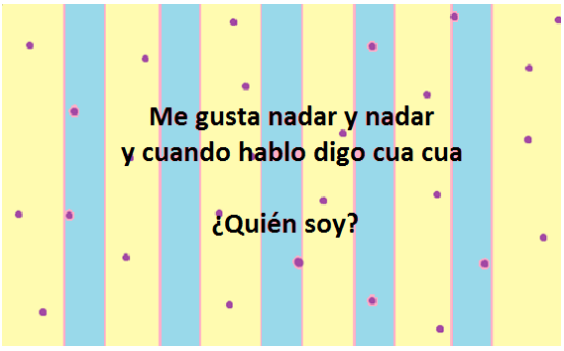
Actividad No. 2:

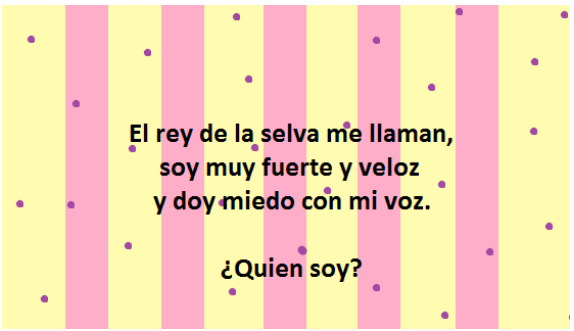
Juego: Adivina adivinador.

Con esta actividad se pretende ayudar al niño a ampliar su vocabulario, además de que aprenda a asociar ideas y por medio de estas conseguir una respuesta.

Descripción.- Se elaborara un cuadernillo con cartulinas formato A4 de colores en el cual en cada una se escribirá la adivinanza y se pondrán varias imágenes para que el niño responda correctamente de acuerdo a lo que escucho. Por ejemplo:







Actividad No. 3:

Juego de rol: Soy un animal fantástico.

Descripción.-

Realizar máscaras con los platos plásticos, primero se le hace los orificios para los ojos y la boca, luego ponerles en la mesa los materiales para que ellos puedan decorar su máscara de acuerdo a su creatividad e ingenio, antes de que empiecen conversamos sobre los animales que les gusta a cada uno de ellos incluyendo animales mitológicos y de su imaginación como por ejemplo: sirenas, unicornios, dragones, etc.

Después de esta explicación se les dice a los niños y niñas que empiecen a trabajar en sus máscaras, para después realizar un desfile de animales produciendo los sonidos de cada uno de éllos.

Tiempo estimado: 45 minutos

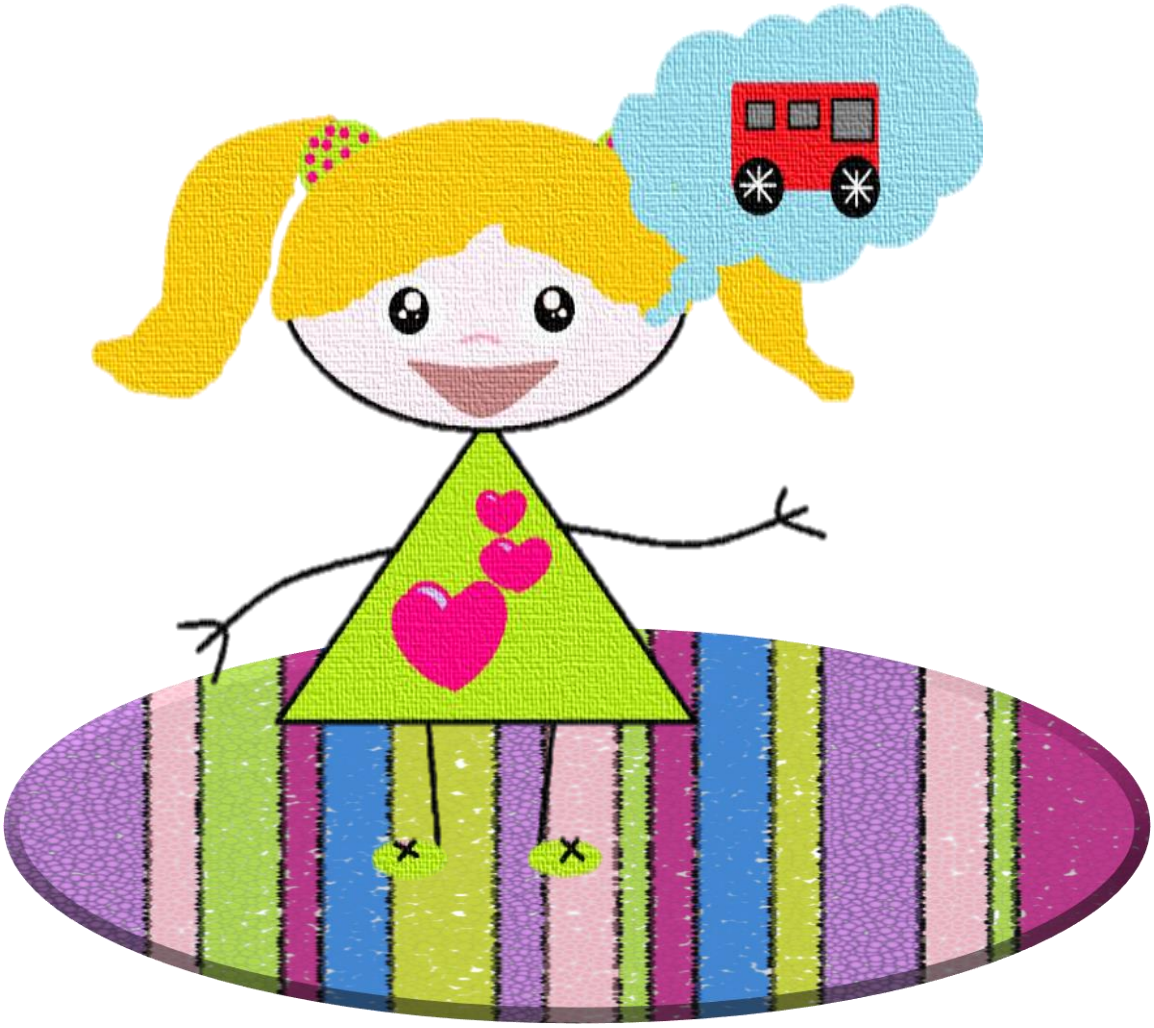
ACTIVIDAD DE CONSOLIDACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS

Conversar sobre los animales que conocemos, cual es la utilidad de cada animal, en qué lugar viven y que cuidados se les debe dar.

Estrategia:

Acompañamiento con música

Planificación y actividades N° 3



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

PLAN DE GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE ROLES

DATOS INFORMATIVOS.-

Grado: Inicial 2 Grupo de 4 a 5 años **Fecha:** _____

Ámbito: Convivencia

Objetivo de aprendizaje: Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.

Destreza con criterio de desempeño: : Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.

Tema: Conociendo los medios de transporte.

ENFOQUE DE ROLES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Identificar los medios de transporte que existen mediante dramatización, para reafirmar las actitudes positivas.	**ACTIVIDAD DE APERTURA** Cuento: " Lolita viaja a Galápagos" **CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS** *Observar el cartel de los medios de transporte *Juego: unir con el que corresponde. *Juego de rol: Soy un medio de transporte **ACTIVIDAD DE CONSOLIDACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS** Conversar sobre medios de transporte que conocemos, para qué sirven, y relacionar con el lugar por donde se desplazan.	*Cuento: Lolita viaja a Galápagos *Cartón de colores *Cartulina, goma y tijeras.	Desarrollar la imaginación creadora a través de actividades de juego que estimulen la atención.

ACTIVIDAD DE APERTURA

Cuento: "Lolita viaja a Galápagos"

Lolita es una niña y como se acercaba su cumpleaños, y se había portado muy bien la mamá le preguntó qué le gustaría recibir de regalo como a ella gusta viajar mucho le dijo: ¡Me gustaría conocer Galápagos!

La mamá quedó muy sorprendida por el lugar tan hermoso que había escogido, hicieron maletas y de repente Lolita le pregunto ¿mamá cómo llegamos hasta allá? Mama sonriendo le dijo que tenían que viajar en avión porque es una isla que queda en medio del océano, al llegar al aeropuerto tuvieron que coger un barco que las lleve hasta la otra isla donde se encontraba su hotel, cuando llegaron al puerto fueron a coger un taxi porque estaban muy cansadas de tan largo viaje.

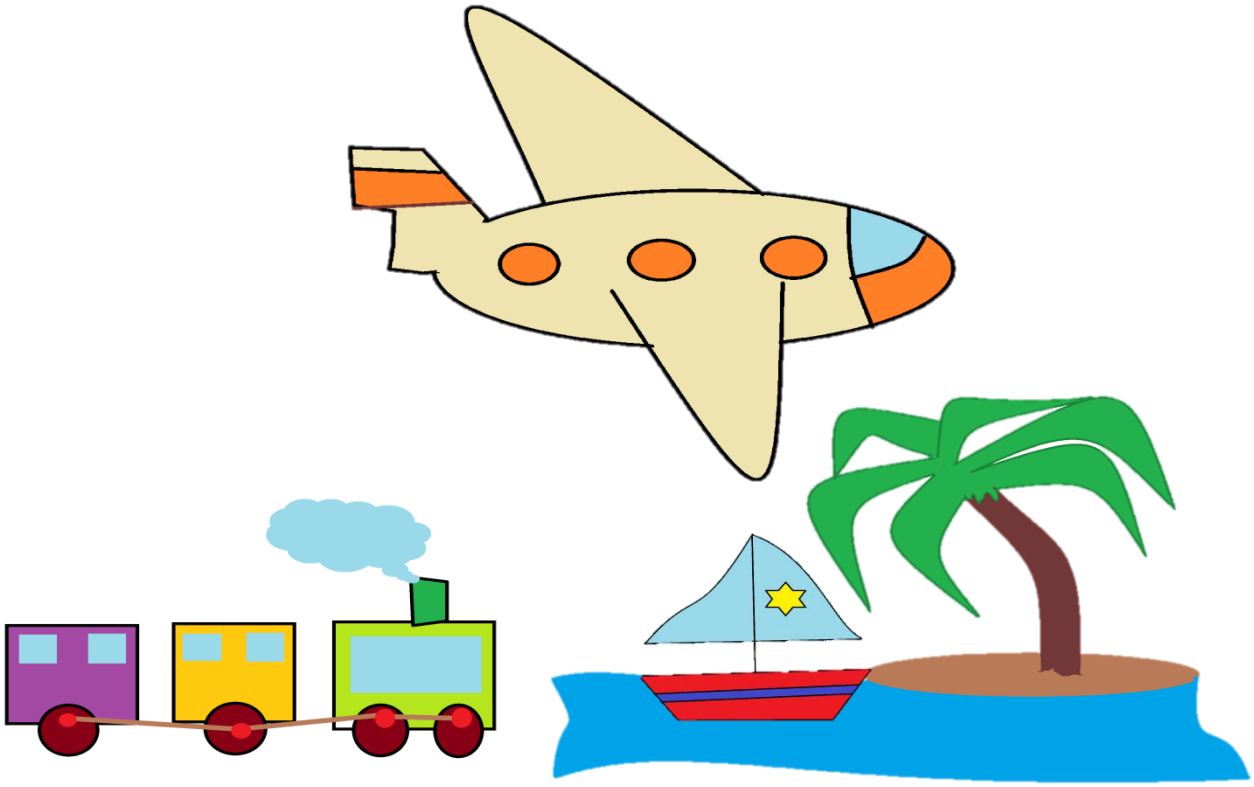
Al día siguiente salieron a pasear por la isla en bicicleta y al atardecer subieron a una chiva. Lolita estaba muy emocionada pudo visitar muchos lugares y conocer muchos animales. ¡Fue un viaje fantástico!

AUTORA: Irene Moreno

CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS

Actividad No. 1:

Observar el cartel de los medios de transporte



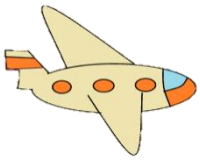
Conversar con los niños y realizar preguntas sobre los medios de transporte que conoce, por donde se desplazan, por ejemplo el auto, la moto se desplaza por la tierra por lo tanto son terrestres.

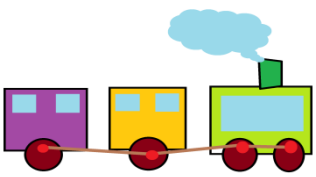
Actividad No. 2:

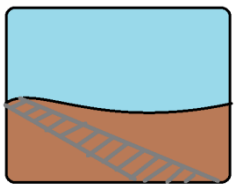
Juego: Unir con el que corresponde.

Descripción.-

De una lámina de transportes recortar las figuras y pegarlas en el lado izquierdo un trozo de cartón tamaño A4, en el otra extremo se dibujara o pegará un cielo, un mar y una calle. Luego se realizan pequeños orificios a lado de las figuras para poder insertar pasadores, con la finalidad de que el niño pueda unir las figuras. Por ejemplo el auto se desplaza por la calle.







Actividad No. 3

Juego de rol: Soy un medio de transporte

Descripción.-Contar el cuento “Lolita viaja a Galápagos” luego la maestra conversa con los estudiantes sobre cuáles fueron los medios de transporte que utilizó Lolita para realizar su viaje. Seguido de ésto se incentiva a cada alumno a que elija un medio de transporte, el que más le haya gustado para que lo pueda representar, para ésto se le dará una caja la cual va a decorar con cartulina, goma y tijera de acuerdo a lo que eligió. Finalmente saldrá al patio a interpretar su medio de transporte.

Tiempo estimado: 30 minutos

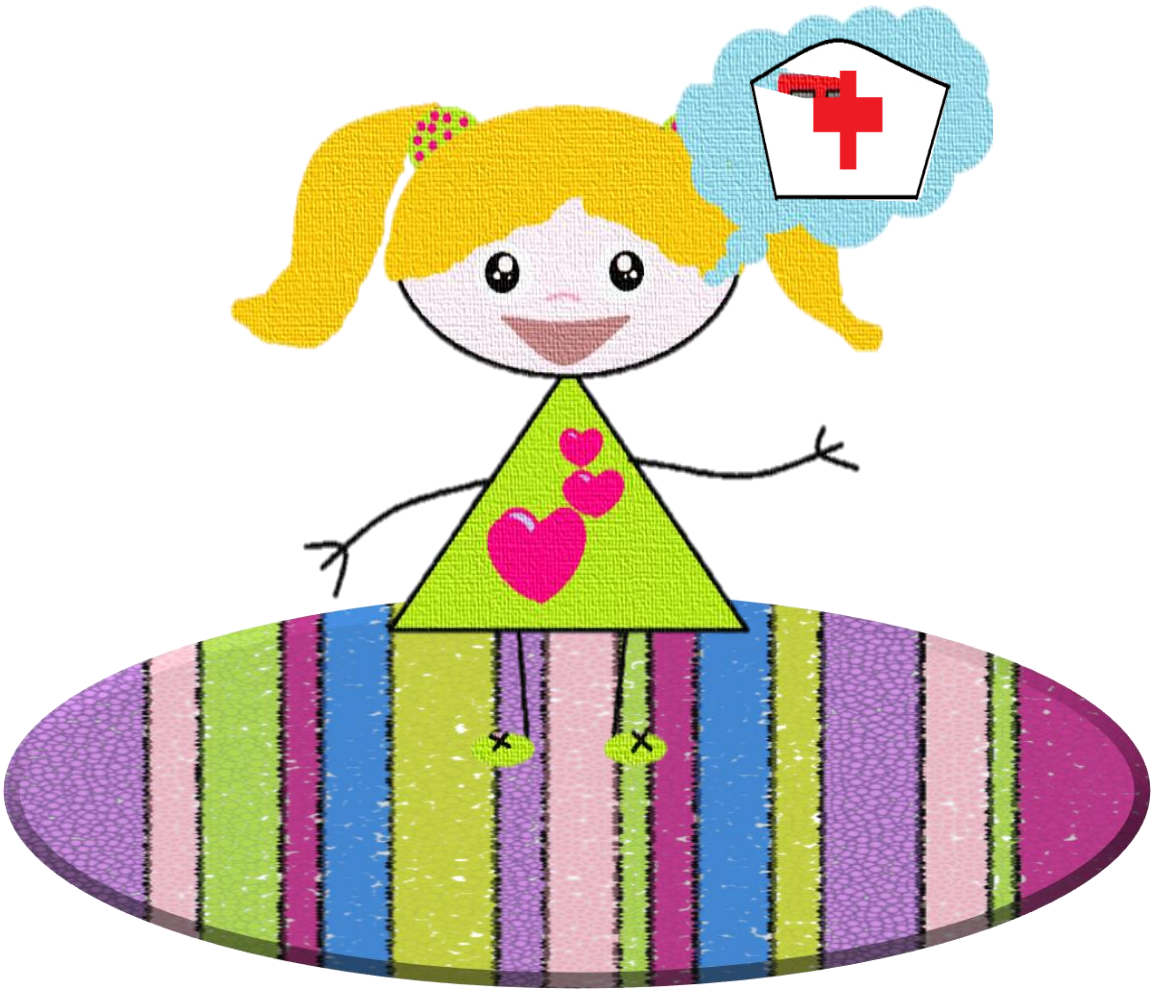
ACTIVIDAD DE CONSOLIDACIÓN Y TRANFERENCIA DE CONOCIMIENTOS

Conversar sobre medios de transporte que conocemos, para qué sirven, y relacionar con el lugar por donde se desplazan.

Estrategia:

Cuento y música

Planificación y actividades N° 4



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

PLAN DE GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE ROLES

DATOS INFORMATIVOS.-

Grado: Inicial 2 Grupo de 4 a 5 años **Fecha:** _____

Ámbito: Convivencia

Objetivo de aprendizaje: Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.

Destreza con criterio de desempeño: Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que éllos cumplen

Tema: Conociendo los oficios y profesiones

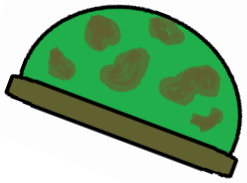
ENFOQUE DE ROLES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Identificar los roles de servidores públicos, mediante dramatización, para reafirmar las actitudes positivas.	**ACTIVIDAD DE APERTURA** Canción: " Los oficios" **CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS** *Observar el cartel y describirlo en voz alta. *Juego: Fichas de iguales *Juego de rol: Sombrerito, sombrerito. **ACTIVIDAD DE CONSOLIDACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS** Aprender las diferentes profesiones y oficios que existen resaltando la importancia de cada servidor. A aprender valores y ser autosuficientes.	*Caja mágica *Sombreros de distintas profesiones	Discriminar e identificar las diferentes ocupaciones y oficios que existen en el medio conociendo el tipo de herramienta que cada uno utiliza.

ACTIVIDAD DE APERTURA

Canción: Los Oficios

Coro: Me pongo de pie, me pongo de pie.
Me vuelvo a sentar, me vuelvo a sentar.
Porque a los oficios vamos a jugar.

Había una vez un niño carpintero
que golpeaba con martillo a todas horas su tablero



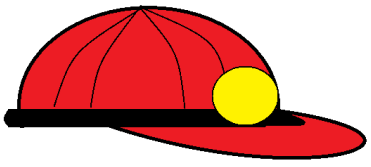
Coro

Había una vez un niño peluquero
Que cortaba con tijeras y peinaba muchos pelos.

Coro

Había una vez dos niñas costureras
que cocían y bordaban bajo el sol de primavera

Coro



http://bienvenidoanimador.blogspot.com/search/label/Letra-Video%3A%20Canci%C3%B3n%20Los%20Oficios%20%28Teresa%20Rabal%29

Teresa Rabal

CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS

Actividad No. 1:

Observar el cartel y describirlo en voz alta.

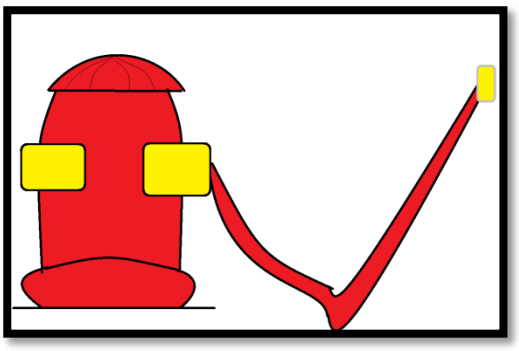
Actividad No. 2:

Juego: Fichas de iguales

Descripción.-

De una lámina de oficios y profesiones recortar las figuras y pegarlas en un trozo de cartón tamaño A4, en otra cartulina dibujar pequeños cuadros que sean del mismo tamaño de las figuras y dibujar las herramientas que necesita cada persona para desempeñar su profesión. Luego recortar.

Cuando el material didáctico esté listo la maestra jugará con los niños realizando preguntas, por ejemplo ¿con que apaga el fuego el bombero? El niño debe responder y poner la ficha de la manguera encima del bombero.



Actividad No. 3:

Juego de rol: Sombrerito, sombrerito.

Descripción: Después de hablar de las profesiones y oficios la maestra preguntará a cada niño qué le gustaría ser cuando crezca, para ésto elaborará un sombrero y pondrá en una caja mágica junto con accesorios principales de las distintas profesiones, bombero, enfermera, cocinero, policía, albañil, ingeniero, fotógrafo, periodista, pintor, maestra.

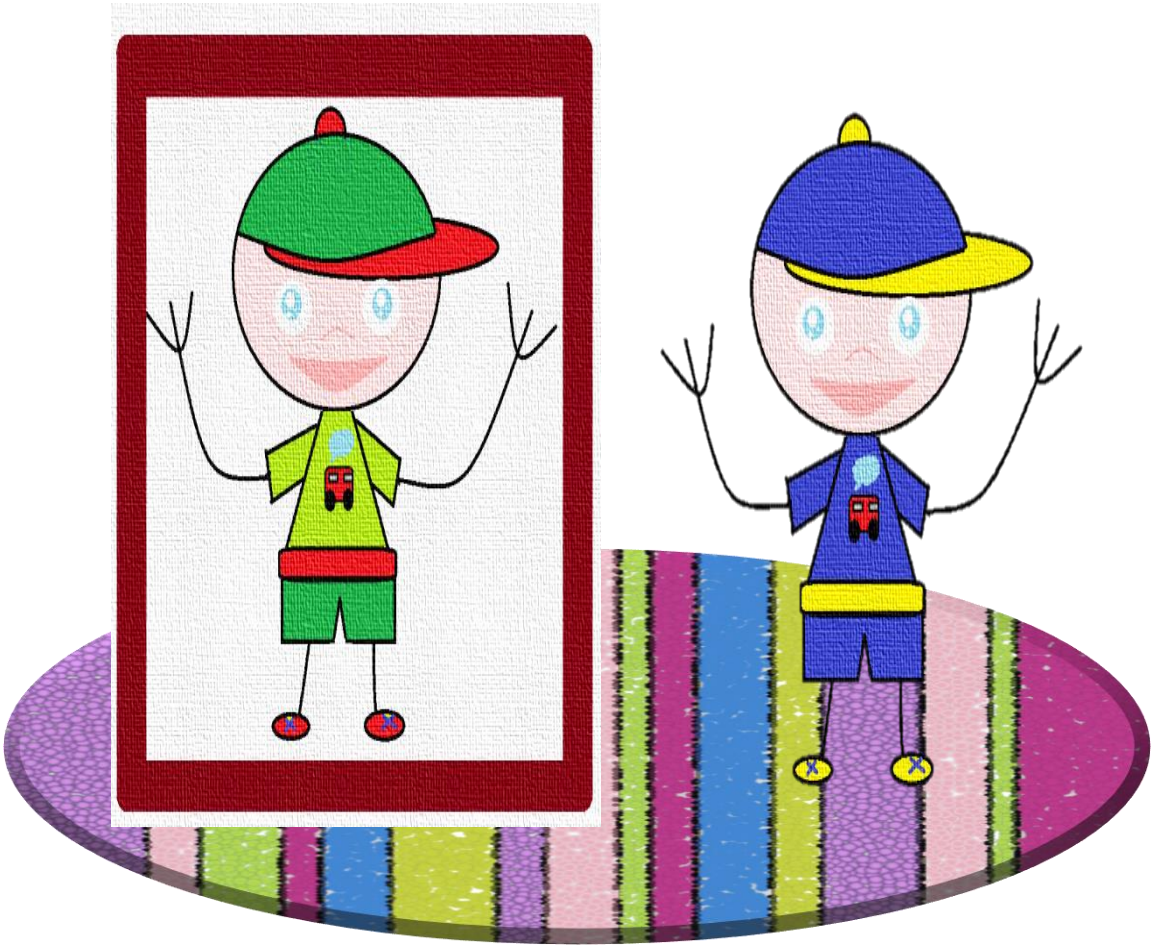
Los niños deberán escoger el sombrerito y ponérselo para interpretar la profesión, la maestra deberá crear situaciones imaginarias como por ejemplo ¿entró un ladrón a casa y quién debe detenerlo? Después los niños jugarán libremente.

Tiempo estimado: 30 minutos

ACTIVIDAD DE CONSOLIDACIÓN Y TRANFERENCIA DE CONOCIMIENTOS

Aprender las diferentes profesiones y oficios que existen resaltando la importancia de cada servidor. A aprender valores y ser autosuficientes.

Planificación y actividades N° 5



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

PLAN DE GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE ROLES

DATOS INFORMATIVOS.-

Grado: Inicial 2 Grupo de 4 a 5 años **Fecha:** _____

Ámbito: Identidad y autonomía

Objetivo de aprendizaje: Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás

Destreza con criterio de desempeño: Identificar las características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de si mismo y de respeto a los demás.

Tema: ¿Quién soy yo?

ENFOQUE DE ROLES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Identificar las características físicas, gestos, conocer mi identidad y genero por medio de la dramatización, para reafirmar las actitudes positivas.	**ACTIVIDAD DE APERTURA** Canción: Toco a mi compañero. **CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS** *Observar los títeres de emociones. *Juego: Ruleta de emociones *Juego de rol: Espejito espejito **ACTIVIDAD DE CONSOLIDACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS** Aprender a manifestar las emociones y sentimientos mediante el lenguaje verbal y no verbal.	*Títeres de caras con diferentes expresiones *Cartón en forma de circulo *Marco de Cartón	Discriminar e identificar las diferentes expresiones que puede expresar nuestro rostro y cuerpo.

ACTIVIDAD DE APERTURA

Canción: "Toco a mi compañero"

Un señor muy alto y con sombreo
me dijo toca la cabeza de un compañero
y yo lo hice lala lara lala.

Un señor muy alto y con sombrero
me dijo toca la oreja de un compañero
y yo lo hice lala lara lala.

Un señor muy alto y con sombrero
me dijo toca el hombro de un compañero
y yo lo hice lala lara lala.

Un señor muy alto y con sombrero
me dijo toca el espalda de un compañero
y yo lo hice lala lara lala.

Un señor muy alto y con sombrero
me dijo toca la rodilla de un compañero
y yo lo hice lala lara lala.

Un señor muy alto y con sombrero
me dijo toca el pie de un compañero
y yo lo hice lala lara lala. Y yo lo hice lala lara lala

http://es.slideshare.net/Naysha0506/sesiones-de-aprendizaje-5-aos-eduardo-ferrick-ring-coishco-2014

Naysha Maza De la Quintana

CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS

Actividad Nº 1

Observar los títeres de emociones.

Descripción.-

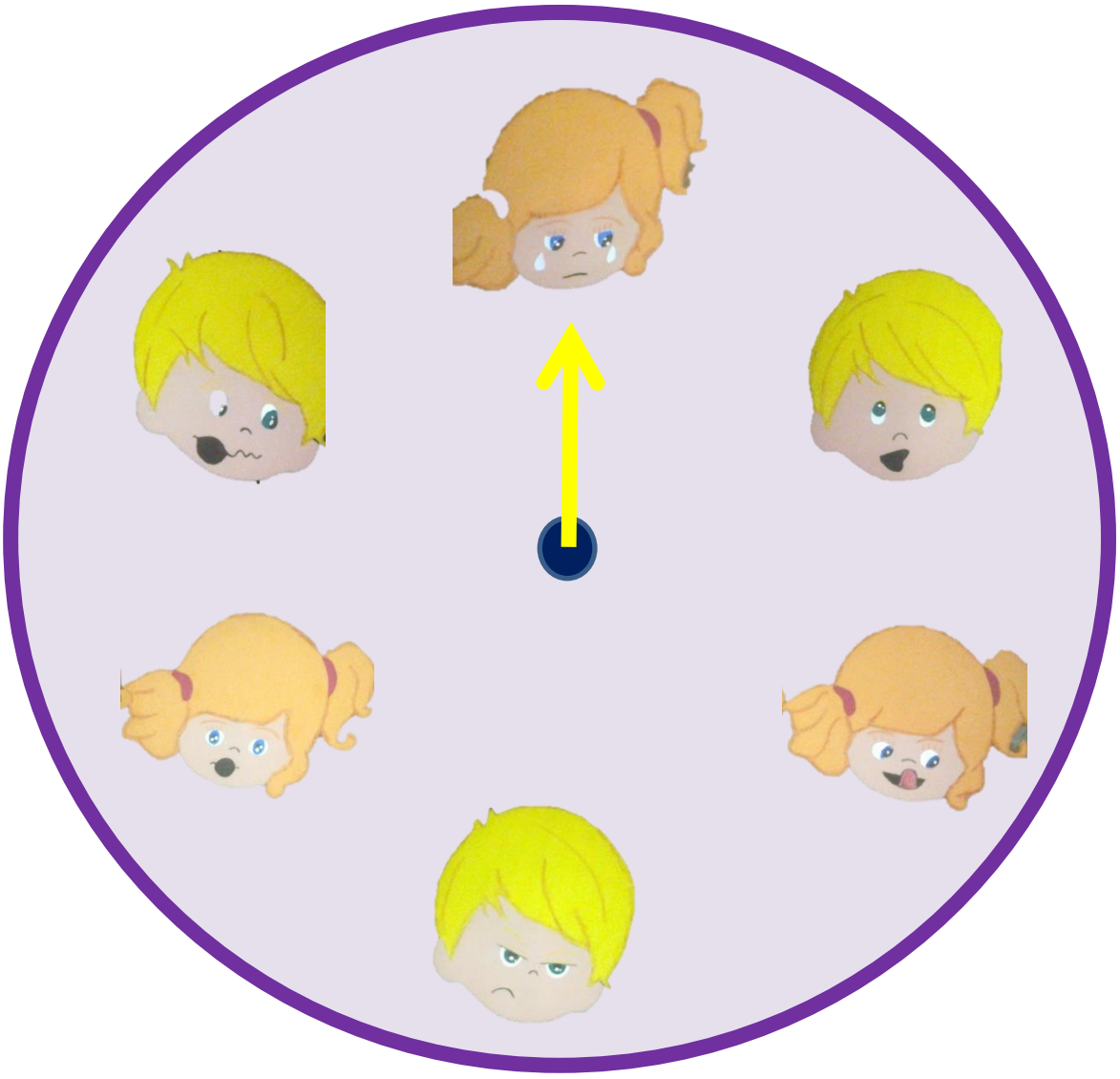
Después de cantar la canción hablamos de los gestos que nuestra cara puede hacer para ésto se presenta los títeres de emociones en los cuales los niños deberán imitar cada gesto.

Actividad N° 2

Juego: Ruleta de emociones

Descripción.-

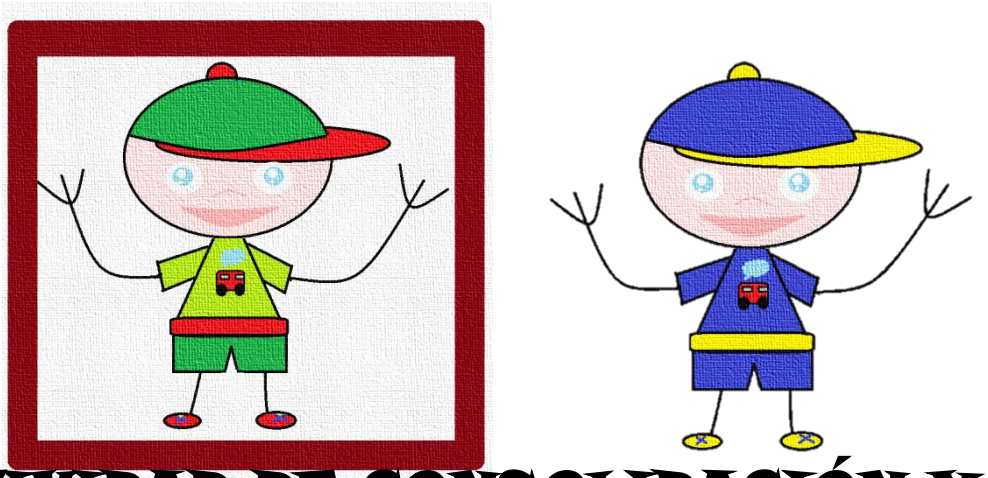
Para realizar esta actividad necesitamos un cartón el cual se deberá cortar en forma de círculo, se pegarán imágenes de las diferentes expresiones que puede hacer nuestra cara, estar feliz, triste, sorprendido, enfermo, enojado. Y se pone en el centro una flecha con alfiler para que pueda girar. La emoción que salga el niño debe imitar.



Actividad N° 3

Juego: Espejito, espejito

Descripción: Formar grupos de 2, uno de ellos será el espejo, mientras que el otro tendrá que realizar movimientos muy lentos para que el que está detrás del marco los imite igual que un espejo



ACTIVIDAD DE CONSOLIDACIÓN Y TRANFERENCIA DE CONOCIMIENTOS

Aprender a manifestar las emociones y sentimientos mediante el lenguaje verbal y no verbal.

Estrategia:

Acompañamiento con música

Presupuesto

Presupuesto para la elaboración de la guía didáctica con enfoque de roles

Tabla Nº 32

Recursos o materiales	Cantidad	Costos
Impresión de las hojas de la guía	35 hojas	3.50
Empastado de la guía	1	10,00
CD-R de música infantil	1	1,00
Caja de CD-R	1	1,00
Costo unitario de la guía	1	15,50

Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"

Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

Tabla Nº 33

Producción de 35 ejemplares	Cantidad	Costos
Impresión de las hojas de la guía	1.225 hojas	122,50
Empastado de la guía	35	350,00
CD-R de música infantil	35	35,00
Caja de CD-R	35	35,00
Costo total de los 35 ejemplares.	35	542,50

Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"

Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.

Conclusiones

- La aplicación de estrategias lúdicas son importantes para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, siendo actividades dinámicas y divertidas para utilizarlas dentro del aula.

- El docente al impartir su clase debe realizar actividades lúdicas, pero no siempre van de acuerdo al tema planificado, por lo cual La implementación de una guía didáctica con enfoque de roles servirá de apoyo para realizar actividades y juegos consiguiendo un aprendizaje significativo.

- Para el docente y representantes legales la guía didáctica con enfoque de roles, tendrá actividades de fácil manejo y comprensión para poderla aplicar en el aula o en el hogar.

- En el inicial 2 la tarea del educador debe ser con la ayuda de las estrategias lúdicas, recibiendo colaboración de los representantes legales para obtener mayor destrezas de los estudiantes.

- Con lo expuesto anteriormente es necesario que las estrategias lúdicas formen parte del pensum escolar especialmente en la etapa inicial de los estudiantes para poder así desarrollar su creatividad, sirviéndoles de ayuda en su aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

AUTOR	AÑO	PÁG.
Ribes, María.	(2011)	21
Ribes, María.	(2011)	22
Ribes, María.	(2011)	22
Ribes, María.	(2011)	22
Delgado, Inmaculada.	(2011)	23
López, Irene.	(2010)	23
Sánchez, Gema.	(2010)	24
Ribes, María.	(2011)	27
Delgado, Inmaculada.	(2011)	28
López, Irene.	(2010)	29
Egido, Inmaculada.	(2013)	29
Fujimoto, Gaby.	(2014)	30
Castro, Jenny, y Victor Durán	(2013)	31
Pérez, María.	(2010)	31
MinEduc	(2014)	33
MinEduc	(2014)	33
Brow, María.	(2014)	33
Betancourt, Julián, y María Valadez	(2012)	34
Moreno, Eduardo.	(2010)	35
Guilera, Llorenç.	(2011)	38
Bernabeu, Natalia, y Andy Goldstein.	(2012)	38
Elisondo, Romina.	(2015)	39
MinEduc	(2014)	42
MinEduc	(2014)	43
Hernández, Roberto, Carlos Fernández, y Pilar Baptista	(2014)	48
Bernald, César.	(2010)	49
Cegarra, José.	(2012)	49
Hernández, Roberto, Carlos Fernández, y Pilar Baptista	(2014)	50

AUTOR **AÑO** **PÁG.**

Hernández, Roberto, Carlos Fernández, y Pilar Baptista....(2014) 51
Hernández, Roberto, Carlos Fernández, y Pilar Baptista....(2014) 51
Arias, Fidias. .....(2012) 52
Bernald, César. .....(2010) 53
Bernald, César. .....(2010) 53
Stracuzzi, Santa, y Filiberto Pestana. .....(2012) 54
Arias, Fidias.....(2012) 55
Arias, Fidias.....(2012) 56
Arias, Fidias.....(2012) 58
Bernald, César. .....(2010) 59
Stracuzzi, Santa, y Filiberto Pestana.....(2012) 59
Hernández , Ignacio, y Graciela De la Cruz. .....(2012) 60
Arias, Fidias. .....(2012) 61
Hernández , Ignacio, y Graciela De la Cruz. .....(2014) 104
Hernández , Ignacio, y Graciela De la Cruz. .....(2014) 105
Hernández , Ignacio, y Graciela De la Cruz. .....(2014) 106
Ochoa, Gladys. .....(2014) 106
Ballen, Sandra. .....(2011) 106

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Arias, Fidias. *El Proyecto de la Investigacion.* Caracas: EPISTEME, C.A, 2012.

Ballen, Sandra. *Redes sociales.* 28 de 11 de 2011. http://redessocialespadres.blogspot.com/2011/11/comunicacion-efectiva-en-la-familia.html.

Bernabeu, Natalia, y Andy Goldstein. *Creatividad y aprendizaje El juego como herramienta pedagógica.* Bogotá: Ediciones de la U, 2012.

Bernal, César. *Metodologia de la investigación administración, economia, humanidades y ciencias sociales.* Colombia: PEARSON, 2010.

Betancourt, Julián, y María Valadez. *Cómo propiciar el talento y la y la creatividad en la escuela.* México: Manual Moderno, 2012.

Brizuela , Edelbriz. «Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en el preescolar .» *Tesis de licenciatura .* Trujillo : Universidad de los Andes , Abril de 2010.

Brow, María. «Educación inicial: ni guardería ni escuela.» *Para el aula*, nº 11 (2014): 4-7.

Calvillo , Rosa. «Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño.» Tesis de licenciatura, julio de 2013.

Carrillo , Marisol. «Actividades lúdicas para disminuir la agresividad en el aula preescolar .» *Tesis de licenciatura .* México: Universidad Pedagógica Nacional UNIDAD 098 D.F. ORIENTE , Marzo de 2010.

Castro, Jenny, y Victor Durán . «Lo cierto y lo incierto de la lúdica en la escuela.» *Lúdica Pedagógica* 2, nº 18 (2013): 21-27.

Cegarra, José. *La investigación científica y tecnológica.* Madrid: Díaz de Santos, 2012.

Chegwin, Stephanie , Elsa Escalante , Katherine Gómez , y Valmiro Narváez. «El baúl de Phillipe valls: Lúdica y el rol animador.» *Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte*, nº 15 (2011): 164-175.

D.Diaz. *¡Tienes las herramietas! ¡aprende a utilizarlas! estrategias y concejos educativos para maestros, padres y estudiantes.* Bloomington: Palibrio LLC, 2013.

Delgado , Inmaculada. *El juego infantil y su metodología.* 1. Madrid: COPYRIGHT, 2011.

Di Bartolo , Ines . «Historias lúdicas de apego: Ventanas a la mente de la niñez.» *Revista de Psicología* 8, nº 15 (2012): 29-46.

Egido, Inmaculada . «Presentación: La educación infantil en perspectiva Europea.» *Revista Española de educación comparada* 21 (2013): 11-28.

Elisondo, Romina. «La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar Los contextos creativos de enseñanza aprendizaje.» *Revista actualidades investigativas en educación* 15, nº 3 (2015): 1-23.

Enriz, Noelia. «Ceremonias lúdicas MBYÁ GUARANÍ.» *Revista Maguaré* 26, nº 2 (2012): 87-118.

Erráez, Jovi. «Estrategias lúdicas para la socialización de los niños y niñas del primer año de educación básica de la unidad educativa particular mixta Jubones y la escuela fiscal mixta Dr. Rodrigo Ugarte Córdova de la ciudad de pasaje, periodo lectivo 2010-2011 .» *Tesis de Licenciatura .* Machala: Universidad técnica de Machala , 2010.

FilibertoMartins, SantaPalella. *Metodologia de la investigacion cuantitativa.* Caracas - Venezuela: FEDUPEL, 2013.

Fisher, Roberto. *Diálogo creativo. Hablar para pensar en el aula .* Madrid: MORATA, 2013.

Fujimoto , Gaby. «El derecho del niño al juego, a las artes y a las actividades recreativas.» *RELADEI* 3, nº 1 (2014): 113-124.

Galera, María, y José Mendoza . «Tecnología musical y creatividad: Una experiencia en la formación de maestros.» *Reista electrónica de LEEME*, nº 28 (2011): 24-36.

Gómez, Sergio . *Metodología de la investigación.* México: RED TERCER MILENIO , 2012.

Guilera, Llorenç. *Anatomía de la creatividad.* Sabadell: FUNDIT, 2011.

Guiomar , alonso, Alvaro Garzón, Lluis Bonet, y Héctor Schargorodski. *Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas .* Argentina: UNESCO, 2010.

Hernández , Ignacio, y Graciela De la Cruz . «Las guías didácticas: Recursos necesarios para el aprendizaje autónomo.» *Revista EDMUCENTRO* 6, nº 3 (2014): 162-175.

Hérnandez, Roberto, Carlos Fernández, y Pilar Baptista. *Metodología de la investigación.* México: Mc Graw Hill education, 2014.

Hueso, Andrés, y María Cascant. *Metodología y técnicas cuantitativas de investigación.* Valencia: Universitat Politècnica de València, 2012.

J.Marina. *Creatividad en la educacion y educacion en la creatividad.* Barcelona: Garficas Campas S.A., 2014.

Jover , Gonzalo, y Andrés Payà . «Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil.» *Revista Bordón* 65, nº 1 (2013): 13-18.

Lasover, Viviana. *Mi sala amarilla.* 7 de Noviembra de 2009. http://salaamarilla2009.blogspot.com/2009/10/mi-familia.html (último acceso: 26 de 10 de 2015).

López , Edith, y Adrián Delgado . «El juego como generador de aprendizaje en preescolar.» *Revista criterios* 20, nº 1 (2013): 203-218.

López , Irene. «El juego en la educación infantil y primaria.» *Autodicta*, 2010: 19-37.

MinEduc. *Currículo de educación inicial.* Quito, 2014.

Montoya , Diana, Lizzette Mora , Alejandra Pineda , y Zulima Rodríguez . «Sentidos asociados al juego en los vinculos afectivos familiares.» *Revista Latinoamericana de estudios de familia* 4 (2012): 76-92.

Moreno , Eduardo. «Aplicación del pensamiento creativo en la enseñanza y el aprendizaje de la historia en la eso.» *AUTODIDACTICA*, 2010: 44-60.

Ochoa, Gladys. *La importancia del enfoque .* 14 de 08 de 2014. http://gladysochoa.com/2014/08/14/la-importancia-del-enfoque/.

Orellana, Olga , y Martha Valenzuela . «La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del "Centro infantil Parvulitos" de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura. durante el periodo académico 2009-2010.» *Tesis de licenciatura .* Ibarra: Universidad técnica del Norte , Marzo de 2010.

Otañez , Gladys . «Diseño de una guía para aplicar las actividades lúdicas, para mejorar el desarrollo psicosocial y psicomotriz en los niños del primer año de educación básica paralelo “A” en el año lectivo 2011-2012 de la “Escuela fiscal club Rotario” de la ciudad de Lata.» *Tesis de licenciatura.* Ambato : Universidad técnica de Ambato, Septiembre de 2012.

Pérez , María. «Estrategía Lúdica-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer.» *Revista educación* 34, nº 1 (2010): 55-72.

Ribes, María. *El juego infantil y su metodología.* Bogotá: Ediciones de la U, 2011.

Sánchez, Gema. «Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico.» *marcoele*, nº 11 (2010): 1-68.

Sanz, María Jesús Merino. *Introduccion a la investigacion de mercado.* Madrid - España: ESIC EDITORIAL, marzo 2015.

Sanz, Nuria, Carlos Tejada, y Sandra Lupersio. *Infromes sobre la economía creativa Edicion especial 2013 >Ampliar los cauces del desarrollo local.* México: Naciones Unidas/PNUD/UNESCO 2014, 2014.

Senplades. *Buen vivir Plan Nacional 2013-2017.* Quito, 2013.

Stefani, Graciela, Laura Andrés , y Estela Oanes . «Transformaciones Lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juegos y espacios lúdicos.» *Revista interdisciplinaria* 31, nº 1 (2014): 39-55.

Stracuzzi, Santa , y Feliberto Pestana. *Metodología de la investigación cuantitativa.* Venezuela: FEDUPEL, 2012.

Suntaxi, Mariela. «Metodologías lúdicas en el desarrollo de la expresión corporal de niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta “Benjamín Carrión”. Amaguaña-Quito, Durante el año lectivo 2010-2011 .» *Tesis de Licenciatura.* Quito : Universidad Central del Ecuador , Noviembre de 2010.

UNESCO. *Clasificación Internacional Normalizada de la Educación .* Canada: Instituto de Estadistícas de la UNESCO, 2013.

Villena , Blanca . «Guía de estrategias lúdicas para potenciar el desarrollo de valores de niñas y niños de cuatro a cinco años del nivel de educación inicial 2, del taller infantil Nikobari .» *Tesis de licenciatura .* Quito: Universidad Politécnica Salesiana sede Quito , Marzo de 2014.

ANEXOS

Anexo I.

MSc
SILVIA MOY-SANG CASTRO, Arq.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CIUDAD.-

De mis consideraciones:
En virtud de que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultora Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Parvularia, el día 20 de julio del 2015.

Tengo a bien informar lo siguiente:
Que las integrantes Evelin Estefanía Chicaiza Arias con C.I: 0926596032 e Irene Leonor Moreno Noriega con C.I: 0930614714 diseñaron el proyecto educativo con el Tema: **Influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen", zona 8, distrito 3, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Letamendi, durante el periodo lectivo 2015-2016.**

Propuesta: **Guía didáctica con enfoque de roles**. El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Las participantes satisfactoriamente han 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 correspondiente.

Atentamente

.....
MSc. Rita Garcés Silva
Consultora Académica

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Yo, Dra. Elsye Salazar Vera, certifico que he revisado la redacción y la ortografía del contenido del trabajo del Proyecto Educativo:

"Influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen", zona 8, distrito 3, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Letamendi, durante el periodo lectivo 2015-2016". Propuesta: **Guía didáctica con enfoque de roles**.

Elaborado por Evelin Estefanía Chicaiza Arias, con C.I: 0926596032 e Irene Leonor Moreno Noriega, con C.I: 0930614714, previo a la obtención del título de **Licenciado en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia, otorgado por la Universidad de Guayaquil y la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.**

Para el efecto se ha procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo la forma del contenido del texto.

- Se denota pulcritud en la escritura en todas sus partes.
- La acentuación precisa.
- Utilización de los signos de puntuación de manera acertada.
- Evita en todas los ejes temáticos los vicios de dicción.
- Concreción y exactitud en la ideas.
- No incurre en errores en la utilización de las letras.
- Aplica correctamente la Sinonimia.
- Existe claridad, congruencia y concordancia.
- Se maneja con conocimiento y precisión la morfosintaxis.
- El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como especialista en Gramática Española, recomiendo la **VALIDEZ ORTOGRÁFICA** de su proyecto previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención; Educación Parvularia.

Dra. Elsye Salazar Vera

Dra. Elsye Salazar Vera
Master en Ciencias de la Educación
Especialización Gramatóloga
Registro 1006-13-1234524

09 ENE 2016

Ministerio de Educación

ESCUELA FISCAL MIXTA N° 349

Guayaquil, 16 de julio de 2015

Sr. (a)

Arq. Silvia Moy - Sang
Directora de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación.

De mis consideraciones:

Yo, MSc. Noralma Díaz Holguín, Directora de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MERCEDES MORENO IRIGOYEN" ZONA 8, DISTRITO 3 PARROQUIA LETAMENDI, CANTÓN GUAYAQUIL, PROVINCIA DEL GUAYAS,** autorizo que las estudiantes Chicaiza Arias Evelin con C.I. 0926596032 y Moreno Noriega Irene C.I. 0930614714 a que realicen el Proyecto Educativo: **"INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS"**

Atentamente.

Escuela Básica Fiscal MERCEDES MORENO IRIGOYEN Guayaquil - Ecuador

.....

Msc. Noralma Díaz Holguín
Directora de la Escuela De Educación Básica "Mercedes Moreno Irigoyen"

Guayaquil, Lunes 3 de Agosto del 2015

Sr. (a)

MSc. Noralma Díaz Holguín
Directora de la Escuela de Educación Básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Ciudad.-

De mi consideración:

Yo, **Chicaiza Arias Evelin Estefanía** con **C.I. 0926596032** egresada de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera Educadores de Párvulos, me encuentro realizando el Proyecto Educativo: **"Influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 a 5 años" de la Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen" zona 8, distrito 3, Parroquia Letamendi, Cantón Guayaquil, Provincia del Guayas, Periodo lectivo 2015-2016.** Por lo cual solicito me permita realizar las prácticas de observación e instrumentos de investigación, esperando también me indique la fecha y hora en que puedo asistir

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

Atentamente.

MSc. Garcés Silva Rita
Tutora

Chicaiza Arias Evelin Estefanía
Egresada

Dra. Blanca Bermeo Álvarez, MSc.
Directora de la carrera Educadoras de Párvulos

UG Universidad de Guayaquil | Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación | Carrera Educadores de Párvulos

Guayaquil, Lunes 3 de Agosto del 2015

Sr. (a)

MSc. Noralma Díaz Holguín
Directora de la Escuela de Educación Básica "Mercedes Moreno Irigoyen"
Ciudad.-

De mi consideración:

Yo, **Moreno Noriega Irene Leonor** con **C.I. 0930614714** egresada de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera Educadores de Párvulos, me encuentro realizando el Proyecto Educativo: **"Influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 a 5 años" de la Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen" zona 8, distrito 3, Parroquia Letamendi, Cantón Guayaquil, Provincia del Guayas, Periodo lectivo 2015-2016.** Por lo cual solicito me permita realizar las prácticas de observación e instrumentos de investigación, esperando también me indique la fecha y hora en que puedo asistir

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

Atentamente.

MSc. Garcés Silva Rita
Tutora

Moreno Noriega Irene Leonor
Egresada

Dra. Blanca Bermeo Álvarez, MSc.
Directora de la carrera Educadoras de Párvulos

Recibido 18-08-2015

Guayaquil, 17 de Septiembre del 2015

Sra.:
Sbte. Yessenia Pazmiño Camacho
Psicóloga Clínica Sub-Centro de Salud DMG-Z8

Ciudad.-

Se le solicita su colaboración y participación en este estudio, resaltando que los fines del mismo son puramente investigativos y los datos recolectados son confidenciales.

El presente documento consta con un banco de preguntas diseñadas para la obtención de datos que sustenten el tema de la tesis: **INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS" DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MERCEDES MORENO IRIGOYEN" ZONA 8, DISTRITO 3, PARROQUIA LETAMENDI, CANTON GUAYAQUIL, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERIODO LECTIVO 2015 - 2016. GUIA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE ROLES**

Esta temática mencionada anteriormente constituye variables de estudio en la investigación que se llevará a cabo previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Parvularia.

Agradeciendo su colaboración.

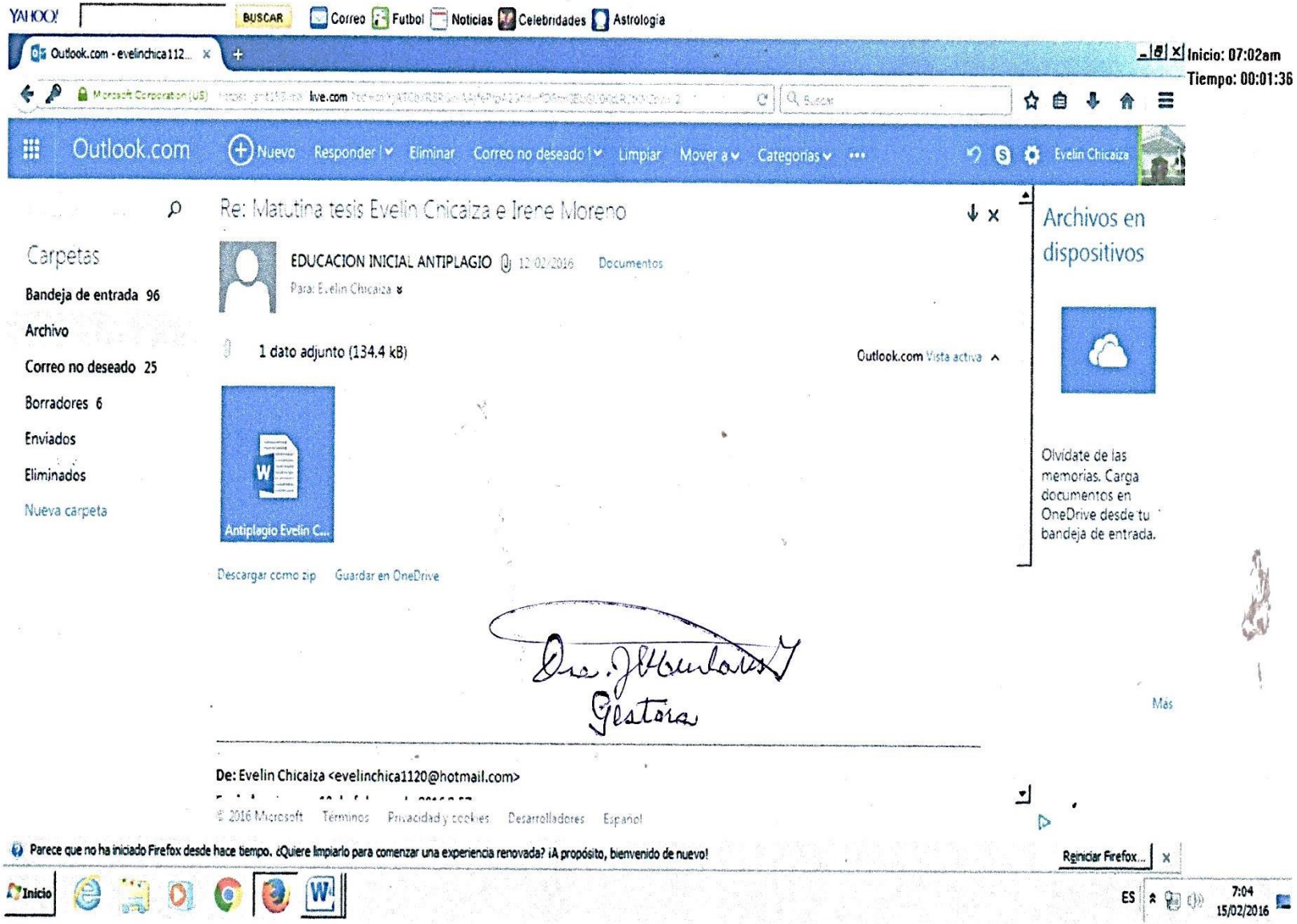
Muy Atentamente.

Evelin Estefanía Chicaiza Arias
C.I. 0926596032

Irene Leonor Moreno Noriega
C.I. 0930614714

Sbte. Yessenia Pazmiño Camacho
Psicóloga Clínica Sub-Centro de Salud DMG-Z8

Anexo II.


YAHOO!
BUSCAR
Correo
Futbol
Noticias
Celebridades
Astrologia
Outlook.com - evelinchica112...
Inicio: 07:02am
Tiempo: 00:01:36
live.com
Outlook.com
Nuevo
Responder
Eliminar
Correo no deseado
Limpiar
Mover a
Categorias
Evelin Chicaiza
Re: Matutina tesis Evelin Cnicaiza e Irene Moreno
Carpetas
Bandeja de entrada 96
Archivo
Correo no deseado 25
Borradores 6
Enviados
Eliminados
Nueva carpeta
EDUCACION INICIAL ANTIPLAGIO
12/02/2016
Documentos
Para: Evelin Chicaiza
1 dato adjunto (134.4 kB)
Outlook.com Vista activa
Antiplagio Evelin C...
Descargar como zip
Guardar en OneDrive
Archivos en dispositivos
Olvídate de las memorias. Carga documentos en OneDrive desde tu bandeja de entrada.
Más
Gestora
De: Evelin Chicaiza <evelinchica1120@hotmail.com>
© 2016 Microsoft
Términos
Privacidad y cookies
Desarrolladores
Español
Parece que no ha iniciado Firefox desde hace tiempo. ¿Quiere limpiarlo para comenzar una experiencia renovada? ¡A propósito, bienvenido de nuevo!
Reiniciar Firefox...
Inicio
ES
7:04
15/02/2016

Nombre de T. de titulación: Influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 a 5 años. **Propuesta:** Guía didáctica con enfoque de roles

Estudiantes:

- Evelin Estefanía Chicaiza Arias
- Irene Leonor Moreno Noriega

Search operation #1

Source text

CAPITULO IEL PROBLEMAContexto de la investigaciónEn tiempos pasados las personas eran conocidas como genios o sabios, al utilizar sus capacidades cognoscitivas para beneficio propio y el de los demás, ésto se refiere a la inteligencia, atención, memoria, comprensión, pensamiento, creatividad y otras capacidades propias de cada ser humano, por ésto, eran consideradas como seres superiores a los demás.Con el decurrir de los años y con el aporte de pedagogos y científicos se conoce que los seres humanos nacen con capacidades y destrezas, que le permiten alcances insospechables en la medida en que van estimulando y desarrollando mediante sus capacidades, motivaciones que realizadas desde temprana edad su aprovechamiento será más eficiente. En la actualidad, las destrezas en los niños y niñas han ido evolucionando de acuerdo a la época, como respuesta de la influencia del avance tecnológico, presente en todos los campos del conocimiento y por ende impactando significativamente en la educación, y de manera trascendente en la etapa preescolar, en que la condición de madurez y formación propia de su edad, en lo biológico y psicológico especialmente, amerita una especial atención.Por tal razón, es importante crear un ambiente educativo agradable desde el nivel inicial, en que el educador en el cumplimiento de su rol, comparte mucho tiempo con los infantes, convirtiéndose en uno de los responsables directos de potenciar el desarrollo del pensamiento y la creatividad en los niños y niñas. Para ello, será necesario el apoyo de estrategias didácticas, como elementos fundamentales para el desarrollo del pensamiento creativo. En este escenario es primordial la ayuda del entorno familiar para favorecer el desenvolvimiento del niño y niña en el mundo que los rodea, aportando con bases sólidas que contribuyen a potenciar sus capacidades. En la educación, los recursos didácticos constituyen un elemento fundamental para la gestión pertinente de la docencia, especialmente en la etapa de educación inicial. Habrá de reconocerse que, sin embargo, se evidencia en algunos casos deficiencia de éstos en las instituciones educativas, lo que obliga al docente a adoptar estrategias que le permitan salvar cualquier falencia ante ésta realidad. El juego como estrategia metodológica se convierte en un medio valioso para el logro de los objetivos educativo, ésta es una actividad que se utiliza, no sólo para entretener, por el contrario es una estrategia muy importante dentro del proceso de socialización del estudiante ya que interfiere en el desarrollo cognitivo como también en lo emocional. De esta manera se tratará de conseguir que los niños y niñas interioricen los conocimientos impartidos y sólo a través de esta comprensión serán capaces de resolver problemas en el futuro. Como se conoce, el ser humano es creativo por naturaleza, capaces de utilizar su imaginación en la innovación, convirtiéndose en personas originales e irrepetibles. Condición que en la educación inicial, en especial, es preciso aprovechar, sin embargo están presentes diversos factores que afectan de manera drástica la creatividad de los niños y niñas siendo estos, considerados como factores internos y externos.Entre los factores internos están los sentimientos, por lo que será preocupación de la educación inicial, motivar en los

CD-R11,00Costo unitario de la guía115,50Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.Tabla Nº 33Producción de 35 ejemplaresCantidadCostosImpresión de las hojas de la guía1.225 hojas122,50Empastado de la guía35350,00CD-R de música infantil3535,00Caja de CD-R3535,00Costo total de los 35 ejemplares.35542,50Fuente: Escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen"Elaborado por: Evelin Chicaiza e Irene Moreno.ConclusionesLa aplicación de estrategias lúdicas son importantes para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, siendo actividades dinámicas y divertidas para utilizarlas dentro del aula.El docente al impartir su clase debe realizar actividades lúdicas, pero no siempre van de acuerdo al tema planificado, por lo cual La implementación de una guía didáctica con enfoque de roles servirá de apoyo para realizar actividades y juegos consiguiendo un aprendizaje significativo.Para el docente y representantes legales la guía didáctica con enfoque de roles, tendrá actividades de fácil manejo y comprensión para poderla aplicar en el aula o en el hogar.En el inicial 2 la tarea del educador debe ser con la ayuda de las estrategias lúdicas, recibiendo colaboración de los representantes legales para obtener mayor destrezas de los estudiantes.Con lo expuesto anteriormente es necesario que las estrategias lúdicas formen parte del pensum escolar especialmente en la etapa inicial de los estudiantes para poder así desarrollar su creatividad, sirviéndoles de ayuda en su aprendizaje.241091252110613228

[13:07:27] Yah Found 3% matches at: http://www.ecured.cu/index.php/La_enseñanza_preescolar_y_el_juego

[13:07:28] Yah Found 2% matches at: http://ludotecas.jimdo.com/funciones-del-juego/

[13:07:29] Yah Found 2% matches at: https://es.wikipedia.org/wiki/Educación_física

[13:07:40] Bi Found 2% matches at: https://vagamundosmoleskin.wordpress.com/tag/viaje/page/5/

[13:07:45] Bi Found 2% matches at: http://librodenotas.com/atom/?section=anforadeletras

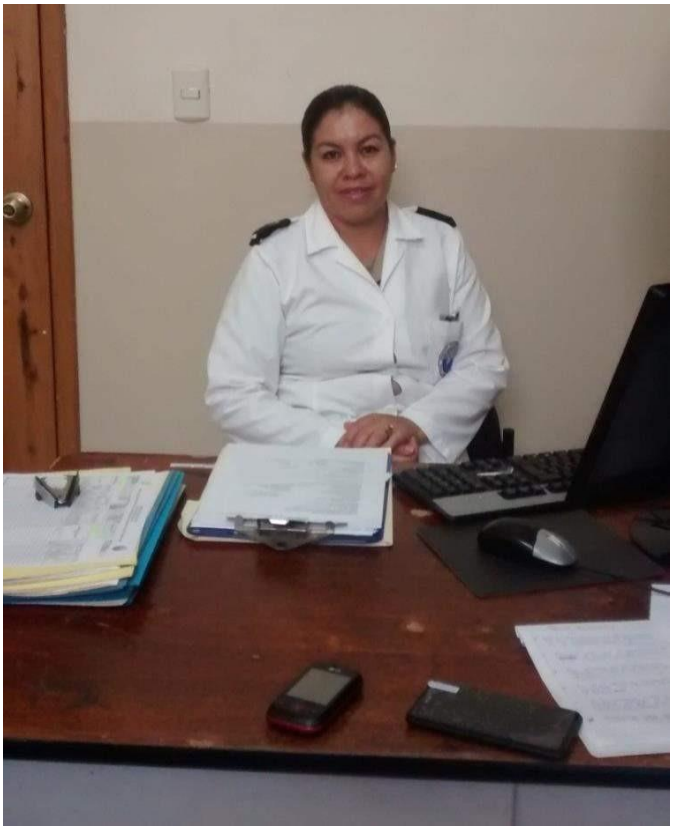
[13:07:45] **The originality of the text is 94%**©

Dra. J. Mendoza
Gestora

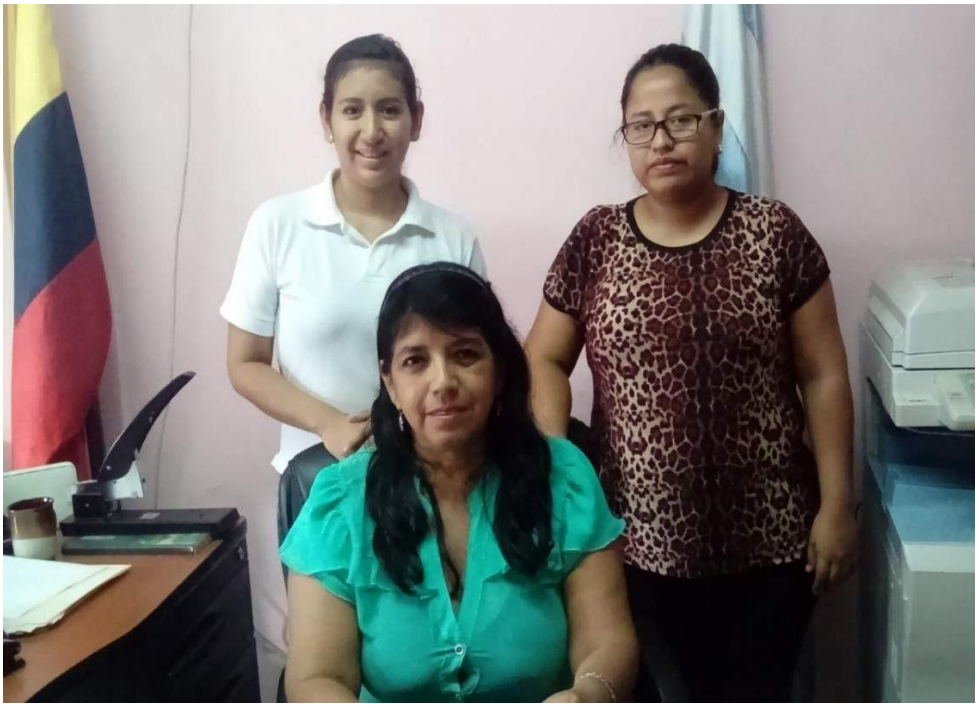
Anexo III.

- **Evelin Chicaiza y la Psicóloga SBTE. Yessenia Pazmiño Camacho después de realizar la entrevista.**

- **Irene Moreno y la Psicóloga SBTE. Yessenia Pazmiño Camacho después de realizar la entrevista.**



- **SBTE. Yessenia Pazmiño Camacho Psicóloga clínica del Sub-Centro de salud DMG-Z8.**



- **MSc. Noralma Díaz Holguín Directora de la escuela de educación básica "Mercedes Moreno Irigoyen".**

- **Uno de los Representantes legales del inicial dos respondiendo a la encuesta.**

- **El docente explicando las actividades que se van a realizar durante el transcurso de la clase.**

- **Irene Moreno realizando las actividades a los niños y niñas para la aplicar la ficha de observación.**

- **Evelin Chicaiza Observando la actividad de los niños y niñas con los legos.**

Ministerio de Educación

Institución Educativa: ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL MERCEDES MORENO IRIGOYEN - 09H00501

Año Lectivo: 2015 - 2016

Año Escolar:

A

No.	CÉDULA	NOMBRES COMPLETOS	
1	0951174085	ACOSTA OÑATE NATHALIA KEYLIN	
2	0955023049	ALVARADO CHAVEZ LUIS RICARDO	
3	0952243137	CAMBAL PANCHANA BRUNO LEONEL	
4	0931717649	CAMPOS SANTILLAN VICENTE ALFREDO	
5	0952421089	CANELOS TENETA RICARDO ELISEO	
6	0959697061	CARRIEL RAMIREZ HILLARY FERNANDA	
7	0951580471	CEDEÑO PLUA DEISY SUSANA	
8	0951703917	CHINIQUE BURGOS ANAHI ELIZABETH	
9	0750005175	CHOEZ SOTOMAYOR BRITHNEY CAROLINA	
10	0950893586	COELLO SORIANO MATEO JORDAN	
11	0957409345	ESCOBAR OLMEDO SERGIO MATIAS	
12	0952080026	GALARZA COELLO ETHAN JEREMY	
13	0953479847	GONZAGA PACHECO ALEJANDRO IRVING	
14	0952193043	GOYON TORRES SERGIO WLADIMIR	
15	0951705441	GUILINDRO ABRIL JACOB GERARD	
16	0931759203	HINOJOSA SANCHEZ MICHAEL XAVIER	
17	0931931117	HUIRACOCHA ROMERO DANNA VALENTINA	
18	0951679182	MENDEZ BAÑOS ENRIQUE ALEJANDRO	NO
19	0958285298	MURILLO MARRIOTT JONAS GREGORIO	
20	0931698500	NEGRETE REYES AYLEEN DAMARIS	
21	0931698518	NEGRETE REYES FREDDY JEREMIAS	
22	0952649903	OLIVARES OJEDA GABRIELA VALENTINA	
23	0951394147	RANGEL COELLO JERAD SAMAEL	
24	0951175769	RIOS ASTUDILLO ISMAEL SANTIAGO	
25	0952303584	RIVERA LEON GEOVANNA JAMILET	
26	0951113737	ROMERO DIAZ BIANCA DANIELA	
27	0955777685	RUIDIAZ YAGUAL JACOB DARIO	
28	0931681456	RUIZ CASTILLO KAITLYN DARLENE	NO
29	0931672745	SALDARRIAGA FARIAS KRISTEL EMELY	
30	0951601087	SOTOMAYOR MORA JADE LILIBETH	NO
31	0954720579	SUQUITANA FRANCO MATHIAS LEONEL	
32	0952229144	TROYA SANDOVAL HELLEN KATHERINE	NO
33	0952830081	VAQUERO ALARCON EDUARDO JULIAN	
34	0931751705	VERA VERA ROSENDO ELIAN	
35	0931746168	VILLALVA MEREGILDO MERCEDES VIVIANA	
36	0931892293	VIVAS LUNA JEREMY DE JESUS	

PERSONAL DOCENTE Y ADMINISTRATIVO

2015 -2016

GRADOS	DOCENTES JORNADA MATUTINA
DIRECTORA	MSc. Noralma Leonor Díaz Holguín
INICIAL 1	Prof. Gladys Esperanza Maldonado Pincay
INICIAL 2	Lcda. Marianita Luna Ayala
1ºA	Lcda. Verónica Mite Anastacio
2º A	Prof. Patricia Dolores Quimi Macías
3º A	Prof. Fátima Del Roció Barrera Heredia
4º A	MSc. Nerie Eulices Castillo Bravo
5º A	Prof. Guisella Fernanda Calixto Prado
5º B	Lcda. Marjorie Narcisa Ramírez Molina
6º A	MSc. Lilian Mely Valverde Arboleda
6º B	Prof. Yolanda Cesilia Pacheco Figueroa
7º A	Prof. Verónica María Guaita Gómez
8º A	Lcda. Ana del Rocío Quezada Condo
9º A	Lcda. Candy Vanessa Romero Jiménez
9º B	MSc. Delia América Vilema Paguay
10º A	Prof. Julio Augusto Bermeo Naranjo
DOCENTE SECRETARIA	Prof. Jeniffer Sully Romero Vera
APOYO INICIAL	Srta. Yeimmy Montesdeoca Montesdeoca
CONSERJE	Sr. Galo Ricardo Ubilla Velesaca
GRADOS	**DOCENTES JORNADA VESPERTINA**
DIRECTORA	MSc. Noralma Díaz Holguín
INICIAL 1	Prof. Aida Mariana Oviedo Sánchez
INICIAL 2	Psc. Gelman Henry Gutiérrez Tapia
1ºB	Lic. Herlinda Maricela Barros Pinela
2º B	Prof. Bessy Pastora Mazzini Vera
3° B	Lic. Bernardo Leonel Sancán Salazar
4° B	Prof. Martha Miranda Herrera
6º C	Abg. Joffre Digno Quimi Panchana
7º B	Prof. Jorge Enrique Carrera Cruz
8º B	Lcda. Luz Yamilet Valero León
9º C	Prof. Kriss Karen Sosa Velasco
10º B	Pscpdg. Olga Angélica Viteri Campoverde
10º C	Lcda. María Rosa Vega Mera
DOCENTE INSPECTOR	Dr. Damian Enrique Dattus Torres
ED. FÍSICA	NO HAY DOCENTE
CONSERJE	Sr. Wilmer Figueroa López

Atentamente

MSc. Noralma Díaz Holguín
DIRECTORA (E)

Escuela de Educación Básica Fiscal
Mercedes Moreno Irigoyen
Dirección: La 11 ava entre Portete y Argentina
Teléfono: 2364200-0969619301
Código AMIE: 09H00501
Correo: mmi349@hotmail.com
Guayaquil-Ecuador

Número de estudiantes por Grado Básico
Período lectivo 2015-2016

JORNADA MATUTINA			
Grado Básico	**H**	**M**	**Total**
1º Inicial (3 años) ABAD ROBLES NOEMI	12	13	25
2º Inicial (4 años)	21	14	35
1º Grado "A"	19	16	35
2º Grado "A"	20	15	35
3º Grado "A"	22	15	37
4º Grado "A"	21	19	40
5º Grado "A"	21	13	34
5º Grado "B"	15	18	33
6° Grado "A"	16	15	31
6º Grado "B"	16	13	29
7º Grado "A"	22	14	36
8° Grado "A"	25	18	43
9º Grado "A"	16	13	29
9º Grado "B"	14	15	29
10º Grado "A"	26	12	38
TOTAL	**286**	**223**	**509**

JORNADA VESPERTINA			
Grado Básico	**H**	**M**	**Total**
1º Inicial (3 años)	08	10	18
2º Inicial (4 años)	10	08	18
1º Grado "B"	15	12	27
2º Grado "B"	13	11	24
3° Grado "B"	17	10	27
4º Grado "B"	14	09	23
6º Grado "B" TROYA MITE WILLIAM	11	10	21
7º Grado "B" ESCOBAR MORENO ISAAC	12	10	22
8º Grado "B" MIRANDA VERA JOEL	16	15	31
9° Grado "C"	17	10	27
10° Grado "B"	18	13	31
10° Grado "C"	14	12	26
TOTAL	**165**	**130**	**295**
JORNADA MATUTINA	286	224	509
JORNADA VESPERTINA	165	130	295
TOTAL GENERAL	**451**	**354**	**804**

Escuela Básica Fiscal Mercedes Moreno Irigoyen Guayaquil - Ecuador

Anexo IV

Instrumentos de investigación

Encuesta dirigida a: Directivo y docentes de la Escuela de Educación Básica "Mercedes Moreno Irigoyen" zona 8 distrito 3 provincia del guayas cantón Guayaquil parroquia Letamendi. Periodo lectivo 2015 – 2016.
Objetivo: Examinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo mediante investigación de campo para el diseño de una guía didáctica con enfoque de roles.

INSTRUCCIONES PARA CONTESTAR DE MANERA CORRECTA LAS PREGUNTAS: Seleccione con una (X), la respuesta correcta según su opinión.

Núm. Encuesta: _____ **Fecha Encuesta:** _____

1.-Edad: _____ **2.-Género:** ☐ Femenino ☐ Masculino **3.-Educación:** ☐ Licenciatura ☐ Maestría ☐ Doctorado (Phd)

4.- ¿Cree usted que las Estrategias Lúdicas influyen en el aprendizaje de los niños y niñas?

- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Indiferente
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

5.- ¿Usted aplica estrategias lúdicas dentro de su gestión docente?

- ☐ Nunca
- ☐ Casi nunca
- ☐ A veces
- ☐ Casi siempre
- ☐ Siempre

6.- ¿Para qué utiliza las estrategias lúdicas?

- ☐ desarrollar la creatividad
- ☐ captar la atención
- ☐ mejorar la educación
- ☐ s _____

7.- ¿En qué áreas del aprendizaje cree que los estudiantes se puedan desenvolver al aplicar estrategias lúdicas?

- ☐ Relación lógico matemático
- ☐ Expresión oral y escrita
- ☐ Entorno natural y cultural
- ☐ Expresión cultural y artística
- ☐ Todas las anteriores

8.- ¿Qué tipo de juego utiliza en la aplicación de estrategias Lúdicas?

- ☐ ego simbólico
- ☐ ego motriz
- ☐ egos electrónicos
- ☐ ego de mesa
- ☐ tros

9.- ¿Cree que implementando estrategias lúdicas en las actividades se puede desarrollar la creatividad en los niños y niñas?

- ☐ Si
- ☐ No

10.- ¿Considera usted que en la institución educativa se desarrolla el pensamiento creativo?

- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

11.- ¿Cree que desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas aporta aporta a su formación intelectual

- ☐ Si
- ☐ No

12.- Según su experiencia las estrategias lúdicas lúdicas aportan al desarrollo del Desarrollo del pensamiento creativo

- ☐ Si
- ☐ No

13.- cree usted que en las institución los niños y niñas alcanzan niveles de creatividad

- ☐ Excelente
- ☐ Buenas
- ☐ Regulares
- ☐ Malas
- ☐ Muy Malas

14.- ¿Está de acuerdo en que la implementación de estrategias lúdicas influirán en el pensamiento creativo?

- ☐ En desacuerdo
- ☐ Indiferente
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

15.- ¿Está de acuerdo en que la construcción de una guía didáctica con enfoque de roles sobre estrategias lúdicas beneficiara al desarrollo de pensamiento creativo?

- ☐ Si
- ☐ No

Encuesta dirigida a: Representantes legales de la Escuela de Educación Básica "Mercedes Moreno Irigoyen" zona 8 distrito 3 provincia del guayas cantón Guayaquil parroquia Letamendi. Periodo lectivo 2015 – 2016.
Objetivo: Examinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo mediante investigación de campo para el diseño de una guía didáctica con enfoque de roles.

INSTRUCCIONES PARA CONTESTAR DE MANERA CORRECTA LAS PREGUNTAS: Seleccione con una (X), la respuesta correcta según su opinión.

Núm. Encuesta: _____ **Fecha Encuesta: _____**

1.-Edad: _____ **2.-Género:** ☐ Femenino ☐ Masculino **3.-Educación:** ☐ Primaria ☐ Secundaria ☐ Superior ☐ Cuarto Nivel

4.- ¿Sabía usted que las Estrategias Lúdicas son métodos de enseñanza relacionados con el juego?
- ☐ Si
- ☐ No

5.- ¿Cree usted que las Estrategias Lúdicas pueden influir en el aprendizaje de los niños y niñas?
- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Indiferente
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

6.- ¿Conoce estrategias lúdicas?
- ☐ Si
- ☐ No

7.- ¿Para qué cree usted que se utilizan las estrategias Lúdicas?
- ☐ Para desarrollar la creatividad
- ☐ Para captar la atención
- ☐ Para mejorar la educación
- ☐ Desconozco
- ☐ Otros Mencione:_____

8.- ¿Cree que los docentes utilizan estrategias lúdicas dentro del aula?
- ☐ Nunca
- ☐ Casi nunca
- ☐ A veces
- ☐ Casi siempre
- ☐ Siempre

9.- ¿Sabía que al implementar estrategias lúdicas se puede desarrollar la creatividad?
- ☐ Si
- ☐ No

10.- ¿Cree que es importante desarrollar la creatividad en los niños y niñas desde temprana edad?
- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Indiferente
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

11.- ¿Cree usted que es importante su participación en las actividades de los niños(as) para apoyar al desarrollo del pensamiento creativo?
- ☐ Si
- ☐ No

12.- ¿Cree que se desarrolle la creatividad dentro de la institución?
- ☐ Nada
- ☐ Poco
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

13.- ¿Cree que en la actualidad el avance tecnológico influye en la creatividad en niños y niñas?
- ☐ Nada
- ☐ Poco
- ☐ Bastante
- ☐ Mucho

14.- ¿Está de acuerdo en que la implementación de estrategias lúdicas influirán en el desarrollo del pensamiento creativo?
- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Indiferente
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

15.- ¿Conoce usted a cerca del enfoque de roles como una forma de aprendizaje?
- ☐ Si
- ☐ No

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DOCENTE

FECHA:

	INDICADORES	VALORES SI	VALORES NO
MOTIVACIÓN INICIAL DE LOS ALUMNOS			
1	Presenta y explica el del trabajo.		
2	Conversa del tema antes de aplicarlo en el aula		
MOTIVACIÓN A LO LARGO DE LA CLASE			
1	Usa estrategias lúdicas para captar la atención del niño o niña		
2	Explica la finalidad del trabajo al momento de aplicarlo.		
PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS			
1	Las estrategias lúdicas que aplica se relacionan con los contenidos propuestos		
2	Aplica juego de roles en las actividades		
ACTIVIDADES EN EL AULA			
1	Planifica las actividades a realizar en el día		
2	Desarrolla el pensamiento creativo planteando tipos de juego de acuerdo a los objetivos		
3	Propone actividades individuales o grupales adecuadas al tema		
ORGANIZACIÓN DEL AULA			
1	Realiza actividades dentro de un tiempo determinado		
2	Utiliza recursos didácticos adecuados a la actividad propuesta		
ORIENTACIONES DE LOS ALUMNOS EN LAS TAREAS			
1	Incentiva a que los estudiantes participen en las actividades		
2	Promueve a que los alumnos pegunten acerca de las dudas sobre la actividad realizada		
CLIMA DEL AULA			
1	Existe un clima agradable, respetuoso y fluido al momento de trabajar con los estudiantes		
2	Fomenta con estrategias lúdicas la colaboración y el respeto entre los estudiantes		
SEGUIMIENTO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE			
1	Proporciona la información adecuada para la realización de las tareas		
2	Toma en cuenta las habilidades de los estudiantes		
3	Trata de solucionar las debilidades de los alumnos con profesionales		

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

Ficha de observación a estudiantes.

Nombre:_____ **Grado: Inicial 2**

Indicadores	Si	No
Se comunica con sus compañeros		
Expresa sus emociones y sentimientos con facilidad		
Trabaja en equipo		
Tiene disposición para realizar las actividades propuestas.		
Solicita ayuda para realizar las actividades		
Rechaza opiniones o ayuda de los demás		
Presta atención a la maestra		
Al realizar una actividad cumple con eficacia las ordenes		
Es creativo y original		
Tiene fluidez de ideas		
Tiene fluidez imaginativa		
Utiliza los materiales adecuadamente		
Presenta trabajos de calidad		

Ficha de observación a estudiantes.

Nombre:_____ **Grado: Inicial 2**

Indicadores	Si	No
Se comunica con sus compañeros		
Expresa sus emociones y sentimientos con facilidad		
Trabaja en equipo		
Tiene disposición para realizar las actividades propuestas.		
Solicita ayuda para realizar las actividades		
Rechaza opiniones o ayuda de los demás		
Presta atención a la maestra		
Al realizar una actividad cumple con eficacia las ordenes		
Es creativo y original		
Tiene fluidez de ideas		
Tiene fluidez imaginativa		
Utiliza los materiales adecuadamente		
Presenta trabajos de calidad		

Entrevista cuestionario de preguntas y respuestas a la Psicóloga

1. **¿Cuál es su consideración respecto a la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 4 a 5 años**

2. **¿Considera usted que la creatividad es de cada individuo o se aprende?**

3. **Para el desenvolvimiento del ser humano que tan importante es la creatividad en los diferentes roles**

4. **¿Usted considera que las diferencias culturales inciden en la generación de las ideas creativas?**

5. **¿En los primeros años de vida las estrategia lúdicas Inciden en el desarrollo de las potencialidades?**

6. **Cree que en la actualidad el avance tecnológico influye en la creatividad de los niños y niñas y por qué.**

Entrevista cuestionario de preguntas y respuestas a la directora de la escuela de educación básica “Mercedes Moreno Irigoyen”

1.- ¿Considera usted que la creatividad es de cada individuo o se aprende?

2.- Para el desenvolvimiento del ser humano que tan importante es la creatividad en los diferentes roles

3.- ¿Usted considera que las diferencias culturales inciden en la generación de las ideas creativas?

4.- ¿En los primeros año de vida las estrategia lúdicas Inciden en el desarrollo de las potencialidades?

5.- ¿Cree que en la actualidad el avance tecnológico influye en la creatividad de los niños y niñas? ¿Por qué?