



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMI-PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO DAULE

PROYECTO EDUCATIVO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCADORAS DE PARVULOS

TEMA:
INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LUDICAS EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO CREATIVO, EN EL ÁMBITO DE EXPRESIÓN
CORPORAL Y MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO
AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA "9 DE OCTUBRE", ZONA 5. DISTRITO
09D20 PROVINCIA GUAYAS, CANTÓN
SALITRE, PARROQUIA GENERAL
VERNAZA, PERIODO 2015-
2016 DISEÑO DE UNA
GUÍA DIDÁCTICA

CÓDIGO: EI-T-DA-0035

Autoras: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCÍA
MURILLO DONOSO WENDY ESTHER

Consultora: Magdalena Navarrete Zambrano MSc.

DAULE, 2017



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMI-PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO DAULE

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc
Decana

MSc. Wilson Romero Dávila
Vice-Decano

Lcda. Sofía Jácome Encalada MGTL
Directora del Sistema Semipresencial

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
Secretario General

Sra. Arq.

SILVIA MOY-SANG CASTRO, MSc.

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

CIUDAD.-

De mi consideración:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencia de la Educación, Mención: Educadores de Párvulos

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes: Zoila Alexandra Martínez García con C:C 0915686281 y Murillo Donoso Wendy Esther con C:C 0924439946 diseñaron el proyecto educativo con el Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, en el ámbito de expresión Corporal y motricidad en los niños de cuatro Años de edad de la escuela de educación Básica "9 de octubre", zona 5. Distrito 09d20 provincia Guayas, cantón Salitre, parroquia General Vernaza, periodo 2015 – 2016. Propuesta: Diseño de una Guía Didáctica.

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

Los 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. Magdalena Navarrete Zambrano
Consultora Académica

Sra. Arq.

SILVIA MOY-SANG CASTRO, MSc.

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

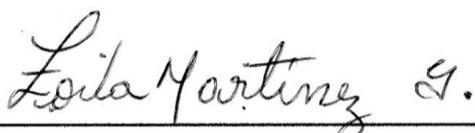
CIUDAD.-

DERECHOS DE AUTORES

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, en el ámbito de expresión Corporal y motricidad en los niños de cuatro Años de edad de la escuela de educación Básica "9 de octubre", zona 5. Distrito 09d20 provincia Guayas, cantón Salitre, parroquia General Vernaza, periodo 2015 -2016. Propuesta: Diseño de una Guía didáctica.

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

Atentamente,



Zoila Alexandra Martínez García
C.C. 0915686281



Murillo Donoso Wendy Esther
C.C. 0924439946



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMI-PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO DAULE

PROYECTO

Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, en el ámbito de expresión Corporal y motricidad en los niños de cuatro Años de edad de la escuela de educación Básica "9 de octubre", zona 5. Distrito 09d20 provincia guayas, cantón Salitre, parroquia general Vernaza, periodo 2015 -2016. Propuesta: Diseño de una Guía didáctica.

APROBADO

Tribunal No 1

Tribunal No 2

Tribunal No 3

Zoila Alexandra Martínez García
C.C. 0915686281

Murillo Donoso Wendy Esther
C.C. 0924439946

**EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA
AL PRESENTE TRABAJO**

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A:

a) _____

b) _____

c) _____

**DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN
(APELLIDOS Y NOMBRES)**

MSC. ANNABELA GAMBOA ROMERO

MSC. JULIA ZEVALLOS CHANG

MSC. ELBA PLÚAS HUACON

DEDICATORIAS

Este Proyecto en primer lugar a Dios por ser mi fuente de inspiración y fortaleza, a mi hija y a mi madre por ser mis apoyos totales e incondicionales en todo momento, a todos mis Docentes que se esforzaron por transmitirme sus saberes, experiencias y así lograr que cumpla mis metas fijadas como profesional.

ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCÍA

Esta tesis a Dios Todopoderoso quien me dio la fuerza para luchar día a día, a mis padres, esposo e hija motivos de inspiración y ganas de triunfar en la vida.

A cada uno de mis queridos docentes, que sin su ayuda nunca hubiera podido hacer esta tesis, gracias a sus sabias enseñanzas y a mi querida facultad que en sus aulas me llevare el más grato recuerdo vivido.

MURILLO DONOSO WENDY ESTHER

AGRADECIMIENTOS

A Dios infinitamente por la vida, fe, fuerzas y fortaleza que me dio para cumplir con mis sueños, a mi hija por siempre estar conmigo dándome amor, incentivándome en perseguir mis metas, a mi madre por ser uno de mis pilares importante en mi carrera, apoyo total y desinteresado.

A mi querida Institución Universitaria que nos dio la oportunidad de estudiar y hacerme parte de ella, a todos mis excelentes Docentes que con sus saberes y experiencias que me transmitieron.

ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCÍA

Infinitamente a Dios por ser mi guía y luz, que ha permitido que se cumplan mis metas. A mis padres que con mucho amor, paciencia han estado en los momentos más difíciles en mi vida. A mi querida Universidad por haberme dado cobija y por las lecciones que aprendí en ella, así mismo, por haberme dado su voto de confianza y por todo el apoyo otorgado a mi persona.

A mis Docentes que ayudaron en mi formación profesional, agradecimiento especial a mis consultores de tesis por haberme brindado la suficiente paciencia, dedicación y guiado en mi tesis.

MURILLO DONOSO WENDY ESTHER

ÍNDICE GENERAL

PÁGINAS PRELIMINARES

Portada	i
Directivos	ii
Certificado del consultor.....	iii
Derecho de Autoría	iv
Advertencia	v
Hoja de Calificación	vi
Dedicatoria	vii
Agradecimientos	viii
Índice general.....	ix
Índice cuadros	xi
Índice de tablas	xi
Índice de Gráficos	xii
Resumen.....	xii
Abstract	xiv
Introducción	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación.....	3
Planteamiento del problema.....	5
Situación conflicto.....	5
Hecho científico	6
Causas.....	7
Formulación del problema.....	7
Objetivos de investigación	8
Objetivo general.....	8
Objetivos específicos	8
Interrogantes de investigación.....	9
Justificación.....	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de estudio	11
Bases teóricas.....	12
Fundamentación pedagógica.....	29
Fundamentación filosófica	30
Fundamentación psicológica.....	31
Fundamentación legal.....	32
Términos relevantes.....	34

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico	35
Tipos de investigación	36
Población y muestra	39
Matriz de Operacionalización de variables	43
Métodos de investigación	44
Técnicas e instrumentos de investigación	46
Encuesta a los Docentes	48
Encuesta a los Representante legales	58
Análisis e Interpretación de datos	68
Prueba Chi-cuadrado	69
Correlación de las variables	70
Conclusiones y recomendaciones	71

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Justificación	73
Objetivos de la propuesta	74
Aspectos teóricos	75
Factibilidad de su aplicación.....	76

Financiera	77
Legal	77
Técnica	77
Indicadores esenciales de evaluación	77
Recursos	78
Descripción de la propuesta	78
Guía didáctica	80
Bibliografía	123
Referencias bibliográficas	126
Anexos	128

ÍNDICE CUADROS

Cuadro No. 1	39
Cuadro No. 2	41
Cuadro No. 3	43

ÍNDICE TABLAS

Tabla No. 1 Técnicas Lúdicas	48
Tabla No. 2 Rendimiento académico	49
Tabla No. 3 Actividades de expresión corporal	50
Tabla No. 4 Procesos enseñanza aprendizaje	51
Tabla No. 5 Desarrollo del nivel cognitivo e intelectual	52
Tabla No. 6 Control de su motricidad	53
Tabla No. 7 Destrezas básica	54
Tabla No. 8 Expresión corporal	55
Tabla No. 9 Guía didáctica con técnicas lúdicas	56
Tabla No. 10 Implementar una guía didáctica	57
Tabla No. 11 Aplicación de técnicas lúdicas	58
Tabla No. 12 Uso de técnicas lúdicas	59
Tabla No. 13 Recursos didácticos	60
Tabla No. 14 Estrategia metodológica	61
Tabla No. 15 Aplicación de técnicas lúdicas	62

Tabla No. 16 Actividades de expresión corporal y su motricidad	63
Tabla No. 17 Desarrollen destrezas específicas para el nivel inicial	64
Tabla No. 18 Capacitación de continua de técnicas lúdicas	65
Tabla No. 19 Guía didáctica sobre técnicas lúdicas	66
Tabla No. 20 Guía didáctica	67
Tabla No. 21 Chi cuadrado	69
Tabla No. 22 Prueba de chi cuadrado	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 Técnicas Lúdicas	48
Gráfico No. 2 Rendimiento académico	49
Gráfico No. 3 Actividades de expresión corporal	50
Gráfico No. 4 Procesos enseñanza aprendizaje	51
Gráfico No. 5 Desarrollo del nivel cognitivo e intelectual	52
Gráfico No. 6 Control de su motricidad	53
Gráfico No. 7 Destrezas básica	54
Gráfico No. 8 Expresión corporal	55
Gráfico No. 9 Guía didáctica con técnicas lúdicas	56
Gráfico No. 10 Implementar una guía didáctica	57
Gráfico No. 11 Aplicación de técnicas lúdicas	58
Gráfico No. 12 Uso de técnicas lúdicas	59
Gráfico No. 13 Recursos didácticos	60
Gráfico No. 14 Estrategia metodológica	61
Gráfico No. 15 Aplicación de técnicas lúdicas	62
Gráfico No. 16 Actividades de expresión corporal y su motricidad	63
Gráfico No. 17 Desarrollen destrezas específicas para el nivel inicial	64
Gráfico No. 18 Capacitación continua sobre técnicas lúdicas	65
Gráfico No. 19 Guía didáctica sobre técnicas lúdicas	66
Gráfico No. 20 Guía didáctica	67



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS

RESUMEN

Cuando se incorpora actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo, se pretende que sea efectiva y que los objetivos planteados puedan lograrse en forma adecuada. Como principio básico los juegos deben fundamentarse en los contenidos educativos que ayuden a desarrollar los hábitos, las habilidades y actitudes positivas en el trabajo escolar, aplicando el razonamiento, estimulando la creatividad en el estudiante, empleando estrategias de pensamiento, que promuevan el intercambio de relaciones personales y que favorezcan la cooperación y la comunicación en el aula de clases. El éxito en el aprendizaje de esta disciplina, depende en buena medida de la planificación de actividades que promuevan la construcción de conceptos, a partir de experiencias concretas, en la interacción con los otros. En estas actividades la matemática se convertirá en herramientas funcionales y flexibles que le permitan resolver las situaciones problemas planteadas a través de las actividades lúdicas. Para elevar la calidad del aprendizaje es necesario que los estudiantes se interesen y encuentran significado y utilidad en el conocimiento matemático, que lo valoren y hagan de él un instrumento que los ayude a reconocer, plantear, resolver problemas presentados en varios contextos de su vida cotidiana. La bondad de los juegos aplicados en las actividades docentes genera motivación, interés y participación activa permitiendo a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos.

Técnicas Lúdicas

Desarrollo del pensamiento

Enseñanza - Aprendizaje



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS

ABSTRACT

When we incorporate activities lúdicas for the development of the creative thought, it is sought him to be effective and that the outlined objectives can achieves in appropriate form. As basic principle the games should be based in the educational contents that help to develop the habits, the abilities and positive attitudes in the school work, applying the reasoning, stimulating the creativity in the student, using thought strategies that promote the exchange of personal relationships and that they favor the cooperation and the communication in the classroom of classes. The success in the learning of this discipline, depends in good measure of the planning of activities that you/they promote the construction of concepts, starting from concrete experiences, in the interaction with the other ones. In these activities the mathematics will become functional and flexible tools that allow him to solve the situations problems outlined through the activities lúdicas. To elevate the quality of the learning it is necessary that the students are interested and they find meaning and utility in the mathematical knowledge that you/they value it and make of him an instrument that helps them to recognize, to outline, to solve problems presented in several contexts of their daily life. The kindness of the games applied in the educational activities generates motivation, interest and active participation allowing the students to acquire significant learnings.

Techniques Ludic

Thought Develop

Learning Teachinh

Introducción

Este proyecto permitirá comprender cómo a través de las técnicas lúdicas, se puede potenciar el desarrollo del pensamiento creativo, sensibilizando y mejorando así, la calidad de la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de cuatro años de edad de las Escuela de Educación Básica “9 de octubre”; articulando en el ámbito de expresión corporal y motricidad a través de actividades lúdicas en el aula, tendientes a mejorar las formas creativas de enseñanza, para que los estudiantes aprehendan con sentido, eficacia y autonomía en su saber hacer.

El conocimiento sobre el aprendizaje del humano es el resultado de un proceso dinámico y en permanente desarrollo que día a día va aportando a la labor de enseñar; es ese conocimiento riguroso y profundo lo que permite el diseño cada vez más pertinente de mediaciones que permiten favorecer los potenciales de cada niño o niña en los sistemas de enseñanza aprendizaje.

El compendio de este trabajo comprende: Capítulo I, El Planteamiento del Problema como punto de partida de la investigación, en el que expongo la deficiencia en la utilización de la lúdica por la falta de un adecuado desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo en los niños y niñas de educación inicial. Este capítulo contiene también el diagnóstico en el que hago la descripción de la problemática y la relación causa y consecuencias; continúo con la formulación del problema, los objetivos que describen el propósito que impulsa esta investigación y la justificación que respalda el propósito, la conveniencia y la utilidad al llevarse a cabo con la correspondiente delimitación.

Capítulo II, El Marco Teórico, en el que detallo toda la teoría que fundamenta el estudio y el análisis conceptual del problema, la influencia de las técnicas lúdica en el desarrollo del pensamiento creativo.

Capítulo III, con la descripción de la Metodología, es decir los pasos ordenadores y secuenciales que emplearé y dirigirán la investigación, la descripción de métodos y técnicas; los procedimientos como la Muestra, los Instrumentos, la recolección de datos, la sistematización y el análisis e interpretación de datos.

Capítulo VI, se refiere a la propuesta, la misma que aporta con las estrategias metodológicas posibles de aplicarlas en una clase para los docentes de la institución y los estudiantes, enfocadas desde un punto de vista pedagógico frente a las necesidades educativas de procurar el desarrollo del pensamiento creativo.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación

En todos los procesos educativos, a nivel mundial los docentes buscan infinidad de recursos que ayuden en la transmisión de los contenidos y en la aplicación y puesta en práctica de los mismos. Siguiendo diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas vemos que el juego es una herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de aprendizaje que se sea que, efectivo y a la vez productivo.

A lo largo de la historia la lúdica ha sido considerada como un recurso educativo explotado por el hombre desde la antigüedad, y aunque en un principio, no fue tenido en cuenta como parte del proceso educativo, gracias a las diferentes aportaciones de la pedagogía, la psicología, la filosofía, la antropología o la sociología, la educación ha dado un giro aprovechando todas las ventajas que su uso conlleva.

Diferentes estudios han demostrado que la lúdica incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje. El currículo educativo en el país propone las actividades lúdicas como una forma de interactuar con los infantes y tienen como finalidad de que por medio del juego demuestren espontáneamente sentimientos de alegría, creatividad y emociones que van compartiendo con sus compañeros, fomentando sus capacidades físicas e intelectuales que fortalezcan sus actitudes.

La expresión corporal y la motricidad es fundamental para mejorar la calidad del desempeño académico, el bajo nivel del desarrollo del pensamiento creativo en sus características que son: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración en las que se debe emplear técnicas innovadoras en que la expresión corporal y las habilidades de motricidad básica sean la propuesta que complementa la enseñanza aprendizaje del nivel inicial.

La presente investigación será realizada en la Escuela de educación Básica "9 de Octubre", Zona 5, Provincia Guayas, Cantón Salitre, Distrito 09D20, Circuito 09D20C03, Parroquia Gral. Vernaza. Con esta investigación se pretende incorporar actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo de una manera afectuosa para que los objetivos planteados para este nivel se logren adecuadamente empleando estrategias metodológicas que promuevan el intercambio de ideas que beneficie la comunicación en el aula de clases, para elevar la calidad del aprendizaje se incluirán como principio básico los juegos que dominen contenidos educativos en el área corporal y cognitivo.

Es importante que en los infantes se desarrolle la fluidez porque generarán una cantidad considerable de ideas, estimular la flexibilidad porque con esto se consideraría algunas alternativas para solucionar algún problema, aumentar la originalidad como un aspecto más característico de su creatividad, es decir llevar al estudiante a un nivel más intelectual, motivando a la elaboración como parte del pensamiento creativo ya que a partir de su utilización se agregan más detalles a ideas que ya existen, se podrá analizar el proceso evolutivo en el aprendizaje.

La investigación realizada detecta algunas circunstancias que permiten enfocar los problemas que los estudiantes acarrearán sobre el desarrollo de técnicas lúdicas influenciado por el escaso uso de lúdica y

que permitirá poner en práctica por parte de las docentes estrategias metodológicas a la población estudiantil de la institución educativa.

Los padres de familia son uno de los pilares fundamentales para que el método creativo se lo considere en esta investigación ellos serán los que fomenten el dialogo para que expresen con mejor seguridad y que busquen la manera de solucionar problemas frente a los demás, siendo relevante para mejorar la calidad de aprendizaje de la población del nivel inicial, este proyecto beneficiará de una manera práctica al docente ya que contará con una serie de recursos didácticos y estrategias metodológicas sobre las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Situación Conflicto

Bajo desarrollo del pensamiento creativo, todo esta problemática se ha analizado mediante una observación previa a los involucrados, las cuales surgen por causas que lo determinan, como la no aplicación de estrategias metodológicas inadecuadas, por otra parte se nota la carencia de desarrollo del pensamiento creativo en los niños de educación inicial 2.

Luego de haber realizado una indagación en la escuela de educación básica “9 de octubre”, el área de educación inicial en lo que concierne al problema de la investigación sobre las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo se ha podido determinar que una de las causas de este problema es que algunos docentes no consideran a las actividades lúdicas como ayuda en el aprendizaje, esto conlleva a que exista una limitada aplicación de los juegos educativos y no se pueda desarrollar un aprendizaje significativo, como consecuencia los niños y niñas presentan un desarrollo limitado de la inteligencia.

Las actividades de aula sin previa planificación es otra causa que ocasiona y exista una delimitada aplicación de las técnicas lúdicas y de esta manera la participación de los niños y niñas se da de un modo pasivo y poco espontáneo, al no haber actividades lúdicas para la mejora del proceso de aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo propia de la institución, tampoco existe una metodología adecuada a las exigencias del sistema educativo imperante en el país.

En la institución educativa según, se ha diagnosticado que no existe la predisposición de la mayoría de sus docentes, a seguir su propia capacitación continua, lo que no le permite tener el conocimiento adecuada en el uso de técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo como estrategia metodológica de enseñanza pedagógica la cual permitirá que los estudiantes expresen libremente sus emociones, ideas, pensamientos y opiniones sobre los temas a tratarse, brindando así una educación de calidad la cual ayudará de una forma segura a la formación de personas.

La capacitación de los docentes juega un rol muy importante pues si el docente no domina adecuadamente la didáctica lúdica y actividades que permitan desarrollar el pensamiento creativo, existirá una escasa aplicación de los juegos educativos y esto carga a que las clases impartidas sean tipo muy tradicionalistas con poca creatividad e innovadora, transformándole en una educación vertical donde prevalece la palabra del docente.

Hecho Científico

Bajo desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito de expresión corporal y motricidad en los niños y niñas de cuatro años de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre” Zona 5, Distrito 09D20, Circuito 09D20

C03, Provincia Guayas, Cantón Salitre, Parroquia General Vernaza en el periodo 2015 - 2016.

Según datos estadísticos de las UNESCO en las actividades lúdicas en las instituciones educativas del Ecuador son escasas ya que en 60% según datos obtenidos no son utilizados adecuadamente en los procesos enseñanza aprendizaje y que permitirá el desenvolvimiento correcto de los niños y niñas.

Causas

Entre las causas que se pueden enunciar, que conllevan a la situación problema objeto de nuestro estudio tenemos las siguientes:

- Escases de Técnicas lúdicas, por parte del docente permite que el niño o niña no desarrolle actividades lúdicas en de los procesos enseñanza aprendizaje.
- La no utilización de Lectura de imágenes, permite el inadecuado desarrollo de ideas a través de sus diferentes medios de aprendizajes.
- El escaso uso del club de artes, no permite el desarrollo adecuadamente las habilidades plásticas durante la adquisición de conocimientos.
- Carencias en el desarrollo de estrategias metodológicas activas, permitirá la no utilización de actividades en el desarrollo de aprendizajes significativos.

Formulación del Problema

¿De qué manera influyen las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, en el ámbito de expresión corporal y motricidad, en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “9 de octubre” de la

Zona 5, Distrito 09D20, Provincia Guayas, Cantón Salitre, Parroquia General Vernaza, en el periodo 2014-2015?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

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

Objetivo Específicos

- Desarrollar técnicas lúdicas en la institución mediante una encuesta que permita obtener resultados y poner en prácticas estrategias metodológicas.
- Identificar el desarrollo del pensamiento creativo mediante un estudio bibliográfico, encuesta estructurada a docentes, encuesta a estudiantes, padres de familia y entrevista a expertos.
- Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación para diseñar una guía didáctica con enfoques destrezas con criterios de desempeño a partir de los datos obtenidos.

Interrogantes de investigación

1. ¿De qué manera afecta la carencia de técnicas lúdicas en el desarrollo de actividades metodológicas diarias de los estudiantes?
2. ¿Se deben desarrollar estrategias metodológicas en las técnicas lúdicas?
3. ¿Qué influencia tienen las técnicas lúdicas en el nivel inicial en niños de 4 años de edad para fortalecer el desarrollo de las destrezas en los infantes?

4. ¿De qué manera influyen el desarrollo del pensamiento creativo en los procesos de enseñanza aprendizaje?
5. ¿Las estrategias metodológicas que se utilizan deben ser implementadas para desarrollar el pensamiento creativo en el nivel de educación inicial?
6. ¿Se deberían implementar estrategias metodológicas para contribuir en el desarrollo del pensamiento creativo?
7. ¿Los elementos que se utilicen en el desarrollo de actividades metodológicas en el desarrollo del pensamiento en educación inicial deben ser de acuerdo a los lineamientos curriculares en este área?
8. ¿De qué manera afecta en la enseñanza aprendizaje la carencia del pensamiento creativo en los estudiantes del nivel inicial?
9. ¿De qué manera influye el diseño de una guía didáctica con enfoque de destrezas en el desarrollo del pensamiento creativo, para mejorar la calidad de las técnicas lúdicas en los niños de educación inicial?
10. ¿La aplicación de la guía didáctica con enfoque de destrezas debe ser socializada con la comunidad educativa de la institución?

Justificación

El presente trabajo de investigación servirá a los docentes, padres de familia y toda la comunidad educativa “9 de Octubre” ya que con el resultado de las encuesta conoceremos las falencias que tienen los estudiantes en cuanto al aprendizaje, y por lo tanto podremos mejorar la calidad de educación en los niños y niñas del sector involucrado.

La investigación permite la exploración de las situaciones que generan dificultades en el desarrollo del proceso educativo y tienen como

finalidad satisfacer directamente a la comunidad educativa en general, debido a que con los resultados de la misma podremos conocer la importancia de la educación a temprana edad además conoceremos todas las motricidades que se desarrollan en los aprendientes y su importancia para el desenvolvimiento de sus actividades.

En la comunidad donde se desarrolla el proyecto es la única escuela que cuenta con educación inicial, por tal motivo algunos padres desconocen cuáles son las destrezas, habilidades que deben adquirir los niños en esta la institución educativa. La Parroquia General Vernaza es el primer beneficiario debido a que todos los participantes en la educación comprenden todas las nociones, además se convertirán en personas seguras para enfrentar las dificultades en cuanto al aprendizaje.

La factibilidad de esta investigación es muy conveniente debido a que con los resultados se logre concienciar la importancia de la educación a muy temprana edad para desenvolverse en el ámbito educativo en el que se demuestre el desarrollo de habilidades y destrezas que provoque mejorar las actitudes de los infantes al comparar, clasificar, observar argumentar en sus actividades diarias.

Es pertinente porque mediante los juegos lúdicos los estudiantes mejoran la vocalización, aprenden a relacionarse con los demás, despiertan el interés por aprender, muestran curiosidad por explorar materiales nuevos y a la vez empiezan a construir conceptos de la escuela y de los materiales que manipulan.

Es pertinente porque se basa y fundamenta en la LOEI Garantizar los derechos del buen vivir para la superación de todas las desigualdades (en especial salud, educación, alimentación, agua y vivienda).

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DE ESTUDIO

Consciente que este mundo está globalizado y que la educación inicial está planteando altas exigencias, es importante reconocer entonces el papel de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los procesos de aprendizaje. Algunos estudios que se constituyen como afines y antecedentes de esta investigación se citan a continuación.

La actividad lúdica en la educación inicial, tesis doctoral de la Universidad de Valencia España, por Paya Rico (2006), quien plantea la utilidad de las actividades lúdicas como elemento básico en la educación, en el que los educadores deben formarse para comprender y aplicar las actividades y estrategias lúdicas. En este trabajo de investigación se centró en hacer que las actividades lúdicas permitan desarrollar el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas. Según datos investigativos la propuesta sirvió como herramienta para que los niños y niñas de educación básica pasaran del inicio de la etapa inicial a una cooperación lúdica, basados en el juego y expresión corporal para desarrollar la creatividad.

Otro de los estudios que se han hecho referentes al campo lúdico, dentro de los procesos de aprendizaje, tienen que ver con las orientaciones Metodológicas de la Propuesta Pedagógica para el trabajo de Lúdica en la Enseñanza mediall. Noy (2005) en La Habana Cuba. Según el autor, la lúdica en el campo escolar no es una asignatura, sino que es una actividad que permite desarrollar estrategia enmarcada en el juego, ya que permite crear, expresar sentimientos durante el desarrollo de los mismos. Según la investigación se basó en los talleres de juego, como socio dramas o juegos de roles.

Otro de los artículos es el de: Apuntes para la estimulación, por los docentes, de la creatividad y la lúdica en los estudiantes, por Cardoso Barrera, (2010); se resume diciendo que la creatividad, y la lúdica desde los primeros momentos del surgimiento de la vida en la tierra es un elemento esencial para el desarrollo de las sociedades, y que permite el desarrollo de varias actividades significativas en la educación y dentro de esta labor del docente no debe quedar exenta de lograr dicha estimulación y desarrollo, especialmente porque forma al hombre nuevo que será el modificador de la sociedad.

El estudio de técnicas lúdicas es una de las alternativas más importantes consideradas como una ruta a seguir dentro de las etapas de enseñanza aprendizaje porque permitirán que mediante el juego el niño se involucre activamente en el desarrollo intelectual, social y cognitivo, aprovechar el tiempo libre contribuirá a que el estudiante aprenda a expresarse e intervenir con eficacia en el contexto educativo.

BASES TEÓRICAS

Técnicas Lúdicas

Son técnicas participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de juegos, dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y auto determinación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para.

Según(PEREZ, 2011)dice que:

Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que va

quedando sin hacer sale así de tiempo en tiempo, como una locura. (p. 86)

Según este autor el juego de un niño o niña posee cualidades y prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero, nadie en seña al niño a jugar esto es innato, durante el juego los niños inicia su trato con otro niños, ejercita su lenguaje hablado y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

En la implementación de estrategias lúdicas pedagógicas de Froebel y citado por (LUCIA, 2010) y el juego:

Con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidades e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él. Consideraba al niño como principal protagonista de su propia educación. (p. 113)

Considerando estas definiciones el juego se lo relaciona con una educación integral entre la escuela y la familia teniendo un papel esencial en el desarrollo del niño porque tendrá más posibilidades de insertarse en el mundo del adulto. Los expertos como: psicólogos, pedagogos, sociólogos, pediatras coinciden en afirmar que las motivaciones que los niños reciben se defiendan como recursos que encaminan al aprendizaje el juego y como medio para llegar al contenido de la educación para lograr el proceso de enseñanza aprendizaje.

Definiciones entorno a las Técnicas Lúdicas

En el niño, son particularmente necesarias las actividades lúdicas, como expresión de su imaginación y de su libertad, para crecer individual y socialmente, según que el juego se realice solitariamente o se comparta, respectivamente.

En esta investigación se relacionarán las experiencias educativas con las experiencias del entorno social porque mediante el juego el infante disfruta, se divierte, se entretiene conservando una rutina que aportará para el progreso intelectual estos factores que caracterizan la propia expresión de libertad del infante frente a la sociedad. (SCHAFER, 2011)“considera al juego como un método atiende a la necesidad de dotar a la enseñanza de un carácter práctico, activo, creador y dinámico” (p. 144)

A través del juego se pretende que el docente no limite la imaginación del infante, su enseñanza debe centralizarse a desarrollar la imaginación de los niños con actividades que resulten novedosas aplicando técnicas en la que empleen avances científicos y tecnológicos.

La investigación como parte del juego, cuando tienen un bajo nivel de aprendizaje el docente programa en el proceso enseñanza aprendizaje la implementación de estrategias lúdicas creativas para mejorar el desempeño escolar dentro y fuera del aula.

Características de las Técnicas Lúdicas

Las técnicas lúdicas, son una necesidad en el ser humano, cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. En este elemento existe la alternancia entre la seriedad, que implica el

compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje.

El juego ha causado una gran satisfacción, la cual se caracteriza como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias que el niño o niña lo necesita en su futuro, El hombre necesita una gran base es decir los conocimientos previos, que más tarde se convertirán en abstractos.

(Dinello, 2011),

La metodología lúdico-creativa ha sido difundida desde la década de los 80. En ella lo primordial es el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices. (p. 136)

Si se aprovechan las actividades lúdicas obtendremos como resultado niños que resuelvan problemas, analicen, críticas, reconozcan y aprendan a hacer y sean descubridores del conocimiento, de una manera divertida, interesante y motivadora, siendo los docentes los que detectan las necesidades que tienen cada grupo y aplicar con técnicos que desarrollen su potencial bajo de manera equitativa.

Para (SEDA, 2010) coinciden en la idea de que la recreación reúne características primordiales de enseñanza como puede definirse: “Los juegos y juguetes creados por los mismos pueblos benefician las características étnicas y sociales del lugar lo cual reflejan y fortalece su propia identidad cultural”.(p. 24). Por lo que se puede considerar que el juego es sinónimo de educación, la recreación que se le brinda al infante da la oportunidad de transformar la realidad en la forma más placentera produce la alegría y bienestar es así que se considera pertinente mencionar estas aportaciones en la investigación que se va a realizar y

que permitan tener resultados óptimos en los procesos enseñanza aprendizaje.

La lúdica es una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo esta parte constitutiva del ser humano, siendo el juego un método complejo es un medio por el cual el individuo se comunica, siente, logra expresarse y socializar con otros seres humanos, el juego puede abarcar diferentes emociones orientadas hacia el entretenimiento como reír, gritar, correr e inclusive llorar siendo un verdadero canal de aprendizaje.

Técnicas lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje

Es conveniente enfocar la gran importancia que tiene el juego cuando se torna en aquella actividad en la que el juego y el jugar es un derecho evidente que no es necesario registrarlo en un documento alguno, es un derecho propio e inherente de nuestra existencia humana, por lo que a través de las investigaciones de alguno autores señalan que las técnicas lúdicas motivan, divierten y sirven como socializadores en el entorno educativo.

El juego como recurso educativo es socializador de beneficios en el infante, y está considerado como una actividad de la educación de manera permanente porque facilita el aprendizaje significativo:

(Beyes, 2011) considera que:

El juego es una actividad humana mediante la que puede alcanzarse un alejamiento provisional de la realidad, una liberación inmediata de tensiones y consecuentemente un enriquecimiento personal. Es terapia activa al descargar de preocupaciones y facilitar manifestaciones de placer y satisfacción permanente al proporcionar aprendizajes significativos para la vida y facilitar entornos de ejercitación y de experimentación. (p. 27)

El juego se la considera como herramienta educativa que permite el desarrollo de las acciones que el niño puede seguir a través del juego que permitirá desarrollara actividades cognitivas.

(Martínez, 2012) “Existen factores ocultos relacionados con el rendimiento escolar: intelectuales, psíquicos y socio ambientales. Los intelectuales incluyen capacidades, aptitudes e inteligencia”. (p. 11). Menciona este autor en sus investigaciones tres factores fundamentales que envuelven el rendimiento académico del infante en el entorno educativo los que constituyen los objetivos centrales de la educación.

Enfoque social de las técnicas lúdicas

El movimiento de Educación para Todos es un compromiso mundial coordinado por la UNESCO consistente en proporcionar educación básica de calidad a todos los niños, jóvenes y adultos. En varias instituciones educativas en el mundo poner práctica modelos pedagógicos que permitan alcanzar éxitos en el rendimiento escolar en los niños. Una propuesta interesante como metodología educativa es la ludo pedagogía su incidencia e intervención social y comunitaria es una de las temáticas más llamativas de las acciones formativas que posibilita la conexión con la esencia del ser humano y desarrollar aprendizajes significativos.

(Reyes, 2010) Índica que:

En la propuesta de aprendizaje lúdico al que enriquece la capacitación mediante un espacio dinámico y virtual que propicia lo significativo de aquello que se aprende al combinar la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, la competición, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y

la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales; el resultado: un proceso de enseñanza aprendizaje afectivo. (p. 37)

Los docentes deben preparar los ambientes y actividades lúdicas ya que con estos conceptos se contribuye al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizajes y convertir eficientemente a fortalecer destrezas que conllevan a la productividad del individuo con una amplia gama de actividades donde el interactuar es un placer, tomando en cuenta que el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego: es también imaginación, motivación y sobre todo, una estrategia didáctica.

Importancia pedagógica de las actividades lúdicas

La Lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos motivacionales, en los niños y niñas de educación inicial de las instituciones educativa se ve la necesidad de desarrollar las diferentes competencias en los estudiantes partiendo de la motivación como eje central que promueva el aprendizaje autónomo y significativo en el educando, donde el docente se apropie de su rol y establezca diferentes e innovadoras actividades como estrategia.

(Ulises, 2011)

En la concepción de aprendizaje significativo lúdico, la estructura cognitiva del alumno es el factor que decide acerca de la significación del material nuevo y de su adquisición y retención. La potenciación de la estructura cognitiva del alumno facilita la adquisición y retención de los conocimientos nuevos. En el aprendizaje de memorización mecánica o repetitiva de los hechos, conceptos o datos; no se da la asociación adecuada entre los nuevos conocimientos con la estructura de conceptos que ya posee el estudiante en su estructura cognitiva. (p. 29)

Muchos expertos consideran que la excesiva carga de actividades lúdicas puede tener influencias negativas en el desarrollo escolar normal del niño por lo que hacer un espacio con actividades extraescolares durante el periodo normal de clases puede ayudar de alguna manera en las asignaturas en la que el niño tiene dificultades.

La comunidad educativa es fundamental para el desarrollo intelectual, emocional y lúdico del niño por lo que proporcionan un verdadero gusto por las actividades escolares, lo que posibilita fomentar las capacidades para crear, analizar y deducir logrando un mejor rendimiento escolar mediante el uso de las técnicas lúdicas creativas.

Desarrollo Sostenible de las Técnicas Lúdicas

De acuerdo con estudios realizados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2009), considera que los recursos lúdicos deben emplearse para apoyar el juego, desde dos perspectivas como un fin en sí mismo, actividad placentera para el alumnado y como medio para la consecución de los objetivos programados en el proceso educativo.

Según (Santana, 2011) expresa que la lúdica “Se trata de materiales que resultan muy conocidos por los educandos. Realizando una selección, estos programas nos permiten trabajar con contenidos curriculares, procedimientos diversos y además, incidir en aspectos relativos a valores”. (p. 96). Este autor considera a la lúdica como un ente en realización del juego en lo referente a estrategias metodológicas que puede utilizar el docente en los procesos enseñanza aprendizaje.

El juego permite que el niño desarrolle actividades que le permita estimular su comportamiento a través de las destrezas del juego que le permita desarrollar habilidades cognitivas.

Las Técnicas Lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo

En muchas instituciones del Ecuador se pone en práctica el juego como técnica lúdica lo que permite se desarrolle varias actividades pedagógicas que permiten al niño un desarrollo motor. Las técnicas lúdicas permiten desarrollar el juego que es un factor importante para el desarrollo infantil que suele surgir en los niños y niñas de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo.

Existe una fuerte conexión entre el juego y la comprensión que tienen sobre su mundo. Pero a pesar de todo, muy pocos educadores conceden al juego el verdadero lugar que le corresponde como uno de los medios más eficaces para el aprendizaje. Con el juego, el niño transforma, gracias a su imaginación, la realidad pero no para evadirse de ella, sino para acercarse y penetrar en el mundo que le rodea.

Para (Hernández D. , 2010) considera que la lúdica: “Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. (p. 59). El docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Gross (2012) “El juego (lúdico) es un ejercicio preparatorio que constituye en el primer año de edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar

posteriormente”. (p. 83). El autor manifiesta que el juego requiere de ejercicio de actividad para que sea productivo, se podría considerar que el juego es la práctica de diferentes actividades de la vida real, ya que cada día se va aprendiendo algo positivo del mundo.

(Ferreiro, 2011)

Ha sido transferida, por supuesto creativamente, al ámbito de la educación, en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender. El término estrategia proviene del ámbito militar y significa literalmente el arte de dirigir las operaciones militares. Los pasos o elementos de una estrategia son las tácticas. (p. 69)

Se considera la estrategia metodológica como trascendental en el desarrollo de la lúdica ya que permite desarrollará actividades didáctica que permiten al niño adquiere conocimiento.

La práctica de las técnicas lúdicas en la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”

El juego es una actividad inherente a los seres humanos , es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos no tan agradables.

(Sandoval, 2011)“Que el aprendizaje, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre”. (p. 157). Los aprendizaje se logran a través del juego en las primeras enseñanza del niño ya que a través de actividades lúdicas. La enseñanza lúdica, se la debe optimizar de acuerdo a la edad evolutiva que tienen los niños y por la calidad y cantidad de estímulos durante los procesos enseñanza aprendizaje.

Desarrollo del Pensamiento Creativo

El Desarrollo del **Pensamiento Creativo**, consiste en el desarrollo de nuevas ideas. Se trata de la habilidad de **formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad**. Por lo tanto, el resultado o producto del pensamiento creativo tiende a ser **original**.

Definiciones en torno al Desarrollo del Pensamiento Creativo

El Desarrollo del Pensamiento Creativo se podría entenderlo como la habilidad para pensar creativamente va más allá del pensamiento racional, ya que a menudo se sale de las fronteras de lo común. La creatividad representa un pensamiento de alto nivel y utiliza la imaginación como fuente de inspiración.

Según (Gregorc, 2011) "El estilo de aprendizaje consiste en comportamientos diferentes que sirven como indicadores de cómo una persona aprende y se adapta al ambiente".(p. 46). Definir al aprendizaje que es el que permite desarrollar el pensamiento creativo durante del desarrollo de la cual que imparte un docente durante los proceso enseñanza aprendizaje es transcendental ya que permitirá que el niño adquiera estrategias metodológicas.

Según (Ennis, 2010) expone que el "El pensamiento creativo, es un pensamiento reflexivo, razonable, que está centrado en decidir qué creer o hacer". (p. 83). El pensamiento creativo permite a los niños adquirir conocimiento que luego él lo pondrá en práctica durante los procesos enseñanza aprendizaje que tenga los niños durante su etapa estudiantil.

Etapas del desarrollo del aprendizaje significativo

El desarrollo del pensamiento creativo necesita del ingenio, de la perspicacia individual y sin duda el mejor motivador a este desarrollo del pensamiento crítico debemos ser los docentes puesto que en el trato diario con nuestros estudiantes conocemos las potencialidades y debilidades de cada estudiante, y es tarea del docente buscar el tipo de metodología que promueva en los niños el desarrollo del pensamiento creativo.

(Manichetti, 2012)

Las habilidades creativas, también serán muy importantes las “del corazón”, vale decir, el enfoque positivo, el autocontrol, la auto motivación y la autoestima. En otras palabras, la habilidad de abrazar nuestros talentos únicos, aprender a diferenciarnos y, en especial, de aprender de la adversidad, pues es en los momentos difíciles cuando se forja la mentalidad de un campeón. (p. 25)

El desarrollo del pensamiento creativo es aquel que permite que el niño desarrolle actividades cognitivas en el desarrollo de actividades que el niño pueda desarrollar durante los procesos enseñanza aprendizaje.

(Sellan, 2011)

Podemos pensar en la creatividad como algo que nos viene incorporado en el cerebro. Una fuerza que todos poseemos por el solo hecho de ser humanos. Algunos la desarrollan antes, otros después y otros nunca. La creatividad nos acerca un medio eficaz de explorar nuevas facetas de aquello que somos. (p. 107)

El pensamiento creativo, consiste en el desarrollo de nuevas ideas, que le permitirá desarrollar en el niño habilidades que le permite desarrollar creatividad en ellos, la creatividad es una actividad gratificante, en el pensamiento del niño o niña.

El desarrollo del pensamiento creativo permite que el niño o niña capte todas las enseñanzas del docente que imparte sus conocimientos en el aula y que le permite que el niño o niña luego desarrolle habilidades cognitivas.

El pensamiento creativo

El desarrollo del pensamiento creativo ha sido y es considerada como una creación específicamente humana que le ha permitido al sujeto a lo largo de la historia generar cosas nuevas y novedosas, para adaptarse a los grandes cambios culturales, sociales, tecnológicos, etc. a los que se enfrenta en el mundo de la vida. La creatividad es observar la realidad desde una perspectiva distinta a la impuesta por las leyes de la naturaleza, o seguir una lógica racional de las cosas, rompiendo los constructos teóricos establecidos que han limitado la libre expresión del sujeto de pensar, actuar y dirigir su conducta.

Según la autora (Martinez Llantada, 2011) expresa que “El proceso de creación no es un acto rebeldía sino prolongado y complejo, en el cual son igualmente importantes los saltos intuitivos así como las investigaciones cuidadosas, minuciosamente largas”. (p. 102)

Según este autor el proceso de creación en el desarrollo de pensamiento permite que el niño o niña a través de conocimientos adquiera habilidades cognitivas

Según(Cornejo, 2011) expone que:

El desarrollo del pensamiento creativo utiliza técnicas creativas constituyen una herramienta valiosa con actividades de aprendizaje cuya utilización se fomenta con gran rapidez en la Educación, para ello, se debe conocerlas bien, saber utilizarlas en el momento oportuno y conducirlas correctamente, dirigiéndose siempre hacia el logro de un objetivo, precisando el procedimiento a seguir para su aplicación,

ubicando las características particulares de cada una de ellas, sus posibilidades y límites. (p. 52).

El desarrollo del pensamiento creativo permite aplicar técnicas creativas con los niños, esto implica que el docente de poner la mayor cantidad de ellas que le permita adquirir al niños la mayor cantidad de conocimientos adquiridos.

El Desarrollo del Pensamiento Creativo en la educación

El desarrollo del pensamiento creativo es algo que debemos cultivar, incluso si ya hemos nacido con ciertas facilidades para generarlo. Cuando una persona desarrolla sus capacidades de pensamiento creativo, encuentra que día a día genera ideas más originales y con mayor asiduidad.

Un pensador creativo destacará en todos los ámbitos, porque será capaz de generar múltiples ideas a la vez. No renunciará fácilmente y aportará las más originales respuestas ante una situación que requiera ser solucionada, especialmente aquellas de mayor urgencia.

(Márquez, 2011)

La inteligencia humana y la creatividad son recursos imprescindibles de cada pueblo, por ello es preciso que la sociedad sitúe dentro de sus objetivos priorizados desarrollarlas consciente y científicamente, se hace necesario desarrollarla en los estudiantes buscando establecer una sociedad progresiva con profesionales creativos, auténticos y con iniciativa. (p. 19)

El desarrollo de la creatividad puede ser desarrollada a través del procesos educativos, en la que el niño pueda adquiere la mayor cantidad de conocimientos durante estos procesos, la creatividad es la capacidad

que puede desarrollar los niños durante los procesos enseñanza aprendizaje que el docente haiga puesto en práctica.

Las actividades creativas que el docente pone en práctica, como dibujar, pintar y jugar, permite que el niño se motiva a seguir aprendiendo en el desarrollo de destrezas y habilidades creativas.

Incidencias sobre el Desarrollo del Pensamiento Creativo

Desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes, es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza; personas amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana. Además, educar en la creatividad es ofrecer herramientas para la innovación.

(Zamora, 2011), puntualiza que “Las características de un pensador crítico en los términos siguientes: una persona bien informada, diligente en la búsqueda de información relevante, razonable en la selección de criterios, enfocada en preguntar, indagar investigar”. (p. 29). Todas estas características, rasgos o disposiciones están relacionadas directamente con la obtención y utilización razonable de información; por otra parte, las habilidades de inferencia, interpretación en la creatividad del niño.

(Rodriguez, 2012) Considera en “Este punto es necesario empezar advirtiéndolo que la creatividad es un término tan resbaladizo que incluso los propios psicólogos coinciden en que es mucho más fácil detectar que definir” (p. 60). El desarrollo del pensamiento creativo permite desarrollar la creatividad como un evento de aprendizaje en la que deben plantearse una serie de estrategias metodológicas diseñadas para lograr los objetivos propuestos en el aprendizaje significativo.

Exposición en el Desarrollo del Pensamiento Creativo

Según la UNESCO los nuevos métodos pedagógicos también deben presuponer nuevos métodos didácticos, que precisan estar asociados a nuevos métodos de examen que centren las pruebas no solamente en la memoria, sino también en las facultades de comprensión, en las habilidades para el trabajo práctico y en la creatividad.

(Delval, 2010)

El constructivismo trata de hacer explícitos en el desarrollo del pensamiento creativo en los procesos que llevan a la construcción del conocimiento y no prescribe nada acerca de cómo o qué debe enseñarse. Por eso decimos que son cosas que se sitúan en planos muy distintos. Al profesor le conviene saber qué es lo que pasa en la mente del alumno, qué dificultades puede encontrar en función de su desarrollo cognitivo. (p. 358)

Según este autor esta teoría da un aporte muy importante en el desarrollo del pensamiento creativo en los procesos que permiten aprender conocimientos.

(Herrán, Hacia una creatividad total, 2010) Se entiende "Por creatividad se ha entendido la capacidad de dar respuestas, elaborar o inventar producciones originales, valiosas o de cuestionarse y resolver problemas de un modo inusual". (p. 73). Este autor expresa a la creatividad como un ente importante en el desarrollo del pensamiento creativo que permite desarrollar estrategias metodológicas en la educación inicial, que permite que el niño exprese a través de sus habilidades las destrezas innovadora y creativa que puede desarrollar mediante el desarrollo de actividades creadoras en el aula de clase.

El Desarrollo del Pensamiento Creativo en la educación inicial

El desarrollo del pensamiento creativo es la habilidad de formar nuevas ideas para satisfacer una necesidad, por lo que debe tener un resultado ya sea a través de una acción interna, como llegar a una conclusión, formular una hipótesis o tomar cierta decisión, o de una acción externa como escribir un libro, pintar un cuadro o componer una canción.

(Guilford, 2011)

La educación creativa, está dirigida a plasmar una persona dotada de iniciativa, plena de recursos y de confianza, lista para enfrentar problemas personales, interpersonales o de cualquier otra índole, lleno de confianza, también demuestra tolerancia donde debe haberla. La creatividad es, en consecuencia, la clave de la educación en un sentido más amplio, y la solución de los problemas más graves de la humanidad. (p. 44)

Se podría decir que la mayoría de las personas el idioma del pensamiento creativo resulta difícil porque es opuesto a los hábitos naturales de reconocimiento, juicio y crítica, el cerebro está diseñado como una “máquina de reconocimiento” para establecer pautas, usarlas.

(Hoffman, 2003)

Las técnicas creativas constituyen una herramienta valiosa con actividades de aprendizaje cuya utilización se fomenta con gran rapidez en la Educación, para ello, se debe conocerlas bien, saber utilizarlas en el momento oportuno y conducir las correctamente, dirigiéndose siempre hacia el logro de un objetivo, precisando el procedimiento a seguir para su aplicación, ubicando las características particulares de cada una de ellas, sus posibilidades y límite. (p. 53).

Las actividades creativas que deben realizar el niño o niña dentro de aula de clase deben ser en un ambiente adecuadas con materiales didácticos que permitan desarrollar sus habilidades creativas.

El Desarrollo de actividades creativas en la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”

El desarrollo del pensamiento creativo permite desarrollar estilo de pensamiento en la escuela de educación básica “9 de octubre” ya que los docentes pueden implementar métodos didácticos encaminados a las preferencias de cada alumno. Según la característica diagnosticada se tratará de desarrollar equilibradamente los cuatro estilos.

(Foucauld, 2009)

Permite entender el pensamiento creativo, como “aquel que permite “que uno se libre de uno mismo, posibilita pensar de manera diferente, en lugar de legitimar lo que ya se conoce, aprender hasta qué punto el esfuerzo de pensar la propia historia puede liberar al pensamiento de lo que piensa para permitirle pensar de manera diferente. (p. 169)

El pensamiento creativo permite promover el desarrollo de la creatividad de los niños que es esencial para ellos, ya que esta capacidad tan significativa como lo es el desarrollo del pensamiento creativo permite desarrollara destrezas con habilidades cognitivas.

De acuerdo a (Osorio, 2009) expresa que “Generar en los niños un pensamiento creativo implica en primera instancia conocer en qué consiste este tipo de pensamiento y sus implicaciones”. (p. 71). Desarrollar la creatividad como la capacidad que posee el niño y la niña, la cual deben estar centrada en sus propias necesidades e intereses de adquirir conocimientos.

Fundamentación Pedagógica

Se conoce como pedagogía al conjunto de saberes vinculados a la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Puede decirse que la pedagogía es una ciencia aplicada de carácter psicosocial, aunque para algunos autores se trata de un saber o de un arte. El especialista también puede actuar de diversas formas para fortalecer los procesos educativos de este nivel y para incidir en la socialización del niño.

Las tareas de estos pedagogos también incluyen la elaboración o análisis de las políticas de atención de la infancia, la construcción de nuevos sentidos y significados, la reflexión sobre las teorías educativas y el desarrollo de propuestas que favorezcan el pensamiento crítico y la autonomía.

Cabe destacar que no existen límites precisos en la definición y el alcance de la pedagogía infantil. Como ciencia, se encarga de estudiar todo lo referente a la educación de los niños y, de este modo, se diferencia de lo que sería la didáctica (el conjunto de técnicas que facilitan el aprendizaje).

Vigotsky, 1989 citado en (Campos, 2009), “La noción que sostiene que el pequeño se comporta de modo arbitrario y sin reglas en una situación imaginaria es sencillamente errónea, si el niño está representando el papel de la madre, debe observar las reglas de la conducta materna”. (p. 49). La lúdica permite a través del desarrollo del pensamiento creativo desarrollar diferentes destrezas con criterios de desempeños que les permitirá a los niños desarrollar sus destrezas y habilidades en los procesos enseñanza aprendizaje.

Fundamentación Filosófica

La filosofía a través de la historia ha sido observada desde diferentes perspectivas, cuando se trata de pensar, reflexionar de analizar

de tomar conciencia de los actos haciendo uso de la razón cualidad que posee todo ser humano.

El filósofo, que posee perfectamente la ciencia de lo general, tiene por necesidad la ciencia de todas las cosas, porque un hombre de tales circunstancias sabe en cierta manera todo lo que se encuentra comprendido bajo lo general.

(Johnson, 2012)

Respecto a la aplicación de la expresión lúdica es fundamental tomar en consideración que la educación posibilita el desarrollo del pensamiento. Tiene como misión desarrollar las principales dimensiones del ser humano: Conquista de la Libertad y Autonomía Personal, Desarrollo de la Capacidad Expresiva, Comunicación, Creativa y la Imaginación. (p. 43)

Las actividades lúdicas en la educación infantil juegan un rol determinante en los procesos evolutivos, sensitivos e intelectuales, como medio para comunicarse, expresar pensamientos y sentimientos a través de actividades que desarrollan la creatividad, actividades en la que resulta la personalidad de cada una de ellas.

Fundamentación Psicológica

La teoría del conocimiento psicológico es la base para entender las manifestaciones del hombre, y se aplican en un plantel educativo para determinar un plan de estudios que fije el desarrollo teórico, ya que el aprendizaje es parte integral del ser humano. El aprendizaje se desarrolla cuando existe la relación entre conocimiento y experiencia vivida. En el aprendizaje aparecen diferentes teorías que permiten orientar el proceso

Para (Fernández, 2009) “La aportación que haga el alumno al acto de aprender dependerá del sentido que encuentre a la situación de aprendizaje-enseñanza propuesta”. (p. 111). El autor manifiesta que el aprendizaje debe ser motivador, el estudiante aspira aprender algo nuevo, y saber para que le sirva. Por lo tanto debe elegirse el tipo de metodología adecuada y estrategias empleadas para tal fin.

Fundamentación Legal

El trabajo de investigación está respaldado en la parte legal y jurídica por lo que sustentan artículos de la Constitución de la República del Ecuador (2008), el Código de la niñez y de la Adolescencia, plan nacional de Buen vivir, la como se lo demuestra a continuación.

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008)

SECCIÓN QUINTA EDUCACIÓN

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

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.

Código de la Niñez y la Adolescencia

CAPÍTULO III

Art. 34.- Derecho de la identidad cultural.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.

Art.38 b) promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación

Plan Nacional para el Buen Vivir

Objetivo 1: Auspiciar la igualdad, cohesión e integración social y territorial en la diversidad.

1.1. Garantizar los derechos del buen vivir para la superación de todas las desigualdades (en especial salud, educación, alimentación, agua y vivienda).

1.10. Asegurar el desarrollo infantil integral para el ejercicio pleno de derechos.

Objetivo 2: Mejorar las capacidades y potencialidades de la población.
2.8. Promover el deporte y las actividades físicas como un medio para fortalecer las capacidades y potencialidades de la población.

Objetivo 3: Mejorar la calidad de vida de la población.

3.1.-Promover prácticas de vida saludable en la población.

Términos Relevantes

Aprender.- Aprender es adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia o concebir algo por meras apariencias, o con poco fundamento.

Creatividad.- Creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio.

Conocimiento.- El conocimiento es la sumatoria de las representaciones abstractas que se poseen sobre un aspecto de la realidad.

Cognitivo.-El significado del término **cognitivo** está relacionado con el proceso de adquisición de conocimiento (cognición) mediante la información recibida por el ambiente, el aprendizaje.

Desarrollo.- La palabra desarrollo presenta acepciones diversas. En primer lugar, se puede entender como el proceso de evolución, cambio y crecimiento relacionado con un objeto, una persona o una situación determinada.

Juego.-Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar.

Intelectual.- Que permite hacer referencia a lo **perteneciente o relativo al entendimiento.**

Lúdica.- A través del término Lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.

Pensamiento.- El pensamiento puede abarcar un **conjunto de operaciones de la razón**, como lo son el análisis, la síntesis, la comparación, la generalización y la abstracción. Por otra parte, hay que tener en cuenta que se manifiesta en el lenguaje e, incluso, lo determina.

Técnicas.- **Conjunto de procedimientos, materiales o intelectuales, es aplicado en una tarea específica, con base en el conocimiento de una ciencia o arte, para obtener un resultado determinado.**

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La investigación que se realizó es cualitativa, pues busca reflexionar y percibir una estrategia didáctica, pues fomentó la comprensión de los procesos tomados en cuenta, de un enfoque contextualizado, como la percepción que los involucrados tuvieron de la realidad, la cual se basó como una realidad dinámica; además la investigación tuvo características cuantitativas, ya que busco la causa y la explicación de los hechos estudiados.

Se evidencia en el actual capítulo, la aplicación de los métodos apropiados para señalar adecuadamente la validez de un instrumento de investigación que permite dar respuesta a los objetivos planteados en la problemática, cuyo tema se titula: Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, en el ámbito expresión corporal y motricidad en los estudiantes de educación inicial de la Escuela de Educación Básica 9 de Octubre, de la Zona 5, Distrito 09D20, Provincia del Guayas, Cantón Salitre, Parroquia General Vernaza, en el periodo 2014 - 2015.

Diseño Metodológico

De acuerdo a los objetivos planteados según la problemática de la institución educativa se eligen los diferentes métodos que se utilizan para aplicar un instrumento de investigación adecuado y así obtener datos que nos sirvan para la obtención de resultados veraces y confiables.

(Palominoi, 2010) considera que:

El diseño consiste básicamente en hacer la planificación de lo que se quiere realizar o lograr en un determinado tiempo. En este caso lo que se quiere investigar. Este proceso implica reflexión a partir de un marco referencial ya sea teórico – conceptual o desde una realidad social, de la experiencia cotidiana, del conocimiento, ideología o experiencia del investigador. (p. 80)

La planificación es muy importante en la realización de un proyecto también se la define al diseño al esquema en que quedan representadas las variables y como van a ser tratadas en el estudio. Por lo general se representa en un esquema matemático. Donde la simbolización sintetiza las relaciones de las variables, y como van a ser medidas a través de los estadígrafos o de los modelos matemáticos.

Tipos de Investigación

Al definir los tipos de investigación que se relacionaran con las bases teóricas de la presente investigación, las mismas que se emplearán para la obtención de los datos cualitativos y cuantitativos, los que determinarán los pasos a seguir del estudio con sus técnicas y métodos que se puedan emplear en el mismo de tal manera que se generen resultados provechosos y demuestre la factibilidad de la investigación.

Investigación descriptiva

La investigación descriptiva consiste en la observación real de los hechos que contempla la problemática, así como los fenómenos y los acontecimientos que se dan lugar actualmente dentro de la Escuela de Educación Básica 9 de Octubre.

(Sanca, 2010)

Argumenta en su concepción referente a la investigación descriptiva: Es la descripción, registro, análisis e interpretación, mediante análisis. En ésta investigación se ven y se analizan las características y propiedades para que con un poco de criterio se las pueda clasificar, agrupar o sintetizar, para luego poder profundizar más en el tema. En la investigación descriptiva se trabaja sobre la realidad de los hechos y su correcta interpretación. (p. 49)

De acuerdo con el autor, la investigación descriptiva o también conocida como la investigación estadística por lo que describen los datos los mismos que deben tener un impacto relevante en la investigación.

Investigación explicativa

La investigación explicativa es la que se encarga del estudio de la problemática a través de la relación que existe entre las variables y las causas y efectos que estas provocan dentro del entorno. Así mismo la investigación explicativa a través del establecimiento de las pruebas estadísticas permite visualizar la relación entre las variables, tanto la independiente como la dependiente.

(Arias P. , 2010)

La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación post facto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos. (p. 37)

Esta investigación contiene un conjunto de definiciones y de suposiciones relacionados entre sí de manera organizada sistemática; estos supuestos deben ser coherentes a los hechos relacionados con el tema de estudio.

Investigación de campo

La investigación de campo, es la forma de observar y de explorar de forma presencial lo que pasa en el entorno de la problemática, y permite a través del instrumento de investigación llevar a cabo el estudio sistemático de los acontecimientos, fenómenos y hechos reales de la problemática en estudio. Además se apoya de la interpretación de los datos que se obtienen de la investigación.

(Deciderio, 2010)

Se apoya en información del objeto de estudio o de los involucrados en él, a partir de indagación de campo. Analiza una unidad específica del universo. Este tipo de investigación se caracteriza por: 1) El estudio profundo de una unidad de observación, teniendo en cuenta características y procesos específicos; y 2) Son particularmente útiles para obtener información básica para planear investigaciones más amplias. (p. 79)

La investigación de campo es utilizada puesto que a través de ella se extraen los datos de la realidad del problema, mediante el empleo de las técnicas de investigación, entre ellas, las encuestas y las entrevistas; con el fin de lograr cumplir con los objetivos formulados.

Población y Muestra

Población

La población en estudio consiste en un sin número de elementos que componen la problemática que se trata. Esto permite que el investigador se particularice solo en aquellos elementos que conforman parte del problema de su investigación. La población ha sido catalogada por muchos autores, sin embargo depende del tipo de estudio que se vaya a realizar, así mismo del objeto y enfoque de la investigación.

(Argudo, 2009)

La población, o en término más preciso población objetivo, es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda limitada por el problema y por los objetivos del estudio. (p. 53)

De acuerdo con el autor, la población es el conjunto de personas que tienen características similares y que componen el objeto de estudio, en este caso y para fines prácticos de las autoras, la población en estudio está enfocada en los estudiantes del nivel inicial de la Escuela de Educación Básica "9 de Octubre", detallados en el siguiente cuadro:

Cuadro # 1 de Población

Ítems	Detalle	Población	%
1	Directivos	1	0,51 %
2	Estudiantes	93	47,21 %
3	Docentes	4	2,03 %
4	Padres de Familia	99	50,25 %
Total		197	100 %

Fuente: Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"

Elaborado por:ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO
DONOSO

Muestra

Una muestra es el conjunto de datos que se obtiene de la población total, es una porción representativa de la población y que se debe extraer de forma apropiada. En este sentido la muestra es representativa puesto que contiene las mismas características de la población total, lo que permite a los investigadores aplicar la inferencia estadística, con la fórmula adecuada para aplicar el instrumento de investigación adecuado.

De acuerdo con (Franco, 2011) “La muestra es la que puede determinar la problemática ya que les capaz de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso”. (p. 13). Por esto el estudio de la muestra es de vital importancia dentro del proceso de la investigación. Para efectos pedagógicos, la población ha procesada por una formulación, con el propósito de calcular el tamaño de la muestra, y de esta manera aplicar el instrumento de investigación solo a las personas que competen con la muestra y no a toda la población.

Para este estudio se aplicara la formula al total de la población que consiste a 197 personas.

Simbología: $n = \frac{N}{E^2(N-1)+1}$

Dónde:

- N: tamaño de la población
- n: tamaño de la población
- E: error estándar

Desarrollo:

$$n = \frac{N}{E^2(N-1)+1}$$

$$n = \frac{170}{0.05^2(170 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{170}{0,0025 (169) + 1}$$

$$n = \frac{170}{1.4225}$$

$$n = 132$$

Partiendo de la fórmula empleada el resultado reveló un total de 197 personas, a las cuales se les aplicara el instrumento de investigación, con el propósito de llevar a cabo la investigación. La fórmula que se empleó fue la de Dinamed, con un error estándar del 5%, lo que permitió la cuantificación de los datos.

La fórmula ha sido empleada a toda la población, lo que ha dado como resultado una muestra representativa que se ajusta a las necesidades de la presente investigación y que conlleva a la aplicación del instrumentos, el cual consiste en una encuesta de preguntas elaboradas de forma sencilla, para su fácil interpretación y comprensión, tomándose así los datos representativos.

Cuadro # 2 Distributivo de la Muestra

Ítems	Detalle	Población	%
1	Directivos	1	1,11 %
2	Docentes	3	3,33 %
3	Estudiantes	43	47,78 %
4	Representantes Legales	43	47,78 %
Total		90	100,00 %

Fuente: Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Fórmulas

$$n = \frac{N}{C^2(N-1) + 1}$$

$$n = \frac{90}{0.05^2(90-1) + 1}$$

$$n = \frac{90}{0.0025 \cdot (90) + 1}$$

$$n = \frac{90}{0.0025 \cdot 90 + 1}$$

$$n = \frac{90}{0.225 + 1}$$

$$n = \frac{90}{1.225}$$

$$n = 73$$

Cuadro # 3 Operacionalización de las Variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
Variables Independiente Técnicas lúdicas	Definiciones en torno a Técnicas Lúdicas	Características de las técnicas lúdicas
		Técnicas lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje.
		Enfoque social de las Técnicas lúdicas
		Importancia pedagógica de las técnicas lúdicas
		Desarrollo sostenibles de las técnicas lúdicas
		Las técnicas lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo.
		Las prácticas de las técnicas lúdicas en la Escuela de Educación Básica "9 de octubre".
Variable Dependiente Desarrollo del pensamiento creativo	Definiciones en torno al desarrollo del pensamiento creativo	Etapas del desarrollo del aprendizaje
		El pensamiento creativo.
		El desarrollo del pensamiento creativo en la educación.
		Incidencias del desarrollo del pensamiento creativo.
		Exposición en el desarrollo del pensamiento creativo
		El desarrollo del pensamiento creativo en el quehacer en la educación inicial
		El desarrollo de actividades creativas en la Escuela de Educación Básica "9 de octubre".

Fuente: **Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Métodos de Investigación

El método de investigación he permitido la realización procesual y ordenada en el transcurso del presente proyecto. Lo que ha puesto en evidencia un conjunto de aplicaciones coherentes y ligadas hacia el cumplimiento de los objetivos. Así mismo el método ha permitido la recolecta de datos, la ponderación de los mismo y las conclusiones partiendo de los resultados.

(Sierra, Metodos Didácticos, 2011)

El método deberá reunir no únicamente un contenido determinado o una serie de etapas sino contar con una base racional que le proporcione validez a los resultados que produzca, la cual está constituida por presupuestos filosóficos, un enfoque adoptado, principios racionales y técnicas específicas. (p. 46)

Por tanto, puede considerarse como el método de investigación por excelencia el método científico, el cual además considera una serie de rasgos: es teórico, problemático-hipotético, empírico, inductivo, deductivo, crítico, circular, analítico sintético, selectivo y abierto a la imaginación.

Así mismo de acuerdo con (Arias F. , 2012), “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” (p. 18). Esto permite que la labor del investigador se vea reflejada en los resultados que se obtienen al final del proceso. El método que se emplea en la investigación, ha sido bosquejado, analizado e interpretado para que dé respuestas veraces, eficaces y eficientes en

los resultados. Los métodos empleados son: el método deductivo y el método inductivo.

Método inductivo

De acuerdo con la literatura y los archivos revisados, es preciso mencionar que la filosofía del método inductivo, consiste en ir de lo particular a lo general. Generalmente este método permite que se logren los principios con los cuales se utiliza partir hacia el método deductivo y lograr la consolidación de conocimientos.

(Jiménez, 2012)“Los estudios de casos inductivos se llevan a cabo para ampliar, desarrollar y construir la teoría, porque la teoría existente es incompleta. La teoría generada se deriva directamente de los datos del investigador”. (p. 126). De acuerdo con la cita anterior, es posible recalcar que el método inductivo es la descripción de los hechos, fenómenos o acontecimientos sin modificarlos, es decir se describen tal como están.

Método deductivo

El método deductivo es aquel método que conlleva a la realización de una investigación que va desde lo general a lo particular, y así obtener conclusiones muy certeras de los acontecimientos que ocurren en el entorno. Este método es de suma importancia, puesto que permite establecer comparaciones y con ellos a la solución de los problemas en base a la semejanza existente.

(Juan C. , 2011)“Los estudios de casos deductivos utilizan la teoría existente para investigar un fenómeno enfocado. En el curso del estudio de caso la teoría existente se prueba y puede ser confirmada o rechazada”. (p. 56). Se considera este método importante durante el

desarrollo de la investigación ya que permite utilizar la información de forma oportuna.

Técnicas e instrumentos de investigación

Los instrumentos o las técnicas de investigación son aquellos medios o estrategias que se utilizan en la investigación para tomar o coleccionar datos acerca de una problemática en particular, es decir que el propósito es tomar información. Estos instrumentos tienen un carácter formal puesto que emplean un conjunto de procesos coherentes y ordenados, para conocer de forma eficaz el entorno de la problemática en particular.

Las técnicas que se emplearon en la investigación son las técnicas primarias y las técnicas secundarias. En cuanto a las primarias, es aquella que se la obtiene directamente en el lugar de los acontecimientos, es directa, es decir que es información de primera mano, puesto que pone en contacto directo al investigador con la situación real y los actores del problema.

(Marin, 2009)“Para encontrar los datos podemos acudir a dos tipos de fuentes: fuentes secundarias, cuando los datos proceden de instituciones gubernamentales, industriales o individuales y fuentes primarias cuando recogemos directamente los datos para el desarrollo de nuestra investigación”. (p. 87). Los instrumento de investigación que se emplearon dentro de esta técnica son: las encuestas y las entrevistas:

Encuesta

La encuesta es un instrumento de investigación cuyo propósito es la toma de datos, y consiste en un conjunto de preguntas cerradas, que son dirigidas a la muestra o a la población que se ha previamente seleccionado para la investigación. Esta encuesta es enfocada a la toma de datos primarios pertinentes y de acuerdo a las características que el investigador quiere tomar del entorno, en este sentido las preguntas son direccionadas con el tema y la propuesta.

La encuesta por lo tanto es un cuestionario que se encuesta sistematizado y muy bien estructurado, y sirve para determinar eficazmente las necesidades de la institución educativa en estudio y se elaboró una guía didáctica que conlleva la solución de la problemática a través de su factibilidad y operatividad.

Entrevista

Una entrevista es instrumento de investigación que consiste en la obtención de datos en base a preguntas abiertas bien estructuradas, y en donde el investigador de forma oral recibe la información de los sujetos o personas que convenientemente son parte del entorno del problema y que pueden aportar con información relevante.

(Vargas, 2012),

Una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas. Además, esta técnica está fuertemente influenciada por las características personales del entrevistador, así mismo, ha llegado a convertirse en una actividad de nuestra cultura, aunque la entrevista es un texto negociado, donde el poder, el género, la raza, y los intereses de clases han sido de especial interés en los últimos tiempos. (p. 39)

Por lo tanto en atención a los objetivos planteados, la presente investigación hace uso de la encuesta y la entrevista como medio de obtención de información para llevar a cabo el proyecto educativo.

Encuesta de investigación realizada a los Docentes

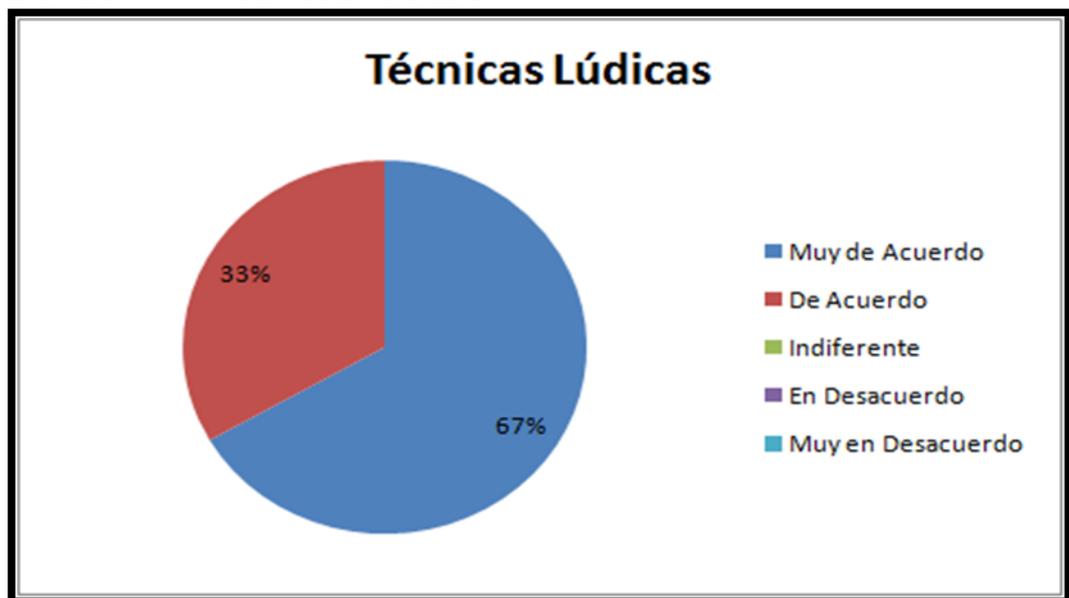
Tabla N° 1 – Técnicas Lúdicas

1.- ¿Aplica durante sus clases técnicas lúdicas que desarrollen la expresión corporal y motricidad en sus estudiantes?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Item 1	Muy de Acuerdo	2	67%
	De Acuerdo	1	33%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	3	100%

Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Gráfico N° 1 - Técnicas Lúdicas



Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

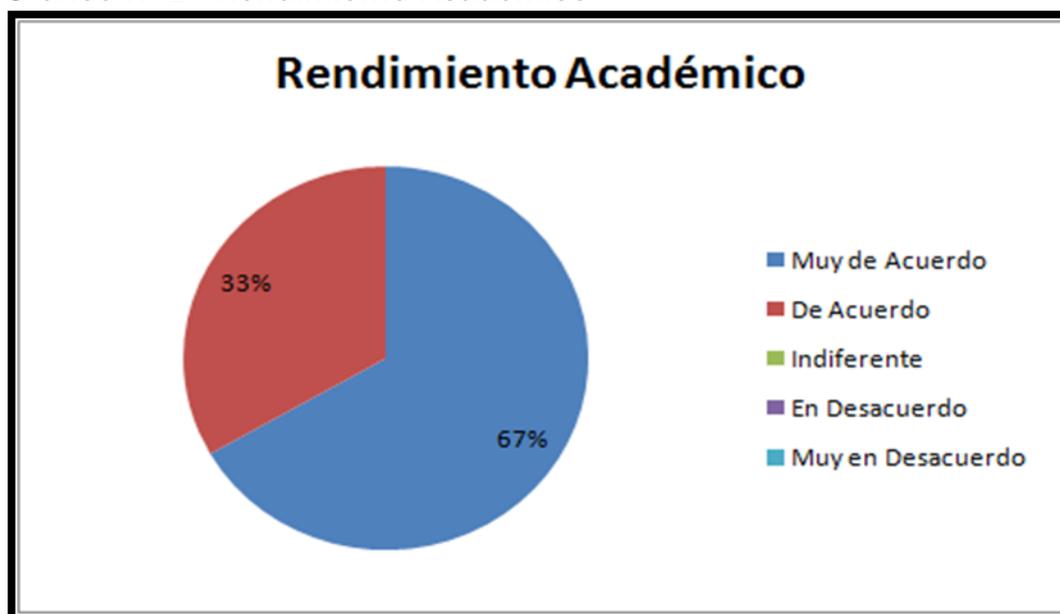
Comentario: De las encuestas realizadas a los docentes la mayoría están de acuerdo en aplicar técnicas lúdicas durante las clases que desarrollen la expresión corporal y motricidad en sus estudiantes.

Tabla Nº 2 – Rendimiento Académico

2.- ¿Ha recibido capacitaciones sobre el uso de técnicas lúdicas que eleven el nivel de rendimiento académico?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 2	Muy de Acuerdo	2	67%
	De Acuerdo	1	33%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	3	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
 Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Gráfico N° 2– Rendimiento Académico



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
 Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Comentario: De las encuestas realizadas a los docentes la mayoría están de acuerdo y manifiesta que si ha recibido capacitaciones sobre el uso de técnicas lúdicas que eleven el nivel de rendimiento académico.

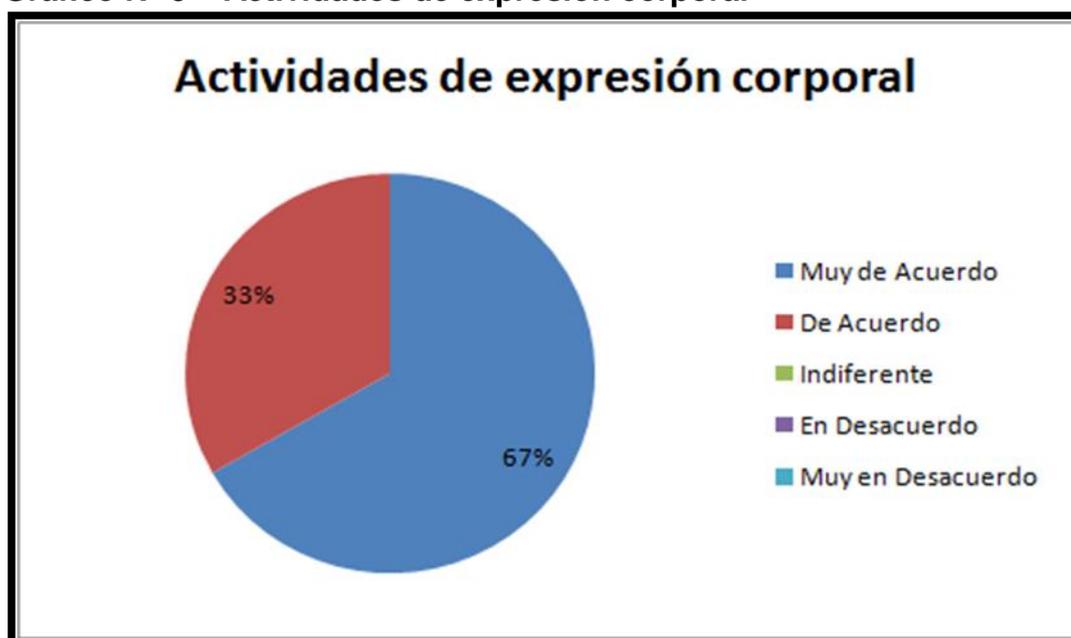
Tabla Nº 3 – Actividades de expresión corporal

3.- ¿Con el uso de técnicas lúdicas los estudiantes participan activamente en la ejecución de actividades de expresión corporal?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 3	Muy de Acuerdo	2	67%
	De Acuerdo	1	33%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	3	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”

Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Gráfico N° 3 – Actividades de expresión corporal



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Comentario: De las encuestas realizadas a los docentes la mayoría están de acuerdo y manifiesta que con el uso de técnicas lúdicas los estudiantes participan activamente en la ejecución de actividades de expresión corporal.

Tabla N° 4 – Proceso enseñanza aprendizaje

4.- ¿Los padres de familia colaboran activamente en el proceso enseñanza-aprendizaje?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 4	Muy de Acuerdo	3	100%
	De Acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	3	100%

Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Gráfico N° 4 – Proceso enseñanza aprendizaje



Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Comentario: De las encuestas realizadas a los docentes la mayoría están de acuerdo y manifiesta que los padres de familia colaboran activamente en el proceso enseñanza-aprendizaje.

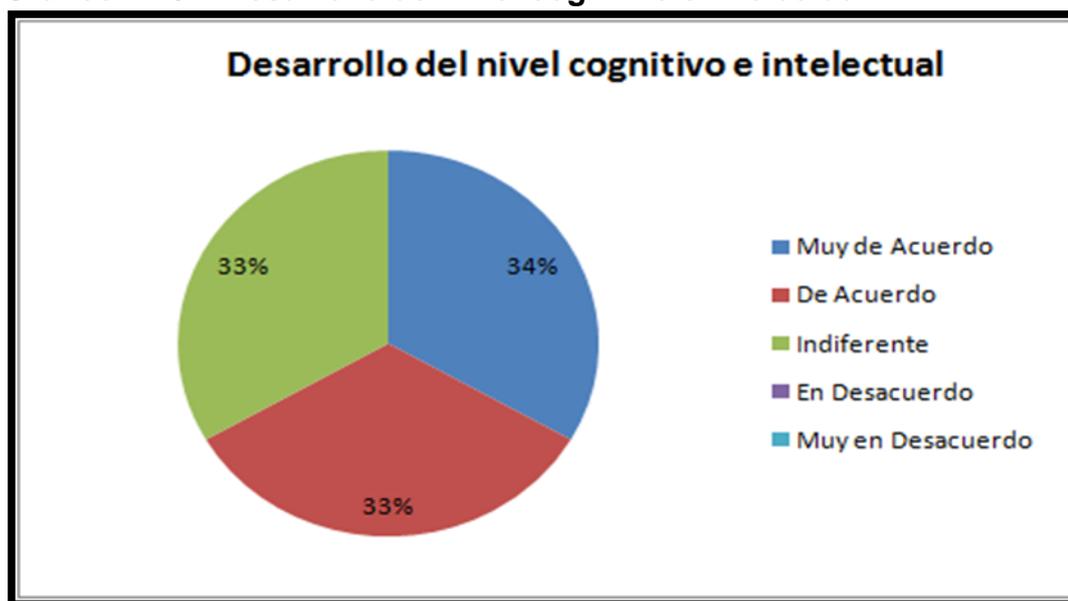
Tabla N° 5 – Desarrollo del nivel cognitivo e intelectual

5.- ¿Cree usted que el uso de las técnicas lúdicas mejora el desarrollo del nivel cognitivo e intelectual del infante?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 5	Muy de Acuerdo	1	34%
	De Acuerdo	1	33%
	Indiferente	1	33%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	3	100%

Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Gráfico N° 5 – Desarrollo del nivel cognitivo e intelectual



Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Comentario: De las encuestas realizadas a los docentes la mayoría están de acuerdo y manifiesta que el uso de las técnicas lúdicas mejora el desarrollo del nivel cognitivo e intelectual del infante.

Tabla Nº 6 – Destrezas Básicas

6.- ¿El uso de técnicas lúdicas en la expresión corporal permite el descubrimiento del propio cuerpo, movimientos corporales y control de su motricidad?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Item 6	Muy de Acuerdo	3	100%
	De Acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	3	100%

Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Gráfico Nº 6 – Destrezas Básicas



Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Comentario: De las encuestas realizadas a los docentes la mayoría están de acuerdo y manifiesta que el uso de técnicas lúdicas en la expresión corporal permite el descubrimiento del propio cuerpo, movimientos corporales y control de su motricidad.

Tabla N° 7 – Mejoramiento de las destrezas

7.- ¿El uso de técnicas lúdicas influye en el mejoramiento de las destrezas básicas fundamentales?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 7	Muy de Acuerdo	0	0%
	De Acuerdo	3	100%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total		3

Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

GRÁFICO N° 7 – Mejoramiento de las destrezas



Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"**
 Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

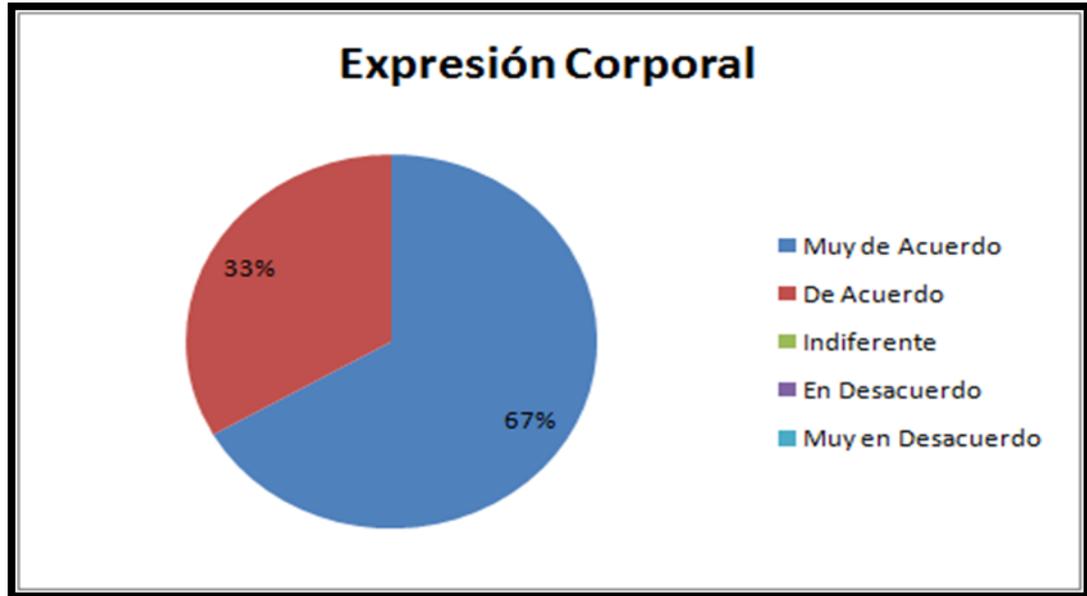
Comentario: De las encuestas realizadas a los docentes la mayoría están de acuerdo y manifiesta que el uso de técnicas lúdicas influye en el mejoramiento de las destrezas básicas fundamentales.

Tabla Nº 8 – Expresión Corporal

8.- ¿Las actividades de expresión corporal fortalecen la relación del entorno con la interacción con los otros y con los objetos?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 8	Muy de Acuerdo	2	67%
	De Acuerdo	1	33%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	3	100%

Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"**
 Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Gráfico Nº 8 – Expresión Corporal



Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Comentario: De las encuestas realizadas a los docentes la mayoría están de acuerdo y manifiesta que las actividades de expresión corporal fortalecen la relación del entorno con la interacción con los otros y con los objetos.

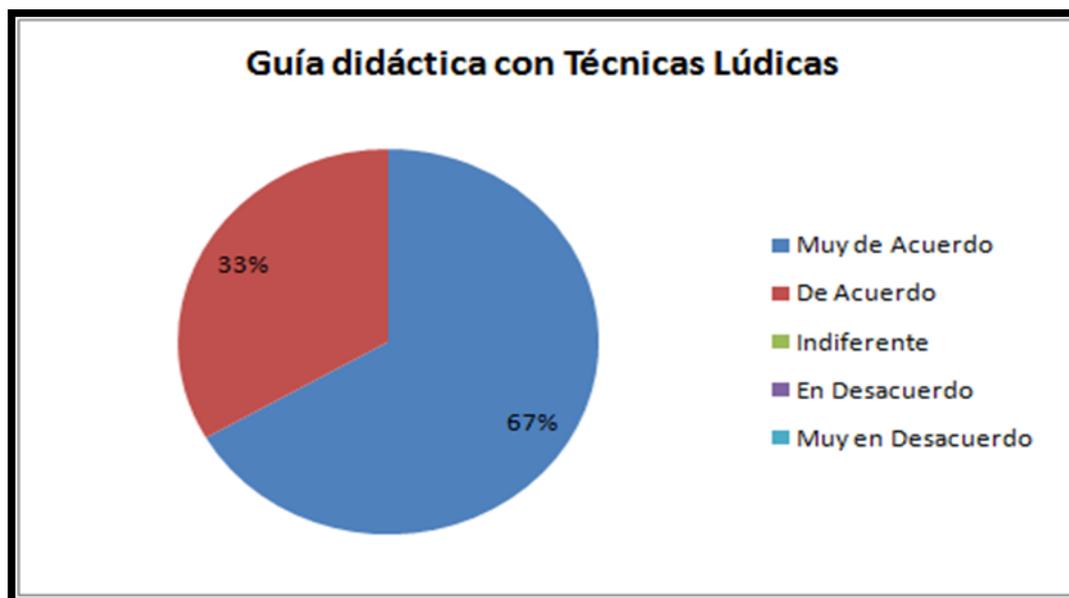
Tabla Nº 9 – Guía didáctica con Técnicas Lúdicas

9.- ¿Considera usted que elaborar una guía didáctica con técnicas lúdicas favorecerá en el desarrollo de destrezas básicas en el nivel inicial?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 9	Muy de Acuerdo	2	67%
	De Acuerdo	1	33%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	3	100%

Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Gráfico N° 9 – Guía didáctica con Técnicas Lúdicas



Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Comentario: De las encuestas realizadas a los docentes la mayoría están de acuerdo y manifiesta que elaborar una guía didáctica con técnicas lúdicas favorecerá en el desarrollo de destrezas básicas en el nivel inicial.

Tabla N° 10 – Implementar una guía didáctica

10.- ¿Al implementar un guía didáctica con técnicas lúdicas para el nivel inicial permitirá desarrollar destrezas de pensamiento creativo, expresión corporal y motricidad?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 10	Muy de Acuerdo	3	100%
	De Acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	3	100%

Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Gráfico N° 10 – Implementar una guía didáctica



Fuente: **Docentes de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Comentario: De las encuestas realizadas a los docentes la mayoría están de acuerdo y manifiesta que al implementar un guía didáctica con técnicas lúdicas para el nivel inicial permitirá desarrollar destrezas de pensamiento creativo, expresión corporal y motricidad.

Encuesta de investigación a los Representantes Legales

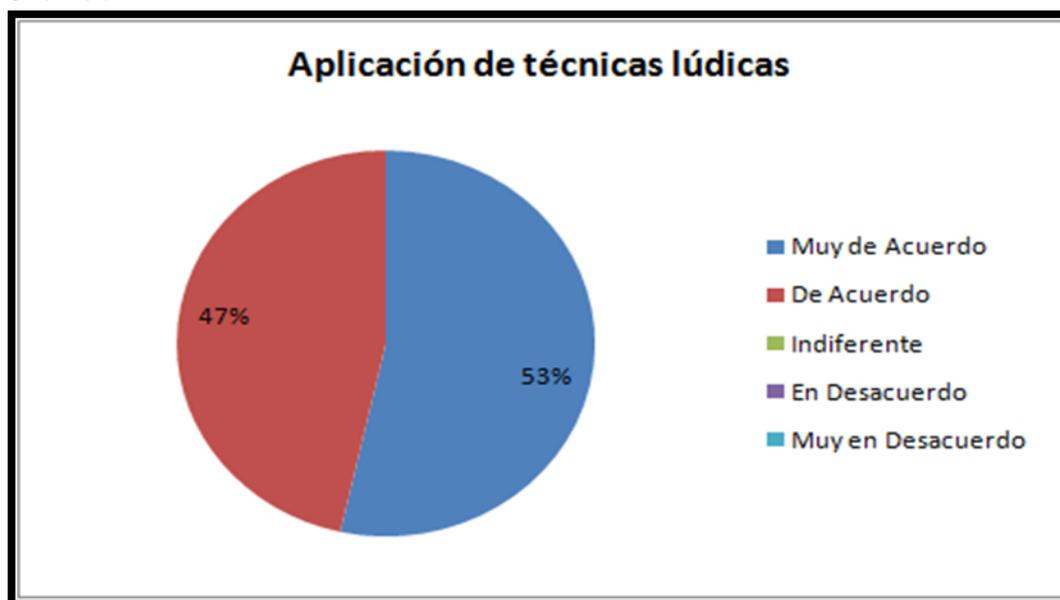
Tabla N° 11 – Aplicación de técnicas lúdicas

1.- ¿Considera usted que el docente aplica técnicas lúdicas que desarrollen la expresión corporal y motricidad?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 11	Muy de Acuerdo	23	53%
	De Acuerdo	20	47%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	43	100%

Fuente: **Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”**

Elaborado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**

Gráfico N° 11



Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"
Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

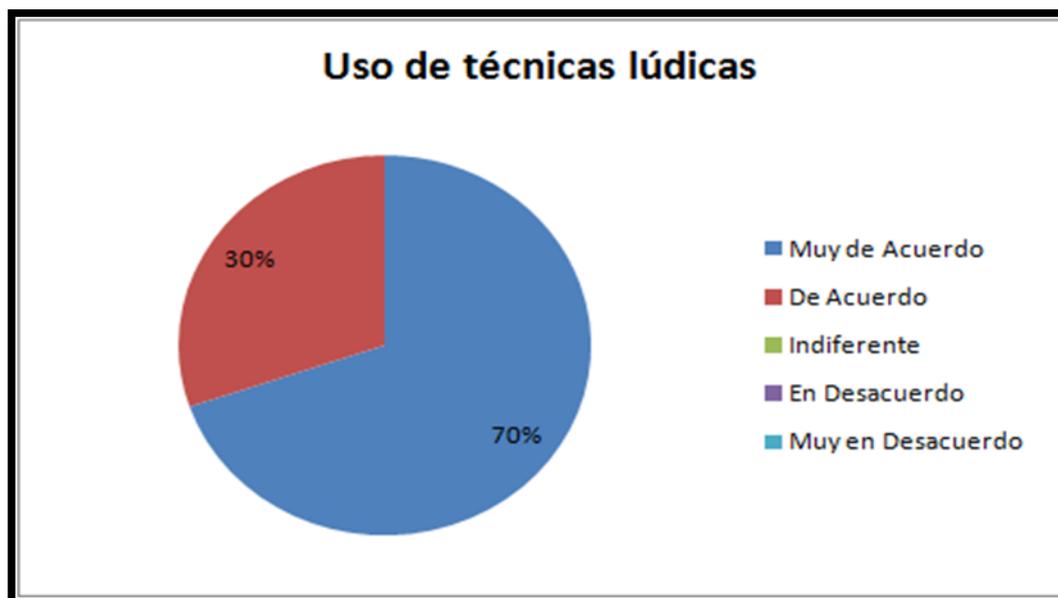
Comentario: De las encuestas realizadas a los representantes legales la mayoría están de acuerdo y manifiesta que al implementar un guía didáctica con técnicas lúdicas para el nivel inicial permitirá desarrollar destrezas de pensamiento creativo, expresión corporal y motricidad.

Tabla N° 12 – Uso de técnicas lúdicas

2.- ¿Piensa usted que los docentes deben recibir capacitaciones que amplíen destrezas de expresión corporal mediante el uso de las técnicas lúdicas?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 12	Muy de Acuerdo	30	70%
	De Acuerdo	13	30%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	43	100%

Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"
Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Gráfico N° 12



Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"
Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Comentario: De las encuestas realizadas a los representantes legales la mayoría están de acuerdo y manifiesta que los docentes deben recibir capacitaciones que amplíen destrezas de expresión corporal mediante el uso de las técnicas lúdicas.

Tabla N° 13 – Recursos didácticos

3.- ¿El docente aplica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje técnicas lúdicas utilizando recursos didácticos innovadores?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 13	Muy de Acuerdo	23	53%
	De Acuerdo	15	35%
	Indiferente	5	12%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	43	100%

Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"
Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Gráfico N° 13 – Recursos didácticos



Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
 Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

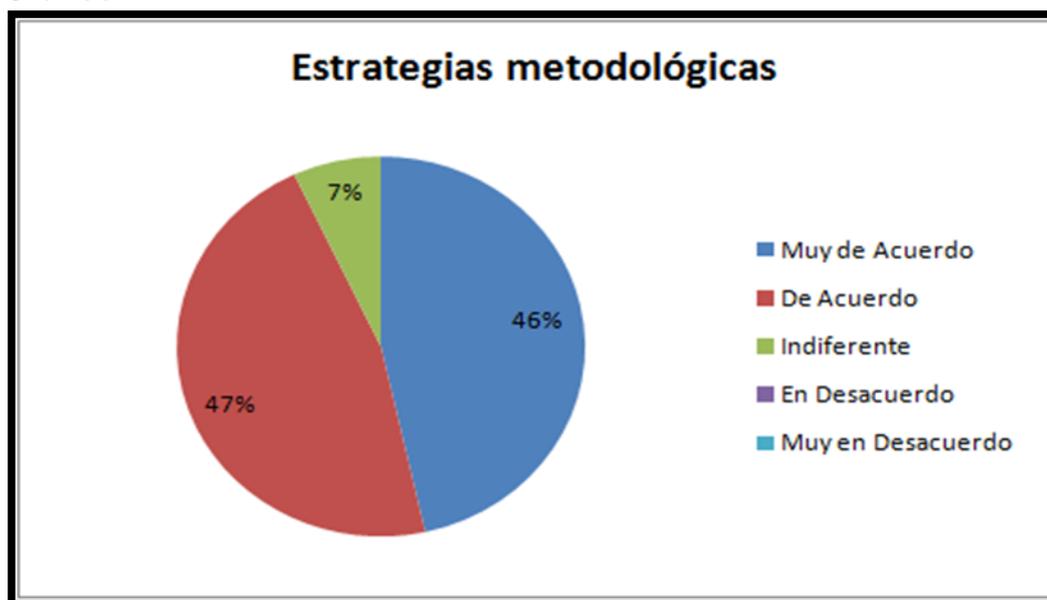
Comentario: De las encuestas realizadas a los representantes legales la mayoría están de acuerdo y manifiesta que el docente aplica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje técnicas lúdicas utilizando recursos didácticos innovadores.

Tabla Nº 14 – Estrategias metodológicas

4.- ¿El docente aplica estrategias metodológicas durante el desarrollo del pensamiento creativo de los niños en los procesos de enseñanza-aprendizaje?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 14	Muy de Acuerdo	20	47%
	De Acuerdo	20	46%
	Indiferente	3	7%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	43	100%

Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
 Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Gráfico N° 14



Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
 Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

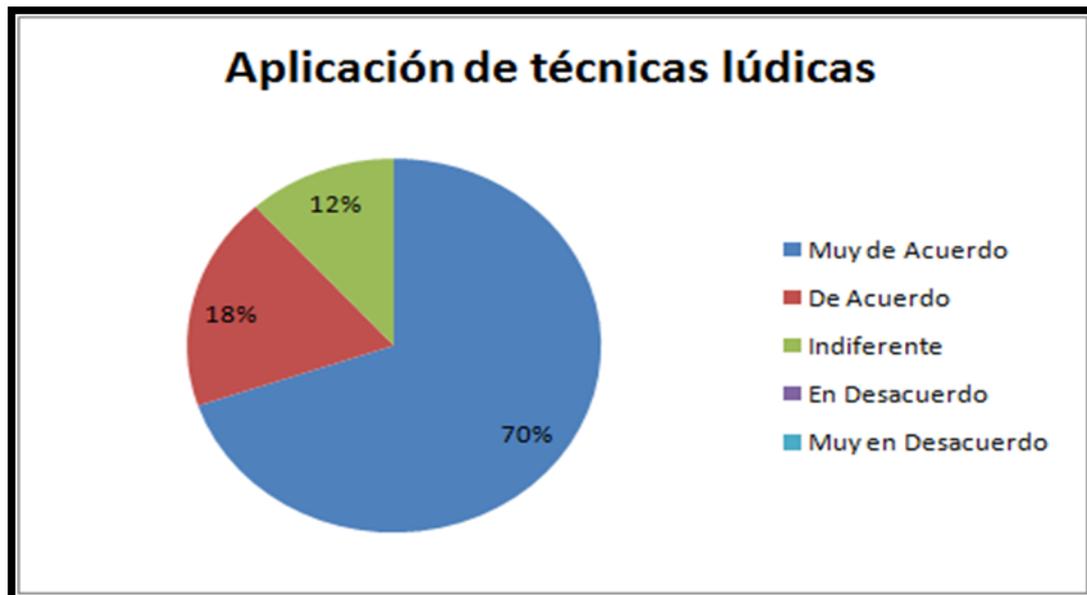
Comentario: De las encuestas realizadas a los representantes legales la mayoría están de acuerdo y manifiesta que el docente aplica estrategias metodológicas durante el desarrollo del pensamiento creativo de los niños en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Tabla N° 15 – Aplicación de técnicas lúdicas

5.- ¿Los estudiantes demuestran un buen desenvolvimiento en la expresión corporal y motriz por la aplicación de técnicas lúdicas?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 15	Muy de Acuerdo	30	70%
	De Acuerdo	8	18%
	Indiferente	5	12%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	43	100%

Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
 Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Gráfico N° 15 – Aplicación de técnicas lúdicas



Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"
 Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

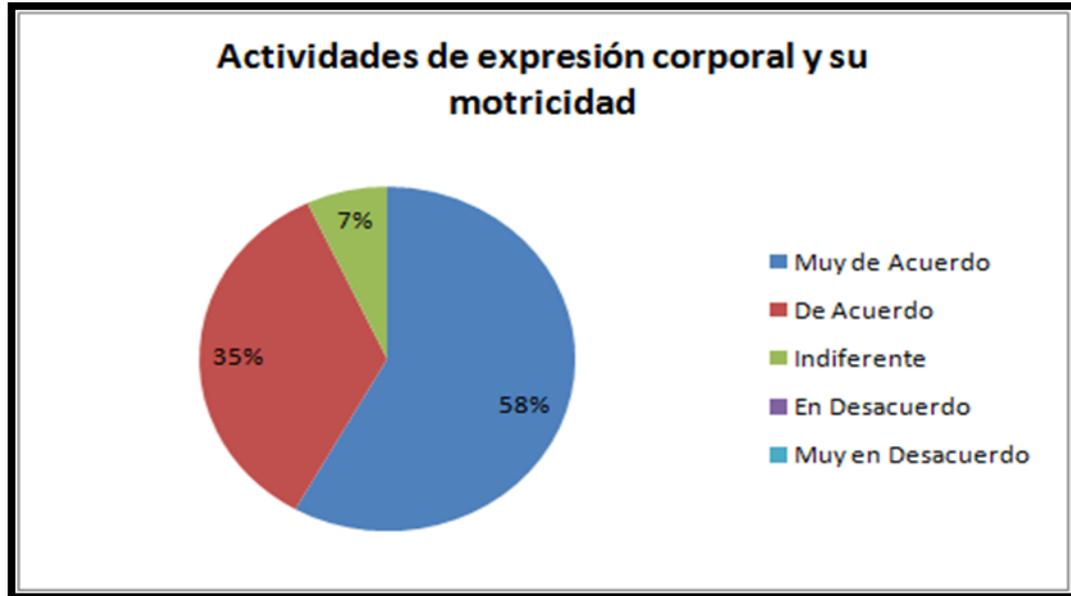
Comentario: De las encuestas realizadas a los representantes legales la mayoría están de acuerdo y manifiesta que los estudiantes demuestran un buen desenvolvimiento en la expresión corporal y motriz por la aplicación de técnicas lúdicas.

Tabla Nº 16 – Actividades de expresión corporal y su motricidad

6.- ¿Cree usted que el docente debe implementar las técnicas lúdicas de manera interactiva para ejercitar actividades de expresión corporal y su motricidad?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 16	Muy de Acuerdo	25	58%
	De Acuerdo	15	35%
	Indiferente	3	7%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	43	100%

Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"
 Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Gráfico N° 16 – Actividades de expresión corporal y su motricidad



Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Comentario: De las encuestas realizadas a los representantes legales la mayoría están de acuerdo y manifiesta que el docente debe implementar las técnicas lúdicas de manera interactiva para ejercitar actividades de expresión corporal y su motricidad.

Tabla N° 17 – Desarrollen destrezas específicas para el nivel inicial

7.- ¿Considera Ud. que la infraestructura de una institución educativa influye para aplicar las técnicas lúdicas que desarrollen destrezas específicas para el nivel inicial?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 17	Muy de Acuerdo	15	35%
	De Acuerdo	15	35%
	Indiferente	10	23%
	En Desacuerdo	3	7%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	43	100%

Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Gráfico N° 17 – Desarrollen destrezas específicas para el nivel inicial



Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
 Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

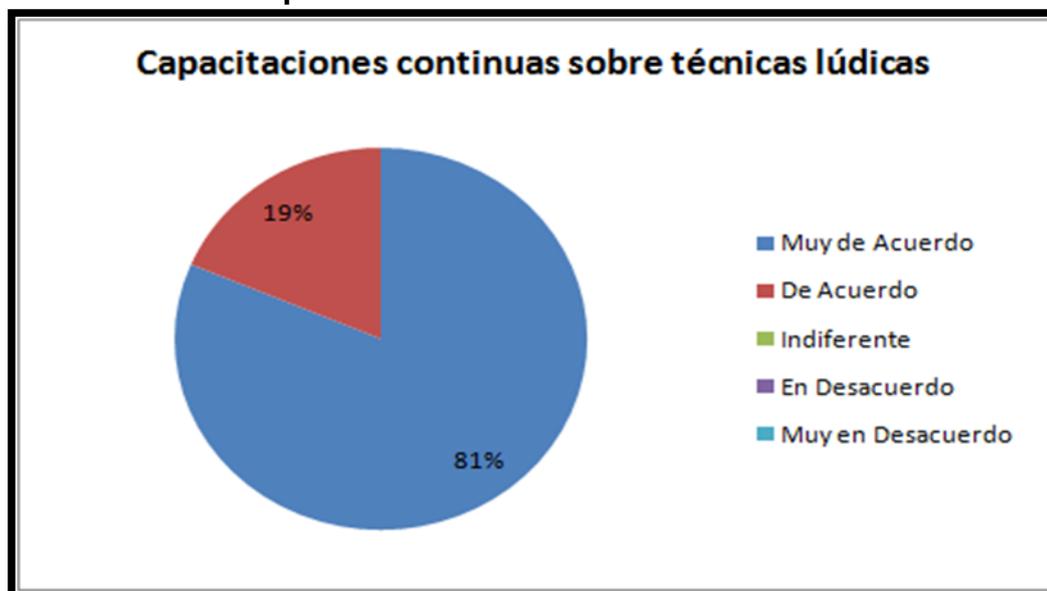
Comentario: De las encuestas realizadas a los representantes legales la mayoría están de acuerdo y manifiesta que la infraestructura de una institución educativa influye para aplicar las técnicas lúdicas que desarrollen destrezas específicas para el nivel inicial.

Tabla N° 18 – Capacitaciones continuas sobre técnicas lúdicas

8.- ¿Considera usted que el docente debe recibir capacitaciones continuas sobre técnicas lúdicas que fortalezcan destrezas en el nivel inicial?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 18	Muy de Acuerdo	35	81%
	De Acuerdo	8	19%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	43	100%

Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
 Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Gráfico N° 18 – Capacitaciones continuas sobre técnicas lúdicas



Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

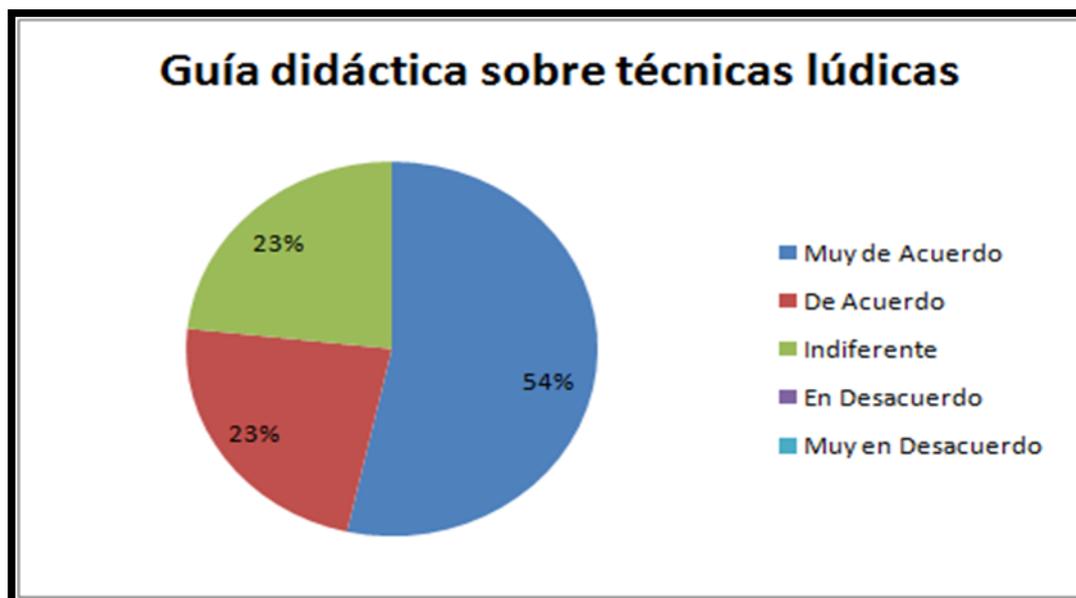
Comentario: De las encuestas realizadas a los representantes legales la mayoría están de acuerdo y manifiesta que el docente debe recibir capacitaciones continuas sobre técnicas lúdicas que fortalezcan destrezas en el nivel inicial.

Tabla N° 19 – Guía didáctica sobre técnicas lúdicas

9.- ¿Con la elaboración de una guía didáctica sobre técnicas lúdicas aumentará en el desarrollo del pensamiento creativo, en el ámbito expresión corporal y motricidad?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 19	Muy de Acuerdo	23	54%
	De Acuerdo	10	23%
	Indiferente	10	23%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	43	100%

Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Gráfico N° 19 – Guía didáctica sobre técnicas lúdicas



Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

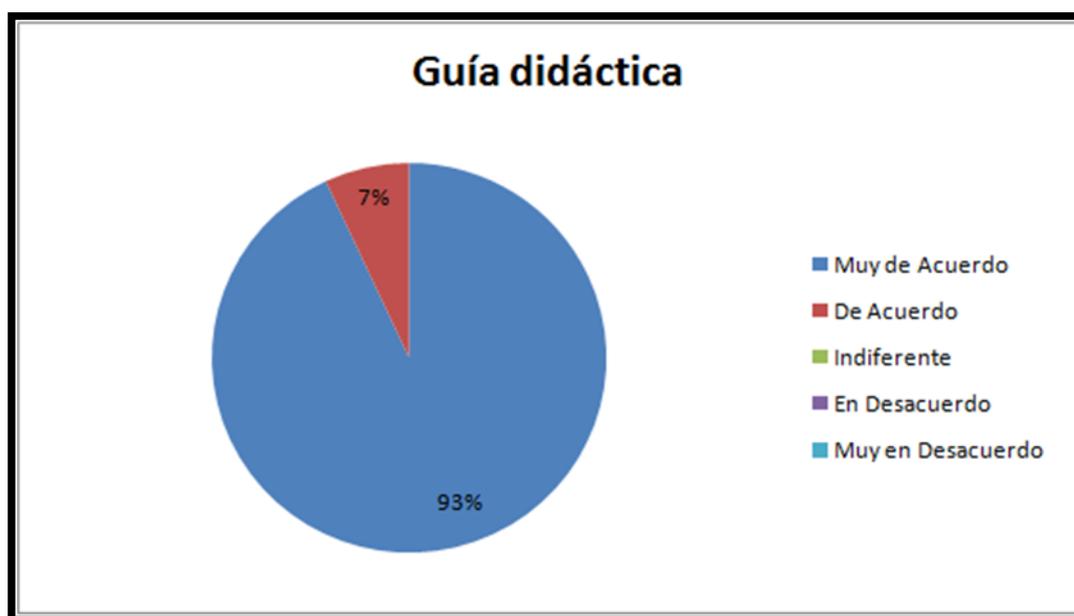
Comentario: De las encuestas realizadas a los representantes legales la mayoría están de acuerdo y manifiesta que con la elaboración de una guía didáctica sobre técnicas lúdicas aumentará en el desarrollo del pensamiento creativo, en el ámbito expresión corporal y motricidad.

Tabla N° 20 – Guía didáctica

10.- ¿Al implementar la guía didáctica con enfoque de destrezas y el uso de las técnicas lúdicas se fortalecerá el nivel cognitivo e intelectual de los estudiantes?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Ítem 20	Muy de Acuerdo	40	54%
	De Acuerdo	3	23%
	Indiferente	0	23%
	En Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	43	100%

Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica “9 de Octubre”
Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

GRÁFICO N° 20 – Guía didáctica



Fuente: Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"
Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Comentario: De las encuestas realizadas a los representantes legales la mayoría están de acuerdo y manifiesta que al implementar la guía didáctica con enfoque de destrezas y el uso de las técnicas lúdicas se fortalecerá el nivel cognitivo e intelectual de los estudiantes.

Análisis e interpretación de Datos

El análisis y la interpretación de los datos, permitirá evaluar cuál es la Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, en el ámbito expresión corporal y motricidad en los estudiantes de educación inicial de la Escuela de Educación Básica 9 de Octubre, de la Zona 5, Distrito 09D20, Provincia del Guayas, Cantón Salitre, Parroquia General Vernaza, en el periodo 2014 - 2015. Cuya actividad permite desarrollar la siguiente Propuesta factible: Diseño de una guía didáctica con enfoques destrezas con criterio desempeño.

Se ha tomado en consideración la colecta de datos a través de las fuentes primarias y secundarias, la primaria pone en contacto directo al investigador con la problemática a través de los instrumento de investigación (encuesta y entrevista), también las fuentes secundarias que conlleva la revisión de los archivos y registro que han servido de antecedentes y bases teóricas en la problemática.

La fuente primaria ha considerado a la encuesta como el instrumento de investigación apropiado, la cual consta de un total de 10 preguntas desarrolladas de forma fácil de entender e interpretar, para que las personas que son encuestadas pueden responder de forma eficaz, lo que provoca que los resultados sean veraces y las conclusiones apropiadas, dando respuesta a los objetivos formulados.

Las respuestas de todas las encuestas han sido sumadas, tabuladas y ponderadas de tal forma que se han registrado sintéticamente a través de tablas de frecuencias, y aplicando la fórmula estadística correspondiente se ha obtenido el porcentaje de los resultados, que luego han sido graficados, analizados y concluido.

Prueba Chi cuadrado

Objetivo: Demostrar estadísticamente si existe relación entre la variable independiente y dependiente.

Variable Independiente: Técnicas Lúdicas.

Variable Dependiente: Desarrollo del pensamiento creativo

Tabla Nº 21

Influencias de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, en el ámbito de expresión corporal y motricidad

Aplica durante sus clases técnicas lúdicas que desarrollen la expresión corporal y motricidad en sus estudiantes	El docente aplica estrategia metodológica durante el desarrollo del pensamiento creativo de los niños en los procesos enseñanza aprendizaje				Total
	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	Muy de acuerdo	
Muy en desacuerdo	4,00	6,00	1,00	,00	11,00
	36,36%	54,55%	9,09%	,00%	100,00%
	33,33%	40,00%	8,33%	,00%	27,50%
	10,00%	15,00%	2,50%	,00%	27,50%
En desacuerdo	5,00	6,00	6,00	,00	17,00
	29,41%	35,29%	35,29%	,00%	100,00%
	41,67%	40,00%	50,00%	,00%	42,50%
	12,50%	15,00%	15,00%	,00%	42,50%
Indiferente	3,00	3,00	4,00	,00	10,00
	30,00%	30,00%	40,00%	,00%	100,00%
	25,00%	20,00%	33,33%	,00%	25,00%
	7,50%	7,50%	10,00%	,00%	25,00%
De acuerdo	,00	,00	1,00	1,00	2,00
	,00%	,00%	50,00%	50,00%	100,00%
	,00%	,00%	8,33%	100,00%	5,00%
	,00%	,00%	2,50%	2,50%	5,00%
Total	12,00	15,00	12,00	1,00	40,00
	30,00%	37,50%	30,00%	2,50%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
	30,00%	37,50%	30,00%	2,50%	100,00%

Fuente: Docentes y Representantes Legales de la Escuela de Educación Básica "9 de Octubre"

Elaborado por: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCIA y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO

Nivel de significancia: Alfa = 0.05 o 5%

Estadístico de prueba a utilizar: Chi Cuadrado

Valor P o significancia

Tabla N° 22
Prueba de Chi-cuadrado

Pruebas Chi-cuadrado.			
Estadístico	Valor	df	Sig. Asint. (2-colas)
Chi-cuadrado de Pearson	23,89	9	,004
Razón de Semejanza	12,65	9	,004
Asociación Lineal-by-Lineal	5,73	1	,001
N de casos válidos	40		

Como el valor de p es menor que 0,05 afirmo que si existe relación entre las variables y por lo tanto las técnicas lúdicas si inciden en el desarrollo del pensamiento creativo.

Correlación de las variables

La tabla 1 con la pregunta: Aplica durante sus clases técnicas lúdicas que desarrollen la expresión corporal y motricidad en sus estudiantes.

Interprete.

Esta pregunta según los encuestados manifestaron en su gran mayoría que empleando técnicas lúdicas permitirá el desarrollo de actividades que permitan desarrollar la expresión corporal y motricidad en sus estudiantes.

La tabla 3 con la pregunta: Con el uso de técnicas lúdicas los estudiantes participan activamente en la ejecución de actividades de expresión corporal.

Interprete.

Esta pregunta según los encuestados contestaron en su gran mayoría que el uso de técnicas lúdicas como estrategia metodológica es importante en la participación activa en las actividades de expresión corporal.

La tabla 5 con la pregunta: Cree usted que el uso de las técnicas lúdicas mejora el desarrollo del nivel cognitivo e intelectual del infante.

Interprete.

Esta pregunta según los encuestados está de acuerdo en el uso de técnicas lúdicas mejora el nivel cognitivo e intelectual del infante en el desarrollo de actividades.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- A partir de las encuestas aplicadas, se puede concluir que en la institución educativa en la actualidad necesitan de técnicas lúdicas que fortalezcan y desarrollen el desempeño escolar del nivel inicial

que les permita aumentar actividades que se realizan dentro y fuera de su entorno educativo.

- Los docentes deben recibir la capacitación necesaria para la utilización de la guía didáctica la misma que servirá como estrategia metodológica en el desarrollo de técnicas lúdicas.
- Los beneficiarios de la guía didáctica serán todos quienes conforman la comunidad educativa de dicha institución.
- Los padres de familia juegan un papel importante en la utilización de la guía didáctica.

Recomendaciones

- Se recomienda que se implementen estrategias metodológicas con técnicas lúdicas en el proceso del desarrollo del pensamiento creativo con ambiente especiales que fortalezcan el proceso educativo en los niños de educación inicial, con un trabajo de calidad.
- Los docentes deben adoptar un papel importante e inducir al infante en los contenidos se los considere como aprendizaje significativo, sin descartar los juegos en que el infante los pueda realizar solos que contribuyan al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar para ellos sea totalmente cotidianos y se puedan desenvolver en cualquier situación que se les presente.
- Se recomienda socializar la guía didáctica a toda la comunidad educativa y al mismo ponerla en práctica ya que servirá como guía metodológica a los docentes de dicha institución educativa.
- A los padres de familiares es importante que se involucren en las actividades que ellos realizan fuera y dentro del aula con los niños brindándoles seguridad y no solo se trata llenarlo de conocimientos o de terminar y concluir con una actividad lúdica sino de compartir un rato ameno logrando expresar todo sus sentimientos y compartir un momento de alegría para que el niño se sienta apoyado y querido por sus padres llegando a obtener óptimos resultados.

CAPÍTULO IV LA PROPUESTA

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA

Justificación

Este proyecto educativo está basado en experiencias en el nivel de inicial con enfoque para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en los infantes de inicial 2 grupo de 3 y 4 años, con el fin de mejorar los procesos aprendizaje favoreciendo a los educandos aprovechando las habilidades que ellos tienen para fortalecerlas al desarrollar por medio de la observación, exploración, la manipulación, la clasificación, la comparación y otras habilidades de una manera creatividad, dinámica y participativa.

El diseño de una guía didáctica con enfoque al desarrollo de destrezas con criterio de desempeño ofrece oportunidades para que los niños de una manera lúdica adquieran un nivel de desarrollo físico y psíquico que les permitan alcanzar nuevos conocimientos por medio de sus experiencias y aumente su potencial que contribuyan de esta manera a disminuir el bajo rendimiento escolar y logren analizar el entorno que les rodea, resolver problemas y tomar decisiones en su vida diaria.

Es importante orientar procesos educativos en este nivel y la ventaja del enfoque de destrezas con criterio de desempeño visualiza un acercamiento a los conceptos, actitudes, normas y valores respetando las líneas generales acorde a la edad en relación a su aspecto afectivo.

Los componentes que se deben organizar para desarrollar las destrezas de aprendizaje en percepción, motricidad y pensamiento por lo que se menciona las funciones de cada una de ellas se promueve la estimulación de los sentidos visuales, auditiva, táctil, gustativa, olfativa y kinestésico, que ayuda a los niños y niñas a organizar los estímulos e información que perciben del ambiente que les rodea, interpretando y completando la información que tienen de sus experiencias previas. El área desarrolla las destrezas que servirán de base para la adquisición de los aprendizajes en general.

Se propicia el desarrollo de destrezas motoras, estimulando las funciones motrices, la tonicidad muscular, el desarrollo del equilibrio, el control, la rapidez y precisión de los movimientos del cuerpo, así como las relaciones del espacio y tiempo que están íntimamente relacionadas con el movimiento.

De esta manera contribuye a desarrollar la comprensión y elaboración de significados, relaciones y conexiones con sentido. El pensamiento se traduce en la comparación, la abstracción y la combinación de contenidos, es un proceso individual y está influenciado fuertemente por el lenguaje, las emociones y el entorno. El desarrollo del pensamiento requiere de herramientas como: percibir, observar, discriminar, nombrar, identificar detalles, recordar, ordenar, entre otros. Así como inferir, comparar, contrastar, categorizar, clasificar, describir, explicar, identificar causa-efecto, predecir, estimar, resolver problemas.

Objetivos

Objetivo General

- Diseñar una guía didáctica con enfoque de desarrollo, destrezas con criterio de desempeño con el propósito de motivar a la

comunidad educativa a mejorar los contenidos en el saber hacer y ser de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivo Específicos

- Identificar las características de su entorno manipulando con precisión las acciones de asociación, clasificación, paramiento, seriación y ordenamiento de las características propias de los objetos de su ambiente escolar.
- Coordinar movimientos motores, vasomotoras para realizar diferentes trazos.
- Establecer la relación de causa-efecto, según su edad relacionando los objetos y fenómenos entre sí.

Aspectos teóricos

Guía Didáctica

La guía didáctica es el instrumento digital o impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman la asignatura, incluyendo las actividades de aprendizaje y de estudio independiente de los contenidos. (Aguilar, 2009)

Características de la guía didáctica

- Ofrece información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio de la asignatura para el cual fue elaborada.
- Presenta orientaciones en relación con la metodología y enfoque de la asignatura.
- Presenta instrucciones acerca de cómo construir y desarrollar el conocimiento (saber), las habilidades (saber hacer), las actitudes y valores (saber ser) y aptitudes (saber convivir) en los estudiantes.

- Define los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para:
- Orientar la planificación de las lecciones.
- Informar al alumno de lo que ha de lograr.
- Orientar la evaluación.

Funciones básica de la guía didáctica

- Establece las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.
- Aclara en su desarrollo las dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- Especifica en su contenido, la forma física y metodológica en que el alumno deberá presentar sus productos.
- Promoción del aprendizaje autónomo y la creatividad.
- Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y la reflexión, estimulen la iniciativa, la creatividad y la toma de decisiones.
- Propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido.
- Contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento lógico que impliquen diferentes interacciones para lograr su aprendizaje.

Factibilidad de su aplicación:

Este proyecto es factible para los estudiantes de educación inicial de la Escuela de Educación Básica 9 de Octubre de la Zona 5, Distrito 09D20, Provincia del Guayas, Cantón Salitre, Parroquia General Vernaza en el periodo 2014 – 2015, por lo que permite valorar el desarrollo y cumplimiento de los objetivos de aprendizaje a través de la sistematización de las destrezas con criterios de desempeño.

Financiera: La propuesta cuenta con el apoyo de la infraestructura de la Escuela de Educación Básica 9 de Octubre y del Director, los docentes, padres de familia, el Director pone a disposición las 5 salas de clases los implementos y materiales didácticos que ayudaran en la correcta capacitación para los niños del nivel inicial 2 grupo de 3 y 4 años para el beneficio del desarrollo de destrezas con criterios de desempeño tanto al principio como durante y al final del proceso, a través de la realización de las actividades lúdicas curriculares del aprendizaje.

Legal: La propuesta se enmarca en estrategias que han sido aplicados por la reforma curricular que promueve potenciar el aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros, Los niños y niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que lleven a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura, Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de los niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse. (MINEDUC, 2014)

Técnica: Para realizar el seguimiento en el proceso enseñanza-aprendizaje se utiliza como técnica principal la observación directa de los desempeños del niño en situaciones cotidianas.

Indicadores esenciales de evaluación: planteadas en la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Inicial, que se deben cumplir por todos los estudiantes del país al finalizar un año

escolar, Estos indicadores se evidenciarán en actividades de evaluación que permitan recabar y validar los aprendizajes con registros concretos.

Recursos: son los elementos necesarios para llevar a cabo el proyecto, los recursos humanos que están comprendidos por la comunidad educativa que por medio de las encuestas han manifestado la prioridad de mejorar los conocimientos de sus representados.

Descripción de la propuesta

La presente guía didáctica con enfoque al desarrollo de destrezas con criterio de desempeño está estructurada en actividades lúdicas innovadoras las cuales han sido elaboradas de acuerdo con el tema de la investigación, tomando en consideración los aspectos concernientes que permitan un aporte a la sociedad.

Actividad # 1 - Los zapitos inquietos

Actividad # 2 - Reconozcamos a nuestro centro infantil

Actividad # 3 - El gato y el ratón

Actividad # 4 - Bailando y cantando, nos movemos

Actividad # 5 - Juguemos a los medios de transporte

Actividad # 6 - ¿qué color es este?

Actividad # 7 - ¡La epidemia! ¡Corran!

Actividad # 8 - El paseo de la familia conejo

Actividad # 9 - Vamos a sembrar maíz (Canción)

Actividad # 10 - Mariposa de colores (Ronda)

Actividad # 11 - Materilerieron (Ronda)

Actividad # 12 - Vasos Locos

Actividad # 13 - La hora del baño

Actividad # 14 - Desafiando el olfato

Actividad # 15 - Cajas de sorpresa.

Actividad # 16 - La escondida

Actividad # 17 - Clasifica y ordena

Actividad # 18 - Descubriendo mis pies

Actividad # 19 - Veo, veo

Actividad # 20 - Balón caído

Guía Didáctica



Actividad # 1

NOMBRE: Los zapitos inquietos



OBJETIVO: Demostrar las posibilidades de saltar y aplicarlos en las actividades lúdicas.

DETREZAS: Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Patio, Parque Infantil, Aros, Tiza, Ulas, Bordes, Gradas, Sillas, Mesas, Bancos, Troncos, Llantas.

DESARROLLO:

1.- Imitar a los animales que saltan:

- Saltar como el sapito.
- Saltar como el canguro.
- Saltar dentro y fuera de un aro lento y rápido.

2.- Saltar con uno y otro pie dentro de aros colocados en el suelo.

3.- Realizar todos los saltos posibles libremente y combinados: con los pies, con un pie y otro pie, etc.

4.- Realizar saltos de profundidad desde bordes, gradas, zanjas, sillas, llantas, mesas, vallas, etc., disponibles en el Centro Infantil

5.- Realizar saltos aprovechando el ambiente natural (subidas, bajadas, escaleras, piedras, líneas, ruedas, etc.)

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		"Los zapitos inquietos"			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer este juego?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar. Compara el juego del uno con el otro niño.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.</p>	Patio Parque Infantil Aros Tiza Ulas Bordes Gradadas Sillas	Demuestra de autonomía en la actividad sapitos inquietos	

Actividad # 2

NOMBRE: Reconozcamos a nuestro centro infantil



OBJETIVO: Crear seguridad para realizar saltos, brincos y desplazamientos.

DETREZAS: Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Aula y patio, Bastón, Disfraz, Líneas, trazadas, Grabadora.

DESARROLLO:

- Caminar imitando a enanos (agachados), gigantes (en punta de pies y brazos extendidos), a los abuelitos (encorvados y con bastón).
- Caminar libremente por todo el espacio físico del Centro Infantil, en forma individual, parejas, tríos, etc.
- Caminar a diferentes ritmos: pito, pandereta y otros elementos.
- Caminar imitando diferentes animales como: Oso lento, caballo rápido, conejo veloz.
- Caminar adelante, atrás, en línea recta, en círculo, formando diferentes figuras.
- Conducir con los pies descalzos diferentes objetos: bolitas, semillas, rollitos, hasta un lugar determinado y colocar con los pies en un recipiente.

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		"Reconozcamos a nuestro centro infantil"			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer este juego de reconocer nuestro centro infantil?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en el reconocimiento del centro infantil. Compara el juego del uno con el otro niño.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.</p>	Aula y patio, Bastón, Disfraz, Líneas trazadas, Grabadora	Demuestra de autonomía en la actividad Reconozcamos a nuestro centro infantil	

Actividad # 3

NOMBRE: El gato y el ratón



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

DETREZAS: Realizar varios movimientos y desplazamientos a diferentes velocidades (rápido, lento).

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Lugar libre de obstáculos.

DESARROLLO:

- Los jugadores hacen un círculo tomados de las manos. Un jugador dentro del círculo, será el ratón y un Jugador ubicado fuera del círculo será el gato.
- El juego consiste en que el gato tratara de pillar al ratón.
- Los jugadores que forman el círculo ayudan al ratón e impiden la entrada al gato, levantando y bajando los brazos. El gato no puede romper el círculo. Si el gato logra agarrar al ratón, otros Jugadores saldrán a participar, representando estos roles.

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		"El gato y el ratón"			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Realizar varios movimientos y desplazamientos a diferentes velocidades (rápido, lento).	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer este juego del gato y el ratón?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en el juego del gato y el ratón. Compara el juego del uno con el otro niño.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego del gato y el ratón.</p>	Lugar libre de obstáculos.	Demuestra de autonomía en la actividad El gato y el ratón	

Actividad # 4

NOMBRE: "Bailando y cantando, nos movemos".



OBJETIVO: Lograr la espontaneidad de cada participante, y obtener un lenguaje de comunicación verbal, desarrollando a la vez el canto, y la psicomotricidad de los párvulos.

DETEREZAS: Galoppear y salticar coordinadamente a diferentes ritmos.

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Grabadora, CD.

DESARROLLO:

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

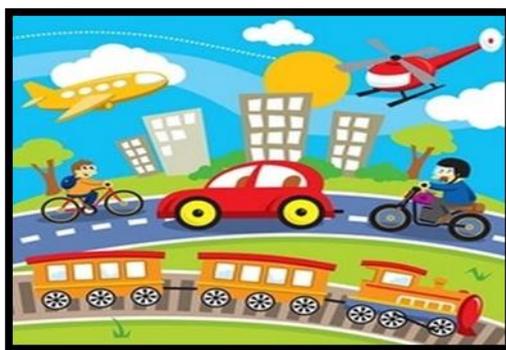
EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		"Bailando y cantando, nos movemos"			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Galopar y saltar coordinadamente a diferentes ritmos.	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer este juego de bailar?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en el juego de bailar. Compara el juego del uno con el otro niño.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego de bailar.</p>	Grabadora CD.	Demuestra de autonomía en la actividad Bailando y cantando, nos movemos	

Actividad # 5

NOMBRE: “Juguemos a los medios de transporte.”



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

DETREZAS: Caminar, correr y saltar de un juego a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planes e inclinadas.

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Grabadora, CD.

DESARROLLO:

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

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

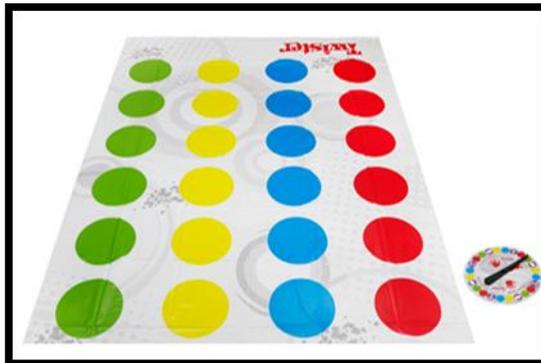
Tema generador	
Nombre de la experiencia de aprendizaje	"Juguemos a los medios de transporte"
Tiempo	30 minutos.
Salidas pedagógica	
Rutina diaria: Estado del tiempo,	Canción de Bienvenida.

PLANIFICACIÓN SEMANAL

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Caminar, correr y saltar de un juego a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer este juego de los medios de transporte?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en el juego de medios de transportes. Compara el juego del uno con el otro niño.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación:</p>	Grabadora CD.	Demuestra de autonomía en la actividad Juguemos a los medios de transporte	

Actividad # 6

NOMBRE: ¿qué color es este?



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

DETREZAS: Realizar actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande.

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

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

DESARROLLO:

- Estando sentados en círculo, la educadora, saludara con alegría a los niños y niñas, luego les cuenta un cuento, utilizando las tarjetas hechas previamente con cartulinas, que se encuentran encima de una mesa.
- Como por ejemplo: iba, una niña un día caminando por el pasto, ¿de qué color es el pasto niños y niñas?, o también la niña llevaba puesto un vestido de color amarillo, ¿donde está la cartulina amarilla? Reconociendo y nombrando los colores que están en la mesa.

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		"¿qué color es este?"			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Realizar actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande.	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer este juego de los colores?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en el juego de medios de colores. Compara el juego del uno con el otro niño.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego de colores.</p>	Cartulinas de colores básicos cortadas en trozos medianos, como tarjetas.	Demuestra de autonomía en la actividad "¿qué color es este?"	

Actividad # 7

NOMBRE: “¡La epidemia! ¡Corran!”



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

DETREZAS: Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades.

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: 4 Colchonetas.

DESARROLLO:

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

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

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

- Se contagian solo con el hecho de ser tocados.
- Cada jugador contagiado debe caer al suelo.
- Los participantes contagiados pueden ser liberados por dos jugadores (que no han sido tocados) llamados "Ambulancia" quienes los transportan: uno desde los brazos y el otro toma sus piernas para llevarlos al hospital más cercano donde quedan liberados de la epidemia y pueden continuar jugando.
- La epidemia puede, o no, contagiar a las ambulancias. (Depende del guía del juego).

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA “9 DE OCTUBRE”

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		“¡La epidemia! ¡Corran!”			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades.	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer este juego de correr?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en el juego de correr. Compara el juego del uno con el otro niño.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego de correr.</p>	4 Colchonetas	Demuestra de autonomía en la actividad “¡La epidemia! ¡Corran!”	

Actividad # 8

NOMBRE: “El paseo de la familia conejo”



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

DETREZAS: Representar la figura humana utilizando el monigote o renacuajo.

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Patio o gimnasio.

DESARROLLO:

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

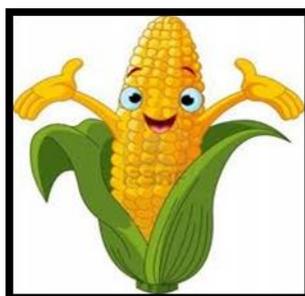
EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA “9 DE OCTUBRE”

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		“El paseo de la familia conejo”			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Representar la figura humana utilizando el monigote o renacuajo.	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer este juego de correr?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en el juego de correr. Compara el juego del uno con el otro niño.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego de correr.</p>	Patio o gimnasio.	Demuestra de autonomía en la actividad “El paseo de la familia conejo”	

Actividad # 9

NOMBRE: “Vamos a sembrar maíz” (Canción)



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

DETREZAS: Galopar y salticar coordinadamente a diferentes ritmos.

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Sala de clases o espacios libres.

DESARROLLO:

- Todos en un círculo girando al compás de la música y sembrando con la parte del cuerpo que se indique, codo, rodilla etc.
- Vamos a sembrar maíz, a la moda a la moda
- Vamos a sembrar maíz, a la moda del país.
- Y se planta con el dedo, a la moda a la moda... a la moda del país.
- Vamos a sembrar maíz, a la moda a la moda
- Vamos a sembrar maíz, a la moda del país.
- Y se planta con el codo, a la moda a la moda... a la moda del país

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		"Vamos a sembrar maíz" (Canción)			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Galopar y salticar coordinadamente a diferentes ritmos.	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer la canción vamos a sembrar maíz?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en la canción vamos a sembrar maíz. Compara el juego del uno con el otro niño.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada en la canción vamos a sembrar maíz.</p>	Sala de clases o espacios libres.	Demuestra de autonomía en la actividad "Vamos a sembrar maíz" (Canción)	

Actividad # 10

NOMBRE: “Mariposa de colores” (Ronda)



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

DETREZAS: Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco, y extremidades).

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Sala de clases o patio

DESARROLLO:

- Mariposa, mariposa de colores, que vienen de Paris a saludarme a mí.
- Si por allá viene papito, y me hace así (con un ojo)
- Y me dice muy feliz, vámonos los dos de aquí.
- Si por allá viene mamita, y me así (con la mano)
- Y me dice muy feliz vámonos los tres de aquí.
- Si por allá viene una araña, y me hace así (con las pestañas)
- Y me dice muy feliz vámonos los dos de aquí.

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA “9 DE OCTUBRE”

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		Mariposa de colores” (Ronda)			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco, y extremidades).	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer el juego mariposa de colores?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar el juego mariposa de colores. Compara el juego del uno con el otro niño.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada en el juego mariposa de colores.</p>	Sala de clases o espacios libres.	Demuestra de autonomía en la actividad “Mariposa de colores” (Ronda)	

Actividad # 11

NOMBRE: “Matarilerieron” (Ronda)



OBJETIVO: Interactuar y relacionarse, con sus pares.

DETREZAS:

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Espacios abiertos.

DESARROLLO:

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

Yo tengo un castillo, matarilerieron.

¿Dónde están las llaves?, matarilerieron.

-En el fondo del mar, matarilerieron.

¿quién irá a buscarlas?, matarilerieron.

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

¿Qué oficio le pondremos?, matarilerieron.

-La pondremos barrendera, matarilerieron.

-Ese oficio no le gusta, matarilerieron.

-La pondremos saca piojos, matarilerieron.

-Ese oficio no, le gusta, matarilerieron.

-La pondremos bordadora, matarilerieron.

-Ese oficio, si le gusta, matarilerieron.

Luego, la solitaria, una vez que ha asignado un bonito trabajo a la muchacha y que ésta lo ha aceptado, va hasta la fila y canta: Aquí vengo por mi niña, matarilerilerón Y las de la fila llegan hasta ella y le contestan, entregándole la niña: -Aquí está su niña, matarilerilerón. Después empieza de nuevo el diálogo, cantando hasta que queda una sola niña, a la cual no se llevan y será esta la que va a empezar el matarilerilerón, es decir, la dueña del castillo.

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

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		"Materilerieron" (Ronda)			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco, y extremidades).	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer la ronda Materilerieron?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar el juego de la ronda Materilerieron Compara el juego de la ronda Materilerieron con el otro niño.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada en el juego de la ronda Materilerieron.</p>	Espacios abiertos.	Demuestra de autonomía en la actividad "Materilerieron" (Ronda)	

Actividad # 12

NOMBRE: Vasos Locos



OBJETIVO: Esta actividad ayuda a desarrollar la memoria visual de los niños.

DETREZAS: Realizar actividades intentando controlar su fuerza y su tonicidad muscular como: lanzar, atapar y patear objetos y pelotas, entre otros.

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Vasos, juguetes.

DESARROLLO:

- Toma un objeto pequeño (tiene que ser lo suficiente pequeño para caber dentro del vaso) y 3 vasos. Tapa el objeto con uno de los vasos y muévelos lentamente. Los pequeños deben estar atentos y seguir el vaso con el juguete sin perderlo de vista. Una vez que hayas terminado de mover los vasos pregúntale ¿dónde está el objeto?.

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		Vasos Locos			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Realizar actividades intentando controlar su fuerza y su tonicidad muscular como: lanzar, atapar y patear objetos y pelotas, entre otros.	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer la actividad del juego vasos locos?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en la actividad del juego vasos locos. Compara la actividad del juegos vasos locos.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada en la actividad del juego vasos locos.</p>	Vasos, juguetes	Demuestra de autonomía en la actividad "Vasos Locos	

Actividad # 13

NOMBRE: La hora del baño



OBJETIVO: Esta actividad también refuerza la motricidad fina y la imaginación.

DETREZAS: Identificar su cuerpo y en el de los demás partes gruesas del cuerpo humano y partes de la cara a través de la exploración sensorial.

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Balde con agua, jabón, muñeca y muñeco plástico, champú.

DESARROLLO:

- Pon agua en un balde y llénalo de jabón o burbujas. Luego toma una muñeca de plástico (o algún animal o juguete de plástico) y deja que tu hijo la bañe con champú, una esponja o cualquier elemento que uses para bañarlo a él. Con este juego puedes reforzar las partes del cuerpo invitándolo a “limpiar las manos”, “limpiar los brazos”, y “limpiar los ojos”; también puedes enseñarle la temperatura tocando agua helada, caliente o tibia.

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		La hora del baño			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Identificar su cuerpo y en el de los demás partes gruesas del cuerpo humano y partes de la cara a través de la exploración sensorial	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer la actividad de aseo del niño?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en la actividad de aseo del niño. Compara la actividad de aseo del niño.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada en la actividad de aseo del niño.</p>	Balde con agua, jabón, muñeca y muñeco plástico, champú.	Demuestra de autonomía en la actividad La hora del baño	

Actividad # 14

NOMBRE: Desafiando el olfato



OBJETIVO: Con este juego estarás desarrollando su sentido del olfato y reforzando el nombre de los objetos que pongas frente a ella.

DETREZAS: Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad fina y gestual según la consigna por lapsos cortos de tiempo.

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Pañuelo, caramelos, panes, ajo, cebolla.

DESARROLLO:

- Cubre los ojos del niño o niña con un pañuelo y pon objetos o alimentos con aromas fuertes y fáciles de reconocer como galletitas de chocolate, ajo, cebolla y flores. Deja que ella huela el objeto y pregúntale ¿qué es?.

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		Desafiando el olfato			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad fina y gestual según la consigna por lapsos cortos de tiempo.	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer la actividad de olfato del niño?</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en la actividad de olfato del niño. Compara la actividad de olfato del niño.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada en la actividad de olfato del niño.</p>	Pañuelo, caramelos, panes, ajo, cebolla	Demuestra de autonomía en la actividad Desafiando el olfato	

Actividad # 15

NOMBRE: Cajas de sorpresa.



OBJETIVO: Esta actividad permite descubrir cosas nuevas.

DETREZAS: Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como: patear pelotas hacia diferentes direcciones.

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Cajas de zapatos, chupete, caramelos, peluche, lentes.

DESARROLLO:

- Toma pequeñas cajas (3 cajas de zapatos por ejemplo) y dentro de ellas pon objetos familiares a tus hijos cómo su pacificador (chupete), su osito favorito o los lentes de mamá. Abre la caja sólo lo suficiente para que tu hijo pueda poner su mano, sin ver el contenido de la caja. Déjalo que toque el objeto y pregúntale ¿qué es?.

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		Cajas de sorpresa			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como: patear pelotas hacia diferentes direcciones.	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer la actividad de caja de sorpresa.</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en la actividad de caja de sorpresa. Compara la actividad de caja de sorpresa.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada en la actividad de caja de sorpresa realizada por el niño.</p>	Cajas de zapatos, chupete, caramelos, peluche, lentes.	Demuestra de autonomía en la actividad Cajas de sorpresa	

Actividad # 16

NOMBRE: La escondida



OBJETIVO: Desarrollar la habilidad de coordinación viso motriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.

DETREZAS: Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco, y extremidades).

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Predisposición de parte de los niños.

DESARROLLO:

- Este clásico juego es uno de los favoritos de los pequeños de 4 años que están recién disfrutando de su independencia (ya caminan bien solos y toman sus decisiones).
- Recuerda que los niños pequeños no tienen mucha paciencia por lo que si te están buscando y no te encuentran, deberás hacer un pequeño ruido para ayudarlos.

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		La escondida			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco, y extremidades).	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer la actividad de caja de sorpresa.</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en la actividad de caja de sorpresa. Compara la actividad de caja de sorpresa.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada en la actividad de caja de sorpresa realizada por el niño.</p>	Predisposición de parte de los niños.	Demuestra de autonomía en la actividad La escondida	

Actividad # 17

NOMBRE: Clasifica y ordena



OBJETIVO: Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una imagen corporal.

DETREZAS: Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades.

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Cucharas plásticas, pares de zapatos, lápices de colores de varios colores, hojas bond.

DESARROLLO:

- A los niños de 4 años les encanta clasificar cosas, y a esta edad pueden ayudar a ordenar los pares de calcetines, poner la vajilla en su lugar (cucharas con cucharas y tenedores con tenedores), encontrar los pares de zapatos y ordenar cosas por color. Una entretenida actividad de otoño es salir a recolectar hojas de colores. Lleva 3 bolsitas, una para hojas amarillas, otra para hojas verdes, y la última para hojas rojas.

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		Clasifica y ordena			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades.	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer la actividad del juego clasifica y ordena.</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en la actividad del juego clasifica y ordena. Compara la actividad del juego clasifica y ordena.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada en la actividad del juego clasifica y ordena.</p>	Predisposición de parte de los niños.	Demuestra de autonomía en la actividad Clasifica y ordena	

Actividad # 18

NOMBRE: “Descubriendo mis pies”.



OBJETIVO: Lograr observar, distinguir, explorar y comprobar forma, textura, temperatura y movimientos de pie propios y del otro. Lograr variedad de movimientos y el reconocimiento de similitudes y diferencias con sus compañeros.

DETREZAS: Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado. De pie, en cuclillas, de cubito dorsal y cubito ventral.

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Grabadora, CD

DESARROLLO:

- Los niños y niñas se agrupan en tríos, se sacan el calzado y sus calcetines y los dejan a un lado. Cada niño y niña mira y reconoce sus pies y piernas, luego toca partes duras, huesos y músculos, pies y textura, temperatura y tamaño; hacen lo mismo con sus compañeros de trío. Todos cuentan que lugares o cosas pisaron con sus pies durante el día. Luego hacen un encuentro de los seis pies, acostados decúbito dorsal con los pies y piernas hacia arriba, moviéndolos al compás de una canción.

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA “9 DE OCTUBRE”

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		“Descubriendo mis pies”.			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado. De pie, en cuclillas, de cubito dorsal y cubito ventral.	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer la actividad del juego descubriendo mis pies.</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en la actividad del juego descubriendo mis pies. Compara la actividad del juego descubriendo mis pies.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada en la actividad del juego</p>	Grabadora, CD	Demuestra de autonomía en la actividad “Descubriendo mis pies”.	

Actividad # 19

NOMBRE: "Veo, veo"



OBJETIVO: Que los niños identifiquen objetos, colores y materiales. Que en conjunto con sus pares elaboren respuestas acorde a lo que se les pregunta.

DETREZAS: Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades.

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Juguetes.

DESARROLLO:

- El monitor dice al grupo: "veo...veo"
- El grupo contesta: ¿Qué ves?
- El monitor: " veo una cosa"
- El grupo: ¿De qué color?
- El monitor: Azul...
- Los niños y niñas, por turno, van nombrando algún objeto de ese color, que se encuentre dentro de la sala. No puede ser nombrado dos veces el mismo objeto.

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA “9 DE OCTUBRE”

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		“Veo, veo”			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades.	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer la actividad del juego veo veo.</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en la actividad del juego veo veo. Compara la actividad del juego veo veo.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada en la actividad del juego veo veo.</p>	Juguetes.	Demuestra de autonomía en la actividad “Veo, veo”	

Actividad # 20

NOMBRE: “Balón caído”



OBJETIVO: Que los párvulos, desarrollen la capacidad, de descubrir y apreciar su capacidad de participar con otros, integrándose en diferentes grupos de juegos y trabajo

DETREZAS:

EDAD: 4 años

TIEMPO: 30 minutos

MATERIALES: Una pelota y un pito.

DESARROLLO:

- Se divide el grupo curso en dos equipos. Se divide el terreno o espacio destinado para la realización del juego en dos partes y se sitúa en cada una de ellas un equipo. El monitor lanza la pelota a uno de los dos bandos y este lo pasa a otro. Ira de uno a otro equipo, procurando que no caiga al suelo. Cuando un equipo deja caer la pelota antes de recibirla, pierde un jugador y el otro equipo gana un punto. El juego terminara cuando a uno de los equipos no le queden participantes.

EVALUACIÓN: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada al juego.

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA “9 DE OCTUBRE”

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Tema generador					
Nombre de la experiencia de aprendizaje		“Balón caído”			
Tiempo		30 minutos.			
Salidas pedagógica					
Rutina diaria: Estado del tiempo,		Canción de Bienvenida.			
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Comprensión y expresión corporal y motricidad.	Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades.	<p>Momento de Inicio: Motivación: Saludo, bienvenida Canción: Diagnóstico: ¿Por qué es importante conocer la actividad del juego balón caído.</p> <p>Momento de desarrollo: Observar el lugar de juego y materiales a utilizar en la actividad del juego balón caído. Compara la actividad del juego balón caído.</p> <p>Momentos de cierre Aplicación: Coordina movimientos en los niños, y la atención prestada en la actividad del juego balón caído.</p>	Una pelota y un pito.	Demuestra de autonomía en la actividad “Balón caído”	

Conclusión:

- Este trabajo permitió explorar la utilidad de estrategias aplicadas en los procesos de enseñanza aprendizaje en el ámbito de expresión corporal y motricidad, en la construcción de nuevas ideas, mediante actividades a nivel individual y grupal en niños y niñas de educación inicial.
- Se diseñó una propuesta con técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, en la que se exploraron modalidades variadas y formas creativas de enseñanza.
- Se puso en práctica en habilidades didácticas en el desarrollo de la guía didáctica.
- Se debe socializar la guía didáctica con toda la comunidad educativa de la institución.

Bibliografía

- Argudo. (2009). *LA POBLACIÓN*.
- Arias, F. (2012). *Proyecto de Investigación*.
- Arias, P. (2010). *Métodos Didácticos*. San Juan - Puerto Rico: Ediciones - San Juan .
- Beyes. (2011). *Plan integral del area de Educación Física*.
- Campos, S. (2009). *El juego en la educación Física Básica*. Colombia: Kinesis.
- Cornejo. (2011). *Educar hacia la creatividad*. Barcelona - España: Ediciones S.A. Barcelona.
- Deciderio. (2010). *Investigación de Campo*.
- Delval. (2010). *Creecer y pensar*. Madrid: Editorial - Paidós.
- Dinello, D. (2011). *La metodología Lúdica*. La Habana - Cuba: Ediciones - Cubanass.
- Ennis. (2010). *Investigación y Formaciòn Docente*. Lima: Editorial - Laborde.
- Fernández. (2009). *Pedagogía, Psicología y Didáctica de la matemáticas*. Madrid: Ediciones - CEU.
- Ferreiro. (2011). *Estrategias Didácticas del aprendizaje cooperativo*. México: Editorial - Trillas.
- Foucauld, M. (2009). *Becoming a Critical Thinker, A Guide for the New Millennium*. Buenos Aires: Editores Miños & Davila.
- Gregorc. (2011). *Estilos de Aprendizaje*. Buenos Aires: Miño y Davila.
- Guilford. (2011). *Creatividad y Educación*. México: Santi.
- Hernández, D. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. . México : Mc Graw Hill .
- Herrán, A. (2010). *Hacia una creatividad total*. *Arte, Individuo y Sociedad*, 12, 71, 89.
- Hoffman, K. (2003). *Educar hacia la Creatividad*. Bogotá: Ediciones Trujillo.
- Jaramillo. (2007). *Terapias alternativas desde la Neuropedagogia y la lúdica para trastornos del comportamiento del desarrollo y del aprendizaje*. Venezuela - Maracaibo: Ediciones - Zulia.

- Jiménez. (2012). *Metodo Inductivo*.
- Johnson, A. W. (2012). *El Desarrollo de habilidades del pensamiento* . Argentina: editorial Troquel S.A. .
- Juan, C. (2011). Revista la Lúdica. 2010, 62.
- LUCIA, A. (2010). *La Pedagogia con Estrategias Lúdicas*. México: Trillas.
- Manichetti. (2012). *Aprendizaje inteligente*. Medellín: Editorial - Grijalbo.
- Marin, L. &. (2009). *Técnicas de investigación*.
- Márquez. (2011). *El desarrollo de la creatividad y el talento*. Cuba: Edicions "santiago de cuba".
- Martín. (2012). *Factores de la Lúdica*. Madrid: Ediciones - VELT.
- Martínez Llantada, M. (2011). *Pensamiento Creativo*. Caracas.
- OSORIO, R. (2010). *Dimensiones del Pensamiento Creativo*. Barcelona - España: Editorial - Martinez Roca.
- Palomino, M. (2010). *Diseño de un proyecto cualitativo*.
- PEREZ. (2011). *Desarrollo del Juego*. México: Trillas.
- Reyes, F. (2010). *Diseño de un proyecto cualitativo*. Barcelona: Ediciones - Trial.
- Rodríguez. (Lunes 14 de Diciembre de 2012). *La Creatividad*. Obtenido de www.rpte.net/euskotek/numero_10/index.htm
- Sanca, M. (2010). *Tipos de Investigación Científica*. Madrid: Editorial - ENS.
- Sandoval, C. (2011). *La creatividad*. Santiago de Chile: Ediciones - Rojas.
- Santana. (2011). *Técnicas Lúdicas*. Madrid: Editorial - MAR.
- SCHAFER. (2011). *Método de Aprendizaje*. Santiago de Chile: Ediciones - TAL.
- SEDA. (2010). *Metodos de Enseñanza*. México: Ediciones - Trilla.
- Sellan. (2011). *Creatividad y Pensamiento Práctico*. Buenos Aires: Ediciones Pluma y Pape.
- Sierra. (2011). *Metodos Didácticos*.
- Ulises, T. (2011). *Teorias del aprendizaje significativo*. Cali: Ediciones - Caleñas.

- Vargas. (2012). *Instrumentos de Investogación*.
- Zamora. (2011). *Psicología para educadores*. la Habana - Cuba: Editorial Pueblo y Educación.

Referencias Bibliográficas

- Pérez (2011), pág. 12
- Lucia (2010), pág. 13
- SCHAFFER (2011), pág. 14
- Dinello (2011), pág. 15
- Seda (2010), pág. 15
- Beyes (2011), pág. 16
- Martínez (2012), pág. 17
- Reyes (2010), pág. 17
- Ulises (2011), pág. 18
- Santana (2011), pág. 19
- Hernández (2010), pág. 20
- Ferreiro (2011), pág. 21
- Sandoval (2011), pág. 21
- Gregorc (2011), pág. 22
- Ennis (2011), pág. 22
- Machichetti (2012), pág. 23
- Sellan (2011), pág. 23
- Martínez Llantada (2011), pág. 24
- Cornejo (2011), pág. 24
- Márquez (2011), pág. 25
- Zamora (2011), pág. 26
- Rodríguez (2012), pág. 26
- Delva (2010), pág. 27
- Herrán (2010). pág. 27
- Guilford (2011), pág. 28
- Foucauld (2009), pág. 29
- Osorio (2009), pág. 29
- Campos (2009), pág. 30
- Johnson (2012), pág. 31
- Fernández (2009), pág. 24

- Palominoi (2010), pág. 36
- Sanca (2010), pág. 37
- Arias (2010), pág. 37
- Deciderio (2010), pág. 38
- Argudo (2009), pág. 39
- Franco (2011), pág. 40

ANEXOS

Sra. Arq.

SILVIA MOY-SANG CASTRO, MSc.

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

CIUDAD.-

De mi consideración:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencia de la Educación, Mención: Educadores de Párvulos

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes: Zoila Alexandra Martínez García con C:C 0915686281 y Murillo Donoso Wendy Esther con C:C 0924439946 diseñaron el proyecto educativo con el Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, en el ámbito de expresión Corporal y motricidad en los niños de cuatro Años de edad de la escuela de educación Básica "9 de octubre", zona 5. Distrito 09d20 provincia Guayas, cantón Salitre, parroquia General Vernaza, periodo 2015 – 2016. Propuesta: Diseño de una Guía Didáctica.

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

Los 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. Magdalena Navarrete Zambrano
Consultora Académica



Guayaquil, 24 de Octubre de 2015

Guayaquil, 29 de Octubre de 2015

LCDO.
CARLOS DARWIN CORDOVA BRIONES
DIRECTOR ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
" 9 DE OCTUBRE "
Ciudad.

De mis consideraciones:

Con un saludo cordial y conoedores de su alto espíritu de colaboración con los futuros profesionales en Ciencias de la Educación mencion: **EDUCADORES DE PÁRVULOS** solicitamos a usted o a quien corresponda les permitan realizar el Proyecto Educativo en el Distrito o Unidad Educativa que dirige: **ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA " 9 DE OCTUBRE "** al grupo de estudiantes conformado por: **ZOILA ALEXANDRA MARTINEZ GARCÍA**, con C.I.#0915686281, y **WENDY ESTHER MURILLO DONOSO**, con C.I.#092443994-6

Anticipamos nuestro cordial agradecimiento

Atentamente,



DR. ROOSEVELT BARROS MORALES, MSc.
GESTOR DE TITULACIÓN DE LA ESPECIALIZACIÓN

C.C: Archivo

*Recibido
26/10/2015
Dulce Bárbara Briones*

ESCUELA DE EDUCACION BASICA

"9 DE OCTUBRE"

PARROQUIA GENERAL VERNAZA - CANTÓN SALITRE.
Teléfono: 0981697060 - Email: e.nuevedeoctubre@gmail.com



Guayaquil, 29 de Octubre de 2015

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

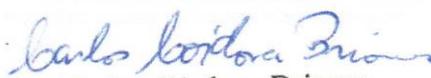
DE MIS CONSIDERACIONES.

En calidad de Director de la Escuela de Educación General Básica "9 DE OCTUBRE" de la Parroquia General Vernaza - Cantón Salitre, en mención a la petición realizada por las estudiantes: ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCÍA CON C. I. 0915686281 Y WENDY ESTHER MURILLO DONOSO CON C. I. 0924439946. Autorizo a las antes mencionadas a realizar su Proyecto Educativo: "INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO, EN EL ÁMBITO EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD" en la Institución que dirijo.

Esta decisión la he tomado en vista de la relevancia de la aplicación de estos proyectos en la práctica estudiantil, a la vez que nos servirá para tener nuevos enfoques en el ámbito educativo.

Particular que lo certifico en honor a la verdad y autorizo a la interesada hacer de este documento el uso que le convenga.

Atentamente.


Lcdo. Carlos Córdova Briones.
Director.





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

Guayaquil, 20 de diciembre del 2016

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias Antiplagiarism.net al proyecto código EI-T-DA-0035 con el tema: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO, EN EL ÁMBITO EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA?9 DE OCTUBRE? ZONA 5, DISTRITO 09D20, CIRCUITO 09D20C03, PROVINCIA GUAYAS, CANTÓN SALITRE, PARROQUIA GENERAL VERNAZA EN EL PERIODO 2015-2016 DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE DESTREZAS, es de 94% cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.

Particular que informo para los fines pertinentes.

Sin título: Bloc de notas

Archivo Edición Formato Ver Ayuda

Check for plagiarism

EI-T-DA-0035

Text editor | Page |

Text#023551:

Introducción Este proyecto permitirá comprender cómo a través de las técnicas lúdicas se puede potenciar el desarrollo del pensamiento creativo, sensibilizando y mejorando así la calidad de la enseñanza en los niños y niñas de cuatro años de edad de las Escuelas de Educación Básica ?9 de octubre?, articulando en el ámbito de expresión corporal y motricidad a través de actividades lúdicas en el aula, tendientes a mejorar las formas creativas de enseñanza, para que los estudiantes aprendan con sentido, eficacia y autonomía en su saber hacer. El conocimiento sobre el aprendizaje del humano es el resultado de un proceso dinámico y en permanente desarrollo que día a día va aportando a la labor de enseñar; es ese conocimiento riguroso y profundo lo que permite el diseño cada vez más pertinente de mediaciones que permiten favorecer los potenciales de cada niño o niña en los sistemas de enseñanza-aprendizaje. El compendio de este trabajo comprende: Capítulo I. El Planteamiento del Problema como punto de partida de la investigación, en el que expongo la deficiencia en la utilización de la lúdica por la falta de un adecuado desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo en los niños y niñas de educación inicial. Este capítulo contiene también el diagnóstico en el que hago la descripción de la problemática y la relación causa y consecuencias; continúo con la formulación del problema, los objetivos que describen el propósito que impulsa esta investigación y la justificación que respalda el propósito, la conveniencia y la utilidad al llevarse a cabo con la correspondiente delimitación. Capítulo II. El Marco Técnico: en el que detalló toda la teoría que fundamenta el estudio y el análisis conceptual del problema. [Ver información de las...](#)

Log

[14:37:22] **Yes** Found 1% matches at: <https://repositorio.cepal.org/es/publicaciones/1/s3/S1400143.es.pdf>

[14:37:33] The page name loaded from the query #1: 1/30014 url: <http://blog.stp.edu.co/avaleria>

[14:37:37] **Yes** Found 2% matches at: http://www.uclm.es/vagas/temas/decencia/investigacion/pdf/muener4-EVALUACION_Halcone

[14:37:49] **Go** Found 1% matches at: <http://www.consumer.es/web/es/educacion/extraescolares/2010/03/17/191777.php>

[14:37:51] **Yes** Found 1% matches at: <http://gencos.org/tema/como-herramientas-medir-influencia-redes-sociales>

[14:37:51] The originality of the text is 94%.

Autoscroll Clear log

Firma Gestor de Aula Virtual



AQUÍ NOS ENCONTRAMOS CON TODOS LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN



AQUÍ NOS ENCONTRAMOS CON REPRESENTANTES LEGALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS



AQUÍ NOS ENCONTRAMOS CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
EDUCACIÓN INICIAL



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

Cuestionario de encuesta a los Docentes

INSTRUCCIONES

La información que se solicita pretende investigar opiniones sobre los beneficios de la capacitación de los docentes.

Influencia de las Técnicas Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Creativo, en el ámbito de Expresión Corporal y motricidad en los niños de cuatro años de educación Inicial de la escuela de educación básica "9 de octubre".

Favor marque con X en el casillero que corresponda a la columna del número que refleja mejor criterio, tomando en cuenta los siguientes parámetros.

Objetivo: Influencia de las Técnicas Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Creativo, en el ámbito de Expresión Corporal y motricidad.

1 = Muy de Acuerdo

2 = De acuerdo

3 = Indiferente

4 = En desacuerdo

5 = Muy en Desacuerdo

¡Gracias por su colaboración!

1.-	¿Aplica durante sus clases técnicas lúdicas que desarrollen la expresión corporal y motricidad en sus estudiantes?					
2.-	¿Ha recibido capacitaciones sobre el uso de técnicas lúdicas que eleven el nivel de rendimiento académico?					
3.-	¿Con el uso de técnicas lúdicas los estudiantes participan activamente en la ejecución de actividades de expresión corporal?					
4.-	¿Los padres de familia colaboran activamente en el proceso enseñanza-aprendizaje?					
5.-	¿Cree usted que el uso de las técnicas lúdicas mejora el desarrollo del nivel cognitivo e intelectual del infante?					
6.-	¿El uso de técnicas lúdicas en la expresión corporal permite el descubrimiento del propio cuerpo, movimientos corporales y control de su motricidad?					
7.-	¿El uso de técnicas lúdicas influye en el mejoramiento de las destrezas básicas fundamentales?					
8.-	¿Las actividades de expresión corporal fortalecen la relación del entorno con la interacción con los otros y con los objetos?					
9.-	¿Considera usted que elaborar una guía didáctica con técnicas lúdicas favorecerá en el desarrollo de destrezas básicas en el nivel inicial?					
10.-	¿Al implementar un guía didáctica con técnicas lúdicas para el nivel inicial permitirá desarrollar destrezas de pensamiento creativo, expresión corporal y motricidad?					



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

Cuestionario de encuesta a los Representantes legales

INSTRUCCIONES

La información que se solicita pretende investigar opiniones sobre los beneficios de la capacitación de los representantes legales.

Influencia de las Técnicas Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Creativo, en el ámbito de Expresión Corporal y motricidad en los niños de cuatro años de educación Inicial de la escuela de educación básica "9 de octubre".

Favor marque con X en el casillero que corresponda a la columna del número que refleja mejor criterio, tomando en cuenta los siguientes parámetros.

Objetivo: Influencia de las Técnicas Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Creativo, en el ámbito de Expresión Corporal y motricidad.

1 = Muy de Acuerdo

2 = De acuerdo

3 = Indiferente

4 = En desacuerdo

5 = Muy en Desacuerdo

¡Gracias por su colaboración!

1.-	¿Considera usted que el docente aplica técnicas lúdicas que desarrollen la expresión corporal y motricidad?					
2.-	¿Piensa usted que los docentes deben recibir capacitaciones que amplíen destrezas de expresión corporal mediante el uso de las técnicas lúdicas?					
3.-	¿El docente aplica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje técnicas lúdicas utilizando recursos didácticos innovadores?					
4.-	¿El docente aplica estrategias metodológicas durante el desarrollo del pensamiento creativo de los niños en los procesos de enseñanza-aprendizaje?					
5.-	¿Los estudiantes demuestran un buen desenvolvimiento en la expresión corporal y motriz por la aplicación de técnicas lúdicas?					
6.-	¿Cree usted que el docente debe implementar las técnicas lúdicas de manera interactiva para ejercitar actividades de expresión corporal y su motricidad?					
7.-	¿Considera Ud. que la infraestructura de una institución educativa influye para aplicar las técnicas lúdicas que desarrollen destrezas específicas para el nivel inicial?					
8.-	¿Considera usted que el docente debe recibir capacitaciones continuas sobre técnicas lúdicas que fortalezcan destrezas en el nivel inicial?					
9.-	¿Con la elaboración de una guía didáctica sobre técnicas lúdicas aumentará en el desarrollo del pensamiento creativo, en el ámbito expresión corporal y motricidad?					
10.-	¿Al implementar la guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño y el uso de las técnicas lúdicas se fortalecerá el nivel cognitivo e intelectual de los estudiantes?					



Universidad de Guayaquil
Facultad de Filosofías, Letras y Ciencias de la Educación
Sistema de Educación Superior Semipresencial
Extensión Daule

**Entrevista dirigida a la autoridad de la Escuela de Educación Básica
Fiscal “9 de Octubre”**

1.- ¿Cómo realiza Ud. el control de las planificaciones de los docentes en la cual indique observaciones sobre las estrategias metodológicas que deben utilizar?

A través de la revisiones semanalmente que realizo a las planificaciones que realizan los docentes.

2.- ¿Qué tipo de técnicas lúdicas utilizan los docentes en las clases para el desarrollo del pensamiento creativo?

Son varias las técnicas lúdicas que utilizan los docentes en beneficios de los niños pero una que siempre la utiliza es el juego.

3.- ¿Los docentes aplican estrategias metodológicas en las que relacionen la expresión corporal y motriz en las actividades lúdicas?

Si aplican muchas estrategias metodológicas en la que relacionan la expresión corporal y motriz en las actividades lúdicas.

4.- ¿La infraestructura que tiene la institución facilita adecuadamente el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de educación inicial?

Buenos en lo referente a la infraestructura nos falta mucho más mobiliarios y recursos didácticos que necesitan las maestras pero ya hemos hecho las gestiones ante el distrito correspondiente.

5.- ¿Cómo Director de la institución coordina capacitaciones entre los docentes para mejorar la calidad de educación?

Clara que si constantemente estamos realizando las capacitaciones de los docentes a través de compañeros docentes que ya tienen la experiencia y que nos pueden ayudar con sus conocimientos.

Ficha de observación

Lista de cotejo Inicio		
Indicadores	SI	NO
¿Muestra disposición para trabajar?		
¿Resuelve problemas de valor faltante?		
¿Analiza los procedimientos para la resolución de problemas de valor faltante?		
¿Presenta dificultades en la resolución de problemas?		
¿Soluciona eficientemente las problemáticas presentadas?		

Rubrica Desarrollo				
Indicadores	NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
¿Muestra disposición para trabajar tanto en equipos como individual?				
¿Resuelve los problemas eficientemente?				
¿Encuentra más de un procedimiento en la resolución de problemas?				
¿Participa y acepta las opiniones de sus compañeros?				
¿Respeto turnos al momento de participar?				

Se le realizó un test a 43 niños de educación inicial lo mismo que arrojó resultados no muy favorables.

Nunca	10	23 %
Algunas veces	15	35 %
Casi siempre	15	35 %
Siempre	3	7 %
	43	100 %

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, en el ámbito de expresión corporal y motricidad en los niños de cuatro años de edad de la escuela de educación básica "9 de octubre", zona 5. Distrito 09d20 provincia guayas, cantón salitre, parroquia General Vernaza, periodo 2015 – 2016.
Propuesta: Diseño de una guía didáctica.

AUTORAS:

ZOILA ALEXANDRA MARTÍNEZ GARCÍA
MURILLO DONOSO WENDY ESTHER

TUTOR:

MAGDALENA NAVARRETE ZAMBRANO, MSc.

REVISORES:

FRANCISCO VILLO VILLACRES, MSc.
JULIA ZEBALLOS CHANG, MSc.

INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:

FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA: EDUCADORAS DE PARVULOS

FECHA DE PUBLICACIÓN:

AÑO 2016

No. DE PÁGS:

128 PAGES

TÍTULO OBTENIDO:

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCADORAS DE PARVULOS

ÁREAS TEMÁTICAS: (el área al que se refiere el trabajo.)

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "9 DE OCTUBRE" AMBITO EDUCATIVO : INICIAL

PALABRAS CLAVE: términos con el que podría ubicar este trabajo)

(TÉCNICAS LÚDICAS) (DESARROLLO DEL PENSAMIENTO) (ENSEÑANZA APRENDIZAJE)

RESUMEN: Cuando se incorpora actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo, se pretende que sea efectiva y que los objetivos planteados puedan lograrse en forma adecuada. Como principio básico los juegos deben fundamentarse en los contenidos educativos que ayuden a desarrollar los hábitos, las habilidades y actitudes positivas en el trabajo escolar, aplicando el razonamiento, estimulando la creatividad en el estudiante, empleando estrategias de pensamiento, que promuevan el intercambio de relaciones personales y que favorezcan la cooperación y la comunicación en el aula de clases. El éxito en el aprendizaje de esta disciplina, depende en buena medida de la planificación de actividades que promuevan la construcción de conceptos, a partir de experiencias concretas, en la interacción con los otros. En estas actividades la matemática se convertirá en herramientas funcionales y flexibles que le permitan resolver las situaciones problemas planteadas a través de las actividades lúdicas. Para elevar la calidad del aprendizaje es necesario que los estudiantes se interesen y encuentren significado y utilidad en el conocimiento matemático, que lo valoren y hagan de él un instrumento que los ayude a reconocer, plantear, resolver problemas presentados en varios contextos de su vida cotidiana. La bondad de los juegos aplicados en las actividades docentes genera motivación, interés y participación activa permitiendo a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos.

No. DE REGISTRO (en base de datos):

No. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

SI

NO

CONTACTO CON AUTOR/ES

Teléfono:

E-mail:

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía