



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA PROMOCIÓN DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA” DE LA PARROQUIA CARANQUI DEL CANTÓN IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017.

**Trabajo de Grado previo a la obtención del título de
Licenciado en Docencia de Educación Parvularia**

AUTORA:

Susana Elizabeth Sarmiento Mora

DIRECTOR:

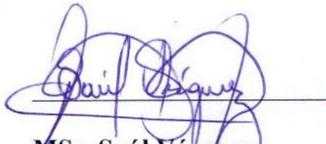
MSc. Saúl Vásquez

Ibarra, 2017

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Directora de la tesis de grado titulada **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA PROMOCIÓN DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA” DE LA PARROQUIA CARANQUI DEL CANTÓN IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017.**, de autoría de **Susana Elizabeth Sarmiento Mora**, para la obtener el Título de Licenciada en **en Docencia de Educación Parvularia**, doy fe que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Ibarra, a los 18 días del mes de octubre del 2017


MSc. Saúl Vásquez
DIRECTORA DE TESIS

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

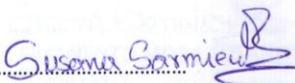
Yo, **SARMIENTO MORA SUSANA ELIZABETH** con cédula de identidad Nro.110209771-2, en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular del derecho patrimonial, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 20 días del mes de Octubre del 2017

EL AUTOR:

(Firma) 
Nombre: **SARMIENTO MORA SUSANA ELIZABETH**
C.C.: 110209771-2

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, **SARMIENTO MORA SUSANA ELIZABETH**, con cédula de identidad Nro. 110209771-2, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor de la obra o trabajo de grado denominado: "ACTIVIDADES LUDICAS PARA PROMOCIONAR LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ATAHUALPA" DE LA PROVINCIA DE IMBABURA, CANTÓN IBARRA, PARROQUIA CARANQUI EN EL AÑO 2016 – 2017", que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Docencia en Educación Parvularia, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) 
Nombre: **SARMIENTO MORA SUSANA ELIZABETH**
Cédula: 110209771-2

Ibarra, a los 20 días del mes de Octubre del 2017

DEDICATORIA

El presente Trabajo de grado va dedicado a Dios, por haberme bendecido con una familia maravillosa que supo darme valor y fuerza para seguir adelante. A mi Esposo, a mis hijos, mis nietos por ser mi pilar fundamental, en apoyarme en todas las etapas de mi vida brindándome su amor incondicional y por siempre darme ejemplos de entrega y superación, por lo que les consagro en mi corazón.

SUSY

AGRADECIMIENTO

Un sentido agradecimiento a la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, a todos los docentes que impartieron sus conocimientos y vivencias los cuales contribuyeron para mi desarrollo intelectual y personal.

Un especial reconocimiento al Magister Saúl Vásquez quien condujo esta Proyecto con solvencia profesional y oportunas orientaciones, hasta culminar con éxito inspirando confianza necesaria para salir adelante con esta investigación.

A mi familia quienes con infinito amor a través de la vida supieron apoyarme lo que me ha permitido alcanzar esta meta profesional. Al Centro de Educación Inicial “Atahualpa” por las facilidades prestadas en este Trabajo de Grado.

Susana

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACION DEL TUTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
ÍNDICE DE ANEXOS	xiv
RESUMEN	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN	xvii
CAPITULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.3. Formulación del Problema.	4
1.4. Delimitación	4
1.4.1. Unidades de observación	4
1.4.2. Delimitación espacial.	4
1.4.3. Delimitación temporal	4
1.5. Objetivos.	5
1.5.1. Objetivo general.	5
1.5.2. Objetivos específicos	5
1.6 Justificación.	5
1.7. Factibilidad.	6
CAPÍTULO II	8
2 MARCO TEÓRICO	8
2.1. Fundamentación teórica.	8
2.1.1. Fundamentación Filosófica	8
2.1.2. Fundamentación Psicológica	9
2.1.3. Fundamentación Pedagógica	11
2.1.4 Fundamentación sociológica	12

2.1.5 Fundamentación Axiológica	14
2.1.6. Fundamentación Legal.	15
2.1.7. Actividades Lúdicas.....	16
2.1.8. Importancia de las actividades lúdicas	17
2.1.8.1 Desarrolla cognitivo	18
2.1.8.2 Desarrollo volitivo-conductual	18
2.1.8.3. Desarrollo afectivo-motivacional	18
2.1.9. Clasificación de las actividades lúdicas.....	18
2.1.9.1 Juegos para el desarrollo de conocimientos	19
2.1.9.1.2 Juegos para la consolidación del conocimiento.....	19
2.1.9.1.3. Juegos para el fortalecimiento de valores.....	20
2.1.9.1.4. Actividades deportivas-recreativas.....	20
2.1.9.1.5 Actividades al aire libre.	21
2.1.9.1.6. Actividades de creación artística y manual.....	21
2.1.9.1.7 Actividades culturales participativas.	21
2.1.9.1.8 Actividades socio-familiares.....	21
2.1.9.1.9. Actividades audio-visuales.	22
2.1.9.1.10 Actividades de jardinería.	22
2.1.9.1.11 Actividades de relajación.	22
2.1.10 Funciones de las actividades lúdicas	22
2.1.10.1 Desarrollo físico	23
2.1.10.1.2. Desarrollo psicológico	24
2.1.10.1.3 Desarrolla los sentimientos.....	25
2.1.11 Características de la actividad lúdica.	25
2.1.10.1 Aprender a Conocer.	25
2.1.10.2 Aprender a Hacer.	26
2.1.10.3 Aprender a Convivir.....	26
2.1.12. La creatividad.....	27
2.1.14. Importancia de la creatividad	30
2.1.14. 1 Desarrollo de los dos hemisferios.....	31
2.1.14. 2 Desarrolla el conocimiento	31
2.1.14. 4 Le permite inventar nuevas cosas	32
2.1.14. 5 Soluciona problemas.....	33

2.1.14. 6	Desarrollo de la sensibilidad.....	34
2.1.14. 7	Desarrollo de la capacidad creativa.....	34
2.1.14. 8	Desarrollo de la dimensión cognoscitiva.....	35
2.1.14. 9	Desarrollo de la dimensión expresiva.....	36
2.1.15	Características de la creatividad	36
2.1.15. 1	Curiosidad.....	36
2.1.15.2	Flexibilidad.....	37
2.1.15.3	Sensibilidad ante los problemas	37
2.1.15.4	Redefinición.....	37
2.1.15. 5	Conciencia de sí mismo	37
2.1.15.6	Originalidad	38
2.1.15.7	percepción.....	38
2 .1.16	Funciones de la creatividad	38
2.1.16.1	Aprendizaje y enseñanza creativa.....	39
2.1.16.2	La potenciación de la creatividad.	40
2.2.	Posicionamiento teórico personal.	40
2.3.	Glosario de términos.....	43
2.4.	Preguntas directrices.	45
CAPÍTULO III.....		46
3.	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.....	46
3.1.	Tipos de investigación.....	46
3.1.1	investigación cualitativa.....	46
3.1.2	Investigación de campo.....	46
3.1.3.	Investigación Bibliográfica.	46
3.1.4.	Investigación descriptiva.....	47
3.1.5.	Investigación explicativa.....	47
3.2.	METODOS.	48
3.2.1.	Método Analítico.....	48
3.2.2.	Método Inductivo deductivo.	48
3.3	TECNICAS.	48
3.3.1.	La observación.	48
3.4.	INSTRUMENTOS.....	49
3.4.1.	Ficha de observación.....	49

3.5. POBLACION:.....	49
CAPÍTULO IV.....	50
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	50
4.1 Análisis descriptivo de cada pregunta de la encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” de la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Caranqui en el año 2016-2017.....	51
4.1.2. Análisis descriptivo de cada ítem de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Atahualpa” de la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Caranqui en el año 2016-2017.....	61
INDICADOR NO. 2.....	62
CAPÍTULO V.....	71
5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	71
5.1.1 Conclusiones.....	71
5.1.2 Recomendaciones.....	72
CAPÍTULO VI.....	74
6. PROPUESTA.....	74
6.1 ACTIVIDADES LUDICAS PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA” PARROQUIA, CARANQUI, CANTON, IBARRA, PROVINCIA IMBABURA AÑO 2016 -2017.	74
6.2 Justificación e importancia.....	74
6.3. Fundamentación.....	75
6.3.1. Las actividades lúdicas.....	75
6.3.1.1. Actividad física.....	75
6.3.1.2. Las actividades lúdicas psicológicas.....	76
6.3.1.3. Las emociones.....	76
6.3.1.4 Los sentimientos.....	76
6.3.1.5. Clasificación de las actividades lúdicas.....	76
6.3.1.6. Actividades deportivas-recreativas.....	77
6.3.1.7. Actividades al aire libre.....	77
6.3.1.8. Actividades lúdicas.....	77
6.3.1.9. Actividades de creación artística y manual.....	77
6.3.1.10. Actividades culturales participativas.....	77
6.3.1.11. Actividades socio-familiares.....	77

6.3.1.12. Actividades audio-visuales.	77
6.3.1.13. Actividades de jardinería.	78
6.3.1.14. Actividades de relajación.	78
6.3.2. La creatividad.	78
6.3.2.1. Características de la creatividad.	78
6.3.2.2. El Juego.	78
6.3.2.3. Características del Juego.	78
6.4 Objetivos.	79
6.4.1 Objetivo General.	79
6.4.2 Específicos.	79
6.5 Ubicación sectorial y física.	80
6.6. Desarrollo de la propuesta.	80
6.7. Impactos.	97
6.7.1. Impacto educativo.	97
6.7.2. Impacto social.	97
6.7.3. Impacto cultural.	97
6.8. Difusión.	98
6.9. BIBLIOGRAFÍA.	99
ANEXOS.	117.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 La población que se realizara en esta investigación está determinada por 60 niños y 2 docentes.....	49
Tabla 2 Conocimiento del proceso de enseñanza para el desarrollo de la creatividad.	51
Tabla 3 La docente aplica metodologías para ayudar en el desarrollo de la creatividad de sus niños.....	52
Tabla 4 Frecuencia con la que la docente realiza actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños.....	53
Tabla 5 Cuenta con material didáctico para realizar actividades lúdicas.....	54
Tabla 6 Qué materiales ayuda a desarrollar la creatividad en los niños.....	55
Tabla 7 Una guía práctica que fortalecerá la creatividad de los niños.	56
Tabla 8 Ambientes de aprendizajes para el desarrollo de la creatividad de los niños.....	57
Tabla 9 creación de ambientes lúdicos para desarrollar la creatividad.	58
Tabla 10 talleres sobre actividades lúdicas que desarrollen su creatividad	59
Tabla 11 talleres sobre actividades lúdicas que desarrollen su creatividad.....	60
Tabla 12 Participación de los niños en las actividades lúdicas	61
Tabla 13 Actividades para desarrollar su creatividad.....	62
Tabla 14 Muestran su creatividad al realizar actividades.....	63
Tabla 15 inventa juegos con facilidad.....	64
Tabla 16 crea figuras con facilidad.	65
Tabla 17 Realizan diferentes actividades lúdicas en la escuela.	66
Tabla 18 Desarrolla los movimientos. de una danza.....	67
Tabla 19 descubre los personajes de un cuento.....	68
Tabla 20 Tiene capacidad e imaginación para dramatizar un cuento narrado.....	69

Tabla 21 Representan creativamente situaciones reales o imaginarias.	70
--	----

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico. 1 Conocimiento del proceso de enseñanza para el desarrollo de la creatividad.	51
Gráfico. 3 Frecuencia con la que la docente realiza actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños.....	53
Gráfico. 4 Cuenta con material didáctico para realizar actividades lúdicas.	54
Gráfico. 5 Qué materiales ayuda a desarrollar la creatividad en los niños.	55
Gráfico. 6 Una guía práctica que fortalecerá la creatividad de los niños.....	56
Gráfico. 7 Ambientes de aprendizajes para el desarrollo de la creatividad de los niños.	57
Gráfico. 8 observación del medio natural y cultural para promocionar la creatividad.....	58
Gráfico. 9 capacitación de actividades lúdicas que desarrollen su creatividad	59
Gráfico. 10 actividades lúdicas que desarrollen su creatividad	60
Gráfico. 11 Participación de los niños en las actividades lúdicas	61
Gráfico. 12 Actividades para desarrollar su creatividad.	62
Gráfico. 13 Muestran su creatividad al realizar actividades.	63
Gráfico. 14 inventa juegos con facilidad.	64
Gráfico. 15 crea figuras con facilidad.	65
Gráfico. 16 Realizan diferentes actividades lúdicas en la escuela.....	66
Gráfico. 17 Desarrolla los movimientos. de una danza	67
Gráfico. 18 descubre los personajes de un cuento.	68
Gráfico. 19 Tiene capacidad e imaginación para dramatizar un cuento narrado.	69
Gráfico. 20 Representan creativamente situaciones reales o imaginarias.	70

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO. 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	101
ANEXO. 2 FICHA DE OBSERVACIÓN.....	103
ANEXO. 3 MATRIZ DE COHERENCIA.....	104
ANEXO. 4 MATRIZ CATEGORIAL.....	105
ANEXO. 5 ENCUESTA.....	106
ANEXO. 6 FICHA DE OBSERVACIÓN.....	109
ANEXO. 7 FOTOGRAFÍAS DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	110

RESUMEN

Este trabajo de grado se realizó con el fin de dar un respaldo e importancia a la Promoción de Actividades lúdicas en los niños de 3 a 4 años de edad. La Docente es la que debe, desarrollar estrategias y actividades motivacionales para despertar en los niños y niñas todo su potencial dentro y fuera del aula. Recordando que cada niño o niña es un mundo diferente por lo tanto se debe aplicar toda clase de actividades para alcanzar niveles de crecimiento y maduración de su creatividad, especialmente en esta etapa, que son como una esponja donde asimila lo bueno y lo malo, razón por lo que el docente, padres de familia y comunidad en general deben proporcionar ambientes ricos en estímulos. El objetivo de utilizar las actividades es potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos: como atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción, mediante la utilización de juegos. Se describen algunas actividades que pueden ser empleados, de forma ordenada y creativa por las educadoras para el logro, la actividad debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes, los niños son protagonistas de su imaginación y desbordante fantasía, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. En las actividades lúdicas, es posible descubrir las regularidades del desarrollo del niño, en especial aquellas relacionadas con la formación del pensamiento, imaginación, cualidades morales, hábitos colectivos y capacidades de creación. En este trabajo se pretende describir algunas actividades que pueden utilizarse, con el propósito de desarrollar los procesos cognitivos del niño en estrecha relación con los procesos afectivos y psicomotrices, pues no basta con que el niño quiera, sino que es importante dotarlos de los recursos necesarios para actuar. En el estudio investigado, permiten descubrir las irregularidades del desarrollo del niño, en especial aquellas relacionadas con la formación del pensamiento, imaginación y capacidades de creación. En las actividades lúdicas se revelan las curiosidades del niño, sus intereses y caracteres, ya que el descubrir su curiosidad con el mundo que le rodea estimula todos los órganos de los sentidos. En este trabajo se pretende describir algunas actividades lúdicas que pueden utilizarse, con el propósito de desarrollar un aprendizaje dinámico en el niño, manteniendo una estrecha relación con los procesos afectivos y psicomotrices.

ABSTRACT

The investigation starts from the existence of the problems of How does the use of play activities influence the development of children's creativity of the "Atahualpa" Initial Education Center in the 2016-2017 School Year? The objective of the research is to develop playful activities that allow the development of creativity in the children of the aforementioned Initial Education Center. The field of action is determined as the means of the teaching-learning process. For the research modality corresponds to a feasible project, where the methodological design chosen is a field research, bibliographic, descriptive and explanatory. Based on the scientific, analytical method, the researchers were the teachers and children who constituted the population and study group. Pedagogically it is based on the progress in the acquisition of creativity by developing useful tasks to prepare, technically structured that offers stimuli in a framework in which the freedom, creativity and self-direction of the child develop.

Psychologically it is based on the theory of meaningful learning that proposes a theoretical explanation of the learning process, where the student relates previous knowledge with new ones in the cognitive structure. Sociologically it is based on the Socio - Critical Approach that claims the activity of the individual as the center of learning. Philosophically in the Humanist Theory that bases its action in a democratic education, centered in the child. Legally, this research is based on the 2008 Political Constitution in the Decennial Education Plan of Ecuador, in the Update and Curricular Strengthening of the Initial Education 2010 that considers Good Living as the Constitutional Foundation that constitutes the guiding principle of the Educational System.

INTRODUCCIÓN

La Educación Inicial está encaminada a promover el desarrollo integral y óptimo de los niños tanto físicas, intelectivas, sociales y emocionales en su primera infancia, que es de 0 a 5 años, en lo que plantea el Referente Curricular, que es transformarlos con nuevos principios, desafíos orientados a los derechos de los niños, permitiendo un desarrollo pleno de sus capacidades. El desarrollo de las actividades lúdicas es un proceso paulatino dentro del cual el niño crece y se desarrolla su vida diaria con las experiencias que le brinda la interacción de su entorno, permitiendo el niño desarrollo de sus habilidades expresándose libremente y fortaleciendo su creatividad.

Con lo cual el proceso de maduración y aprendizaje permite al niño descubrir el mundo, donde pueda lograr autonomía, interactuar y desarrollar al máximo sus potencialidades tomando en cuenta la naturaleza de quien aprende, con un aprendizaje activo, que el niño descubre resolviendo problemas reales e imaginarios, el docente de Educación Inicial, debe propiciar actividades que permitan que los niños exploren y manipulen su curiosidad.

Ante lo planteado se plasma un compromiso de decisiones y acciones, con metas, contenidos, estrategias, propuestas, materiales, tiempos, espacios, logros y evaluación, donde las decisiones educativas, responden a un marco teórico, con orientación pedagógica que puedan promover conductas y actitudes adecuadas para el desarrollo de los niños, con la educación de estrategias, valores normas que ayuden en la convivencia dentro del entorno educativo, social y cultural. Dentro de las actividades lúdicas el juego es el principal desempeño de los niños que facilita pensar, recrear, renovar esas ideas y acciones que reconocen el valor formativo del niño en la etapa creativa.

El trabajo de investigación que se presenta consta de seis capítulos:

Como el problema de investigación que comprende los antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, delimitación, observación la delimitación espacial y

temporal, la investigación y el tiempo realizado. El objetivo general y los específicos donde van las actividades del desarrollo de la investigación y la justificación.

La fundamentación teórica sustenta lo que se investigó y la propuesta desarrollada; el posicionamiento teórico personal, glosario de términos, preguntas de investigación y matriz categorial. En la metodología, los métodos, técnicas e instrumentos, población y muestra, encuestas fichas de observación aplicados a niños/as y educadores para conocer las causas y efectos del problema.

Señalando las conclusiones y recomendaciones en base de los objetivos específicos y posibles soluciones de los problemas encontrados para los docentes, estudiantes y una alternativa para el desarrollo de la propuesta e interrogantes de investigación. Con el desarrollo de la propuesta alternativa se logra solucionar el problema, en este trabajo de investigación se realizó una Guía de actividades lúdicas para promocionar la creatividad en los niños del Centro de Educación Inicial “Atahualpa”

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

1.1 Antecedentes.

El propósito de la investigación frente a la problemática planteada se basará en considerar que las actividades lúdicas son un refuerzo para potenciar la creatividad en la enseñanza educativas en los primeros años de vida de manera equitativa e integrada donde alcancen niveles de desarrollo en diferentes ámbitos afectivo, cognitivo y motriz.

Las investigaciones científicas revelan la necesidad de atender el desarrollo de las áreas cognitivas, psicomotriz y motriz, en el niño siendo posible gracias a la libertad de conocimiento que se le dé al niño con un ambiente adecuado, favoreciendo el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje. Desde de esta realidad el trabajo a realizarse se ha visionado de manera integral favoreciendo las actividades lúdicas sin limitación donde tengan un acceso a una educación con calidad, porque sus primeras experiencias son las que dan forma a la promoción de su creatividad, mediante estrategias que ayuden a garantizar sus habilidades a partir de las experiencias.

Durante el trabajo de observación llevado a cabo en la unidad Educativa Atahualpa de la Parroquia Caranqui, se pudo percibir que, en las diferentes actividades, recreativas y lúdicas casi todos los niños cuando realizan los ejercicios de dramatización de algún cuento se le dificulta imitar al personaje ocasionando en ellos una respuesta de frustración ante dichas actividades.

Además, se ha podido confirmar la deficiente coordinación, a esto se puede agregar la inexistencia de ambientes adecuados que faciliten un agradable aprendizaje. En lo que se refiere

al grado de inicial 1 de la Unidad Educativa Atahualpa perteneciente a la Parroquia Caranqui mediante el cual se imparte enseñanzas iniciales a los niños, la creatividad es baja, siendo esa la causas y su efecto la desconcentración pocas ganas de ir a la escuela. De esta manera, los docentes que laboran en este nivel deben tomar en consideración los principios pedagógicos, filosóficos, psicológicos que contribuyen en la optimización de su labor con eficacia y calidad, ayudando así, en el proceso de crecimiento y desarrollo evolutivo del niño, gracias a la ayuda de las actividades.

Sin embargo, de lo expresado, existen carencias en las técnicas y metodologías de los educadores de los centros de aprendizaje para desarrollar las actividades, en la actualidad es indiscutible el valor psicopedagógico del juego en la infancia, ya que posibilita un armonioso desarrollo psicomotriz, crecimiento de la creatividad y la sociabilidad.

La investigación tendrá como propósito fundamental encontrar herramientas para promocionar la creatividad a través de las actividades lúdicas, donde cada una de las actividades estarán encaminadas a motivar y estimular al niño. La investigación se apoyará en el objetivo de estudio y el problema que le afectaba, logrando encontrar los caminos para solucionar, desde la aplicación de actividades.

En América del Sur miles de niños sufren limitaciones en su crecimiento y desarrollo por los estados de pobreza, enfermedades, falta de atención de salud, educación, factores de carácter social, económicos o culturales que influye directamente en el desarrollo físico o psíquico del niño.

En algunos países conscientes del problema buscan estrategias, creando políticas de empleo, vivienda, salud, en educación se encuentran los programas de estimulación temprana que es dirigido a niños de 3 a 4 años es un sistema educativo que se lo realizara la educadora con el fin de lograr el desarrollo integral del niño. Con los resultados de esta investigación se logrará plantear soluciones a los docentes para ejercitar la actividad de la educación.

1.2. Planteamiento del Problema.

En la Unidad Educativa Atahualpa se podrá observar que los niños, presentan dificultades para promocionar la creatividad, en la realización de actividades, no les dan la oportunidad a observar para interpretar o imitar es muy importante que el niño se familiarice con las actividades, para que él pueda crear un mundo mágico real o imaginario, tomando en cuenta que es necesario tener una buena infraestructura sin peligro para desarrollar las actividades, el escaso conocimiento y motivación de las docentes no crean hábitos de seguridad y confianza en ellos, para su desarrollo personal y educativo.

Este problema se detectó mediante la observación constatando niños desmotivados, sin concentración, sin ganas de ir a la escuela. En una investigación y experimentación científica revelan la necesidad de atender la vulnerabilidad y reconocer la trascendencia que tiene durante la infancia el desarrollo.

En los ámbitos psicológico, afectivo, emocional, motivacional de los niños dependiendo en forma muy significativa de su desarrollo físico. El proporcionarle al niño un ambiente adecuado y rico en estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje. A partir de esta realidad el presente trabajo se ha visionado de manera integral favoreciendo la creatividad, mediante la implementación de actividades que ayuden a potencializar las diferentes habilidades y garantizar un aprendizaje que sea más significativo en el niño a partir de las experiencias donde tendrá mayores probabilidades de asistencia educativa.

De ahí que conviene entonces, aprovechar la etapa inicial en donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización de juegos adecuados, requiriendo para ello de estrategias y estímulos que ayuden a potencializar las habilidades y conductas. Cabe mencionar que en la medida que el niño va creciendo y madurando, se desarrolla integralmente a nivel físico y mental y al mismo tiempo va adquiriendo nuevos hábitos partiendo de los ya aprendidos, de allí

reflejan actividades desde lo más simples hasta lo más complejo. Entre las causas que figuran el problema de investigación es la deficiente actualización de técnicas y procedimientos con respecto a las actividades lúdicas. Identificando los siguientes efectos los niños de la unidad educativa no tienen promocionada su creatividad, al no tener la adecuada estimulación.

1.3. Formulación del Problema.

¿De qué manera las actividades lúdicas promocionan la creatividad de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra, de la Provincia de Imbabura en los años 2016-2017?

1.4. Delimitación.

1.4.1. Unidades de observación.

Para realizar la presente investigación se trabajará con las:

- Educadoras de la unidad Educativa Atahualpa.
- Niños que asisten al Centro Educativo.

1.4.2. Delimitación espacial.

La investigación se realizará en la Unidad Educativa Atahualpa de la Parroquia Caranqui, Cantón Ibarra, Provincia de Imbabura año 2016-2017.

1.4.3. Delimitación temporal.

El trabajo de grado se realizará en el año 2016 – 2017.

1.5. Objetivos.

1.5.1. Objetivo general.

Analizar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños 3 a 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra, de la Provincia de Imbabura en los años 2016-2017.

1.5.2. Objetivos específicos.

- Diagnosticar la realidad de la aplicación de las actividades lúdicas, para desarrollar la creatividad de los niños de 3 a 4 años, de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra de la Provincia de Imbabura en año 2016-2017
- Fundamentar de manera teórica las actividades lúdicas en la promoción de la creatividad, para favorecer el aprendizaje y el desarrollo de las capacidades del niño.
- Proponer una alternativa de solución a la problemática identificada para mejorar la aplicación de las actividades lúdicas como promotoras principales del sostenimiento de la creatividad de los niños.

1.6 Justificación.

La investigación se fundamenta en un valor educativo, de calidad para la estimulación, es necesario que el niño tenga su espacio para un buen aprendizaje en su desarrollo de las destrezas cognitivas y motoras en las actividades creativas, con un mejor resultado psicosocial, a través de las actividades siendo estas un papel esencial, ya que el infante posee inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de formación y evolución.

La lúdica a través del juego, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado aprende a identificar, describir y conocer. Este proceso es muy natural para ellos por que aprenden jugando y explorando el entorno con la observación.

Es preciso investigar colocando el interés en diversas formas de actividades lúdicas relacionados a la edad, especialmente en las primeras etapas de formación y crecimiento del niño.

Las actividades lúdicas son naturales y espontáneo con un resultado lleno de experiencias, de estímulos siendo los niños sujetos protagónicos de su propio aprendizaje. que le permite relacionarse activamente con el entorno.

Los niños tienen que ser protagonistas y no espectadores pasivos, de las actividades lúdicas, en cada juego el niño se enfrenta a situaciones nuevas, con obstáculo a superar. Es así que en este trabajo se desarrollarán diferentes acciones y estrategias lúdicas, relacionadas con la pedagogía. Las actividades lúdicas serán seleccionadas y diseñadas, como herramientas de apoyo para la Docente.

El propósito fundamental es encontrar instrumentos para estimular el desarrollo de las actividades lúdicas en donde están encaminada a motivar y estimular activamente su proceso de aprendizaje. Como todo trabajo requiere de una planificación en este caso después de haber encontrado las causas de la problemática y la propuesta para solución de la misma, se aplicarán actividades lúdicas para estimular la creatividad en los niños de 3 a 4 años.

1.7. Factibilidad.

La investigación sería posible ejecutarla a razón de que económicamente no se requiere de gastos costosos, la mayoría del trabajo fue bibliográfico, por otra parte, la investigación que se realizó fue exploratoria y descriptiva, en conclusión, se invirtió solamente el levantamiento de la información en la institución educativa Atahualpa de la Parroquia Caranqui.

Bibliográficamente es conveniente porque existe gran disponibilidad de información sobre las actividades lúdicas con su respectiva influencia en la creatividad de los niños. Técnicamente dispondría del conocimiento como también los medios para realizar el trabajo investigativo por la experiencia y formación académica adquirida durante la formación universitaria.

Por lo tanto, cuento con los medios, recursos y habilidades para desarrollar la investigación. Cabe recalcar que es un trabajo de varios actores, las autoridades y padres de familia de la unidad educativa colaboraron para realizar una investigación exitosa.

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación teórica.

El trabajo se fundamenta en los criterios de varios pedagogos, psicólogos que afirman que la creatividad se desarrolla con la estimulación y la utilización de las actividades lúdicas en edades tempranas., por eso tiene que estar presente en todo proyecto educativo como un principio metodológico que debe integrarse al curriculum.

En la edad infantil los niños y niñas deben desarrollarse íntegramente y despertar su interés, motivación, curiosidad, lo que le ayuda a obtener un aprendizaje dinámico en todas las áreas. El juego es la forma más pura de expresarse libremente el niño es espontaneo y se divierte causándole placer con lo que descubre.

Por lo que se debe profundizar en esta investigación, a través de una indagación bibliográfica de lo que se ha escrito sobre el tema, con un tratamiento conceptual para dar coherencia y consistencia a los principios de los que se parte para desarrollar, analizar y definir la problemática desde diferentes puntos de vista con los datos obtenidos durante la investigación.

La creatividad en los niños no es sólo colorear dibujos, pegar bolitas en un papel. La creatividad es un arte que genera la adquisición de nuevos conocimientos, de despertar los sentidos, con actividades le ayuden a enriquecer su capacidad de comunicarse y de expresarse, además de ampliar su capacidad de ver, comprender e interpretar el mundo. El niño aprende a partir del juego por parte del facilitador, pero la estimulación tiene que ver con el aprendizaje.

2.1.1. Fundamentación Filosófica

Teoría Humanista

El mejoramiento práctico de los procesos educacionales están en constantes cambios y críticas, para poder mejorar los modelos de la educación; no solamente los de parvulario sino a

nivel general, estas actividades poseen una imponente reflexión crítica y el asentamiento sobre sólidas y multidisciplinarias bases científicas evaluando la labor de los profesores y el efecto en los educandos, el estudio y la fundamentación científica de la práctica educativa se viene dando de acuerdo a las necesidades y condiciones de las épocas en las que se desenvuelva el individuo.

(Posada, 2014) dice: “La orientación pedagógica utilizada es el modelo educativo constructivista con un enfoque en el aprendizaje significativo, con la lúdica como estrategia didáctica en la búsqueda de la formación de sujetos activos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor, para lo cual es deseable la participación activa de profesores y alumnos que interactúen en el desarrollo de la clase para construir, crear, facilitar, liberar, preguntar, criticar y reflexionar sobre el conocimiento”(p.59).

A través de este proceso los niños son protagonistas del proceso enseñanza aprendizaje, además, estas actividades permiten que el estudiante se ajuste de lo que quiere aprender y a asimilar la cantidad de información que se le presenta. El ser humano se encuentra en una invariable obtención de conocimientos a través de la educación, sin embargo, no basta con las teorías científicas impartidas en el aula, pues se necesita de personas constructivistas que mejoren las condiciones del entorno.

En algunos casos las actividades lúdicas son limitadas y se ha enfocado más acumular conocimientos de memorización, sin embargo, este proceso hace que los conocimientos se generen a corto plazo, por lo tanto, se ha visto la necesidad de realizar este trabajo de investigación.

2.1.2. Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

La fundamentación de la propuesta de las actividades lúdicas y su incidencia en la promoción de la creatividad de los niños de 3 a 4 años, influye mucho considerando la estimulación

temprana que se les da a los niños desde pequeños, esto ha puesto en manifiesto el desarrollo de la “inteligencia” aquí los psicólogos manifiestan que este tipo de actividades permiten el desarrollo total del individuo no solo con aspectos académicos, sino también con aspectos conductuales que permiten convivir en armonía con la sociedad.

Las aportaciones de la psicología apoyan directamente al comportamiento de las actividades lúdicas que le han proporcionado al ser humano, durante el trascurso de las mismas el ser humano adquiere formas de comportarse en el medio; en el ámbito de la educación se toma en cuenta los modelos y teorías propuestas por Piaget, considerando que es quien ha desarrollado más estudios relacionados con el desarrollo de la educación en infantes, sobre todo en los aspectos de la creatividad e imaginación son los puntos focales del presente trabajo.

(Esquivias, 2004) Dice que Piaget define a la creatividad como: La forma final del juego simbólico de los niños, cuando es asimilado en su pensamiento e interpretado vendría a ser aquel punto donde el ser humano procesa en su mente una imagen, hecho o situación inalcanzable. (p.48).

Según lo anterior, se puede decir que la actividad lúdica se puede dar a través del juego simbólico el ser humano en ese momento procesa la información ya sea ésta conocida o desconocida.

(Blanco, 2001) Afirma que: El pensamiento e inteligencia son sinónimos. Pensar significa el uso activo de la inteligencia y la inteligencia implica el uso de los instrumentos mediante los cuales una persona piensa, activa y constructiva que contribuye activamente en cualquier situación contacto. (p.120).

La generación del pensamiento está dentro del modelo constructivista donde el ser humano permanece interactuando con el medio, con cualidades representativas al ser un ente capaz de procesar su medio, pensar, asimilar los hechos y si se da el caso de existir controversias, las personas piensan y proveen de soluciones a la sociedad.

2.1.3. Fundamentación Pedagógica

Teoría Constructivista

Para Piaget existen conductas relacionadas con los procesos de construcción, en el caso de la investigación se estudia las actividades lúdicas y su influencia en la creatividad e imaginación de los niños. Estos procesos se vienen dando desde el inicio de la existencia de las personas, en este proceso se engloba una serie de conocimientos, que ordenados conducen a la evolución individual de la inteligencia, pues el estudiante puede aprender y enseñar a la vez guardando los conocimientos para una memoria a largo plazo, de tal manera que el cerebro funcione a un nivel superior.

(Castro) Manifiesta: La pedagogía infantil es una disciplina científica, cuyo objeto de estudio es la educación de los niños, la pedagogía infantil no tiene que ver con la escolaridad del niño, si no, con la adquisición de nuevas habilidades mediante su desarrollo. Uno de los roles más importantes, es formar en el niño/a, las primeras bases para una muy buena educación. El docente tiene la responsabilidad de cambiar, crear e innovar nuevos métodos de enseñanza. (P. 23).

La educación infantil ha cambiado en los últimos años, los enfoques de los docentes también han sido modificados, cambiando desde la forma de ver a los niños con mayor capacidad para receptar información y para desarrollarse. Los conocimientos que deben construir los alumnos en la escuela están en gran medida elaborados a nivel social.

“El papel del profesor aparece de repente como más complejo y decisivo ya que, además de favorecer en sus alumnos el despliegue de una actividad de este tipo, ha de orientarla y guiarla en la dirección.” (Barbera, 2010, p. 21).

Obligan a su vez, a corregir, o al menos a matizar, esta imagen, puesto que en la realidad se trata de un orientador o una guía cuya misión consiste en construir los procesos de construcción de los alumnos con los significados colectivos culturalmente organizados

2.1.4 Fundamentación sociológica

Teoría socio crítica

La educación constituye un fenómeno social que se manifiesta en múltiples formas como praxis social y a niveles sociales totalmente distintos. No se limita a determinada época de la vida, ni a una esfera de la vida. Se manifiesta tanto de forma espontánea como de forma institucionalizada y puede considerarse manifestación específica de la vida social del hombre en todas las esferas de la sociedad, como parte integrante de su verdadero proceso vital; constituye siempre una determinada forma del comportamiento social y al mismo tiempo, es siempre una relación social (Blanco, 2001, p. 76).

La posición materialista presenta puntos de vista novedosos en cuanto a la formulación del concepto de educación. Por ejemplo, señala que se denomina educación a la influencia orientada y sistemática sobre el desarrollo de la persona, con el objetivo preparado para cumplir una determinada función social, para que desempeñe un papel en el sistema de relaciones sociales.

Es decir, se educa al hombre no para que pierda su esencia individual, sino para que la manifieste de la mejor manera posible. Se profundiza más en esta idea, cuando señala que es el desarrollo integral y multilateral el que prepara al individuo para que enfrente responsablemente los problemas que se presentan en la sociedad.

La educación en tal sentido, prepara al individuo para la vida del trabajo y lo hace útil socialmente. En el terreno de la educación, como es hoy universalmente concebida, intervienen muy diversos factores: alumnos y maestros, padres y familia en general, instituciones y organizaciones de carácter estatal y social, medios de difusión masiva y de comunicación,

además de las condiciones sociales propiamente, todos los cuales le confieren a la educación un carácter eminentemente social (Hernández, 1985).

La educación, como se sabe, tiene una función social caracterizada en primer plano por su esencia clasista. Cada sociedad se impone la formación de un modelo de hombre que asimile y reproduzca a nivel individual, los mismos factores socialmente válidos que son establecidos por la clase dominante en un momento histórico concreto. La educación, en su sentido más amplio, es un proceso de socialización, o sea, de preparación para la vida en sociedad, lo que requiere de aprendizajes muy diversos, reconocimientos, habilidades, normas y valores que identifican al sujeto como miembro de una comunidad cultural, de un pueblo o de una nación; es un proceso que se inicia desde el nacimiento o antes, y continúa a lo largo de toda la vida, lo que le confiere un carácter permanentemente dinámico y contradictorio, en el que intervienen múltiples actores, denominados agentes y agencias de socialización (edicc, 2004)

Las instituciones educacionales constituyen formas de organización social. Como organización social, la escuela es terreno apropiado para el establecimiento de relaciones interpersonales que se insertan como parte de la configuración de grupos sociales. La política educacional determina la estructura y funcionamiento del sistema educacional y el modelo educativo. En este sentido se expresa que la filosofía de la educación ha tenido gran tradición en nuestro país; al respecto expresó que la pedagogía, cuando no se asienta en una filosofía, carece de trascendencia y se hace rutinaria. (González, 1947, p. 67).

La filosofía de la educación no se puede constituir solo a partir de presupuestos teóricos o de una mera tradición filosófica, o aún de corrientes de pensamiento que se reduzcan al análisis de determinado aspecto de la realidad. No se debe entender sólo desde el punto de vista diacrónico sino también (y muy especialmente), desde el punto de vista sincrónico, ya que debe apoyarse en el examen de formas históricas concretas de la actividad educativa, en su vinculación con las condiciones sociales, como un ejercicio de reflexión filosófica que busca las relaciones del fenómeno educativo con la actividad humana; una verdadera filosofía de la

educación debe comprender todos los problemas que atañen a la formación del hombre en tanto finalidad, proceso, acción, medio y resultados; ésta se debe interrogar sobre el valor de la educación y sus posibilidades, límites y fines, en dependencia de las exigencias sociales.

Es un saber universal de los procesos y acciones educativas, a partir de presupuestos epistemológicos y axiológicos de la actividad humana, con un enfoque crítico metodológico general. Concordando con el autor, en el devenir histórico de la sociedad, la experiencia educativa ha tenido siempre un carácter social ya que su materialización presupone una interacción entre sujetos sociales que, sustentada en determinados conocimientos, normas de conducta, costumbres, tradiciones, ideales, valores e intereses sociales, tiene como finalidad lograr un continuo perfeccionamiento en la formación y transformación del individuo y la sociedad, en correspondencia con las condiciones de la época y región donde se realice la misma. La educación no es un hecho social cualquiera, la función de la educación es la integración de cada persona en la sociedad, así como el desarrollo de sus potencialidades individuales la convierte en un hecho social central, con la suficiente idiosincrasia como para constituir el objeto de una reflexión sociológica específica.

2.1.5 Fundamentación Axiológica

Teoría de los valores

Centrada en los valores y el sistema al que se integran la familia, la comunidad, construyendo la personalidad del estudiante sobre la base de valores como el amor, la responsabilidad, la solidaridad, la amistad, el respeto, que les ayudarán a tener más estabilidad en sus relaciones intrapersonales e interpersonales que ayudarán a una mejor convivencia en el medio que están inmersos.

Los centros educativos o de formación no están solamente para expender conocimientos, sino que también apoyan a la formación de la personalidad; con esto no se pretende acumular

la responsabilidad al personal docente, porque el niño requiere ser instruido en todos los ámbitos, sobre todo en el hogar.

A través de la imaginación y creatividad se formula la cimentación de conocimiento enseñado a través del diario vivir y actividades lúdicas en las que ha practicado el ser humano. En este sentido para el desarrollo del presente trabajo de investigación se considerará el modelo de la teoría constructivista, misma que hacen referencia a:

(Vygotsky, 1979) señala :“Que todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño.” (p. 43)

De lo anteriormente citado, se entiende que el niño cuando ingresa a la escuela y empieza a adquirir nuevos conocimientos lo hace en base a los conocimientos que ya tenía anteriormente, por lo el aprendizaje de este y su desarrollo se han interrelacionado desde su nacimiento.

2.1.6. Fundamentación Legal.

1.-Derechos humanos. - La Convención sobre los Derechos del Niño se ha utilizado en todo el mundo para promover y proteger los derechos de la infancia. Desde su aprobación, en el mundo, se han producido avances considerables en el cumplimiento de los derechos de la infancia a la supervivencia, la salud y la educación,

2.-Según el código de la niñez y la adolescencia (2013) Manifiesta:

En el artículo 31 de La Convención sobre los Derechos del Niño, está estipulado que los Estados deben promover y respetar el cumplimiento de esta ley. El deporte, juego y la recreación es muy importante en la vida del niño, es por ello que se educa a partir del juego, ésta deber ser una estrategia utilizada por todos los docentes, es a partir del juego, en el que el estudiante muestra interés por aprender y lo hace de manera efectiva.

Art. 37.-Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes

Tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo

Art. 64.-Deberes. -Los niños, niñas y adolescentes tienen los deberes generales que la Constitución Política Impone a los ciudadanos, en cuanto sean compatibles con su condición y etapa evolutiva. Están obligados de manera especial a:

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.

3.-La Constitución de la República del Ecuador de 2008 en el Capítulo 11, Referente a los derechos, Capítulo Segundo, Derechos del Buen Vivir, Sección Quinta, Educación.

4.- Art. 40.- LOEI El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

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

2.1.7. Actividades Lúdicas.

(María Montessori, 2005) dice “Que la actividad lúdica es la formación de los seres humanos como personas únicas y plenamente capacitadas para actuar con libertad, inteligencia y dignidad, es considerada como una

educación para la vida y sirve para: Ayudar al desarrollo natural del Ser Humano estimulando al niño a formar su carácter y manifestar su personalidad, brindándole seguridad y respeto (p.76)

La lúdica es un medio recreativo con un fin educativo identificado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad produce un avance de aprendizaje alcanzado a su desarrollo, exploración de su entorno, es una herramienta de comunicación para expresar conocimientos, deseos y sentimientos ligada sólo al juego, que se convierten en reguladores de su comportamiento social, los niños actúan con placer y desarrollan su creatividad actuando libremente.

2.1.8. Importancia de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas, hacen referencia al juego como actividad que tiene un sentido formador y educativo en la vida del hombre, con ella se desarrolla las sensopercepciones, movimientos, pensamientos, lenguaje, autoestima, identidad, afectividad y la capacidad de relacionarse fácilmente con otros, siempre que sea una lúdica de calidad. donde el niño adquiere conciencia de lo bueno y lo malo dándole un equilibrio personal y social.

Con las actividades, se tiende a realizar una cultura de juegos que aprendan de manera espontánea, informal y continua que les permita a los niños desarrollar sus habilidades, experiencias y las vivencias significativas. El logro de las actividades lúdicas dependerá de la observación e imitación de sus experiencias vividas.

(Lizano, 2014) dice: lo fundamental en la lúdica como palabra generalista será la actitud lúdica, la cual hace posible la existencia de la lúdica y el juego y sin la cual no es posible realizarlas en su esencia” Así de una manera innata el niño irá obteniendo características que apoyarán al desarrollo intelectual, creativo e imaginación para toda su vida. (p.23.)

No se necesita un sinnúmero de recursos para realizar actividades lúdicas, a través de la creatividad el niño será capaz de usar los recursos que le rodean y divertirse sin dificultad.

Mientras él se divierte el cerebro y su cuerpo trabajan en conjunto para incrementar el aprendizaje, la retención, memorización, desenvolvimiento social, afectivo y motriz.

2.1.8.1 Desarrolla cognitivo

Es el desarrollo de su inteligencia con procesos que intervienen a lo largo de su crecimiento favoreciendo un ambiente social, afectivo y biológico donde se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

2.1.8.2 Desarrollo volitivo-conductual

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

2.1.8.3. Desarrollo afectivo-motivacional

Se propicia la familiaridad, el interés, el gusto por la actividad, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda. Como se puede observar el juego es un acceso para estimular y fomentar la creatividad, con elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

2.1.9. Clasificación de las actividades lúdicas

Se pueden clasificar en varias actividades:

Actividades sensoriales: Se denominan juegos sensoriales a los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos. Visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Actividades motoras: Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Actividades manipulativas: En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

Actividades de imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente

Actividades simbólicas: El juego simbólico es el juego de ficción consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos –transforma un palo en caballo- a las personas – convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos –pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Actividades verbales, de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio.

Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes.

2.1.9.1 Juegos para el desarrollo de conocimientos

El juego como principal actividad lúdica es muy necesaria porque aprenden a manejar sus sentimientos transforman la realidad según sus deseos. Son técnicas destinadas a permitir a los/as participantes en una sesión o encuentro.

2.1.9.1.2 Juegos para la consolidación del conocimiento

Se utilizan fundamentalmente con el objeto de personalizar el proceso de enseñanza – aprendizaje y describir como se construye el conocimiento. Consideramos que es este un material de suma importancia ya que es el puente de unión entre el proceso colectivo de trabajo y el proceso individual del aprendizaje.

La posibilidad de trabajar actividades de consolidación permite, a través de ejercicios y tareas diferenciadoras atender los niveles de desempeño de manera que los alumnos puedan combinar las formas de trabajo individual y colectiva, autoevaluar y co-evaluar sus avances.

Los ejercicios deben ser reconocidos de manera que le permitan al alumno avanzar hasta el nivel de profundidad y desempeño deseado. Las actividades de consolidación desempeñan un importante papel dentro del proceso enseñanza – aprendizaje ya que:

- Posibilitan lograr con mayor acercamiento a la realidad del aprendizaje del alumno, la fijación de los conocimientos, desarrollo de las habilidades, hábitos y capacidades, así como modos de actuación.
- Propician la atención a las diferencias individuales acorde con el diagnóstico tanto inicial como de proceso.
- Permiten materializar la interdisciplinariedad y la contextualización del contenido, y así poder apreciar la utilidad del mismo para la vida.

2.1.9.1.3. Juegos para el fortalecimiento de valores

Los valores se transmiten con el ejemplo, pero no sólo. Aquí te proponemos cuentos sencillos y pequeñas tareas entretenidas para enseñar al niño los valores de las personas buenas y responsables. Valores tan importantes como la honestidad, la solidaridad, valorar la amistad. Las actividades lúdicas también se clasifican en:

Las actividades lúdicas se clasificarán en varias tendencias a partir de los diferentes enfoques asumidos por los investigadores, a continuación, se enuncian algunas de ellas.

2.1.91.4. Actividades deportivas-recreativas.

Deben ser de acuerdo a la edad del niño sin entorpecer su desarrollo, los beneficios de la actividad deportiva- recreativa es un complemento lúdico-deportivo, se organizan una serie de actividades orientadas al desarrollo integral de los niños donde se une el ocio, con el deporte y

el fomento de valores humanos como la amistad. Pueden ser campamentos, Multideportivo, Deporte y Naturaleza, etc.

2.1.9.1.5 Actividades al aire libre.

Actividades en pleno contacto con la naturaleza: actividades en tierra, actividades en el medio acuático y actividades en el aire. Todas las formas de juego: tradicionales, juegos de ordenador, rondas, etc. De nosotros los docentes depende continuar con las actividades lúdicas que benefician los niños, que ahora prefieren quedarse en casa jugando en la computadora .es importante recuperar este tipo de juegos infantiles al aire libre.

2.1.9.1.6. Actividades de creación artística y manual.

Son actividades donde desarrollan su creatividad, conocimientos, habilidades, motivos, actitudes, comportamientos y valores, es ahí donde el niño se conecta con la fantasía y con lo real. Es muy importante que el niño despierte su creatividad artística ya que de esto depende el desarrollo del conocimiento adquirido a través de la enseñanza aprendida.

2.1.9.1.7 Actividades culturales participativas.

Es la participación, de grupos sociales respetando las creencias de una comunidad o pueblo con igualdad, libertad, diversidad y solidaridad.

2.1.9.1.8 Actividades socio-familiares.

Es una oportunidad divertida y práctica para los niños y la familia, permite el uso de destrezas, talentos y conocimientos con un horario flexible, donde puedan participar más de una familia a la vez, compartiendo experiencia directo con la comunidad, docentes, y Padres de familia.

2.1.9.1.9. Actividades audio-visuales.

Son nuevas tecnologías de información y de comunicación que se está desarrollando en el área de educación, porque posibilita nuevos procesos de aprendizaje y transmisión del conocimiento a través de las redes modernas de enseñar. estimula la imaginación y la creatividad a través de juegos que permitan conocer y adquirir las herramientas audiovisuales, motivando a que cada participante explore su naturaleza artística.

2.1.9.1.10 Actividades de jardinería.

Es relacionarse con la naturaleza, cuidar una planta, trabajar en un jardín o huerto respetando y cuidando el medio ambiente.

2.1.9.1.11 Actividades de relajación.

Meditación, auto relajación, masaje, determinar los beneficios de las actividades recreativas a partir de los efectos que estas tendrán desde el punto de vista de la salud, lo físico, lo psicológico y lo social, mejorará su creatividad en los procesos de educación.

2.1.10 Funciones de las actividades lúdicas

Las funciones son promover el desarrollo integral buscando formas organizativas de todas las actividades en experiencias educativas con la finalidad que se fortalezca el carácter educativo con una educación libre de observación y expresión, dando un enfoque de seguridad y responsabilidad en la estructuración y orientación del proceso de desarrollo en los niños con un conocimiento más activo y participativo, independiente la solución de los problemas que se presentan a diario.

Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación. En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos

relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno.

Su función es mejorar su sociabilidad y creatividad utilizando su cuerpo y sus sentidos y propiciar su formación científica, tecnológica y social, con un aprendizaje dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas.

El aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje

Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende, es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. en una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva representación porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Lo lúdico es instructivo.

El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico, de enseñanza participativa, entretenimiento, creatividad, competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

2.1.10.1 Desarrollo físico

Cuando se pone el cuerpo en acción, o psíquica, cuando se moviliza la estructura mental, a través del pensamiento, como se puede apreciar que nuestro cuerpo estará en constante funcionalidad, característica propia del ser vivo. Como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros.

El ejercicio lúdico en los niños es indispensable para su crecimiento personal y social, aparte de ser visto como una alternativa de ocio sana, obteniendo beneficios como: aumento de autoestima, desarrolla la creatividad y pensamiento, estimula la socialización, explora las posibilidades sensoriales y motoras, preparará al niño al mundo del trabajo, entre otras.

Por otro lado, el desarrollo físico en el juego es visto como un método placentero que imparte educación. Con respecto a este punto, el método lúdico podrá ser empleado tanto para niños como adolescentes.

Las actividades lúdicas físicas podrán ser:

- Correr
- Saltar
- Reptar
- Gatear
- Caminar
- Marchar

2.1.10.1.2. Desarrollo psicológico

Es el conjunto de tareas o acciones realizadas por ser vivo, que se desarrollarán impulsadas por el instinto, la razón, la emoción, o la voluntad, dirigidas hacia un objetivo, incluso cuando se descansa el cerebro puede estar en constante interacción por diferentes situaciones que se llevarán a cabo en la vida profesional o circunstancias del entorno, pues se ha comprobado a través de estudios científicos, aplicados en los mamíferos durante el tiempo que se duerme se detectan pulsos eléctricos sincronizados que viajan continuamente en la superficie cerebral, manteniendo conectada la actividad neuronal, sin embargo existen espacios donde la actividad neuronal descansa sin que el individuo tenga que estar dormido; con ello se puede apreciar que el ser humano está en constante actividad las veinticuatro horas del día.

Son expresiones psicofisiológicas, biológicas y de estados mentales de las personas las cuales harán referencia a las respuestas de estímulos provocados por personas, animales cosas o situaciones que se presentarán en la vida.

2.1.10.1.3 Desarrolla los sentimientos

Es el estado de ánimo afectivo de la persona donde expresará su sentimiento, emociones y sus conflictos, escogiendo juegos que serán necesarios llenar sus necesidades afectivas, esta función es muy importante. consistirán en verse en el rol de adultos: jugar a la maestra, a la mamá, al doctor, etcétera, lo que irán estimulando en su proceso de maduración. Aprenderán a jugar de una manera placentera, motivadora, y eficiente.

La actividad lúdica en los niños de 3 a 4 años se orientará a estructurar un conjunto de estrategias diseñadas para crear motivación en el desarrollo del niño sobre todo en los centros educativos, no solamente a través de juegos sino por cualquier actividad que promoverán la, creatividad para finalmente formar niños capaces de retener, recordar teorías, analizarlas, criticarlas y reestructurar las situaciones mediante propuestas factibles para la sociedad.

2.1.11 Características de la actividad lúdica.

Dentro de las características de actividades lúdicas se hará relevancia a los juegos debido a que el juego satisface muchas necesidades en la vida de un niño, como también estimulará el crecimiento de las capacidades sensoriales y de las habilidades físicas, brindado muchísimas oportunidades de ejercitar y ampliar las capacidades intelectuales.

Un niño o niña de 3 a 4 años pasará prácticamente el día ocupado en sus juegos; pero el ser humano seguirá desarrollándose y va adquiriendo una serie de hábitos y destrezas sobre los que se apoyará, más adelante, su escolaridad el niño tiene que:

2.1.10.1 Aprender a Conocer.

Es reconocerse a sí mismo(a) como parte diferente y, a su vez, integrante de su entorno inmediato, valorara las verdaderas similitudes de género, reconociendo los miembros de la familia, comunidad y escuela. Será capaz de comunicarse, expresar curiosidad intelectual, sentido crítico y autonomía de juicio, utilizando un lenguaje en diferentes situaciones y

contextos, conversando, cantando, recitando, narrando cuentos. Comprenderá y empezará la identificación de palabras escritas con significados, cuentos, poemas, adivinanzas, rimas, entre otros, relacionados con su edad y nivel de desarrollo.

2.1.10.2 Aprender a Hacer.

Aprenderá a expresarse creativamente a través de actividades artísticas: la pintura, el dibujo, el modelado, la música, la expresión corporal, representaciones de personajes y situaciones, realizando actividades y juegos que requieren de grandes movimientos y de destrezas motoras finas con orientación hacia acciones pertinentes, modificar su entorno, realizara actividades de aprendizaje con diversos materiales con la ayuda del adulto, por iniciativa propia, aplicando experiencias y conocimientos. También aprenderá hacer hábitos de alimentación, higiene, descanso, aseo personal, prevención y protección de la salud y seguridad personal, en su escuela, familia y la comunidad.

2.1.10.3 Aprender a Convivir.

El aprender a vivir es un elemento central en las etapas preescolar e inicial, ya que es un periodo de la vida del niño que aprende a convivir mediante las experiencias, las relaciones directas con las personas en actividades y eventos recreativos del medio que les rodea. El contacto con su espacio es un acercamiento a la realidad es el aprender a convivir como ser social en una familia y una comunidad, de sus normas, hábitos, valores y costumbres. De esta manera se enriquece y se desarrolla, su trato social será a través del juego diario con los demás participando y demostrando curiosidad

Siendo esto un proceso educativo que le brindará oportunidades de ejercitar y ampliar las capacidades intelectuales.

El ser humano por naturaleza actúa en su medio como una acción vital; voluntaria del impulso vital generado por la necesidad, finalmente se presenta al nivel basado en el placer

que proporcionará ésta actividad dando como resultado el bienestar, la satisfacción de la necesidad de convivencia. a través del juego parámetros que le permitirán al ser humano, ser, actuar y sentir, actuar con plena libertad, por otra parte, tendrán la existencia de las actividades lúdicas dirigidas enfocadas a aumentar la posibilidad de la utilización de juguetes, estas actividades se desarrollarán bajo un patrón.

Los juegos para las personas en general representarán diversión, pero no solo se deberá centrar la atención a estas actividades, es decir todas las actividades que aporten a la comprensión del mundo y su convivencia se conocerá como actividad lúdica, por más mínima que sea la actividad traerá consigo muchos beneficios para el desarrollo del niño. Desde hace 3000 a. C, por los estudios que se han llevado a cabo, definieron que las cosquillas fueron las primeras actividades lúdicas del ser humano, combinadas con la risa.

2.1.12. La creatividad.

La creatividad es la capacidad de desarrollar un pensamiento productivo que será integrado por una secuencia de ideas que se enlazan por un estímulo, donde realizan libremente juegos de ficción, la creatividad se origina cuando hay una motivación o una necesidad de saber cosas novedosas por ello el niño requerirá de entrenamiento y desarrollo en sus actividades lúdicas.

Los docentes tendrán que potenciar las ideas de los niños en el juego de aprendizaje, sin importar que el niño se equivoque, con libertad de expresión se les dará confianza para que actúen y razonen sin miedo al rechazo, así poco a poco el niño aprenderá a aplicar su creatividad que le será muy útil en su futuro incentivándolos a que sean potencialmente creativos.

Será actuar con precisión con las idas generando funcionalidad independiente, se aprovechará de los primeros años de vida, cada contacto, cada movimiento y cada emoción.

La creatividad bien formada produce cambios en los niños en todas las áreas: física, motora, cognitiva, lingüística, afectiva y social.

Con la creatividad estará la curiosidad considerando que es una etapa natural en la edad, el niño se volverá muy explorador de su entorno, les gustará explorar mucho su cuerpo, los elementos del hogar, tocará todo lo que está a su alrededor, por otra parte intentará reproducir acciones de los adultos si ellos encienden un equipo del hogar o artículo ellos también lo imitarán; sentirán seguridad en sí mismos de lograr hacer las mismas actividades de un adulto, en estos casos no se les cohibirá porque se les limitará el desarrollo sin embargo hay que tener cautela y vigilarlos. Pero si se aprecia que las actividades que insinúa realizar el niño son peligrosas se deberá entablar una conversación para explicarle los riesgos que corre.

(Posada, 2014) Dice: “Entrando en la materia, hay que decir que no hay personas sin creatividad, como tampoco hay personas sin inteligencia. La creatividad, como cualquier otra cualidad, deberá ejercitarse, pues de lo contrario se reduce” (p.79).

He aquí la importancia de estimular actividades lúdicas que permitirán al niño estar en constante actividad para promocionar su creatividad sobre todo en las primeras etapas de la infancia, el niño de los 3 a 4 años presentará inquietudes por conocer y explorar todo lo que le rodea, incluso percibirá mundos imaginarios, es aquí donde la formación del niño estará en pleno desarrollo por eso es importante que las Docentes le permitan al niño un proceso de estimulación adecuada brindando una observación abierta al conocimiento de los niños.

Los estudios actuales demuestran que las experiencias adquiridas para promocionar la creatividad dejan huellas para toda la vida. Los niños necesitarán que los escuchen caso contrario crearán patrones de mal comportamiento para llamar la atención de los adultos a como dé lugar, generalmente ellos realizarán conversaciones repetitivas, responderán preguntas, a esta edad serán buenos habladores; son claros y utilizarán un lenguaje común aprendido en su medio. Los niños se volverán independientes desde que la madre deja de amamantarlos, pero se desarrollará más a la edad de 3 a 4 años, debido a que es la edad donde generalmente los

niños ya asistirán a centros educativos por primera vez, allí ellos descubrirán su propia independencia, es decir desde este punto ya no sentirán la presencia de sus padres por lo tanto tendrán aprenderán a vivir por si solos en el medio y con niños de su misma edad, los padres deberán poner conciencia en que el niño deberá ser independientes y no sobreprotegerlos, porque les hacen daño al no tener la capacidad de desenvolver por si solos ,y para un futuro se tendrá personas frustradas.

Gómez (2005) dice: “La creatividad es un bien social y de futuro, afirmo continuamente sin temor a repetirme. Aquellas sociedades y organizaciones que descuiden el estudio y desarrollo de la creatividad, que no promuevan la iniciativa y la cultura emprendedora entre las jóvenes generaciones, se verán sometidas a grupos de mayor potencial creador. La riqueza de un país de la cuarta ola no está en los bienes materiales, sino en las ideas, en la capacidad creadora de sus ciudadanos. Si el siglo XX se caracterizó por avances científicos y tecnológicos, el siglo XXI será el siglo de la creatividad como valor personal, organizacional y social. Sin personas creativas no hay progreso. Pero no hemos de olvidar que el progreso es avance conforme a valores” (p.34).

El niño con creatividad tendrá ideas innovadoras, si la educación es abierta, mas no mecánica no tendrán la capacidad de analizar, criticar y proponer, pues los niños serán limitados únicamente a memorizar.

El reglamento cognitivo que se pretende asumir cuando se abraza a la lúdica es el de un bienestar, un apostar, un jugar por la búsqueda de creatividad y gratuidad en la indagación científica, por ello que las actividades lúdicas deberán ser muy prácticas y objetivas, puesto que se podrá considerar la marcación de la vida del ente que se ha acogido a este proceso.

Las actividades lúdicas marcarán la vida de las personas es por ello que se les dará mucha importancia a los acontecimientos relacionados con este tipo de actividades. Características de la creatividad no solamente surgirá como necesidad del siglo XXI pues desde la década de los 80 la humanidad tiene la necesidad de ser creativos, y la mejor opción de desarrollar esta

habilidad es a través del juego allí se experimenta un sinnúmero de experiencias, descubrimientos, relaciones y sentimientos.

Con el juego la vida será más placentera; siempre con una actitud positiva en la vida, solucionarán problemas el juego donde siempre buscarán estrategias para ganar y vencer a las dificultades. Durante el desarrollo de las actividades lúdicas, se deberá procurar dejar que los niños cometan errores para motivar la creatividad, para los adultos puede ser un error que no debería cometerlo, generalmente que se comete errores los demás del grupo se burlan por lo tanto se debe cuidar de que no existan burlas que limitará la libertad de expresión de sentimientos e ideas; los respetos sin embargo recordarán que de los errores se aprende en especial los niños.

Los padres deberán tomar como costumbre leerles cuentos a los niños antes de dormir para que ellos desarrollen la creatividad. Su motivación será autóctona del niño, participarán de los juegos, por voluntad los participantes promocionaran sin imposición alguna, surgirá ésta por iniciativa propia, con la creatividad experimentará sensaciones de bienestar y gozo, podrán reír o llorar, gritar, callar, correr, caminar de la manera que desee lo que sí es obligatorio es ser libre, espontaneo, romperán actividades de rutina que tomarán decisiones propias.

2.1.14. Importancia de la creatividad

Existen múltiples concepciones sobre la creatividad. Algunas hablan de la creatividad como un proceso, otras de las características de un producto, algunas de un determinado tipo de personalidad. Lo que está claro, es que la creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad.

Es decir, se trata de producir respuestas novedosas y originales ante cualquier tipo de problema en todas las áreas de la humanidad, lo que no es tarea fácil y, por ello, requiere entrenamiento y desarrollo, pues es algo que todos tenemos en diferente medida.

2.1.14. 1 Desarrollo de los dos hemisferios

La teoría de los hemisferios cerebrales marca que el hemisferio izquierdo es el que nos permite desarrollar actitudes lógicas, matemáticas, racionales, lingüísticas, estructuradas y ordenadas. La creatividad no tiene tanto lugar en este hemisferio, pero sí está presente en el hemisferio derecho.

Este es responsable de todo lo que imaginamos, de lo que creemos posible, de la libertad y de sentirnos poderosos de crear cualquier cosa. También allí se localizan los sentimientos, lo cual actúa muchas veces como disparador de nuevas invenciones: el amor, el miedo.

2.1.14. 2 Desarrolla el conocimiento

El conocimiento comprende la generación de ideas antes no existentes, o la generación de diferentes modos de ver una situación, es importante para lograr acciones creativas. el conocimiento consiste en reconocer la relación antes no vista entre cosas produciendo algo nuevo, dando solución a un problema mediato o inmediato, explícito o latente.

La creatividad es una característica de la inteligencia humana y es una función de nuestras capacidades más comunes, tales como la asociación de ideas, la memoria, la percepción, el pensamiento analógico, la búsqueda en el espacio de un problema estructurado y el pensamiento crítico o la casualidad.

La motivación, la emoción son indispensables, y algunos factores de la personalidad son también muy importantes. Puede ser combinatoria, integrando atributos de ideas conocidas; exploratorias generando nuevas ideas a partir de la exploración de conceptos estructurados, o transformacional, lo que implica la transformación de alguna dimensión de la estructura conceptual, para crear nuevas estructuras

La creatividad es uno de los grandes tesoros de la infancia, promocionar el desarrollo de la creatividad de los niños es esencial para ellos, ya que esta capacidad tan significativa que relacionamos con niños les ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar su pensamiento

abstracto y, también, será primordial a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida.

La capacidad de explorar los juegos de fantasía es una característica natural de la niñez. Aunque nos enternecemos al mirar a los niños en sus juegos de fantasía, estos son mucho más valiosos que una mera diversión. Los juegos imaginarios representarán un instrumento esencial de los niños para explorar y comprender el mundo y su lugar dentro de él.

Los juegos creativos ofrecerán a los niños muchas oportunidades para practicar el pensamiento independiente y autónomo, de modo que poco a poco desarrollarán la auto-disciplina y las habilidades necesarias para tomar decisiones. Seguir adelante con el juego de fantasía y la diversión.

No hay que ofrecer demasiados juguetes, su oportunidad para desarrollar el pensamiento sería mínima, se le dará solo los suficientes accesorios como para estimular la imaginación. La creatividad es habilidades que nacen de procesos sensomotrices; es decir de la interacción entre los órganos sensoriales, y las órdenes del cerebro, a veces el desarrollo de estas capacidades se limita sobre todo en las personas de los niveles de educación primaria y superior pues el profesor se enfocará un 90% en actividades académicas.

El juego parece ser una inclinación innata en el hombre; los niños pequeños tendrán prioridad en este método de enseñanza para moldear las habilidades que necesitarán para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. La creatividad tiene varios aspectos, se puede decir que en la primera infancia va de la mano; con el entretenimiento los niños potenciarán sus habilidades y capacidades; de acuerdo al programa que la educadora haya planificado.

2.1.14. 4 Le permite inventar nuevas cosas

La creatividad es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano. Esto es así porque le permite, justamente, crear e inventar nuevas cosas, objetos, elementos a partir de

lo que ya existe en el mundo. La idea de creatividad proviene justamente de la idea previa de "crear", por lo cual el acto de inventar o generar algo nuevo está vinculado siempre en mayor o menor grado con el uso de la mencionada habilidad.

Adapta la naturaleza y lo que lo rodea a sus necesidades, comprenderemos por qué entonces en esto es central la creatividad: la capacidad de pensar en algo nuevo y mejor es lo que hace que la sociedad y la civilización humana avance en definitiva hacia nuevas y mejores formas de convivencia.

2.1.14. 5 Soluciona problemas

Es normal pensar que sólo es creativo quien escribe la letra de una canción, quien pinta todos los días una nueva obra de arte, quien tiene la facilidad para generar melodías desde la nada, quien construye piezas arquitectónicas maravillosas. La realidad nos dice que la creatividad está presente en muchas cosas porque el creativo busca permanentemente soluciones a nuevos problemas que surgen día a día.

La creatividad se basa siempre en una idea abstracta y no concreta que puede estar inspirada por cosas, objetos o situaciones ya existentes. Así, la creatividad supone trabajar con lo que ya poseemos a nuestra disposición, pero transformarlo (en mayor o menor medida) para crear con eso algo completamente nuevo. La creatividad es, a la vez, una proyección abstracta de algo que se puede llegar a construir, por lo cual siempre implica un ejercicio de mirar hacia un futuro a través de ese elemento que se crea. Todavía hay quien cree que el artista nace, no se hace, en contra de los que tienen claro que todo sentido artístico y creativo, es sobre todo producto de una experiencia que se debe fomentar con vistas a un mayor aprendizaje.

Hace casi medio siglo, cuando comenzaron a tenerse en cuenta los nuevos descubrimientos tecnológicos, y fueron paulatinamente aplicándose a la acción educativa, el aprendizaje de lo artístico, fue en muchos casos dejado de lado, por una falsa interpretación de la psicología del

aprendizaje, en parte debida a una aplicación excesivamente rígida de las doctrinas conductistas.

Hasta ese momento se había manejado el concepto de didáctica casi como sinónimo de arte de enseñar. A partir de ahí se separaron los conceptos y lo intuitivo, la experiencia artística y la actitud amistosa del profesor se declararon de inferior categoría y se dio paso a unos estilos didácticos fundamentados exclusivamente en lo técnico, en lo racional, en la eficacia del logro y en lo que se podía medir «objetivamente».

2.1.14. 6 Desarrollo de la sensibilidad

El sentido de lo artístico es permanente, y como tal debe potenciarse permanentemente, es decir en todo momento y nivel del sistema educativo. No se puede dudar que determinadas actitudes sobre todo ligadas a la mayor percepción sensorial se dan desde el nacimiento. Aún dichas actitudes se aprenden o se perfeccionan, y quien nace con facultades sensitivas excepcionales, si no las practica ni las desea perfeccionar, las deteriora o las pierde.

Es por ello por lo que todo el sistema educativo, desde preescolar hasta la universidad, debe plantearse consciente y eficazmente la promoción de la sensibilidad en sus diversas formas, con el fin de aportar a los alumnos los instrumentos necesarios para crecer en lo artístico y en lo creativo. La sensibilización es el primer eslabón del aprendizaje, y sin ella es imposible llegar a niveles más altos del mismo. Podemos ser sensibles a determinados estímulos y no sensibles a otros. Es un problema de intencionalidad que se puede estudiar con el fin de promover en los alumnos actividades mediante las cuales pueden aprender a sensibilizarse ante situaciones para las que antes eran poco o nada sensibles.

2.1.14. 7 Desarrollo de la capacidad creativa

Todos los planes de estudios necesitan para su subsistencia de la capacidad creativa, ya que es necesaria la imaginación y el arte para hacer posible la globalización, no solamente en las

actividades o materias llamadas artísticas, sino también en las ciencias experimentales, en los procedimientos heurísticos y en todos los métodos y técnicas necesarios para una didáctica eficaz y actualizada.

Se trata de redescubrir la verdad para que el alumno repita en sí mismo los procesos creadores. Inventamos todos los días, ya que inventar es descubrir lo oculto, aunque ya esté inventado por otros hace muchos años. El proceso de descubrir algo nuevo, es para el alumno un aprendizaje de condición indispensable para lograr sus capacidades de investigación.

2.1.14. 8 Desarrollo de la dimensión cognoscitiva

Durante años hemos criticado la excesiva acumulación de datos que obligábamos a acumular a los alumnos, y en muchos casos con buena intención, hemos pasado al otro extremo, al de no dar ni un solo dato ni promover apenas aprendizajes de tipo cognoscitivo. El problema está en el procedimiento utilizado para promover el aprendizaje y no en los mismos contenidos, en la mayoría de los casos.

El arte, y el desarrollo de la dimensión artística necesitan también de multitud de conocimientos, ya sean históricos, lingüísticos o técnicos, para poder expresarse. El sistema educativo debe proponer a los alumnos dichos elementos. El alumno aprenderá en mayor medida técnicas poéticas, pictóricas, dramáticas o musicales cuanto más las practique. La misión de la enseñanza es enseñar, es decir proponer alternativas variadas. El alumno debe experimentar, probar, participar, y sus conocimientos aumentarán haciendo posible así una mayor globalización de conocimientos y por lo tanto un crecimiento de su síntesis creativa.

Se cumplirán así los objetivos más importantes de la educación del arte, que son la producción de la obra artística y la contemplación recreativa de las mismas y de otras realizadas por diversos artistas.

2.1.14. 9 Desarrollo de la dimensión expresiva

El alumno debe aprender a exteriorizar sus sentimientos y emociones, a través de variadas manifestaciones que componen el arte. El sentimiento se materializa a través de la pintura, de la expresión corporal y la dramatización, de la poesía, de la expresión literaria, o de la música, de la grabación de sus propios sonidos, de la filmación de sus experiencias, de la utilización de la tecnología de vanguardia para expresar sus sentimientos, deseos, conocimientos e informaciones.

En el perfeccionamiento de la expresión, en la propuesta de nuevas alternativas, en el dar a conocer técnicas expresivas y en el apoyo a la comunicación interpersonal debe intervenir todo el sistema educativo. (educacion/didactica)

2.1.15 Características de la creatividad

Desde hace algunos años escuchamos con frecuencia el término “creativo” para designar desde profesionales del diseño y la publicidad, creaciones únicas o excéntricas, como también lo escuchamos relacionado con la educación, pero, ¿de qué se trata esto? Para salir del apuro está *Creatividad y educación*, publicado en español por Paidós educador, que contiene ensayo.

¿Y cómo son esos chicos creativos? Los investigadores se dedicaron a observar y comprobar sus hipótesis. Encontraron, por ejemplo, que hay signos inconfundibles de alto grado de creatividad e imaginación:

2.1.15. 1 Curiosidad

Los niños son curiosos por naturaleza, observan preguntan, es a partir de ese deseo que inicia el proceso de aprendizaje. Siendo esto un proceso que le brindara valiosa información en su conocimiento. Con la curiosidad el niño tiene interés para querer aprender, son pequeños observadores con ansias de conocimiento y somos los adultos los encargados de lograr que este interés no se pierda, sino por el contrario, que sea cada vez mayor.

2.1.15.2 Flexibilidad

La flexibilidad permite que los niños puedan tener una mayor agilidad, y realizar ejercicios puede hacer que se desarrollen físicamente, así como mejorar sus condiciones físicas y su salud (flexibilida, 2002). Esto se debe a que pueden estirarse y mover su cuerpo con un movimiento completo.

2.1.15.3 Sensibilidad ante los problemas

Visualiza con rapidez las lagunas en la información, las excepciones a las reglas y las contradicciones. Cuando el niño es suficientemente motivado descubre por sí mismo las deducciones contenidas en el tema presentado, como resultado de su propio razonamiento y manipulación de hechos básicos.

Los niños realizan aprendizajes verdaderamente significativos cuando tienen la posibilidad de participar activamente en la situación enseñanza aprendizaje. Por medio de la participación activa experimentan la emoción del descubrimiento y el placer de solucionar los problemas por propia iniciativa.

2.1.15.4 Redefinición

Puede ver significados ocultos en manifestaciones que los demás dan por sentado, descubrir nuevos usos para objetos familiares y visualizar conexiones nuevas entre objetos que parecen no guardar ninguna relación con otros.

2.1.15.5 Conciencia de sí mismo

Tiene conciencia de ser alguien en particular. Se orienta y maneja por sí mismo, y puede trabajar solo durante períodos prolongados, siempre que se trate de su propio proyecto. El simple hecho de seguir instrucciones lo aburre.

2.1.15.6 Originalidad

Sus ideas son interesantes, poco comunes, sorprendentes, el niño se educa en la creatividad del cambio y se forma como persona original, flexible, con iniciativa, confianza, lista para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar.

2.1.15.7 percepción

Accede con facilidad a esferas de la mente que las personas no creativas sólo visualizan en sueños. Juega con ideas que se le ocurren espontáneamente. Aunque estas cualidades parecieran deseables, contaban (o cuentan) poco o nada en los test de Coeficiente Intelectual, que miden la memoria, el vocabulario, la capacidad numérica y de razonamiento en general. A lo largo de los ensayos, además de los resultados de la experimentación, se encuentran argumentaciones a favor de la creatividad y de los chicos creativos, quienes a veces sufren el rechazo grupal: (letrasminusculas.wordpress.com, 2013)

2.1.16 Funciones de la creatividad

Se piensa raras veces en los profesores como profesionales creadores. El auténtico aprendizaje, es creativo. ¿Por qué, entonces, no considerar también como tal al profesor que lo dirige? Por la propia naturaleza de su profesión los profesores tienen que comportarse en la forma característica de la persona creativa.

Deben darse cuenta de lo que sucede en la clase y ser sensibles a ello. A fin de ser eficaces, deben percibir las necesidades de sus alumnos y conocer aquello por lo cual se sienten motivados y capacitados para aprender. Los profesores han de ser flexibles, capaces de enfrentarse constructivamente con hechos imprevistos, con cambios de última hora en programas y planes, y con nuevas situaciones que se originan en las actividades de sus alumnos y desconciertan a la dirección. Deben ser espontáneos, capaces de reaccionar rápidamente y con confianza ante los acontecimientos.

2.1.16.1 Aprendizaje y enseñanza creativa

Definimos el «proceso de aprendizaje creativo» como una forma de captar o ser sensible a los problemas, deficiencias, lagunas del conocimiento, elementos pasados por alto, faltas de armonía, de reunir una información válida; de definir las dificultades o de identificar el elemento olvidado; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y reexaminar estas hipótesis, modificándolas y volviéndolas a comprobar, perfeccionándolas y finalmente comunicando sus resultados.

Esta definición describe un proceso humano natural en cuyas etapas están implicadas fuertes motivaciones. Hay momentos en los procesos educativos en los que el alumno, por especial sensibilidad hacia algunos problemas, detecta lagunas en la información, deficiencias o incongruencias que pueden crear en ese momento el sentimiento de algo incompleto, de que la clase o el curso no van bien, o que no es práctico.

Es cuando se provocan las mayores tensiones. Cuando así sucede, el alumno se encuentra incómodo porque reconoce una necesidad. Cualquiera que sea el calificativo que empleemos, necesita descargar su tensión. Si no sabe dar una contestación correcta a esta inquietud, o si sus formas habituales de respuesta son inadecuadas, tratará de hallar las posibles explicaciones, tanto en el archivo de su propia memoria como en otras fuentes: libros o experiencias ajenas eludiendo al profesor. El alumno adulto buscará soluciones alternativas, tratando de evitar los tópicos y las respuestas obvias (también erróneas o impracticables), investigando, diagnosticando, manipulando, volviendo a ordenar, reconstruyendo y haciendo conjeturas y aproximaciones.

Hasta que estas conjeturas o hipótesis no quedan probadas, modificadas y reexaminadas, el que aprende se siente incómodo. Sigue motivado para continuar tratando de perfeccionar su respuesta hasta que le parezca satisfactoria, tanto estética como lógicamente. La tensión permanece mientras el alumno no comunica sus resultados a los demás.

A esto lo denominamos «proceso de aprendizaje creativo», porque implica una producción de información o desarrollo de habilidades nuevas y en cierta medida originales para el individuo que aprende.

2.1.16.2 La potenciación de la creatividad.

El proceso de aprender creativamente lleva consigo motivaciones humanas tan fuertes y estimulantes como las siguientes: deseo de saber ante lo que sorprende, lo inacabado, la confusión, la complejidad, la falta de armonía, la desorganización y otras cosas por el estilo. (Vygotsky 2009). Dice “Que no se le exija al niño desde el momento muy temprano, o si se quiere de manera inmediata, la asimilación de algún contenido cultural, como una idea o una norma, sino que se le pida al niño que disfrute la experiencia de vivir nuestras situaciones sin el apuro de vivir algo útil o importante en el corto tiempo” (p. 71).

Aquí es que acudimos a la propia capacidad natural o primitiva de la mente infantil para que desarrolle explicaciones y teorías acerca de la misma, plantee sus propias soluciones ya valore su importancia. Por eso es muy importante que nosotras como educadoras guiemos a los niños con firmeza, seguridad y confianza para que ellos logren alcanzar su potencialidad creativa en un proceso de comparación e imitación de la vida diaria, los niños son muy observadores, son capaces de aprender por sí mismos logrando resultados impresionantes, el niño para que desarrolle sus actividades lúdicas y disfrutar del ambiente que les rodea debe la Docente darles la suficiente confianza para que promocióne su creatividad enfrentándose a lo nuevo y a lo desconocido.

2.2. Posicionamiento teórico personal.

El trabajo de investigación se relaciona con la teoría del constructivismo de Jean Piaget quien sostiene que el desarrollo de la inteligencia, la creatividad, es construido por el propio aprendiz, a través de la interacción de sí mismo, con el medio que los rodea. El Constructivismo, como

un enfoque que supone el individuo, tanto en los aspectos cognoscitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un simple producto del ambiente, ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia, que se va produciendo día a día, como resultado de la interacción entre esos dos factores.

El conocimiento, no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, que se realiza con los esquemas que ya posee, con lo que ya construyó en su relación con el medio que la rodea. Se identifica con la teoría de Ausubel que dice que de acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.

Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. Las actividades lúdicas significarán sentirse vivo, sentir el placer de existir en el mundo, la felicidad de experimentar vivencias y emociones con las personas que nos rodean, mientras se juega o hace actividades lúdicas el ser humano se formará de acuerdo a su medio y actividades que realice.

La formación del individuo no solo es psicológica, puesto que se desarrolla en un aspecto integral; por medio de las actividades lúdicas el ser humano compartirá las relaciones sin complejos, de manera natural y de acuerdo a sus capacidades. La aplicación de actividades en el medio escolar no influirá en gastos económicos, únicamente se requiere de predisposición y creatividad, además las actividades que se podrán practicar en las instituciones educativas serán de fácil acceso y se acomodarán o adaptará a las características de la persona y de su contexto social y cultural.

Su práctica no siempre implicará tener en cuenta el nivel de destreza de cada participante; aunque hay actividades en los que se requerirá de competencias al final no se buscará ganadores ni perdedores, se enfoca solamente en disfrutar de aventuras y pasar momentos agradables, la diversión sustituye a la necesidad de ganar.

Con la implementación de actividades lúdicas como herramientas pedagógicas desarrollará un aprendizaje fácil, gracias al desarrollo de la creatividad, por otra parte, permitirá captar la atención a la diversidad de elementos como también conceptos que el ser humano necesita aprender.

Otra de las facultades que trae la lúdica es el principio de sinérgica en los niños para que todos sean los protagonistas de su propio aprendizaje y puedan alcanzar altos niveles de eficiencia y eficacia en su formación integral.

2.3. Glosario de términos.

Aptitud. - Capacidad y buena disposición para ejercer o desempeñar una determinada tarea, función, empleo, etc.

Armonía. - Grata variedad de sonidos, medidas y pausas que resulta en la prosa o en el verso por la adecuada combinación de las sílabas, voces y cláusulas empleadas.

Autoestima. - Consideración, aprecio o valoración de uno mismo.

Capacidad. - Posibilidad que tiene algo de contener en su interior otras cosas.

Caracterización. - Determinación de los atributos peculiares de una persona o cosa, de modo que se distinga claramente de las demás.

Cognitivo. - Del conocimiento o relativo a él.

Competencia. - Aptitud o capacidad para llevar a cabo una tarea.

Conducta. - Manera de comportarse una persona en una situación determinada o en general.

Connatural. - Que es propio de la naturaleza de un ser viviente y no adquirido, o que tiene relación con ella.

Cotidianidad. - Que ocurre con frecuencia, habitual:

Estrategias. -Técnica y conjunto de actividades destinadas a conseguir un objetivo.

Expandir. - Extender, dilatar, difundir.

Extracto. -Resumen de un escrito.

Facultades. - Capacidad o aptitud física o moral que posee alguien.

Ficticio. - Que solamente existe en la ficción o en la imaginación de alguien.

Flexibilidad. - Facilidad para acomodarse a distintas situaciones o a las propuestas de otros.

Fluidez. - Facilidad, soltura para hacer algo.

Habilidad. - Capacidad, inteligencia y disposición para realizar algo.

Hábitos. - Costumbre o práctica adquirida por frecuencia de repetición de un acto.

Metodología. - Parte de la lógica que estudia los métodos del conocimiento.

Motivación. -Estimulación para animar e interesar.

Narración. -Exposición de una serie de sucesos reales o imaginarios que se desarrollan en un espacio y durante un tiempo determinado.

Nato. - que se tiene de nacimiento.

Paradigma. - Un paradigma es un modelo o patrón sostenido en una disciplina científica o epistemológica o, a diversa escala, en otros contextos de una sociedad.

Patrón. - Modelo que sirve de muestra para sacar otra cosa igual.

Personalidad. - Conjunto de las características y diferencias individuales que distingue a una persona de otra.

Planificación. -Plan general, científicamente organizado y frecuentemente de gran amplitud, para obtener un objetivo determinado.

Promoción. - Es una mejora de las condiciones de algo.

Protagonista. - Personaje principal de la acción en una obra literaria o cinematográfica.

Realidad. - Existencia verdadera y efectiva de algo o alguien.

Relato. - Narración breve, cuento.

Sinergia. - Es utilizado para nombrar a la acción de dos o más causas que generan un efecto superior al que se conseguiría con la suma de los efectos individuales.

2.4. Preguntas directrices.

- 1.- ¿Los docentes aplican actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 a 4 año
- 2.- ¿Cuál es el nivel de promoción en la creatividad de los niños de la Unidad Educativa Atahualpa?
- 3.- ¿Será útil elaborar una Guía de actividades lúdicas dirigida a docentes para promocionar la creatividad de los niños de 3 a 4 años?

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos de investigación

En la presente investigación utilizará los tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos de investigación que se necesitará para este tema., con el propósito de recopilar información que será de gran ayuda solucionar el problema.

3.1.1 investigación cualitativa

Es un proceso metódico y sistemático dirigido a la solución de problemas o pregunta de una disciplina profesional mediante nuevos conocimientos que comprende a una educación con hábitos de estudio, relaciones interpersonales, la clarificación de valores y la prevención, entre otros.

3.1.2 Investigación de campo.

Este trabajo de investigación de campo se utilizará en los sitios donde se recopilará los datos y aportes que ayudarán al trabajo investigativo de las causas y efectos del problema, suscitado en la Unidad Educativa Atahualpa de la Parroquia Caranqui, Cantón Ibarra, Provincia de Imbabura año 2016-2017 con el fin de encontrar solución a la problemática.

3.1.3. Investigación Bibliográfica.

La presente investigación será de carácter bibliográfico, documental, ya que todo estudio de investigación se fundamentará en información existente de fuentes como son libros, revistas, páginas web, internet, artículos demás documentos; siempre que estos tengan temas y

contenidos relacionados con la investigación propuesta para reforzar los resultados de la investigación también se aprovechará del internet.

3.1.4. Investigación descriptiva

Este tipo de investigación se realizará con el propósito de analizar, codificar e interpretar los datos y características de la población a investigar o fenómeno de estudio, donde se manifestará el tipo de investigación que procurará describir cada uno de los pasos del problema de la poca creatividad, concentración e imaginación en los niños a través de las acciones no muy creativas, realizadas por los Docentes la investigación descriptiva permitirán medir los niveles de confiabilidad de los resultados obtenidos en la investigación de campo, estos datos viabilizarán de la mejor manera la propuesta de esta actividades lúdica y determinarán su incidencia en la creatividad e imaginación de los niños de 3 a 4 años de edad.

3.1.5. Investigación explicativa.

La investigación será explicativa porque generará y reconocerá las variables que son de interés educativo buscando un problema poco investigado para llegar a las conclusiones y recomendaciones y poder así plantear una propuesta y solucionar el problema planteado con soluciones de actividades lúdicas que ayudará al desarrollo de la creatividad e imaginación de los niños.

3.1.6. Investigación Propositiva.

Esta investigación es de gran utilidad, una vez conocidos los resultados se elaboró una propuesta alternativa sobre las actividades lúdicas para promocionar la creatividad a los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial de la Unidad educativa “Atahualpa”.

3.2. MÉTODOS.

3.2.1. Método Analítico.

Este método servirá para descubrir cada una de los pasos del proceso de investigación desde cómo se presentará el problema, hasta la propuesta que es la solución al problema planteado acerca de las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la creatividad e imaginación y dar a conocer la realidad de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa de la Parroquia de Caranqui, Cantón Ibarra, Provincia de Imbabura año 2016.

3.2.2. Método Inductivo deductivo.

Se aplica para examinar, y demostrar las necesidades de una propuesta en donde las promociones de las actividades lúdicas inciden en el desarrollo creativo del niño y niña según las actividades propuestas por el educador.

3.3 TÉCNICAS.

3.3.1. La observación.

La observación es una técnica que se aplicará directamente con el problema aquí se verá y se escuchará los hechos y fenómenos de estudio, de la información recogida, para elaborar un esquema que responderá a los objetivos de estudio, la investigación podrá ser, planificada, sistemática y objetiva, tomando en cuenta la ficha de observación de los niños.

3.3.2 El cuestionario.

La entrevista es un conjunto de preguntas que se confecciona para obtener información con algún objetivo en concreto

3.4. INSTRUMENTOS.

3.4.1. Ficha de observación

Los instrumentos que se utilizará será la ficha de observación, que ayudará a ver los aspectos en la problemática del tema, esta ficha se la aplicará mediante una matriz ordenada, a los niños, y cuestionario a los Docentes con el propósito de conocer el grado de conocimiento sobre actividades lúdicas. El estudio de investigación será mediante la ficha de aplicación con el niño, y docente registrado en una planilla con cuadros.

3.4.2. Encuesta

Se aplica la encuesta a los docentes para determinar el grado de conocimiento que tienen sobre la metodología de actividades lúdicas.

3.5. POBLACIÓN:

Tabla 1 La población que se realizara en esta investigación está determinada por 60 niños y 2 docentes.

POBLACIÓN	NIÑOS	DOCENTES
Paralelo "A"	30	1
	30	1
TOTAL	60	2

Fuente: La encuesta se realizará a alumnos, Docentes de la Unidad Educativa Atahualpa.

Autora: Susana Sarmiento

Muestra

Tomando en cuenta que la población está conformada de 60 niños de 3 a 4 años, 2 maestras y de la Unidad Educativa "Atahualpa" de la Ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, los cuales no sobrepasan de 100 investigados, no sería necesario calcular la muestra.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicó una encuesta a las docentes de la Unidad Educativa “Atahualpa” de la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Caranqui en el año 2016 y una ficha de observación a los niños de 3 a 4 años. Los datos fueron organizados, tabulados y representados en cuadros y gráficos de pastel que muestran las frecuencias y porcentajes que arrojan las respuestas a las preguntas del cuestionario y los ítems de la observación.

La encuesta y la ficha de observación se diseñaron para conocer como inciden las actividades lúdicas en la promoción de la creatividad de los niños de 3 a 4 años en la Institución investigada. Las respuestas de las docentes, y lo observado en los niños de la institución objeto de la investigación se organizaron de la siguiente manera.

- Formulación de los ítems
- Cuadros de tabulación
- Gráficos
- Análisis e interpretación de resultados en función de la información recabada y el posicionamiento de la investigadora.

4.1 Análisis descriptivo de cada pregunta de la encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” de la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Caranqui en el año 2016-2017

PREGUNTA N.º 1

¿Tiene conocimiento sobre el proceso de enseñanza para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas?

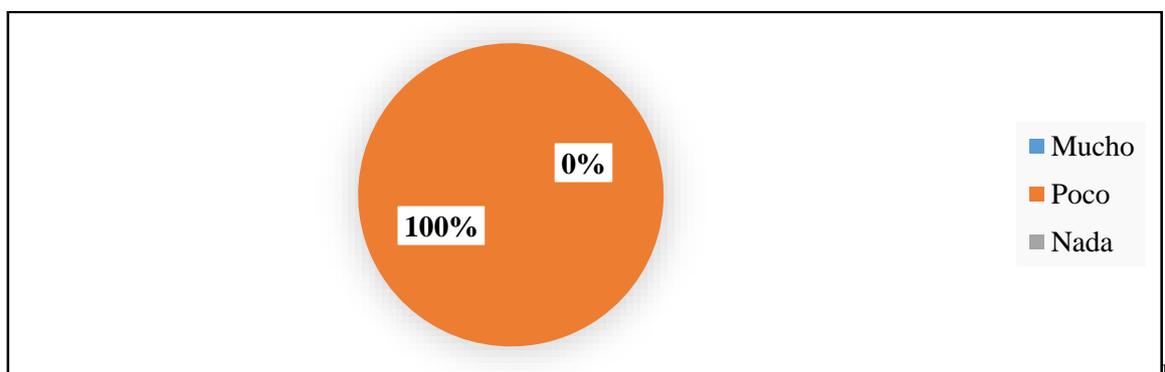
Tabla 1 Conocimiento del proceso de enseñanza para el desarrollo de la creatividad.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Mucho	0	0%
Poco	2	100%
Nada	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016.

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 1 Conocimiento del proceso de enseñanza para el desarrollo de la creatividad.



Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016.

Análisis Cualitativo

La mayoría de los docentes encuestados manifiestan que tienen poco conocimiento sobre el proceso de enseñanza para desarrollar la creatividad e imaginación de los niños de 3 a 4 años. Los datos de la investigación evidencian que la docente no tiene conocimiento sobre este proceso de enseñanza para desarrollar la creatividad, esto es una preocupación y se debe buscar una solución al problema.

PREGUNTA NO. 2

¿Cuál metodología lúdica aplican para ayudar el desarrollo de la creatividad de sus niños?

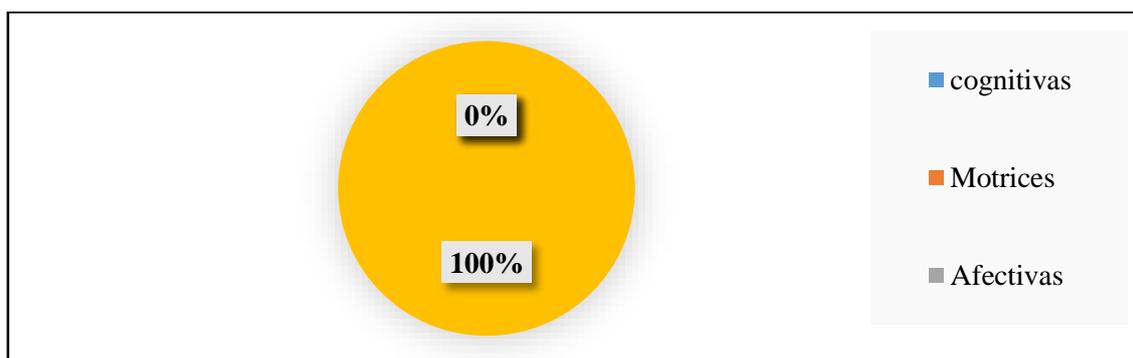
Tabla 2 metodologías para ayudar en el desarrollo de la creatividad de sus niños.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Cognitivas	0	0%
Motrices	0	0%
Afectivas	0	0%
Lenguaje	2	100%
Total		100%

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016.-2017

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 2 La docente aplica metodologías para ayudar en el desarrollo de la creatividad de sus niños.



Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016- 2017.

Análisis Cualitativo

Con los datos obtenidos de las docentes encuestadas manifiestan que no aplican metodologías lúdicas para desarrollar la creatividad de sus niños. Los datos evidencian que la totalidad de las docentes no aplican metodologías para promocionare la creatividad de sus niños, es por ello que se debe aplicar metodologías para su desarrollo.

PREGUNTA NO. 3

¿Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad de los niños?

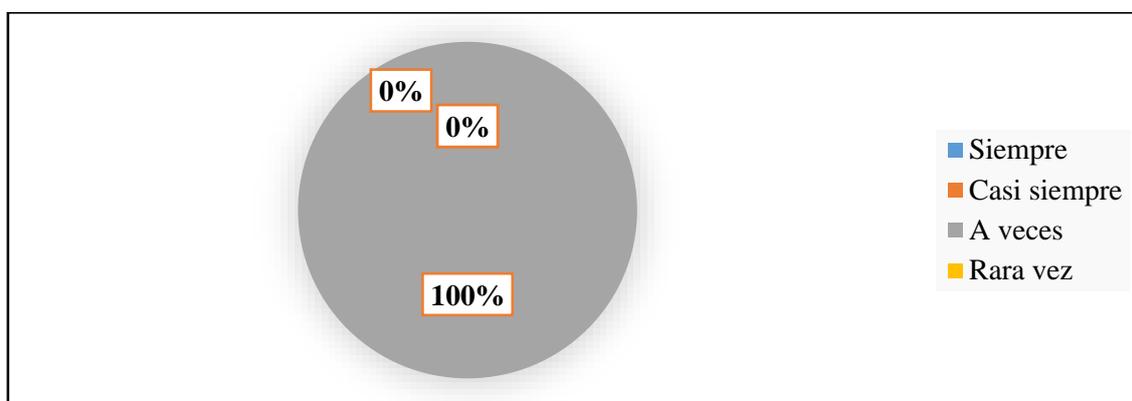
Tabla 2 Frecuencia con la que la docente realiza actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	2	100%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016.-2017

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 2 Frecuencia con la que la docente realiza actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños.



Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016-2017

Análisis Cualitativo

Las docentes encuestadas manifiestan que a veces utilizan actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños de 3 a 4 años. Los datos evidencian que las docentes no realizan actividades lúdicas en los niños, por lo cual se debe buscar variedad de actividades para promocionar la creatividad y evitar la monotonía.

PREGUNTA NO. 4

¿Dispone de material didáctico para realizar actividades lúdicas para desarrollar la creatividad de los niños?

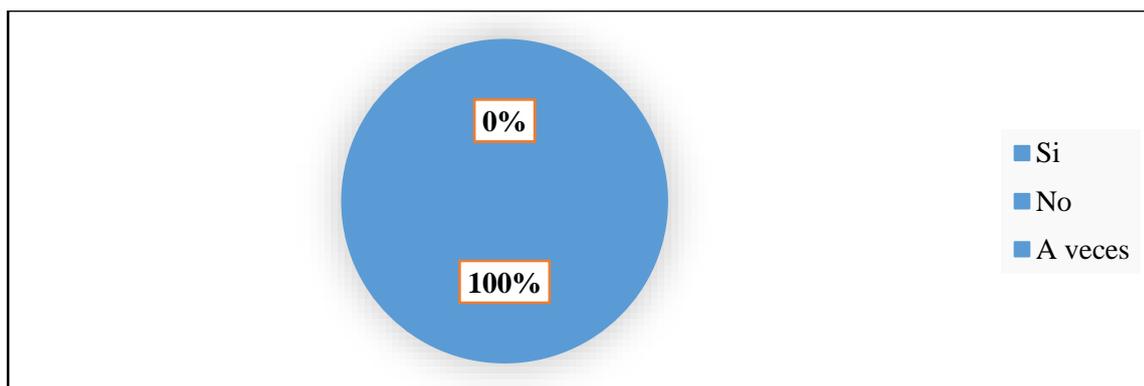
Tabla 4 Cuenta con material didáctico para realizar actividades lúdicas.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Si	0	0%
No	0	0%
A veces	2	100%
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016-2017.

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 3 Cuenta con material didáctico para realizar actividades lúdicas.



Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016-2017

Análisis Cualitativo

Los docentes investigados manifiestan que a veces disponen de material didáctico adecuado para realizar actividades lúdicas con los niños. Los datos de la investigación evidencian que las docentes no tienen conocimiento del material educativo adecuado para realizar actividades lúdicas que desarrollen la creatividad de los niños.

PREGUNTA NO. 5

¿Cuál de estos materiales cree ayuda a desarrollar la creatividad de los niños?

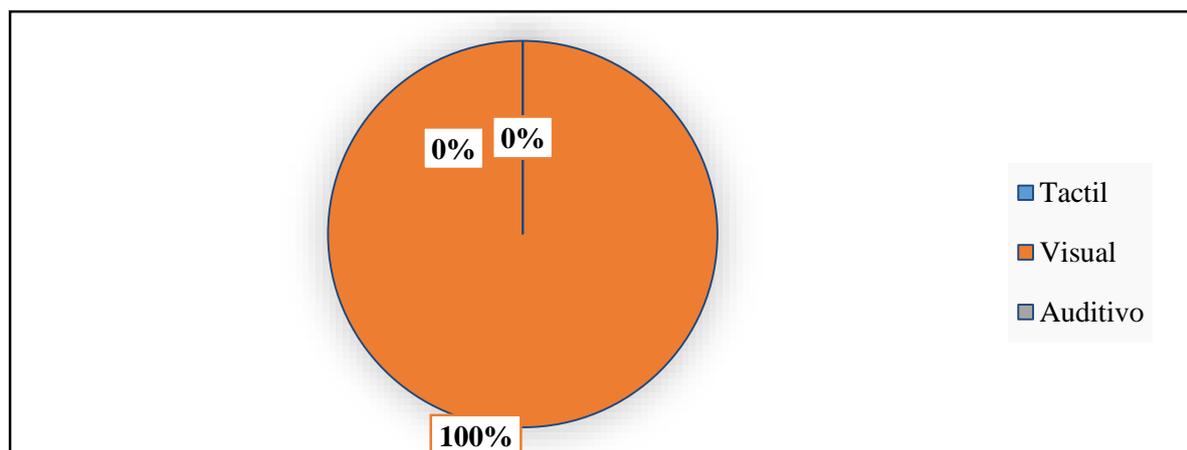
Tabla 5 *Qué materiales ayuda a desarrollar la creatividad en los niños*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Táctil	0	0%
Visual	2	100%
Auditivo	0	0%
Ninguno	0	0%
Todos los anteriores	2	0%
Total		100%

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016-2017

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 4 *Qué materiales ayuda a desarrollar la creatividad en los niños.*



Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016.-2017

Análisis Cualitativo

La totalidad de los Docentes investigados manifiestan que el auditivo es el material más utilizado para promocionar la creatividad de los niños, y menos de la mitad utilizan diferentes materiales. Con los datos de la investigación evidencia que se debe utilizar variedad de materiales que ayuden al beneficio, apoyo del crecimiento creativo.

PREGUNTA No. 6

¿Considera usted que una guía práctica de actividades lúdicas, es un recurso que fortalecerá la creatividad de los niños de educación inicial?

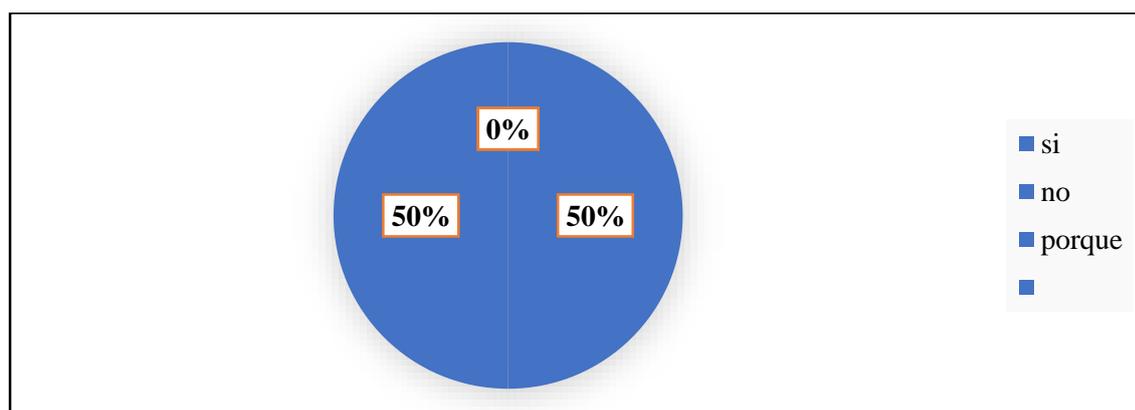
Tabla 6 Una guía práctica que fortalecerá la creatividad de los niños.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Si	1	50%
No	1	50%
¿Porque?	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016-2017

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 5 Una guía práctica que fortalecerá la creatividad de los niños.



Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016-2017

Análisis Cualitativo

La mitad de los docentes investigados manifiestan que es necesario se elabore una guía de actividades lúdicas para promocionar la creatividad, la otra mitad de los docentes indican que no está de acuerdo con utilizar ninguna guía. Los datos de la investigación evidencian que es muy necesario la elaboración de una guía de actividades lúdicas.

PREGUNTA NO. 7

¿Cuenta con ambientes de aprendizajes para desarrollar la creatividad de los niños??

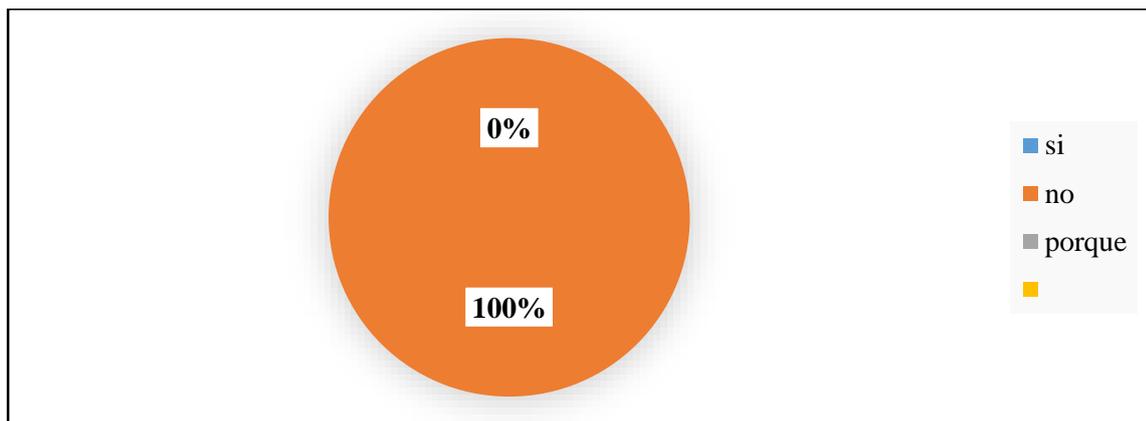
Tabla 7 Ambientes de aprendizajes para el desarrollo de la creatividad de los niños.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Si	0	0%
No	2	100%
Cuales	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016-2017

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 6 Ambientes de aprendizajes para el desarrollo de la creatividad de los niños.



Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016-2017

Análisis Cualitativo

La totalidad de los docentes investigados manifiestan que no cuentan con ambientes de aprendizajes que ayuden al niño a captar la atención. Por lo tanto, con los datos evidenciados se debe utilizar ambientes lúdicos para fortalecer el desarrollo de la creatividad de los niños.

PREGUNTA NO. 8

¿Según su criterio cree que es importante la observación del medio natural y cultural para promocionar la creatividad de los niños?

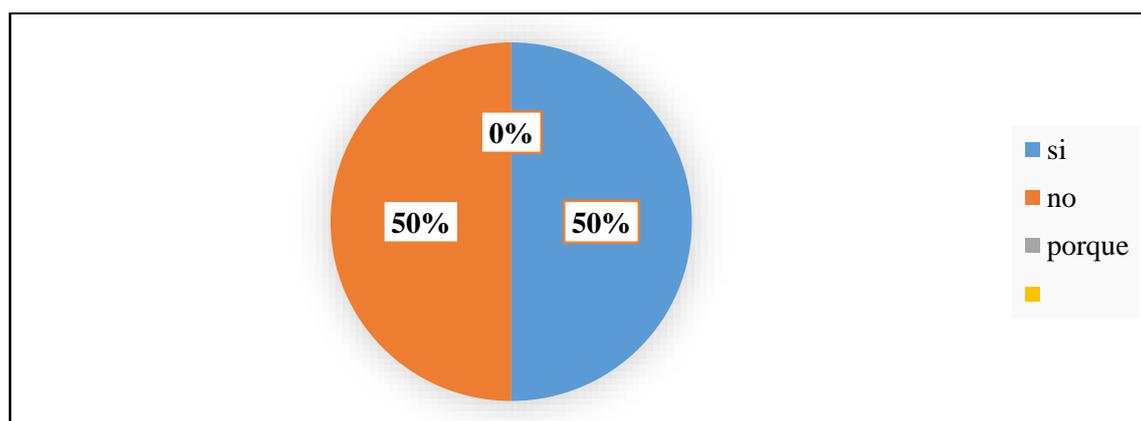
Tabla 8 observación del medio natural y cultural para promocionar la creatividad.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Si	1	50%
No	1	50%
Porque	0	0%
Total		100%

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016-2017

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 7 observación del medio natural y cultural para promocionar la creatividad.



Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016-2017

Análisis Cualitativo

La mitad de los docentes investigados manifiestan que si es necesario la observación por que ayuden al niño a captar la atención y la mitad los docentes indican que no es de gran motivación y que ellas prefieren manejarse con una educación tradicional. Por lo tanto, con los datos evidenciados se debe utilizar la observación para fortalecer el desarrollo de la creatividad de los niños

PREGUNTA NO. 9

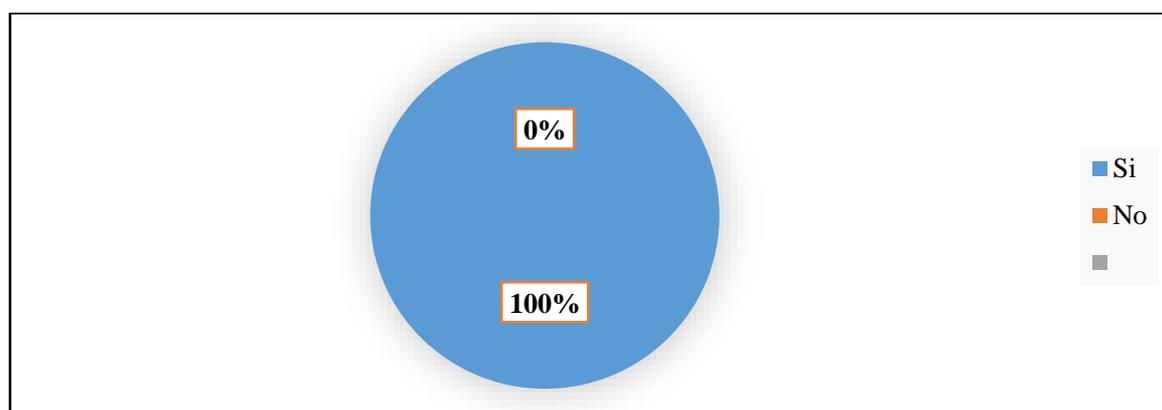
¿Le gustaría asistir a talleres de capacitación sobre actividades lúdicas que desarrollen la creatividad e imaginación de los niños?

Tabla 9 capacitación de actividades lúdicas que desarrollen su creatividad

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Si	2	100%
No	0	100%
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016-2017
Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 8 capacitación de actividades lúdicas que desarrollen su creatividad



Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016-2017

Análisis Cualitativo

La totalidad de las docentes que, si desea asistir a talleres de capacitación sobre actividades lúdicas que desarrollen la creatividad en los niños, los datos evidencian que las docentes si les gustaría recibir talleres sobre actividades lúdicas.

PREGUNTA NO. 10

¿Cree que las actividades lúdicas son una herramienta adecuada para el desarrollo de la creatividad de los niños?

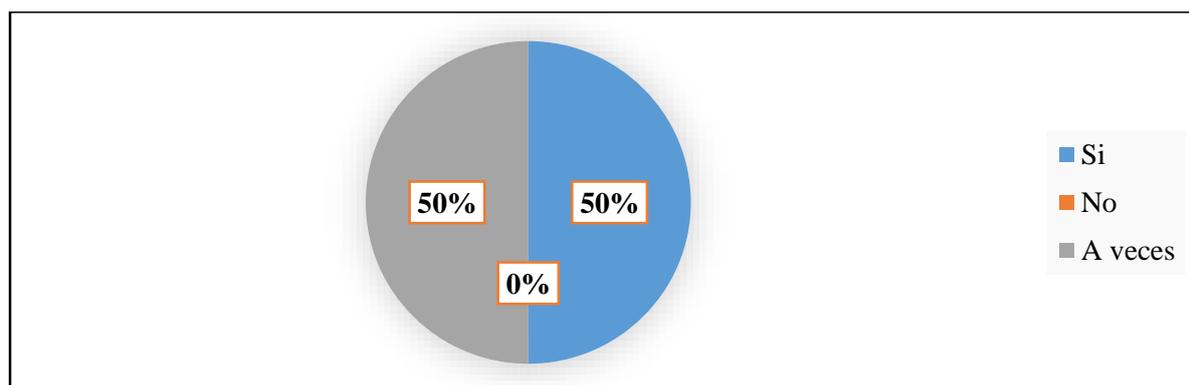
Tabla 3 actividades lúdicas que desarrollen su creatividad

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Si	1	50%
No	0	0%
A veces	1	50%
Total	2	100%

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016-2017

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 9 actividades lúdicas que desarrollen su creatividad



Fuente: Encuesta aplicada a la docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016.

Análisis Cualitativo

La mitad de las docentes encuestadas manifiestan que las actividades lúdicas si son herramientas adecuadas e indispensables para fomentar la creatividad de los niños, la otra mitad piensan que no son herramientas indispensables para promocionar la creatividad. Los datos evidencian que los docentes no cuentan con una metodología lúdica correcta sobre las actividades lúdicas como herramienta adecuada para el desarrollo de los niños.

4.1.2. Análisis descriptivo de cada ítem de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Atahualpa” de la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia Caranqui en el año 2016-2017

De la gran cantidad de datos que pueden derivarse del estudio de una variable estadística, el cálculo de este número está bien definido, usualmente mediante una fórmula aritmética obtenida a partir de datos de la población.

Los parámetros estadísticos son una consecuencia inevitable del propósito esencial de la estadística: crear un modelo de la realidad, por lo que se hace necesario realizar un resumen que permita tener una idea de la población encuestada.

INDICADOR N° 1:

Los niños participan voluntariamente en las actividades lúdicas para desarrollar la creatividad.

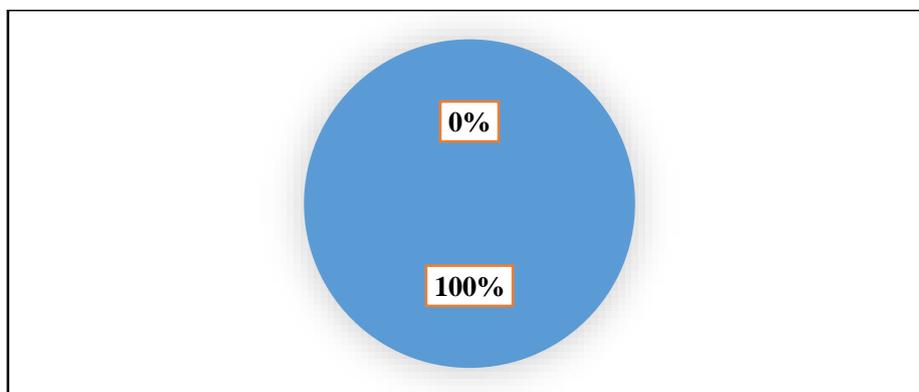
Tabla 11 *Participación de los niños en las actividades lúdicas*

RESPUESTAS	FRECUENCIAS	%
Siempre,	14	23,33%
Casi siempre	10	16,67%
Rara vez	36	60%
Total	60	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016-2017

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 10 *Participación de los niños en las actividades lúdicas*



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016-2017

INTERPRETACIÓN:

Casi la totalidad de los niños observados manifiestan que rara vez participan en las actividades lúdicas para promocionar la creatividad, menos de la mitad no participan voluntariamente en las actividades. Los datos evidencian que los niños no realizan voluntariamente actividades que desarrollen su creatividad.

INDICADOR NO. 2

Conoce actividades para desarrolla su creatividad con facilidad.

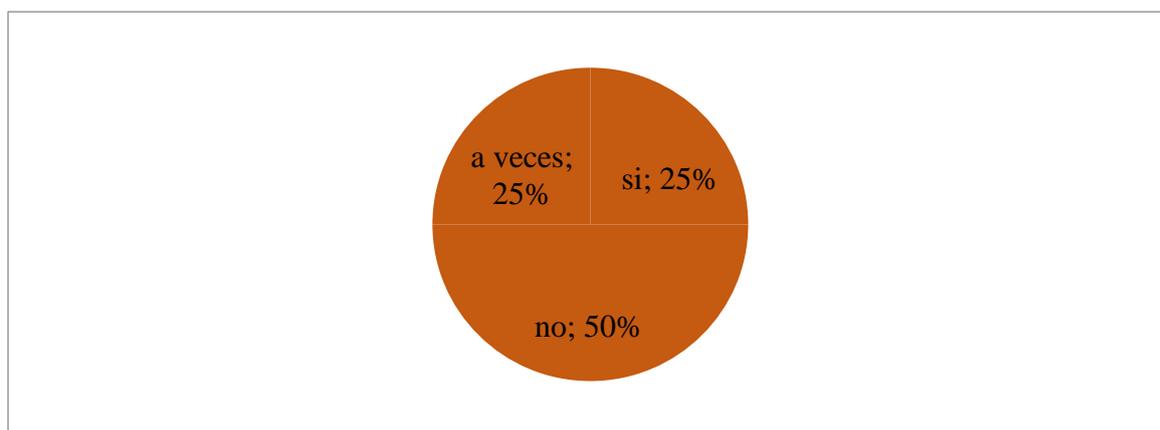
Tabla 4 *Actividades para desarrollar su creatividad.*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
SI	15	25%
NO	30	50%
A VECES	15	25%
TOTAL	60	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016-2017

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 11 *Actividades para desarrollar su creatividad.*



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016-2017

Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados a veces tienen conocimiento de actividades para desarrollar su creatividad, menos de la mitad a veces lo hacen y pocos casi siempre, Los datos evidencian que los niños no tienen conocimiento de actividades para desarrollar su creatividad.

INDICADOR NO. 3

Los niños muestran su creatividad al realizar sus actividades lúdicas.

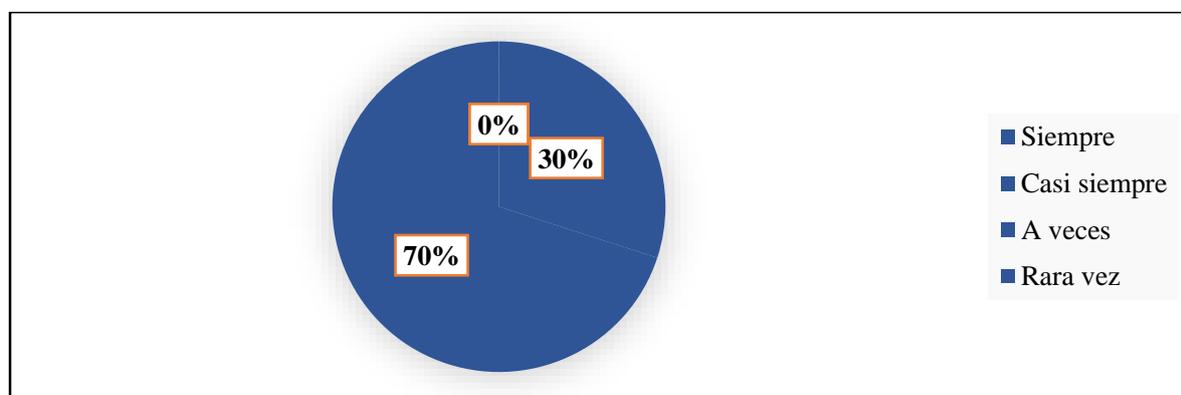
Tabla 5 Muestran su creatividad al realizar actividades.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	9	30%
A veces	21	70%
Rara vez	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016.

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 12 Muestran su creatividad al realizar actividades.



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016.

Análisis Cualitativo

La mayoría de los niños observados a veces manifiestan su creatividad y menos de la mitad casi siempre no manifiestan. Los datos evidencian que los niños no muestran su creatividad al realizar sus actividades lúdicas.

INDICADOR NO. 4

Es muy creativo para inventar juegos con facilidad.

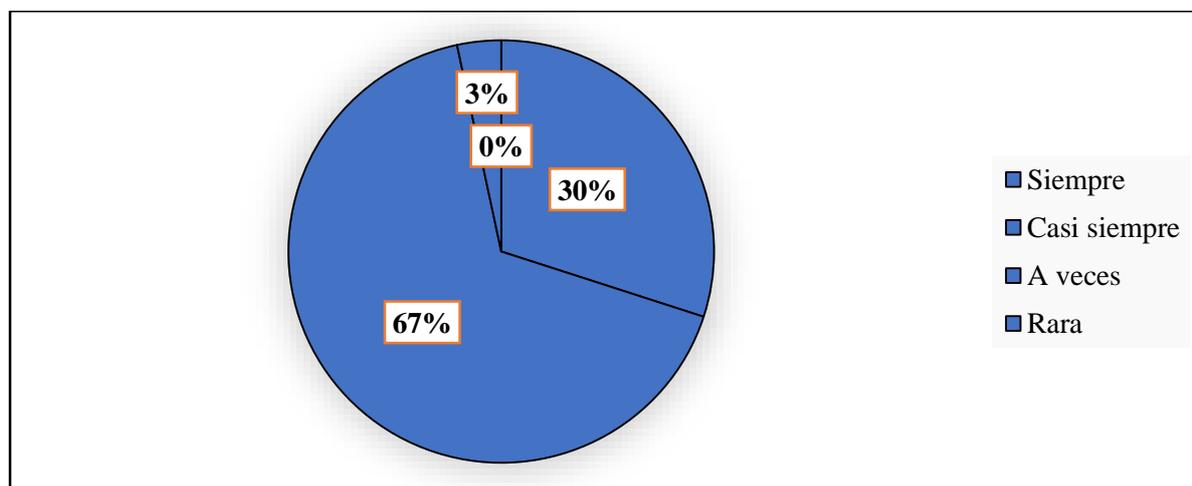
Tabla 6 *inventa juegos con facilidad.*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	9	30%
A veces	20	66.67%
Rara vez	1	3.33%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016.

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 13 *inventa juegos con facilidad.*



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016.

Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados a veces son creativos para inventar juegos con facilidad menos de la mitad casi siempre y pocos niños rara vez. Los datos evidencian que los niños no promocionan su creatividad para inventar jugos fácilmente.

INDICADOR NO. 5

Moldea con facilidad y crea figuras originales.

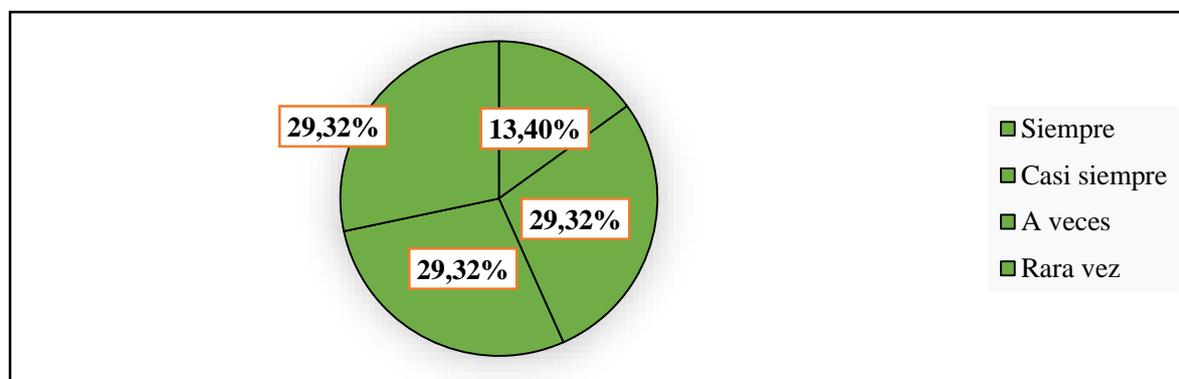
Tabla 7 crea figuras con facilidad.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Siempre	9	13,40%
Casi siempre	17	29,32%
A veces	17	29,32%
Rara vez	17	29,32%
Total	60	98,36%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016.

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 14 crea figuras con facilidad.



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016.

Análisis Cualitativo

Más del a mitad docentes afirman que los niños, a veces crean figuras con facilidad, en minoría afirman casi siempre crean es evidente que los docentes, no utilizan el juego como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños

INDICADOR No. 6

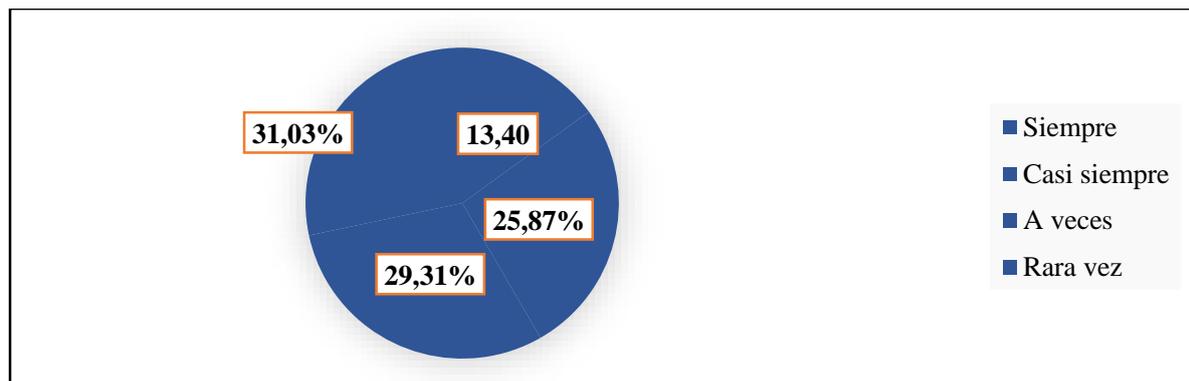
Son creativos al realizar diferentes actividades lúdicas en la escuela.

Tabla 8 Realizan diferentes actividades lúdicas en la escuela.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Siempre	9	13,40%
Casi siempre	16	25,87%
A veces	18	31,03%
Rara vez	17	29,31%
Total	60	99,61%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016.-2017
Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 15 Realizan diferentes actividades lúdicas en la escuela



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016-2017

Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados a veces son creativos en diferentes actividades lúdicas. Los datos evidencian que los niños no expresan su creatividad en las actividades ejecutadas para su aprendizaje.

INDICADOR NO. 7

Es creativo para realizar los movimientos de un baile.

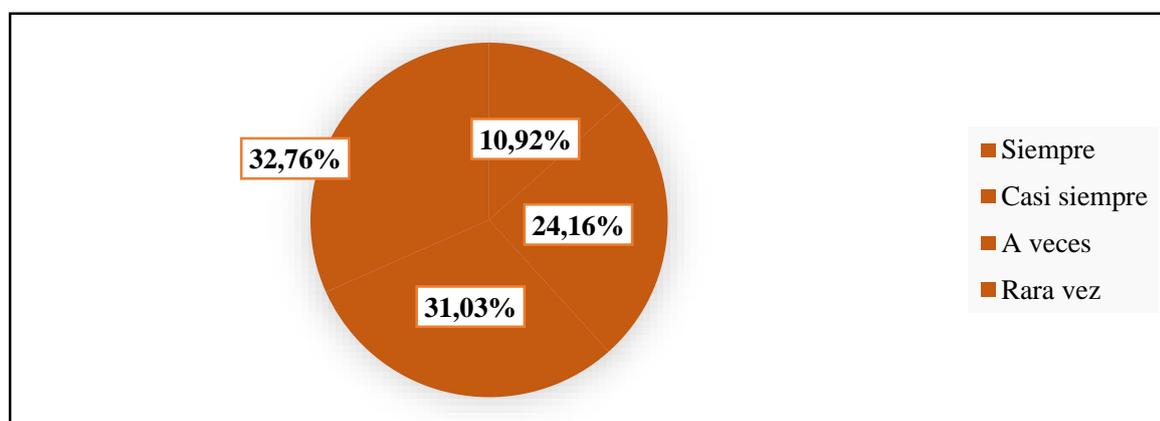
Tabla 9 *Desarrolla los movimientos. de una danza*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Siempre	8	10,92%
Casi siempre	15	24,16%
A veces	18	31,03%
Rara vez	19	32,76%
Total	60	98,88%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016-2017

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 16 *Desarrolla los movimientos. de una danza*



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016-2017

Análisis Cualitativo

La mayoría de los niños observados rara vez son creativos para desarrollar movimientos de un baile, a pesar de las indicaciones que da la maestra, menos de la mitad casi siempre y siempre. Los datos evidencian que los niños no les gustan realizar movimientos de danza.

INDICADOR No. 8

Es imaginativo para descubrir los personajes de un cuento

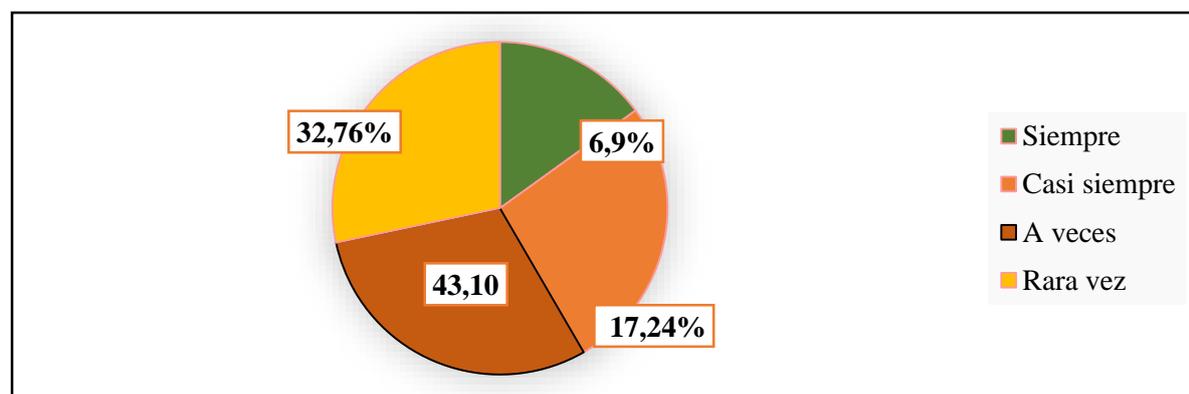
Tabla 10 *descubre los personajes de un cuento.*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Siempre	5	6,9%
Casi siempre	11	17,24%
A veces	25	43,10%
Rara vez	19	32,76%
Total	60	99%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016-2017

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 17 *descubre los personajes de un cuento.*



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016-2017

Análisis Cualitativo

La mayoría de los niños observados a veces son imaginativos para descubrir los personajes de un cuento, una minoría casi siempre y pocos, rara vez. Los datos evidencian que los niños no tienen imaginación para descubrir los personajes de un cuento.

INDICADOR NO. 9

Es creatividad para dramatizar un cuento narrado.

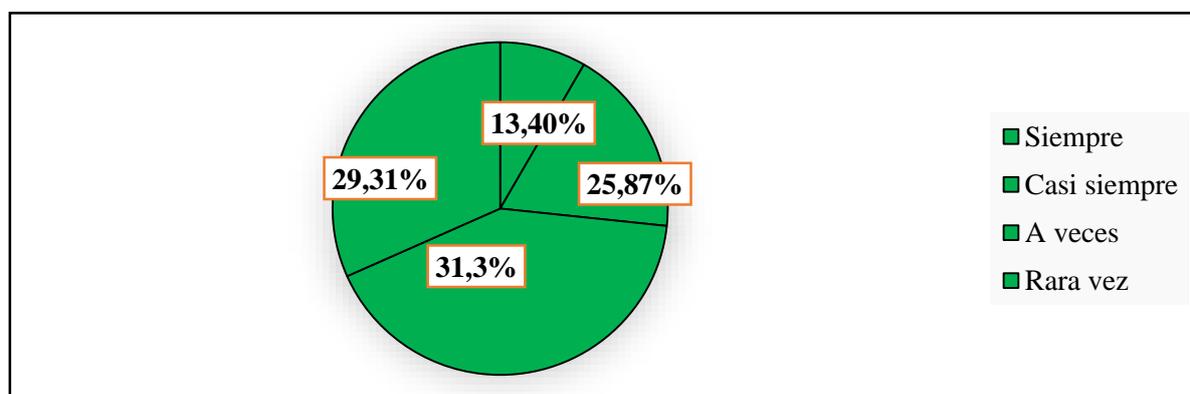
Tabla 11 *Tiene capacidad e imaginación para dramatizar un cuento narrado.*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Siempre	9	13,40%
Casi siempre	16	25,87%
A veces	18	31,03%
Rara vez	17	29,31%
Total	60	99,99%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016-2017

Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 18 *Tiene capacidad e imaginación para dramatizar un cuento narrado.*



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016-2017.

Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados a veces tienen creatividad para dramatizar un cuento, una minoría rara vez y pocos casi siempre. Los datos evidencian que los niños no tienen creatividad para dramatizar un cuento narrado.

INDICADOR NO. 10

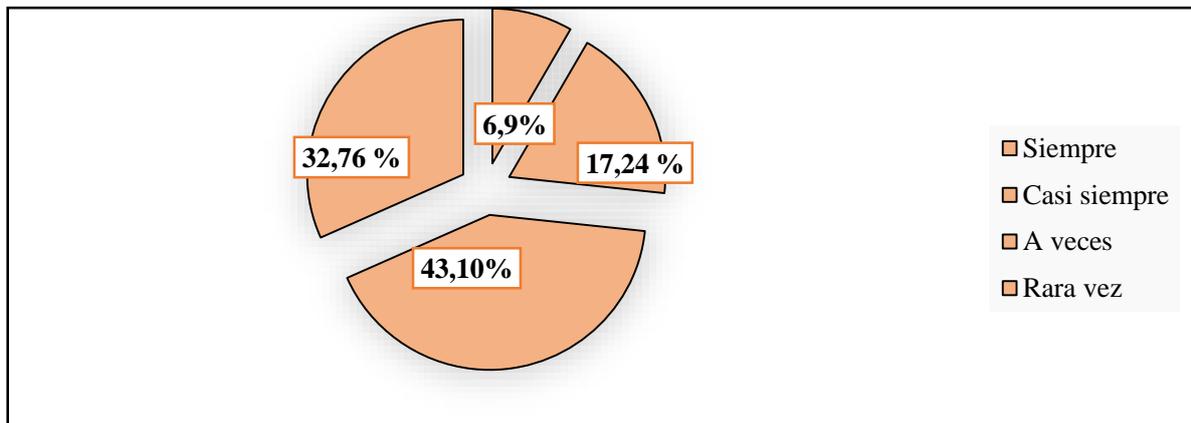
Representan creativamente situaciones reales o imaginarias

Tabla 12 Representan creativamente situaciones reales o imaginarias.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Siempre	5	6,9%
Casi siempre	11	17,24%
A veces	25	43,10%
Rara vez	19	32,76%
Total	60	93,10%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016-2017
Autora: Susana Sarmiento

Gráfico. 19 Representan creativamente situaciones reales o imaginarias.



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016-2017

Análisis Cualitativo

La mayoría de los niños observados rara vez representan situaciones reales o imaginarias para crear, menos de la mitad casi siempre, y una minoría siempre. Los datos evidencian que los niños no representan situaciones reales o imaginarias creativamente.

CAPÍTULO V

5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.1 Conclusiones.

Analizamos los resultados de la encuesta aplicada a las docentes sobre la promoción de la creatividad de los niños, y la ficha de observación a los niños de 3 a 4 años, se establecen las siguientes conclusiones. Las docentes continúan con el modelo tradicional en el proceso educativo, mal manejo de nuevas técnicas sobre actividades lúdicas para promocionar la creatividad de los niños.

Los niños tienen dificultades para expresar la creatividad por la falta de aplicación de actividades lúdicas, existe poca promoción de la creatividad del maestro. Los niños/as de 3 a 4 años, a veces realizan actividades lúdicas, pero suelen perder las ganas de jugar por que tienen una secuencia de trabajo desordenada aprovechan en forma mínima los materiales del medio en su labor pedagógica.

Es muy evidente la poca concentración, estimulación, sin demostrar agilidad en la participación, siendo esta limitada sin libre expresión. Mínimo aprovechamiento del entorno natural por la comodidad de la Maestra realizando una actividad escolarizada.

5.1.2 Recomendaciones.

Se recomienda a las Docentes participar constantemente en procesos de formación y capacitación, especialmente en Actividades Lúdicas, para lo cual es necesario asistir a cursos, talleres, referentes a esta temática, y dotarse de material de reciclaje apropiado, que puedan utilizar en el aula o en espacios abiertos con los niños de 3 a 4 años, y así permitan el fortalecimiento de sus conocimientos.

Es muy importante que los docentes conozcan las estrategias metodológicas y materiales que se puedan vincular en la labor pedagógica ellos deben contar con planificaciones de variadas actividades con el objetivo que los niños tengan mayor interés por aprender nuevas situaciones por lo tanto deben apoyar esta propuesta alternativa, creativa e innovadora basada en actividades lúdicas para promocionar la creatividad.

Se sugiere al personal docente la utilización de una guía de Aprendizaje con estrategias lúdicas como un recurso para favorecer el desarrollo integral de los niños brindándoles una atención de calidad y cálidas y en sí genere aprendizajes significativos en los niños, que permitan desarrollarse con fácil comprensión para el fortalecimiento de destrezas, imaginación y fantasía.

5.1.3 Respuestas de las Preguntas Directrices.

PREGUNTA NO. 1

¿Los docentes aplican actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 a 4 años?

Las docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa”, a veces aplican actividades lúdicas en la promoción de la creatividad de los niños de 3 a 4 años, ellas utilizan una formación tradicional por lo tanto se debe buscar una solución al problema detectado.

PREGUNTA No.2

¿Cuál es el nivel de promoción en la creatividad de los niños de la Unidad Educativa Atahualpa?

Con los datos obtenidos luego de haber aplicado la ficha de observación a los niños Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa”, se evidenció que los niños no tienen una secuencia de sus actividades por lo cual, él no tiene interés en las actividades realizar y su nivel es bajo.

PREGUNTA No. 3

¿Será útil elaborar una Guía de actividades lúdicas dirigida a docentes para promocionar la creatividad de los niños de 3 a 4 años?

Las docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa”, afirman que es de gran utilidad elaborar una guía de actividades lúdicas para promocionar la creatividad de los niños de 3 a 4 años.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1 ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA” PARROQUIA, CARANQUI, CANTÓN, IBARRA, PROVINCIA IMBABURA AÑO 2016 -2017.

6.2 Justificación e importancia.

El trabajo investigado se realizó para contribuir con los docentes a fortalecer las actividades lúdicas en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Atahualpa” parroquia Caranqui, cantón Ibarra, Provincia Imbabura año 2016-2017 para una buena promoción de la creatividad. Se pretende lograr las condiciones necesarias para que los niños puedan desarrollar su potencial creativo, fortalecer la inventiva y fluidez de ideas en la solución de problemas de forma autónoma, para el mejoramiento de su calidad de vida, con actitudes y sentimientos de amor, respeto y aceptación de sí mismo, de las demás personas y de su cultura, ser capaces de interactuar y descubrir su entorno físico, natural, social y cultural para lograr un mejoramiento de sus capacidades intelectuales y desarrollar una comunicación clara, fluida y creativa acorde a su etapa evolutiva, en síntesis que el niño logre una formación integral de ser humano.

Las actividades lúdicas fundamentalmente fortalecen el desarrollo de niñas y niños sus habilidades personales, relaciones y sociales, facilita o dificulta el desarrollo de emociones, de valores, de comportamientos, de actitudes. Afianzando su educación en el juego a lo largo de la vida, aunque desde luego, es en la infancia donde esta actividad ocupa una importantísima parte del tiempo y es la etapa en la que desde la educación familiar y escolar se puede intervenir.

Este hecho determinó que en las Docentes de esta institución desconocían en gran medida el uso de actividades lúdicas en los niños y que no han tenido una capacitación adecuada para el uso de los mismos. Con el propósito de contribuir en el desarrollo integral de los niños, se ha presentado las siguientes actividades lúdicas para mejorar una estructuración del

conocimiento al docente que le permitirá el desarrollo de la creatividad, el pensamiento inventivo con actividades sencillas y prácticas, lo cual aportará en el proceso de enseñanza-aprendizaje. permitiendo el trabajo de forma individual o en grupos, propicia el desarrollo de actitudes, estimular el desarrollo de destrezas de aprendizaje en los niños a nivel Inicial brindando la oportunidad de dar a conocer una educación basada en ideas originales, desarrollo de la creatividad, práctica de valores con imágenes ilustrativas y potenciación del pensamiento inventivo.

6.3. Fundamentación

6.3.1 Experiencias de Aprendizaje.

Son de importante necesidad para el niño se requiera que el docente motive, fortalezca el avance de ellos. Si viene a ser cierto existen habilidades que se las puede moldear con las actividades lúdicas dependiendo del comportamiento del niño, ellos tendrán la capacidad de modificar el transcurso de la vida, a través de la experiencia y desarrollo que adquirirá con la práctica de actividades (Posada, 2002) dice “lo fundamental en la lúdica como palabra generalista será la actitud lúdica, la cual hace posible la existencia de la actividad lúdica y el juego y sin la cual no es posible realizarlas en su esencia”. (p.58).

Así de una manera innata el niño irá obteniendo características que apoyarán al desarrollo intelectual, creativo para toda su vida.

6.3.1. Las actividades lúdicas.

6.3.1.1. Actividad física.

Cuando se pone el cuerpo en acción, o psíquica, cuando se moviliza la estructura mental, a través del pensamiento, como se puede apreciar que nuestro cuerpo estará en constante

funcionalidad, característica propia del ser vivo. Como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio como:

- Correr
- Saltar
- Reptar
- Gatear
- Caminar
- Marchar

6.3.1.2. Las actividades lúdicas psicológicas.

Son tareas o acciones serán realizadas por ser vivo, que se desarrollan impulsadas por el instinto, la razón, la emoción, o la voluntad, dirigidas hacia un objetivo

6.3.1.3. Las emociones.

Son expresiones psicofisiológicas, biológicas y de estados mentales de las personas las cuales harán referencia a las respuestas de estímulos provocados por personas, animales cosas o situaciones que se presentarán en la vida.

6.3.1.4 Los sentimientos.

Son estado de ánimo afectivo de la persona por lo general serán de larga duración. Mediante la actividad lúdica el niño expresará su sentimiento y sus conflictos, escogiendo juegos que serán necesarios llenar sus necesidades afectivas.

6.3.1.5. Clasificación de las actividades lúdicas.

Las actividades lúdicas se clasificarán en varias tendencias a partir de los diferentes enfoques asumidos por los investigadores, a continuación, se enuncian algunas de ellas.

6.3.1.6. Actividades deportivas-recreativas.

Prácticas, encuentros o competencias de alguna disciplina recreativa o deporte (en la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo).

6.3.1.7. Actividades al aire libre.

Actividades en pleno contacto con la naturaleza: actividades en tierra, actividades en el medio acuático y actividades en el aire.

6.3.1.8. Actividades lúdicas.

Todas las formas de juego: juegos de mesa, juegos de salón, juegos tradicionales, videojuegos, juegos de ordenador, etc.

6.3.1.9. Actividades de creación artística y manual.

Actividades individuales o en grupo relacionadas con la creación artística o manual.

6.3.1.10. Actividades culturales participativas.

Actividades culturales (de la cultura artística y de la cultura física) que propicien la participación protagónica de los participantes.

6.3.1.11. Actividades socio-familiares.

Realizar visitas, encuentros y conversatorios con amigos y familiares, participación en actividades de la comunidad, etc.

6.3.1.12. Actividades audio-visuales.

Escuchar la radio o reproductor de música, ver la televisión y/o vídeos, etc.

6.3.1.13. Actividades de jardinería.

El cuidado de plantas y jardinería doméstica, etc.

6.3.1.14. Actividades de relajación.

Meditación, auto relajación, masaje, auto masaje, etc.

6.3.2. La creatividad.

La creatividad es la capacidad de desarrollar un pensamiento productivo que será integrado por una secuencia de ideas que se enlazan por un estímulo.

6.3.2.1. Características de la creatividad.

6.3.2.2. El Juego

El Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, el juego desarrolla capacidades físicas y mentales que aportarán a moldear patrones de comportamiento.

6.3.2.3. Características del Juego.

- Es libre.
- real
- firme
- socializador.
- integradora y rehabilitadora.
- Los juegos físicos y mentales
- Juegos de agilidad y destreza: salto de palo, salto a pies juntos.
- Juegos de puntería: los bolos, la tanga y el tejo, lanzamientos etc.

- Juegos de agilidad mental: la morra, rompecabezas.
- Juegos infantiles
- Correr y saltar con una soga
- Las escondidas
- De fuerza (pulseo infantiles, arranca cebollas,)
- De orientación (gallinita ciega, el fantasma,)
- La rayuela, el gato.
- Coplas, canciones.
- De orientación (tinieblas, gallinita ciega),
- De velocidad en diferentes direcciones.
- Rondas.
- Cuentos.
- Domino.

(Torrance, 2009) en su obra Educar en la creatividad dice: “Los padres y educadores deliberadamente no quieren sofocar la creatividad de los niños, sino más bien, que a veces no logran reconocerla, allí donde existe, con frecuencia la toman por desobediencia, excentricidad e incluso estupidez” (p.55)

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

Orientar a los Docentes en la aplicación metodológica de las actividades lúdicas para promocionar adecuadamente la creatividad en los niños.

6.4.2 Específicos

- Proponer Actividades lúdicas metodológicamente estructuradas a los Docentes para que desarrollen la creatividad en los niños.
- Desarrollar las actividades de manera metodológica para un fácil desempeño del docente.
- Socializar y difundir la propuesta de actividades lúdicas para fortalecer la promoción de

la creatividad de los niños.

6.5 Ubicación sectorial y física

País: Ecuador.

Provincia: Imbabura.

Ciudad: Ibarra.

Cantón: Ibarra.

Parroquia: Caranqui

Beneficiarios: Los beneficiarios directos serán las autoridades, docentes, niños y niñas de la Unidad Educativa “Atahualpa”, ubicada en la Parroquia Caranqui”, Cantón Ibarra, Provincia de Ibarra.

6.6. Desarrollo de la propuesta.

Para desarrollar las actividades lúdicas se vio la necesidad de que exista una propuesta alternativa, una guía dirigida a docentes, y niños con el fin de disminuir las dificultades en el desarrollo de la creatividad del Centro de Educación Inicial , cuyo aporte a mejorar la calidad de la educación permite fortalecer el potencial creativo , cuya estructura se basa en un aprendizaje mediado, que constituye un recurso que ayuda al docente a realizar con sus niños una serie de actividades aplicados en la resolución de problemas y el gusto por aprender.

Esta propuesta contiene 30 actividades organizados de la siguiente manera:

- Título
- Eje de Desarrollo
- Ámbito
- Contenido de desarrollo
- Indicador de logro
- Evaluación.

El niño será más participativo en el proceso de aprendizaje a través de las actividades lúdicas y desarrollando su creatividad.se convierta en responsable de su propia

creatividad, desarrollando sus habilidades de buscar, seleccionar, analizar y evaluar la información, asumiendo el papel mucho más activo en la construcción de su propio conocimiento.



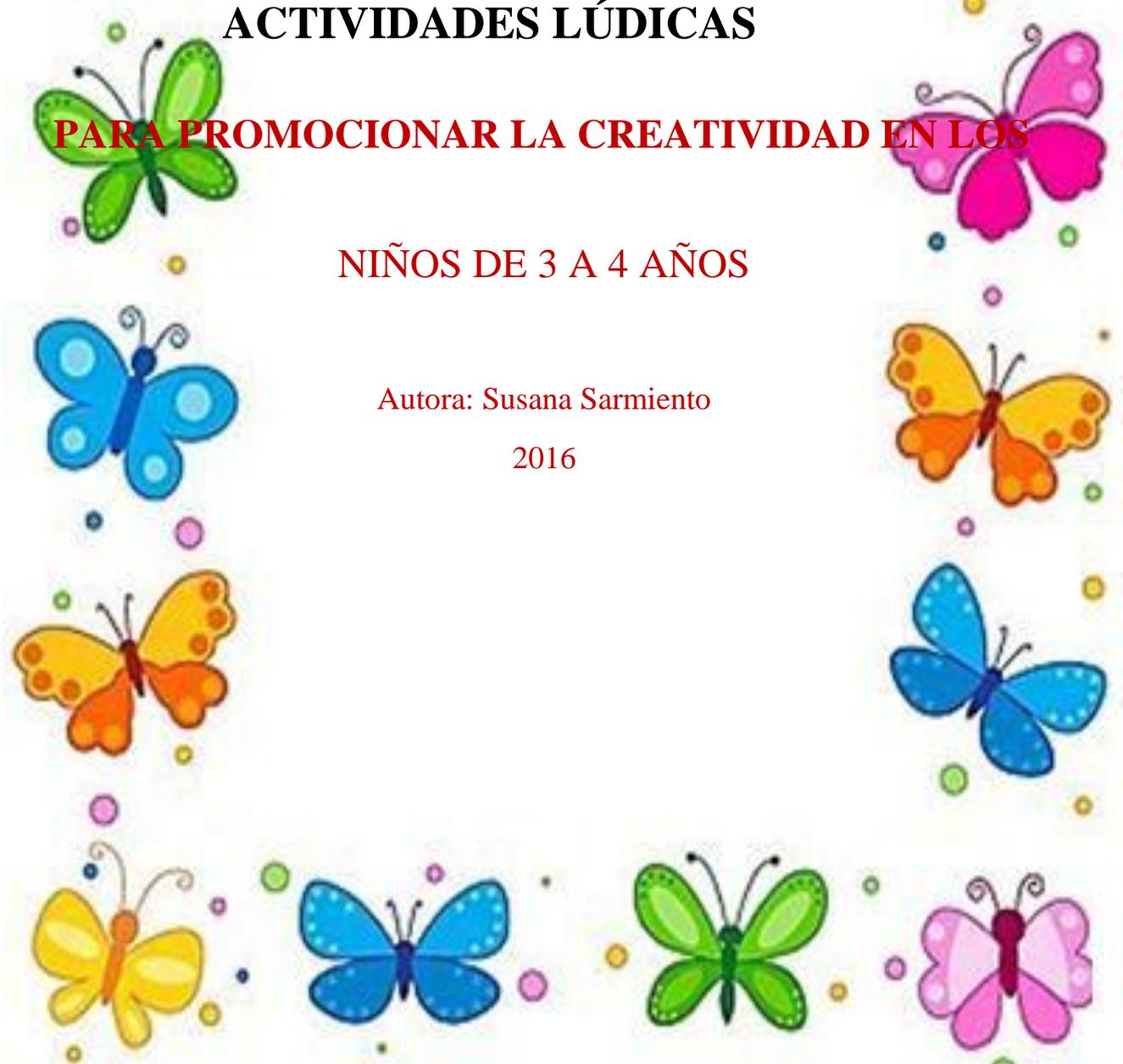
ACTIVIDADES LÚDICAS

PARA PROMOCIONAR LA CREATIVIDAD EN LOS

NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS

Autora: Susana Sarmiento

2016



ÍNDICE DE ACTIVIDADES LÚDICAS

<u>ACTIVIDAD LÚDICA N° 1</u>	85
<u>ACTIVIDAD LÚDICA N° 2</u>	86
<u>ACTIVIDAD LÚDICA N° 3</u>	87
<u>ACTIVIDAD LÚDICA N° 4</u>	88
<u>ACTIVIDAD LÚDICA N° 5</u>	89
<u>ACTIVIDAD LÚDICA N° 6</u>	90
<u>ACTIVIDAD LÚDICA N° 7</u>	91
<u>ACTIVIDAD LÚDICA N° 8</u>	92
<u>ACTIVIDAD LÚDICA N° 9</u>	93
<u>ACTIVIDAD LÚDICA N° 10</u>	94
<u>ACTIVIDAD LÚDICA N° 11</u>	95
<u>ACTIVIDAD LÚDICA N° 12</u>	96

PRESENTACIÓN.

La guía didáctica de Actividades lúdicas tiene como finalidad incentivar a los maestros y niños a conocer diversos juegos que proporcionen un aprendizaje significativo en la creatividad de una forma más novedosa, atractiva y digna de satisfacer necesidades con respecto al ámbito académico de los niños.

La propuesta permite promocionar Actividades Lúdicas, cada actividad tiene un componente metodológico con una estructura actualizada, que genere verdaderos aprendizajes en conocimientos que estimularan un mejor desempeño docente, no solo de técnicas contemporáneas sino innovadoras en el desarrollo social del infante.

Dentro de la construcción las actividades lúdicas son de fácil adquisición y de elaboración sencilla, práctica, no representa mayor inversión económica ni de tiempo. Pongo a disposición una guía de Actividades Lúdicas que contiene tema, objetivos contenido científico y evaluación para que los docentes desarrollen con los niños, y logren un aprendizaje significativo.

ACTIVIDADES LUDICAS

ACTIVIDAD LUDICA N°1

EJE DE APRENDIZAJE	Descubrimiento del medio natural y cultural	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Relaciones con el medio natural y cultural					
EDAD	3 a 4 Años	TIEMPO	25	Espacio		Patio		
DESTREZA	Reconocer diferentes elementos naturales y artificiales.							
OBJETIVO	Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos							
METODOLOGÍA								
INICIO	<p>Reconocimiento del lugar de trabajo</p> <p>Breve explicación y dialogo con los niños sobre la experiencia a realizar dentro y fuera del aula sobre como promocionar la creatividad con materiales del medio.</p>							
DESARROLLO	<p>-Los niños se encuentran ubicados en el patio y escuchan el sonido de los animales.</p> <p>-Los niños imitan los sonidos de los animales reconociendo y llamándolos por su nombre.</p> <p>-La experiencia consiste en ofrecer a los niños acciones que evidencien actitudes de creatividad con respeto y cuidado a la naturaleza mismo e indicar como se desplaza cada animal.</p>							
RECURSOS	La Naturaleza							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Reconoce los elementos naturales y artificiales que les rodea en forma espontánea							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Domenica Coral						
2	Carlos Dávila							

ACTIVIDAD LÚDICA N°2

EJE DE APRENDIZAJE	Coordinación de movimientos con creatividad.	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Expresión corporal y motricidad					
EDAD	3 a 4 Años	TIEMPO	25	Espacio	Patio			
DESTREZA	Caminar, correr reptar y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos							
OBJETIVO	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos creativos que permita una adecuada coordinación en la ejecución de movimientos							
METODOLOGÍA								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación y dialogo con los niños sobre la experiencia a realizar dentro y fuera del aula							
DESARROLLO	Los niños se encuentran ubicados en el patio ubicar varios obstáculos de desplazamientos para que los niños gateen, repten, salten, realicen equilibrio proporcionar seguridad y órdenes. -Dejar que el niño utiliza su creatividad							
RECURSOS	Canción, obstáculos.							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Pone en juego sus potencialidades físicas y afectivas en situaciones lúdicas							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Domenica Coral						
2	Carlos Dávila							

EJE DE APRENDIZAJE	Manifestaciones artísticas y culturales		ÁMBITO DE APRENDIZAJE		Expresión artística			
EDAD	3 a 4 Años	TIEMPO	25	Espacio	Patio			
DESTREZA	Expresar su opinión al observar una obra artística relacionada a la plástica.							
OBJETIVO	Consiste en desarrollar la percepción sensorial a través de la interacción de diversas actividades para estimular el desarrollo de sus habilidades de pensar, hablar e interactuar.							
METODOLOGÍA								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación y dialogo con los niños sobre la experiencia a realizar dentro y fuera del aula.							
DESARROLLO	1. - La docente coloca papelotes diferentes pinturas en el piso y deja a la creatividad de los niños. 2.- Cuando todos los niños/as hayan terminado su trabajo (dactilopintura), ésta guiará para que los niños/as expongan su trabajo, el color que pintaron con sus dedos, y que realizaron. 3.- Que los niñas/as observen todos los trabajos dibujados en el patio, motivar a que todos participen por grupos preguntando ¿Quién quiere adivinar que dibujos es ese?							
CIERRE	Para finalizar ésta actividad se solicita a los niños/as que se coloquen en un semi- círculo y realicen ejercicios de relajación y respiración ya que su cuerpo se encuentra agitado.							
RECURSOS	Cartel. Láminas. Papelotes. Pintura. Grabadora. Accesorios. Agua							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Manifiesta y expresa sus gustos, disgustos y necesidades en actividades lúdicas artísticas							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Domenica Coral						
2	Carlos Dávila							

ACTIVIDAD LÚDICA N°3

ACTIVIDAD LÚDICA N° 4

EJE DE APRENDIZAJE	Descubrimiento del medio natural y cultural	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Comprensión y expresión del lenguaje					
EDAD	3 a 4 Años	TIEMPO	25	Espacio	Patio			
DESTREZA	Contar un cuento en base a sus imágenes a partir de la portada y siguiendo la secuencia.							
OBJETIVO	Mejorar su capacidad de discriminación visual en la asociación de imágenes y signos como proceso inicial de lectura partiendo del disfrute de su creatividad.							
METODOLOGÍA								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación y dialogo con los niños sobre la experiencia a realizar un cuento y a través de e l promocionar la creatividad							
DESARROLLO	-Una actividad muy divertida y al mismo tiempo que ayuda a los niños a ser creativos son las dramatizaciones. Para esto los niños deben representar por medio de acciones o gestos lo que escucharon o vieron, luego emitir criterios acerca de la dramatización. -Que los niños dramaticen el cuento siguiendo una secuencia.							
RECURSOS	Cuento. Varios elementos para desarrollar el cuento. Goma.							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Dramatiza un cuento en base a sus imágenes siguiendo la secuencia de las páginas.							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Domenica Coral						
2	Carlos Dávila							

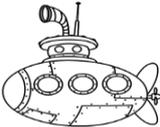
ACTIVIDAD LÚDICA N°5

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollar la capacidad motriz	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Expresión corporal y motricidad					
EDAD	3 a 4 Años	TIEMPO	25	Espacio	Patio			
DESTREZA	Saltar con imitación							
OBJETIVO	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad							
METODOLOGÍA								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación y dialogo con los niños sobre la experiencia a realizar dentro y fuera del aula sobre como promocionar la creatividad							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se encuentran ubicados en el patio • Desarrollar el salto a través de la imitación. • salta en dos pies como el sapito. • saltar como mono desde un obstáculo. • Saltar sobre obstáculos seguidos. 							
CIERRE	Imitar el salto de diferentes animales.							
RECURSOS	Tizas de colores.							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Salta en dos pies en diferentes sentidos.							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Domenica Coral						
	2	Carlos Dávila						

ACTIVIDAD LÚDICA N°6

EJE DE APRENDIZAJE	Memoria de palabras	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Comprensión y expresión del lenguaje					
EDAD	3 a 4 Años	TIEMPO	25	Espacio	Patio			
DESTREZA	Describir imágenes oralmente que observa en la naturaleza, en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.							
OBJETIVO	Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo adecuado del vocabulario y el significado de las palabras.							
METODOLOGÍA								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación y dialogo con los niños sobre la experiencia a realizar dentro y fuera del aula sobre como promocionar la creatividad.							
DESARROLLO	Salimos a un parque de observación para que el niño despierte su curiosidad y empiece a realizar preguntas sobre lo observado. Elaborar tarjetas pares de un mismo animal. Coloque las tarjetas mezcladas boca abajo. Invite a los niños a encontrar la pareja de cada tarjeta. Cuando encuentre la pareja dice el nombre del animal y su acción.							
CIERRE	Hacer oración con el nombre del animal y la acción.							
RECURSOS	Cartulina, goma, tarjetas.							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica fácilmente la acción del animal.							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Domenica Coral						
2	Carlos Dávila							

ACTIVIDAD LÚDICA N°7

EJE DE APRENDIZAJE	Descubrimiento de su creatividad	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Comprensión y expresión del lenguaje					
EDAD	3 a 4 Años	TIEMPO	25	Espacio	Patio			
DESTREZA	Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo adecuado del vocabulario y el significado de las palabras..							
OBJETIVO	Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo adecuado del vocabulario y el significado de las palabras.							
METODOLOGÍA								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación y dialogo con los niños sobre la experiencia a realizar dentro y fuera del aula sobre como promocionar la creatividad							
DESARROLLO	<p>Canción de bienvenida barco chiquitito</p> <p>-Vamos a observar unos videos educativos sobre la creación de los medios de transporte</p> <p>Realizar preguntas e incorporar palabras nuevas</p> <p>-Exponer a los niños otro medio de transporte marítimo esta vez será el submarino</p> <p>identificar su utilidad, sus características</p> <p>-Trabajar en grupo decorando el submarino en papelotes.</p>							
								
CIERRE	Recordar con los niños sobre los medios de transporte marítimos sus características y la importancia de los mismos, y qué personas son las encargadas de manejar el barco se llama Capitán							
RECURSOS	Videos, papel bon, colores.							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Describe oralmente las imágenes que observa							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Domenica Coral						
2	Carlos Dávila							

ACTIVIDAD LÚDICA N°8

EJE DE APRENDIZAJE	Descubrimiento del medio natural y cultural	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Relaciones lógico matemáticas.					
EDAD	3 a 4 Años	TIEMPO	25	Espacio	Patio			
DESTREZA	Formar diferentes objetos por medio de piezas							
OBJETIVO	Discriminar formas desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno							
METODOLOGÍA								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación y dialogo con los niños sobre la experiencia a realizar dentro y fuera del aula sobre como promocionar la creatividad							
DESARROLLO	Los niños se encuentran ubicados en el patio. Para saber cómo fomentar la creatividad infantil, es importante motivar a los niños a crear diferentes elementos por medio de algunas piezas o elementos, ellos de seguro crearan desde un castillo hasta un pequeño carro.							
RECURSOS	Piezas de construcción							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Arma objetos del entorno y los relaciona.							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Domenica Coral						
2	Carlos Dávila							

ACTIVIDAD LÚDICA N° 9

EJE DE APRENDIZAJE	Disfrutar de diferentes manifestaciones artísticas.	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Expresión artística					
EDAD	3 a 4 Años	TIEMPO	25	Espacio		Patio		
DESTREZA	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.							
OBJETIVO	Desarrollar habilidades sensorceptivos y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.							
METODOLOGÍA								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación y dialogo con los niños sobre la experiencia a realizar dentro y fuera del aula sobre como promocionar la creatividad							
DESARROLLO	Por medio de las artes plásticas y el dibujo, los niños expresan mundos que no son reales y hacen parte de su imaginación, esta actividad es de gran importancia sobre todo en la edad temprana, donde es necesario que ocupen el tiempo libre en tareas productivas...							
RECURSOS	El medio que le rodea							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Ejecuta acciones desarrollando su creatividad utilizando las técnicas grafo plásticas							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Domenica Coral						
2	Carlos Dávila							

ACTIVIDAD LÚDICA N° 10

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollar la coordinación a través de la imitación.	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Expresión corporal y motricidad					
EDAD	3 a 4 Años	TIEMPO	25	Espacio	Patio			
DESTREZA	Imitan movimientos que realiza otra persona.							
OBJETIVO	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.							
METODOLOGÍA								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación y dialogo con los niños sobre la experiencia a realizar dentro y fuera del aula sobre como promocionar la creatividad							
DESARROLLO	Los niños se encuentran ubicados en el patio formados en fila simulando un tren imitan los movimientos que realizo. Es importante dejar que los niños jueguen libremente, sin intervenir o criticar lo que se están imaginando. En los juegos de los niños cada objeto tiene un significado especial que debe ser respetado, de esta manera se va fortaleciendo su creatividad.							
CIERRE	Caminar por obstáculos.							
RECURSOS	Obstáculos.							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Imita movimientos con libertad.							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Domenica Coral						
2	Carlos Dávila							

ACTIVIDAD LÚDICA N°11

EJE DE APRENDIZAJE	Descubrimiento del medio natural y cultural	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Relaciones con el medio natural y cultural					
EDAD	3 a 4 Años	TIEMPO	25	Espacio	Patio			
DESTREZA	Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial.							
OBJETIVO	Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos							
METODOLOGÍA								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación y dialogo con los niños sobre la experiencia a realizar dentro y fuera del aula sobre como promocionar la creatividad							
DESARROLLO	<p>Escuchan la canción:</p> <p>“¿RIN, RIN ALÓ QUIEN ES?”</p> <p>Iniciar un conversatorio con los niños acerca de la existencia de varias maneras de comunicarnos: con diálogos o conversatorios entre seres de nuestro entorno familiar y escolar, por teléfono, por televisión, por la radio, por periódicos o revistas, por cartas y otros. (notas, convocatorias, invitaciones).</p> <p>1.-diálogos, 2.-teléfono, 3.-televisión, 4.-radio, 5.-periódico, 6.-carta y otros.</p> <p>Dejar que los niños exploren y actúen a su imaginación.</p>							
CIERRE	Realizar en grupo un televisor con cartón							
RECURSOS	Cartulina, goma, revistas, periódicos.							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Observa los medios de comunicación y establece comparaciones entre sí							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Domenica Coral						
2	Carlos Dávila							

ACTIVIDAD LÚDICA N °12

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollar el equilibrio del cuerpo ,tanto en posición estática como en movimiento,	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Expresión corporal y motricidad.					
EDAD	3 a 4 Años	TIEMPO	25	Espacio	Patio			
DESTREZA	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna por cortos tiempos. .							
OBJETIVO	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando los dominios de su cuerpo.							
METODOLOGÍA								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación y dialogo con los niños sobre la experiencia a realizar dentro y fuera del aula sobre como promocionar la creatividad							
DESARROLLO	Los niños se ubican frente a un espejo. . Que el niño explore nuevos espacios, permite que se imaginen más cosas, que creen historias y un mundo lleno de fantasía, esto ocasiona que a medida que vayan creciendo, también crezca su imaginación y creatividad. -Imagina que eres una ave y que estas volando, etc.							
RECURSOS	Espejo							
EVALUACIÓN								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Ejecuta acciones que apoyan su creatividad con la ayuda de un espejo.							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Domenica Coral						
2	Carlos Dávila							

6.7. Impactos.

Mediante esta propuesta aspiro en generar un ambiente de alternativas de actividades educativas, que permitirá desarrollar de mejor manera el ambiente de enseñanza creativo.

6.7.1. Impacto educativo

Al hablar el tema educativo nos encontramos en uno de los puntos más relevantes de la presente investigación, ya que se ponen de manifiesto las posiciones de las educadoras, tiene un Impacto pedagógico ya que las actividades lúdica son imprescindible para la correcta educación infantil porque estimula, favorece y posibilita todo tipo de aprendizajes; posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad o la sociabilidad , produciendo en los Padres una gran satisfacción debido al desarrollo adquirido de los niños.

6.7.2. Impacto social

Buscar el cambio de una educación que forme individuos dotando de habilidades, destrezas y actitudes que propicien el mejoramiento de capacidades, de allí que se pone mucho énfasis en las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo de la creatividad en los niños de Educación Inicial.

Tanto la sociedad, como la comunidad educativa en general reconocen las actividades las lúdicas como algo irremplazable para desarrollar la capacidad de creación tanto, físico, cognitivo, psicológico y social.

6.7.3. Impacto cultural

Logrando así que participen en el desarrollo de habilidades sociales, con otras personas, integrándose a la comunidad social y cultural a la pertenecen. Logrando el desarrollo adecuado de la capacidad social del niño, permitiendo el crecimiento y formación que incluye la potenciación

de habilidades que permitan al niño experimentar patrones físicos, rítmicos, de objetos concretos, reconocer, completar y crear gráficamente patrones, manifestándose los logros evolutivos hacia el desarrollo de la creatividad.

6.8. Difusión

La difusión de la presente propuesta se la realizara por medio de una guía de actividades.

6.9. BIBLIOGRAFÍA

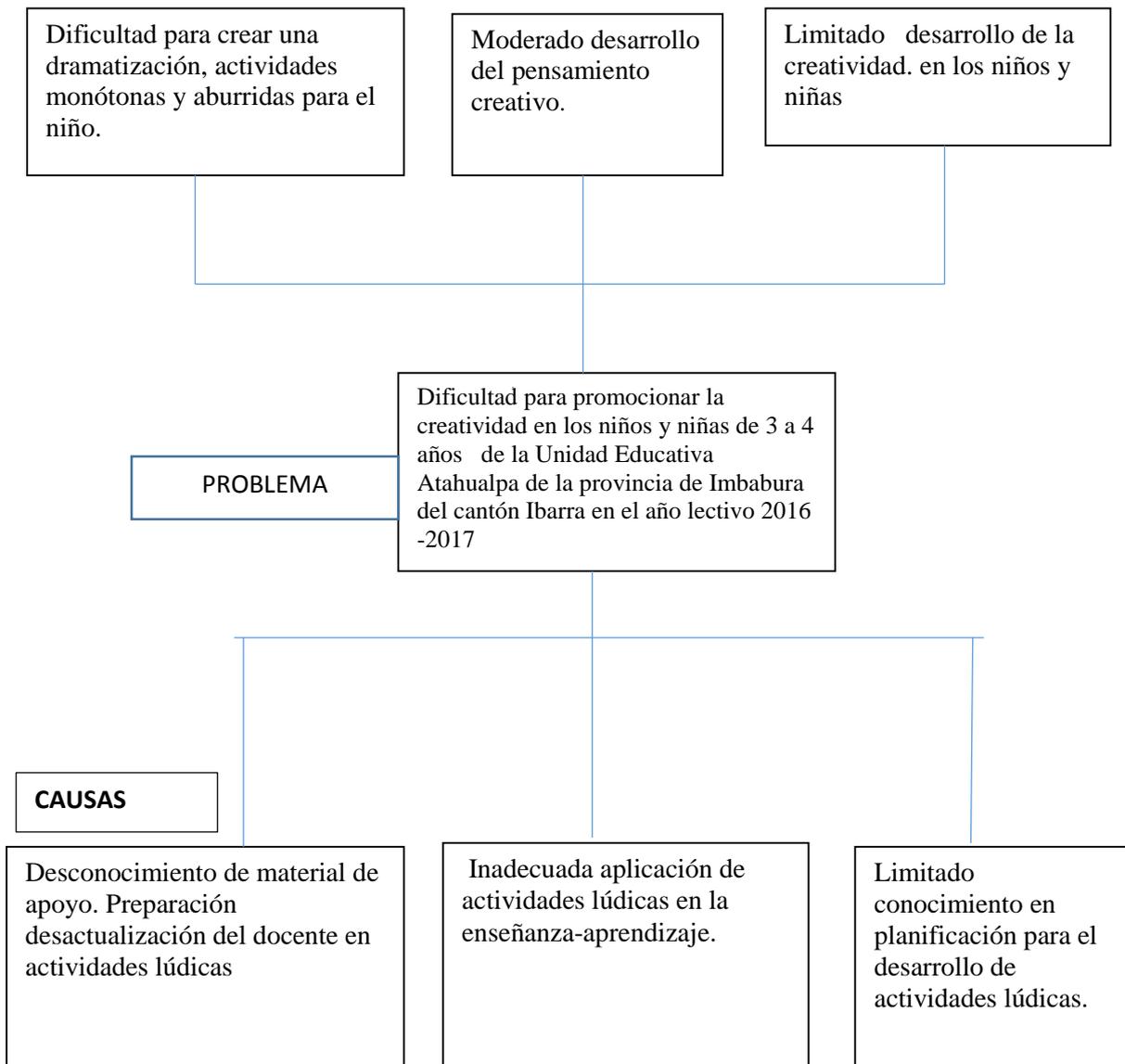
- Arias, F. (1999). El proyecto de investigación. Guía para su elaboración. Caracas: Episteme.
- Ausubel, D. (1983). Desarrollo infantil. Buenos Aires: Piados
- Bécquer, G. (2005). Desarrollo y estimulación. Ponencia presentada en la Convención Mundial de Psicomotricidad, Estimulación y Salud Infantil, Cuerpo, Movimiento y Desarrollo Humano La Habana.
- Bolaños, C. (2002). Aprendiendo a estimular al niño. Manual para padres y educadores con enfoque humanista. México: Limusa.
- Cabrera, M. (1987). La estimulación precoz. Un enfoque práctico. México: Siglo XXI. De Humanidades y Educación. Mérida – Venezuela.
- Díaz, N. (2006) Fantasía en movimiento. México. Noriega Editores
- Dirección de educación preescolar. (2008). El niño y la niña menores de tres años. Algunas orientaciones dirigidas a los docentes. Caracas.
- Domínguez, A. (2015) Integración de estrategias de aprendizaje. Barcelona Edit.
- Domínguez, A. (2015) Integración de estrategias de aprendizaje. Barcelona Edit. Narcea
- García, G. A. M. (2011) Psicología de los juegos infantiles
- GINEF. (2005). Grupo de Investigación para el Desarrollo de Estrategias, Recursos
- Gómez, C (2011) Procesos del aprendizaje. España. Barcelona. Edit. Narcea
- Gutiérrez, F. (2011) Qué significa aprender. México. Edit. Mineo
- Hernández, F. (1999). Metodología de la Investigación. México: McGraw-Hill
- Martínez, F. (1997). Estimulación temprana. Enfoque problemáticas y
- Ministerio de Educación (2014) Currículo de Educación Inicial. Quito Ecuador
- Osorio, M. (2007). Manual de actividades para estimular los elementos de base para el desarrollo del niño. Memoria de Grado. Universidad de los Andes. Facultad

- Pestalozzi (1846-1827), educador Suizo del siglo XIX citado por Montenegro (2000),
- Piaget, J. (1980). Psicología de la inteligencia. Buenos Aires: Psique.
- Proyecciones. Cuba: CELEP. Psicomotriz en el nivel de educación inicial. Memoria de Grado.
- Rigail, R. (2010) Desarrollo motriz. España. Barcelona. Edit. Indi
- Ruiz, J. (2006). La psicomotricidad en la educación preescolar: Una herramienta
Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Mérida – Venezuela.
- Valdez, G. (2011) La revolución Montessori y el material educativo.
- Vayer, P. (1973). El dialogo corporal. Barcelona – España: Científico-Medí
- Vygotsky (1981). Pensamiento y lenguaje. Buenos aires: La Pléyade.

ANEXOS

ANEXO. 1 Árbol de problemas

EFFECTOS





ANEXO. 2 FICHA DE OBSERVACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIO



FICHA DE OBSERVACIÓN DIAGNÓSTICA

PROVINCIA: Imbabura	CANTÓN: Ibarra	COMUNIDAD: Caranqui
INSTITUCIÓN: Unidad Educativa Atahualpa	CLASIFICACIÓN: Educación Inicial	INFORMANTES: Niños de 2 a 3 años
TEMA: Dificultades para imaginar y crear	INVESTIGADOR: Susana Sarmiento	FECHA:
OBJETIVO: Conocer las causas y los efectos de las dificultades para promocionar la creatividad en los niños		
CONTENIDO		
ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dificultades para crear una dramatización, actividades monótonas y aburridas para el niño. 2. moderado desarrollo del pensamiento creativo. 3. limitado desarrollo de la creatividad en los niños y niñas. 4. Desconocimiento de material de apoyo, preparación desactualizada del docente en actividades lúdicas. 5. inadecuada aplicación de actividades lúdicas en la enseñanza-aprendizaje. 6. Limitado conocimiento en planificaciones para el desarrollo de actividades lúdicas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Actividades monótonas y aburridas con material caduco, antiguo, poco llamativo, 2. las maestras, no se han actualizado y es más no han realizado cursos relacionados con el tema 3. Las docentes no utilizan variedad de actividades lúdicas para la enseñanza. 4. Las maestras dejan a un lado la herramienta de actividades lúdicas en su planificación solo planifica actividades a desarrollar en una hoja 5. Los niños tienen dificultad crear según consignas ordenadas 6. los niños y niñas al desarrollar las actividades se equivocan frecuentemente en la clasificación. <p>Poca asimilación de los aprendizajes adquiridos.</p>	<p>El material didáctico que posee la institución es caduco, por lo cual las clases son monótonas, igualmente las docentes no se han actualizado en cursos relacionados con el tema, por esa razón no disponen de variedad de actividades lúdicas. En la gran mayoría planifican actividades a desarrollar en una hoja es por eso que los niños tienen dificultad potenciar su creatividad suelen equivocarse y además presentan poca asimilación en el aprendizaje.</p>

ANEXO. 3 MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿De qué manera inciden las actividades lúdicas en la promoción de la creatividad en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra, de la Provincia de Imbabura en los años 2016-2017?</p>	<p>Determinar la incidencia en la promoción de Actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad de los niños 3 a 4 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra, de la Provincia de Imbabura en los años 2016-2017.</p>
PREGUNTAS DIRECTRICES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>1 ¿Los docentes aplican actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 a 4 años?</p> <p>2 ¿Cuál es el nivel de promoción en la creatividad de los niños de la Unidad Educativa Atahualpa?</p> <p>3 ¿Será útil elaborar una Guía de actividades lúdicas dirigida a docentes para promocionar la creatividad de los niños de 3 a 4 años?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar la realidad de la aplicación de las actividades lúdicas, para desarrollar la creatividad de los niños de 3 a 4 años, de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra de la Provincia de Imbabura en año 2016-2017 • Fundamentar de manera teórica las actividades lúdicas en la promoción de la creatividad, para favorecer el aprendizaje y el desarrollo de las capacidades del niño. • Proponer una alternativa de solución a la problemática identificada para mejorar la aplicación de las actividades lúdicas como promotoras principales del sostenimiento de la creatividad de los niños.

ANEXO. 4 MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p>La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento</p> <p>Es la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y sentir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones es la capacidad de generar conocimientos productivos para toda la vida.</p>	Actividades Lúdicas	Importancia	<p>Desarrollo cognitivo</p> <p>Desarrollo evolutivo conductual</p> <p>Desarrollo afectivo emocional</p>
		Clasificación	<p>Juegos para desarrollo del conocimiento</p> <p>Juegos consolidación del conocimiento</p> <p>Fortalecimiento de valores</p> <p>Juegos Recreativo deportivos</p> <p>Actividades al aire libre</p> <p>Actividades de creación artística</p> <p>Actividades culturales</p> <p>Actividades socio familiares</p> <p>Actividades audio visuales</p> <p>Actividades de jardinería</p> <p>Actividades de relajación</p>
		Funciones	<p>Desarrollo físico</p> <p>Desarrollo psicológico</p>
		Características	<p>Desarrollo de sentimiento</p> <p>Aprender a conocerse</p> <p>Aprender a ser</p> <p>Aprender a convivir</p>
	Creatividad	Importancia	<p>Desarrolla los dos hemisferios</p> <p>Desarrolla el conocimiento</p> <p>Desarrollo de la imaginación</p> <p>Crea e inventa nuevas cosas</p> <p>Soluciona problemas</p> <p>Desarrolla habilidades</p> <p>Desarrolla la sensibilidad</p> <p>Desarrolla la capacidad creativa</p> <p>Desarrolla la dimensión cognitiva</p> <p>Desarrolla la discriminación expresiva</p>
		Características	<p>Despierta la curiosidad</p> <p>Desarrolla la flexibilidad</p> <p>Sensibilidad ante problemas</p>
		Funciones	<p>Realiza redefiniciones</p> <p>Desarrolla la originalidad</p> <p>Desarrolla de la perfección</p> <p>Aprendizaje significativo</p> <p>Potencia la creatividad</p>

ANEXO. 5 ENCUESTA**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE****FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA****CARRERA DE LICENCIATURA EN DOCENCIA EN DOCENCIA PARVULARIO****MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL 1 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”, DE LA PARROQUIA CARANQUI, CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016- 2017.

OBJETIVO: Recabar información del conocimiento que tienen los docentes sobre Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad e imaginación en los niños de 3 a 4 años de educación inicial.

INSTRUCTIVO: Leer cuidadosamente las preguntas y contestarlas con una “X”. Toda la información será considerada de carácter estrictamente confidencial.

PREGUNTAS

1.-Tiene conocimiento sobre proceso de enseñanza para el desarrollo de la creatividad en los niños?

a) Mucho ()

b) Poco ()

c) Nada ()

2.-Aplica metodologías lúdicas para ayudar en el desarrollo de la creatividad en los niños?

a) Cognitivas ()

b) Motrices ()

c) Afectivas ()

d) Lenguaje ()

e) Todas las anteriores. ()

3.- Con qué frecuencia realiza las actividades para desarrollo de la creatividad de los niños?

a) siempre ()

b) Casi siempre ()

c) A veces ()

d) Rara vez ()

e) Nunca ()

4.-Dispone de material didáctico en la realización actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños?

a) si ()

b) No ()

Qué tipo de material....

5.- Cual de estos materiales ayuda a desarrollar la creatividad de los niños?

Táctil ()

Visual ()

Auditivo ()

Ninguno ()

Todos los anteriores. ()

6.-Considera usted que una guía práctica de actividades lúdicas es un recurso que fortalecerá la creatividad de los niños de educación inicial?

Si ()

No ()

¿Porque?

7.- ¿cuenta con ambientes de aprendizajes para desarrollar la creatividad de los niños?

Si ()

No ()

¿Cuales?

8.- ¿según su criterio es importante la creación de ambientes lúdicos para desarrollar la creatividad de los niños?

Si ()

No ()

¿Cuales?

9.- ¿Asistiría a talleres de capacitación sobre actividades lúdicas para desarrollar la creatividad de los niños??

a) Mucho ()

b) Poco ()

c) Nada ()

10.- ¿cree que las actividades lúdicas son una herramienta adecuada para el desarrollo de la creatividad en los niños?

a) Siempre ()

b) Casi siempre ()

c) A veces ()

d) Rara vez ()

e) Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACION

ANEXO. 6 FICHA DE OBSERVACIÓN.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE LICENCIATURA EN DOCENCIA EN DOCENCIA PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

FICHA DE OBSERVACION A LOS NIÑOS DE INICIAL 1 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA” DE CARANQUI, CANTON IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA AÑO 2016-2017

DATOS INFORMATIVOS

Nombre

Paralelo: “A”

Edad: De

3 a 4 años

Objetivo: Identificar el nivel de creatividad e imaginación que tienen los niños de 3 a 4 años.

N°	TEST DE OBSERVACION	VALORACIONES			
		SIE MPRE	CASI SIEMP RE	A VECE S	RAR A VES
1	Los niños participan voluntariamente en las actividades lúdicas para desarrollar la creatividad.				
2	Conoce actividades para desarrolla su creatividad con facilidad.				
3	Los niños muestran su creatividad al realizar sus actividades lúdicas.				
4	Es muy creativo para inventar juegos con facilidad.				
5	Moldea con facilidad y crea figuras				
6	Son creativos al realizar diferentes actividades lúdicas en el aula.				
7	Es creativo para realizar los movimientos de una danza.				
8	Es creativo para descubrir los personajes de un cuento				
9	Es creativo para dramatizar un cuento narrado				
10	Representa creativamente situaciones reales o imaginarias.				

ANEXO. 7 FOTOGRAFÍAS DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.

CREANDO UN CAMINO DE COLORES



Fuente: Fotos de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016.

NARRANDO UN CUENTO



Fuente: Fotos de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016

IDENTIFICANDO LOS COLORES



Fuente: Fotos de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016.

BAILANDO LA BOMBA

Fuente: Fotos de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016.



PASANDO LA PELOTA POR LAS PIERNAS

Fuente: Fotos de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016.



CREANDO FIGURAS CON LOS PIES EN EL PISO



Fuente: Fotos de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa" en el año 2016.



Fuente: Fotos de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el año 2016.

DRAMATIZANDO UN CUENTO