



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA, MENCIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO DEL PROYECTO

**INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS**

AUTORAS:

GRACE NARCISA MERCHAN PEREZ

ESTHER MARÍA NAVARRO PONCE

TUTORA

Lcda. Maritza Morán Alvarado. MSC.

MILAGRO, MARZO 2015

ECUADOR

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR



CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado entregado por las Srtas. Grace Narcisca Merchán Pérez y Esther María Navarro Ponce, para optar por el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Mención Educación Inicial y acepto asesorar el desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, 01 de Marzo del 2015

Lcda. Maritza Morán Alvarado Msc

TUTORA

DECLARACIÓN DE AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

Las autoras de esta investigación declaran ante el Consejo Directivo de la Facultad de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de su propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro título o grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, 01 de Marzo del 2015

Grace Narcisa Merchán Pérez

CI: 090838647-7

Esther María Navarro Ponce

CI: 092161269-3

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA



CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de Licenciada Ciencias de la Educación, Mención Educación Inicial otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	(42)
DEFENSA ORAL	(48)
TOTAL	(90)
EQUIVALENTE	(90)

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

DEDICATORIA

A Dios, verdadera fuente de amor y sabiduría. A mi padre, porque gracias a él sé que la responsabilidad se la debe vivir como un compromiso de dedicación y esfuerzo.

A mi madre, cuyo vivir me ha mostrado que en el camino hacia la meta se necesita de la dulce fortaleza para aceptar las derrotas y del sutil coraje para derribar miedos.

A mis hijos Daniel y Samuel, por el incondicional abrazo que me motiva y recuerda que detrás de cada detalle existe el suficiente alivio para empezar nuevas búsquedas.

A mis familiares, viejos amigos y a quienes recién se sumaron a mi vida para hacerme compañía con sus sonrisas de ánimo, en especial a ti Christian porque a lo largo de este trabajo aprendimos que nuestras diferencias se convierten en riqueza cuando existe respeto y verdadero amor.

Esther María Navarro Ponce

DEDICATORIA

Dedico la presente tesis: A Dios por permitirme mostrar día a día humildad, paciencia y sabiduría para poder cumplir mi meta.

A mis hijos Israel, Grace, Nathaly, Michelle y mi amado esposo Bolívar Ruilova quienes con su amor, apoyo y comprensión incondicional estuvieron siempre a lo largo de mi vida estudiantil; a ellos que siempre tuvieron una palabra de aliento en los momentos difíciles y que han sido incentivos de nuestras vidas.

Grace Narcisa Merchán Pérez

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal de Milagro, Facultad Semi-presencial y a Distancia porque en sus aulas, recibimos el conocimiento intelectual y humano impartido por parte de cada uno de los Docentes. Especial agradecimiento a nuestro creador y a mis hijos que son mi fortaleza para seguir adelante.

Esther María Navarro Ponce

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios quien nos dio la vida y la ha llenado de bendiciones en todo este tiempo, a él que con su infinito amor me ha dado la sabiduría suficiente para culminar mi carrera universitaria.

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento, reconocimiento y cariño a mis padres por todo el esfuerzo que hicieron para darme una profesión y ser una persona de bien, gracias por los sacrificios y la paciencia que demostraron todos estos años; gracias a ustedes he llegado a donde estoy.

Gracias a mi esposo quien ha sido mi amigo fiel y sincero, en el que he podido confiar y apoyarme para seguir adelante.

Agradezco también de manera especial a mi Directora de tesis quién con sus conocimientos y apoyo supo guiar el desarrollo de la presente tesis desde el inicio hasta su culminación.

“Ahora puedo decir que todo lo que soy es gracias a todos ustedes”

Grace Narcisa Merchán Pérez

CESIÓN DE DERECHO DE AUTOR



CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Jorge Fabricio Guevara Viejo MAE.

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntario procedo a hacer entrega de la cesión de Derecho del Autor del trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de tercer Nivel, cuyo tema fue "INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN E. VARGAS DEL CANTÓN MILAGRO, LA PROVINCIA DEL GUAYAS EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015", que corresponde a la Facultad de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 01 de Marzo del 2015

Grace Narcisca Merchán Pérez

CI: 090838647-7

Esther María Navarro Ponce

CI: 092161269-3



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

GRACE NARCISA MERCHAN PEREZ
ESTHER MARÍA NAVARRO PONCE

RESUMEN

Este trabajo de investigación se lo lleva a cabo al momento que se observa la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años del nivel de educación inicial de la provincia del Guayas ciudad de Milagro. Es una investigación de campo que responde a un estudio cualicuantitativo, y se fortalece en fundamentaciones filosófica, psicológica, sociológica y pedagógica. Para el desarrollo de la investigación se emplea como muestra 1 director, 3 docentes y 30 estudiantes. Este proyecto centra su trabajo en la importancia de la obtención de niveles crecientes de seguridad, confianza, convivencia armónica, construcción de operaciones del pensamiento y principalmente potenciar la creatividad en niños y niñas del Centro de Educación básica Juan E. Vargas. Este trabajo se complementa con una propuesta que consiste en el diseño de un Manual de juegos en el desarrollo de destrezas en la creatividad.

PALABRAS CLAVES: Juego, desarrollo, creatividad, destrezas



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

GRACE NARCISA MERCHAN PEREZ
ESTHER MARÍA NAVARRO PONCE

ABSTRACT

This research was carried out at the time that the influence of the game is seen in the development of creativity in children 4 years of initial education level of the province of Guayas City Miracle. It is a field research that responds to a quality-quantitative study, and confirmed in philosophical, psychological, sociological and pedagogical foundations. For the development of research is used as sample 1 director, 3 teachers and 30 students. This project focuses its work on the importance of obtaining increased levels of security, confidence, peaceful coexistence, building operations primarily thought and encourage creativity in children Basic Education Center Juan E. Vargas. They are supplemented with a proposal that involves the design of a Manual of games on the development of skills in creativity.

PALABRAS CLAVES: Game development, creativity, skills

INDICE GENERAL

Contenido

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	viii
CESIÓN DE DERECHO DE AUTOR.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
INDICE GENERAL.....	xii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xv
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA.....	2
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1.1 Problematización	2
1.1.2 Delimitación del problema.....	5
1.1.3 Formulación de un problema	5
1.1.4 Sistematización del problema.....	5
1.1.5 Determinación del tema.....	6
1.2 OBJETIVOS.....	6
1.2.1 Objetivo general.....	6
1.2.2 Objetivo específico	6
1.3 JUSTIFICACIÓN	6
CAPÍTULO II.....	8
MARCO REFERENCIAL.....	8
2.1. MARCO TEORICO.....	8
2.1.1 Antecedentes históricos.	8

2.1.2 Antecedentes referenciales.....	10
2.1.3 FUNDAMENTACIÓN.....	11
2.2 MARCO CONCEPTUAL.....	25
2.3 HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	27
2.3.1 Hipótesis General.....	27
2.3.2 Hipótesis particulares.....	27
2.3.3 Declaración de Variables.....	27
2.3.4 Operacionalización de las Variables.....	28
CAPITULO III.....	29
MARCO METODOLÓGICO.....	29
3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL...	29
3.2 POBLACIÓN Y LA MUESTRA.....	30
3.2.1 Características de la población.....	30
3.2.2 Delimitación de la población.....	31
3.2.3 Tipo de muestra.....	31
3.2.4 Tamaño de la muestra.....	31
3.2.5 Proceso de selección.....	31
3.3 LOS METODOS Y LAS TÉCNICAS.....	32
3.3.1 Métodos teóricos.....	32
3.3.2 Métodos empíricos.....	32
3.3.3 Técnicas e Instrumentos.....	32
3.4 Tratamiento estadístico de la información.....	33
CAPÍTULO IV.....	34
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	34
4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN.....	34
4.1.1 ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A DIRECTIVO Y DOCENTES DE LA ESCUELA JUAN VARGAS.....	35
4.1.2 ANÁLISIS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA JUAN VARGAS.....	55
4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERPECTIVAS.....	56
4.3 RESULTADOS.....	56
4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.....	57
CAPÍTULO V.....	58
PROPUESTA.....	58
5.1 TEMA.....	58

5.2 FUNDAMENTACIÓN	58
5.3 JUSTIFICACIÓN	59
5.4 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	59
5.4.1 Objetivo General.....	59
5.4.2 Objetivos específicos	59
5.5 UBICACIÓN	60
5.6 FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA.....	61
5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	61
5.7.1 Actividades	62
5.7.2 RECURSOS, ANÁLISIS FINANCIERO	82
5.7.3 IMPACTO.....	82
5.7.4 Cronograma.....	83
5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta.....	84
CONCLUSIONES	84
RECOMENDACIONES	85
ANEXOS	85
BIBLIOGRAFÍA.....	86
ANEXO 1	89
ANEXO 2	90
ANEXO 3	91
ANEXO 4	92
ANEXO 5	95
ANEXO 6	96
ANEXO 7	97
ANEXO 8	98

ÍNDICE DE CUADROS

Tabla 1	31
Tabla 2. El término creatividad usted lo relaciona con.....	35
Tabla 3 Es importante que los niños y niñas del nivel inicial jueguen.	36
Tabla 4. Deben realizar actividades que favorezcan al desarrollo de la creatividad.....	37
Tabla 5. El docente del nivel inicial debe de incluir en su trabajo el juego en este nivel.	38
Tabla 6 frecuencia realiza actividades que propicien el desarrollo de la creatividad en los niños.....	39
Tabla 7. La creatividad sienta bases para el aprendizaje.....	40
Tabla 8. Importante que el docente conozca suficientes estrategias lúdicas para evitar el tradicionalismo en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	41
Tabla 9 importancia debe tener el desarrollo de la creatividad en el nivel inicial	42
Tabla 10 El juego ayuda en el desarrollo	43
Tabla 11. Estaría usted dispuesto a desarrollar la creatividad de los niños y niñas a su cargo.....	44
Tabla 12 Realiza actividades de juegos respetando turnos.....	45
Tabla 13 Imita creativamente patrones.....	46
Tabla 14 Logra ser creativo	47
Tabla 15. Se integra al realizar rondas, bailes y juegos creativos.	48
Tabla 16. Explora, manipula y realiza actividades creativas.....	49
Tabla 17 Juega al aire libre explorando y creando.....	50
Tabla 18 Trepa, rapta, combina obstáculo en su recorrido.....	51
Tabla 19 Ejecuta el garabateo creando nombres a su trabajo.....	52
Tabla 20 Clasifica y ordena objetos de forma creativa.....	53
Tabla 21 Arma legos manifestando actitudes creativas.....	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. El término creatividad usted lo relaciona con.	35
Gráfico 2. Es importante que los niños y niñas del nivel inicial jueguen.	36
Gráfico 3. Deben realizar actividades que favorezcan al desarrollo de la creatividad. .	37
Gráfico 4. El docente del nivel inicial debe de incluir en su trabajo el juego en este nivel.	38
Gráfico 5. Frecuencia realiza actividades que propicien el desarrollo de la creatividad en los niños.	39
Gráfico 6. La creatividad sienta bases para el aprendizaje.	40
Gráfico 7. Importante que el docente conozca suficientes estrategias lúdicas para evitar el tradicionalismo en el proceso de enseñanza aprendizaje.	41
Gráfico 8. Importancia debe tener el desarrollo de la creatividad en el nivel inicial.	42
Gráfico 9. El juego ayuda en el desarrollo.....	43
Gráfico 10. Estaría usted dispuesto a desarrollar la creatividad de los niños y niñas a su cargo.	44
Gráfico 11. Realiza actividades de juegos respetando turnos.	45
Gráfico 12. Imita creativamente patrones.....	46
Gráfico 13. Logra ser creativo	47
Gráfico 14. Se integra al realizar rondas, bailes y juegos creativos.	48
Gráfico 15. Explora, manipula y realiza actividades creativas.	49
Gráfico 16. Juega al aire libre explorando y creando.	50
Gráfico 17. Trepa, rapta, combina obstáculo en su recorrido.	51
Gráfico 18. Ejecuta el garabateo creando nombres a su trabajo.	52
Gráfico 19. Clasifica y ordena objetos de forma creativa.	53
Gráfico 20. Arma legos manifestando actitudes creativas.	54
Gráfico 21. Ubicación física del cantón Milagro.....	60

INTRODUCCIÓN

La creatividad y el juego son formas de conocer, experimentar y aprender, están intrínsecamente relacionadas con las competencias del ser humano. En la actualidad la educación requiere de nuevas exigencias y enfoques en donde el docente sea mediador del aprendizaje y los estudiantes tengan un rol participativo en la construcción del mismo.

Por todo esto se hace necesario procesos que permitan profundizar en este tema que incentiven en el desarrollo del crecimiento como individuos y la adquisición de expresiones artística.

El presente trabajo Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación básica Juan Vargas del cantón Milagro, la provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015 ha sido estructurado de la siguiente manera:

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Problematicación

Hoy en día es evidente la necesidad de incentivar la creatividad en la educación infantil, los docentes deben manejar los estímulos en los infantes de forma adecuada empleando orientaciones metodológicas innovadoras, con la finalidad de permitir a los mismos ser individuos autónomos y seguros de sí mismo.

Uno de los problemas que persiste y aqueja a la educación infantil en el Ecuador, es justamente no tomar en cuenta la relación que existe entre el juego y la creatividad, tan solo se pone énfasis en lo que el adulto en este caso serían los docentes los que transmiten a los niños y niñas valores y conceptos basado en contenidos no flexibles.

Hay que tener en cuenta que la creatividad y el juego son representaciones de conocer, de conceptualizar y aprender. Están estrechamente ligados como potencialidades del ser humano que se construyen culturalmente. Estos forman parte primordial en la formación del ser humano cuando se las valoriza integrándolas como parte del trayecto que el educando tiene que recorrer en su socialización y aprendizaje.

Mediante la observación realizada al centro de Educación Básica Juan E. Vargas se evidenció que los niños y niñas de 3 a 4 años de edad en

educación inicial presentan dificultades al momento crear e inventar en los espacios de aprendizaje, comunicarse con las personas de su contexto, transmitir ideas y emociones, recrear roles, asociar acciones o sucesos, proyectar ideas propias, visualizar, canalizar sus emociones.

El jugar es la actividad que los niños y niñas mejor hacen y disfrutan. La escuela tiene el mérito de haber elevado al juego a la categoría de medio que le permite al niño construir modelos de conocimientos.

(Moyles J. , 2005) “*El juego*, en todas sus formas, posee la ventaja de proporcionar diversión y placer”.¹ Los docentes pueden tener en el proceso de aprendizaje empleando el juego les permite que las clases no se conviertan en monótonas y cansadas pues el juego proporciona aprendizajes significativos y duraderos, por ser el principal recurso que en la vinculación de la teoría con el aprendizaje pueden proporcionar diversión y placer en los niños y niñas, al jugar pueden fortalecer conocimientos, al manipular objetos, al estar en contacto con los demás se despierta el interés por aprender.

(Moyles J. , 2005) “el juego desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional, estabilidad y sentimiento de júbilo y placer”.²

El docente debería de innovar la práctica, más dinamismo, pensante, divergente, respetuoso del pensar, entonces se va dando otra forma a su estilo de dar clases y comienza a ver de otra manera el mismo aprendizaje y alcanzar la creatividad. Existe una estrecha relación e interacción en la educación, los modelos actuales del juego y el aprendizaje en reacción con la creatividad de los infantes.

La creatividad es una característica intrínseca del pensamiento es por eso puede reconocerse, ser objeto de estudio e especificaciones por el hecho de que la imaginación es ya una forma de conocimiento pues tiene potencia de hacerse así mismo permanente.

¹ Moyles, J. (2005). *El Juego En La Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.

² Moyles, J. (2005). *El Juego En La Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.

(Mariotti, 2012) “La creatividad es la madre de la recreación, del juego y del planteo de la educación creativa, que abarca, por supuesto, la educación para la sensibilidad”.³

En décadas pasadas se hace crítica a la educación tradicional, que considera al niño un hombre pequeño o incompleto al que hay que instruir, modelar, informar, para identificarlo lo más rápidamente con un adulto. Además de no considerar la evolución natural de los niños y niñas, encierra una depreciación de la etapa de la infancia, se debe considerar un tiempo de preparación para la madurez, más que una etapa del desarrollo del hombre tan importante como la adolescencia, la adultez o la senectud, que guardan relación con sus características e intereses propios.

Es ineludible a considerar el rol formativo e importante el papel que tiene el juego y la creatividad en la vida del ser humano, y especialmente en los primeros años de vida, como un momento decisivo e integral para el futuro de todo individuo. Esto se debe al tradicionalismo con el que se lleva el proceso de enseñanza aprendizaje, que trae como consecuencia niños y niñas que no se desarrollan de forma integral, con evidentes limitaciones en alguna área de desarrollo. Otra situación problema es que los estudiantes no realizan actividades creativas lo que provoca desmotivación y el bajo interés de los niños en las actividades que realizan. Otra causa es que no se involucra a los niños y niñas de 3 y 4 años en juegos que propicien experiencias de aprendizaje esto limita la posibilidad de disfrutar mientras aprenden.

En virtud de los problema existentes a los niños no se les está permitiendo desarrollar experiencias positivas tanto físicas como cognitiva lo cual origina limitaciones en el desarrollo de su creatividad dando lugar que a futuro se presenten dificultades o estancamientos en su vida a futuro.

Si no se presta atención inmediata a esta situación problemática y se atiende a la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas, presentaran dificultades en su rendimiento escolar, serán infantes que no se

³ Mariotti, F. (2012). *La Recreación y los Juegos*. Mexico: TRILLAS.

involucran en las actividades de grupo, con limitaciones en la interacción e interrelación social, limitaciones en el desarrollo de todo tipo de actividades (juego, diálogo, trabajo grupal, trabajo individual), no aportaran criterios ni consideraran sus conocimientos previos, no aplicaran los conocimientos adquiridos en el diario vivir, dificultad en la expresión de sus emociones.

Es necesaria la innovación de actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del primer año de Educación Básica.

1.1.2 Delimitación del problema

Área: Educación y cultura.

Línea: Modelos innovadores de aprendizaje.

Campo de acción: niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas

Ubicación: Provincia del Guayas, cantón Milagro Ciudadela el Porvenir Calle Pedro J. Montero.

Ubicación temporal: Año 2014-20145

1.1.3 Formulación de un problema

¿De qué manera influye el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de Educación Inicial en el Centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015?

1.1.4 Sistematización del problema

- ¿Cómo influye la enseñanza tradicional en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial?
- ¿De qué manera afecta en el niño, niña del nivel de educación inicial que no realice actividades creativas?

- ¿Cómo incide el no utilizar juegos en el aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial?

1.1.5 Determinación del tema

Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo general

Analizar la influencia del juego mediante una investigación de campo que permita el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015.

1.2.2 Objetivo específico

- Verificar la influencia de la enseñanza tradicional en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial.
- Identificar como afecta en el niño, niña del nivel de educación inicial que no realice actividades creativas.
- Establecer la incidencia al no utilizar juegos en el aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial.

1.3 JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo investigativo tiene como importancia la realización del juego como principal actividad en la vida de los infantes que se vincula a importantes funciones en su desarrollo. Frente a esta problemática establecemos como necesaria esta investigación, pues se confía en la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas.

La presente investigación considera la contribución del juego en el desarrollo de la creatividad, pues permite que en los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial del centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015 pues dará inicio a conexiones necesarias que potencialicen capacidades indispensables para la adquisición del aprendizaje y desempeños indispensables para el diario vivir.

Este estudio ayudará a que la estimulación afectiva, intelectual y física logre explorar talentos e inclinaciones personales de imaginación y creatividad en los infantes.

Finalmente es necesario establecer que este trabajo investigativo desarrolle un proyecto formativo que si bien es para el nivel de inicial sus beneficios abarcaran el resto de los años de escolaridad.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. MARCO TEORICO

2.1.1 Antecedentes históricos.

El juego a lo largo de la historia se lo ha utilizado sin hacer distinción en raza, religión, ideología, sus inicios se dieron en Grecia, surge en la épica de Homero y Hesíodo y se la relaciona con una actividad de poder meramente ligada a lo físico, unos años más tarde pasa a ser una actividad inocente realizada por los niños conocido como paideia.

El juego se presenta desde muchos años antes de Jesucristo, pero tanto en tiempos atrás como en la actualidad se la toma como un aspecto que propicia la socialización.

Los juegos en tiempo antiguo consistían en carreras de caballos, para el ganador su premio era una corona de olivo junto con la exaltación de su nombre, el de sus progenitores y patria.

Fue así que el juego en la época antigua en las instituciones educativas el juego consistía en organizar celebraciones populares, existían agrupaciones juveniles, que practicaban el juego de la pelota y el baile. A lo largo de los tiempos antiguos el juego se lo estableció como una actividad tan sola de esparcimiento.

En la época Media, se desarrollaba la cultura corporal mediante la utilización de juegos y actividades deportivas enmarcadas en las perspectivas socio-políticas de esa edad.

En la educación en los actuales momentos gracias al aporte de las ciencias de la filosofía, psicología, pedagogía sociología y antropología el juego plantea nuevas ventajas, siendo un recurso metodológico que desarrolla de forma integral a los niños y niñas.

Dewey (siglo XIX y XX) plantean la teoría del aprendizaje activo. Así Rousseau sustentaba que el aprendizaje de los niños se debía dar mediante el juego y este ofrecerá libertad y naturalidad en los niños y niñas. Pestalozzi quien fue considerado el precursor de la pedagogía moderna contribuyó con grandes aportaciones a la educación y la principal es sus planteamientos del juego. Luego Dewey plantea el juego como táctica o apoyo que puede aprovechar todo docente que le servirá para obtener grandes resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Ya en el siglo XX se ponen de manifiesto las teorías de Vygotsky y Piaget quienes consideraban al juego como una actividad vital para impulsar el desarrollo de los cognitivo y social en los infantes. Y es a partir de este postulado se llega a estimar al juego como una herramienta de valía en el área educativa.

Hoy los tiempos han cambiado se ha enmarcado al juego como necesario en la vida de los niños y niñas para su proceso de desarrollo, pero en esta práctica los niños apenas tienen cierta posibilidad de desarrollar lo físico y social. No se procura empleando el juego el desarrollo armonioso del niño y la niña no se brinda posibilidades de autonomía, experimentación directa, creatividad y espontaneidad.⁴

⁴ CARDENAS, Katherine y CISNERO, Tatiana: los juegos grupales como potenciador del autoestima infantil, Milagro en el año 2013, Proyecto de grado previo a la obtención del título de licenciatura en ciencias de la educación, mención licenciatura en educación parvulario. Universidad Estatal de Milagro, Milagro, 2008

2.1.2 Antecedentes referenciales.

Una vez analizado los archivos documentales de la Biblioteca General Dr. Paul Ponce Rivadeneira de la Universidad estatal de Milagro (UNEMI) encontramos un trabajo con el tema **Aplicación de los juegos tradicionales y populares para mejorar la autoestima en los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de cuidado diario infantil Milagro norte** elaborado por Castillo Fajardo Jessica y Valverde Muyan María. Este trabajo se diferencia del que proponemos pues hace hincapié en la importancia de los juegos tradicionales y populares como principal recurso para mejorar la autoestima en los niños de 4 a 5 años, además se llevó a cabo en año, lugar y número de muestra totalmente distinto al nuestro.

Otro proyecto existente es el titulado **Juegos grupales como potenciador del autoestima infantil en niños y niñas del primer año de Educación Básica de la escuela fiscal Victoria Macías de Acuña año 2012 - 2013**. Elaborado por, Cárdenas Katherine del rosario y Cisneros Tatiana. Pero se establece la diferencia de nuestro trabajo por contemplar como objetivo general la realización de un estudio sobre la incidencia de los juegos grupales a través de la aplicación de estrategias motivacionales para la potencializar el autoestima infantil, además de que el año y población de donde se observa no corresponde a la misma donde se lleva a cabo la nuestra.

Un proyecto similar al nuestro encontrado en el repositorio de la UNEMI es el titulado es **Juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje de la Relación Lógico Matemáticas en los niños y niñas de 3 a 5 años**, llevado a cabo en el Centro de Educación inicial Papelitos ubicado en la provincia del Guayas en el cantón Marcelino Maridueña. Es necesario resaltar la diferencia de este trabajo con el nuestro pues el objetivo de investigación planteado en su debido tiempo fue el Determinar la incidencia de los Juegos didácticos que utilizan los docentes en el aprendizaje lógico matemáticas.

El tema nuestro **Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del**

Guayas en el año lectivo 2014-2015 Marca la diferencia por plantearse como objetivo general Analizar la influencia del juego mediante una investigación de campo que permita el desarrollo de la creatividad en niños y niñas estableciendo como importante la realización del juego como principal actividad en la vida de los infantes que se vincula a importantes funciones en su desarrollo. Frente a esta problemática establecemos como necesaria esta investigación, pues se confía en la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas

2.1.3 FUNDAMENTACIÓN.

Fundamentación Teórica

EL JUEGO

Al incluir el juego en el nivel inicial se centra en brindar oportunidades de desarrollo infantil pues en el uso de este como recurso contemplan todos los aspectos de enfoque de integralidad, es por eso que nos permitimos definirlo como:

- Actividad de importancia en la edad infantil pues en todo momento en ellos es innato el juego.
- Permite la maduración espontanea, natural enmarcad en su propio desarrollo evolutivo.
- Acción que potencia el desarrollo cognitivo pues brinda mayor participación del ingenio, fantasía propias y naturales de su edad.
- Estimula toda forma de expresión, motiva a la comunicación entre pares.

Es el juego permite descubrir la actividad social en donde se interioriza acciones enmarcada en normas morales y que favorecerán al desarrollo emocional y afectivo y dará inicio al imperante desarrollo de su personalidad.

El juego como línea metodológica.

La utilización del juego es indispensable en la edad inicial pues es en estas edades de desarrollo que se debe de generar aprendizajes significativos , su ausencia va a desfavorecer en las limitaciones que los niños y niñas presenten en el crecimiento de individuos creativos y saludables.

A l momento que los pequeños juegan se encuentran en actividad física, social, intelectual todas estas relativamente importantes y positivas en la construcción de neuronas responsables en la fabricación de nuevos y significativos aprendizajes.

Al poner en primer lugar el juego y establecerla como línea metodológica se permitirá favorecer el desarrollo de capacidades intelectuales de los pequeños y potenciar un ambiente propicio para el aprendizaje.

El utilizar el juego como recurso beneficia a la sicomotricidad siempre y cuando se considere características propias de su edad y necesidades propias de cada infante. Es importante estimular la capacidad de valorar, crear, conocer descubrir y trascender en experiencias de desarrollo de su creatividad.

Juego es un recurso generado por el currículo.

El currículo de inicial enmarca el desarrollo infantil desde área social, afectiva, intelectual, física es más lo presenta como un derecho, es así que en su perfil considera en todo momento el programar actividades bajo la línea metodológica del juego en donde se considera los intereses de los infantes y presenta los siguientes aspectos:

- Se planifique con diversidad de actividades de juego ligados en todo momento con objetivos del currículo y las necesidades de desarrollo infantil.
- En los centros educacionales se deben contemplar objetos que estimulen a los niños y niñas a la interacción lúdica.

- En las instituciones educativas se debe propiciar ambientes de aprendizajes con total funcionalidad para actividades de socialización.⁵

La participación constante del docente en los juegos.

El docente en su rol debe planear y planificar actividades lúdicas que permitan en el uso de las mismas fortalecer el logro y consecución de objetivos.

Mientras que el docente planifique debe de considerar el progreso o alcance de competencias.

Las deliberaciones con respecto a la funcionalidad de emplear juegos como recurso didáctico deben de motivar al docente en el estar empapado en la metodología que giran en cuanto al uso de ellos. Llama la atención el escuchar que al emplear juegos no se alcanza los fines del currículo. Muchos de los docentes emplean en su jornada diaria actividades meramente formales cayendo así en el mero tradicionalismo, si en emplea el juego de forma adecuada se potencia al aprendizaje de la forma más adecuada para el desarrollo infantil.

Más sin embargo todo docente en su participación debe de considerar:

- Fortalecimiento de la creatividad
- Considerar las actividades que potencien el desarrollo integral.
- Impulsar la cooperación entre pares.
- Tiene que ser gratificante y llamar la atención al punto que genere la motivación e interés en los infantes.
- Se debe buscar en todo momento el sano equilibrio cual fuera la actividad.⁶

⁵ CARDENAS, Katherine y CISNERO, Tatiana: , los juegos grupales como potenciador del autoestima infantil , Milagro en el año 2013, Proyecto de grado previo a la obtención del título de licenciatura en ciencias de la educación, mención licenciatura en educación parvulario. Universidad Estatal de Milagro, Milagro, 2008

⁶ QUINTO, Mabel *Incidencia de los juegos en el desarrollo del pensamiento lógico*, 2013- 2014 Tesis de investigación previo a la obtención del título Magister en Educación Parvularia., Guayaquil, 2014

LA CREATIVIDAD

La creatividad a lo largo de la historia a sido exclusiva de ciertos ámbitos como el arte, ciencias e ingenierías pero como bien señala Lowen (2002),

Criar y educar un niño es un acto creativo. ¿Quién, que sepa de lo que hablamos, podría negarlo) si la creatividad es una característica y una tendencia humana, aunque no exclusivamente humana, todo proceso y producción personal o social en que expresamente no se inhiba o anule estará presente.⁷

La creatividad está presente en todo ser humano salvo que en unos se presenta más marcada a diferencia de otros, es decir se encuentra en grado variable, por lo tanto en unos será más relevante en comparación con otros. Lo importante de resaltar en la creatividad es que se puede incrementar, formar y guiar mediante la orientación didáctica educativa.

De ahí la importancia que los docentes del nivel inicial siendo el primer contacto educativo formal empleen actividades que permitan la obtención fortalecimiento, incremento y formación de la creatividad.

La creatividad no es algo aparte del conocimiento.

La creatividad se la enmarca como cualidad del conocimiento en el libro titulado la práctica de la enseñanza de la Educación infantil se encuentra que para (Guilford), pensamiento creativo (Newell, Shaw y Simon, 1962; Torrance, 1977; De Bono, 1994), una forma de pensar (Romo, 1997, p. 115 y ss.), un tipo especial de pensamiento, etc. También nos parece incorrecta la famosa frase de Einstein, encumbrada por expertos en creatividad, como Rodríguez Estrada (2005): la imaginación es más importante que los conocimientos (p.3).⁸

Prácticamente si se piensa que la creatividad una característica que se encuentra en el pensar y si está ahí se pone de manifiesto en nuestro accionar, bajo este pensar se puede marcar que una persona creativa le es inevitable

⁷ LOWEN,A (2002) La experiencia del placer. Buenos Aires: Paidós.

⁸ HERRAN,A (2003) Práctica de la enseñanza en educación infantil, Madrid, Printed in Spain.

dejar de crear, generar, el cerebro, relaciona, sintetiza, compara, poda rutas neurológicas, manifestaciones propias de un elevado coeficiente pero también de un pensamiento creativo.

La creatividad se puede educar

Se puede decir que en el ser humano la creatividad no es un escalón del desarrollo sino más bien un alcance del desarrollo personal. Es importante cultivar y secuenciar una eventual didáctica de la creatividad. Para esto se puede considerar:

- El crecimiento interior de experiencias.
- El estímulo externo para su estimulación.

Los dos traen como efecto la ganancia de conciencia aplicada y de capacidad de su autoevaluación y de su valoración en los demás.

La creatividad puede no estar asociada a la formación

Los pioneros en la enseñanza de la creatividad como (Torrance, 1977; Marín, 1975; De la Torre, 1991) han pretendido la creatividad como objetivo. Se debe, más allá de lo que habitualmente se sostiene, parte de que el desarrollo de la creatividad pudiera no tener nada que ver con la formación. Es así que se presenta los siguientes ejemplos:

- La creatividad si no se estimula de manera adecuada puede ser aplicada en situaciones negativas y de destrucción.
- La creatividad permite que el ser humano pueda encontrar puntos convergentes en situaciones problemas.
- La creatividad permite que el ser humano descubra situaciones relevante y de significación de aprendizajes.
- La creatividad es muestra clara de madures e independencia del ser humano.

Si se estimula a los niños en creatividad se sientan bases que le permitan relacionarse con los demás con total independencia y dominio de sus relaciones intrapersonales e interpersonales, indispensable hoy en día en el buen vivir.

La creatividad está asociada a conocimiento, actividad y experiencia

La creatividad se la enmarca bajo perspectiva social y personal Freinet, (1999) sostiene

La creatividad es el consecuente descubrimiento continuo. Pero no ha de interpretarse que esta actividad se hace desde la ignorancia completa de lo que se indaga. Al contrario. Un conocimiento y estudio previo, afianzado para la apertura, puede favorecer la incorporación de elementos relativamente nuevos y posibilitar el establecimiento de relaciones inusuales o convencionales más valiosas para uno mismo y para la mejora social desde su comunidad de referencia.⁹

Para los niños y niñas es importante que el docente tenga pretensiones educativas relevantes, La creatividad se puede potenciar de manera natural si se emplea estrategias considerando la motivación y el desarrollo natural, la creatividad retoma la autoestima y apunta a su desarrollo mediante experiencias, capacidades y habilidades concretas profundamente relacionadas con la práctica del respeto didáctico, la estética y el bienestar. Desde esta perspectiva, se comparte la opinión de Delgado Guitars (2003) quien considera que. La creatividad resulta tan fascinante que cuando estamos inmersos en ella nos hace sentir que estamos viviendo más plenamente la vida.

Toda actividad que potencie la creatividad puede ser por lo consiguiente resultado de una buena motivación didáctica, en colaboración de actividades innovadoras incorporando un componente en general de principios didácticos que enmarquen dentro de medio formal educacional.

⁹ FREINET, C, 1999 Técnicas de la Escuela Moderna (39. Ed) México : Siglo 21.

Enseñanza y creatividad

La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza se lo puede definir desde una finalidad didáctica, forma de comunicación, transmisión de emociones, un reto metodológico para el docente , proceso de aprendizaje, condicionante que asegura la calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje, pilar de la auto superación del ser humano, un valor de la sociedad. Se trata en la actualidad de tomar la creatividad como base en la enseñanza, se debe en todo momento potenciar la organización de actividades sustentadas en la innovación y motivación se trata en todo momento que el que hacer educacional sea enriquecido en el uso de métodos con rasgos creativos.

El docente no debe de buscar en su accionar educativo fuentes lejanas como manifiesta Medina (2001): “La acción docente es la práctica creadora que realiza el profesorado en interacción con los estudiantes, mediante la cual se comunica el saber elaborado y construido desde una actitud de sensibilidad” (p. 155).¹⁰ A partir de esto se puede inferir en que la creatividad se la debe de tomar como un principio didáctico del proceso de enseñanza aprendizaje, el docente debe ser creativo, es necesario que el perfil, del docente se encuentre enmarcado en las siguientes competencias:

- Contribuir en la promoción de la naturaleza de cada estudiante.
- Cultivar de la razón personal, pensamiento propio, la reflexión como base de su identidad y autonomía.
- Favorecer todas las áreas de desarrollo pero en un marco de creatividad.
- Potenciar en todo momento que los niños y niñas mientras que aprenden disfruten, mientras que conocen experimenten novedades sin limitaciones.

¹⁰ HERRAN,A (2003) Práctica de la enseñanza en educación infantil, Madrid, Printed in Spain.

Principios didácticos para la enseñanza de una creatividad formativa

La pedagogía en la enseñanza de la creatividad contempla:

- 1) Principio de clima social y de substrato afectivo.
- 2) Principio de planificación flexible.
- 3) Principio de curiosidad y comunicación de inquietud por el conocimiento.
- 4) Principio de humildad.
- 5) Principio de conocimiento admirativo y agradecido por las realizaciones del pasado.
- 6) Principio de flexibilidad y variedad metodológica.
- 7) Principio de actividad de transformadora.
- 8) Principio de apertura de la interacción comunicativa.
- 9) Principio de autonomía y responsabilidad.
- 10) Principio de incertidumbre.
- 11) Principio de apertura del conocimiento a todo otro conocimiento.
- 12) Principio de reciclaje formativo de los errores de todos.
- 13) Principio de desaprendizaje y reaprendizaje de todos.
- 14) Principio de autoevaluación, distanciamiento y toma de conciencia del proceso creativo-formativo de todos.
- 15) Principio de autopía saludable.
- 16) Principio de duda.¹¹

Par esto es necesario que el educador favorezca en la motivación de sus estudiantes, estimule la comunicación, la reflexión profunda, emplear técnicas que viabilicen un amplio acervo de creatividad, potenciar la convergencia y divergencia de ideas, potenciar la producción individual y grupal. Es necesario

¹¹ HERRÁN, A (2006) Hacia una creatividad complejo-evolucionista. Málaga: Algibe.

que como docentes se le dé a los niños y niñas el protagonismo debido en su proceso de aprendizaje.

Orientaciones didácticas o pautas para la enseñanza creativa

Se realiza las siguientes sugerencias como pauta para aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje:

- Establecer respeto, confianza y comunicación.
- Ser ejemplo de acciones creativas
- Evitar el tradicionalismo o las clases muy estructuradas o calculadas.
- Se le dé a los niños y niñas el verdadero mérito de aprender
- No saturar a los niños y niñas con contenido.
- Permitir aprendizajes significativos
- Rodearlos de espacios que posibiliten expresiones creativas.
- Evitar limitar que los niños y niñas se expresen mediante formas creativas.
- Favorecer la interacción social.
- Planificar actividades individuales, grupales.
- Es importante que el docente confié en la capacidad que poseen cada uno de sus estudiantes.
- Presentar una enseñanza interesante, estimulante, variada, motivadora y contextualizada a su entorno.
- Proponer actividades que permitan a los niños y niñas el ser parte de analogías, comparaciones, solución de problemas.
- Salir de ese marcado apego de la utilización de libros de textos
- Promover una educación no formal dentro procesos curriculares.

Técnicas que desarrollan creatividad

Al momento de enlazar creatividad es necesario aclarar dos perspectivas didácticas

- **Técnicas de estimulación de la creatividad:** Son las utilizadas por ciertos educadores pero que se ligan a procesos del pensamiento. Su propósito en si no es formar si no que el producto que se genere sea un aportado único de cada estudiante, es decir un producto creativo.
- **Técnicas de enseñanza para la creatividad:** Estas técnicas incluyen como su principio que en los niños y niñas alcancen cada vez un peldaño creativo eso en base a los nuevos conocimientos adquiridos, para esto es el docente el que debe de emplear un modelo pedagógico que propicie esta situación. Para esto la base es la creatividad, el principio es un aprendizaje creativo, y el resultado es estudiantes creativos.

Una enseñanza adecuada debe de salir de procesos tradicionales y resalta más bien activar un conocimiento creativo, estimular el pensamiento, la curiosidad, observación, comunicación, argumentaciones lógicas y solución de problemas.

2.1.3.1 Fundamentación filosófica

Este trabajo actual está sustentada en la Teoría cognitiva Constructivista donde las niñas y los niños aprenden a través de la participación con otros niños del medio que se desenvuelve durante el proceso de la construcción del conocimiento. El aprendizaje a través de la participación aspira ir más allá de la consideración de la conducta humana como respuesta a estímulos que hacía el conductismo.

El aprendizaje en ambiente de participación con otros implica una instrucción en el que además de aprender normas de conducta por medio de las reacciones que los demás tienen sus propios actos, los niños y niñas adquieren modelos de comportamiento adecuados por observación, viendo a los otros actuar. Este estímulo de aprender se ha llama imitación, ya que los niños repiten el comportamiento de aquellas personas que, por su aceptación social, lugar importante en su mundo, etc., se convierten en modelos de conducta apropiada.

Los mismos que ejercerían autoridad sobre su conducta por los llamados externos, premios o castigos, y completarían su desarrollo moral cuando el control fuera interno y los llevara a una conducta altruista y al cumplimiento de los valores morales.

En este sentido, el perfeccionamiento de la moral es el aprendizaje de la conducta social aceptable y la adquisición de normas y valores transmitidos por las personas que rodean al niño en sus diferentes etapas.

(Marjorie, 2009) El aprendizaje social es un proceso gradual. Aunque los niños son seres sociales al momento de nacer, la competencia social no es innata, ni tampoco alcanzan rápidamente niveles maduros en este sentido. Así pues, cuando llegan a preescolar, al jardín de niños e incluso a quinto grado, no están todavía maduros en este aspecto. A lo largo de la educación preescolar y en la primera pasan gran parte del tiempo explorando ideas sociales, ensayando varias estrategias y buscando indicios de lo que da buen resultado en el mundo social y sobre lo que no¹².

2.1.3.2 Fundamentación psicológica

Los pensamientos de Vygotsky están frecuentemente asociados con el enfoque Constructivista. En donde el proceso de la formación de conceptos en los infantes ocurre en la constante interacción entre las nociones espontáneas de éste y los conceptos sistemáticos introducidos por el maestro siendo este un aspecto importante y central de su teoría.

Vygotsky encuentra profundas relaciones entre desarrollo y aprendizaje pues sometía sus ideas a que ambos están unidos entre sí, dentro de un contexto cultural que le proporciona la materia prima del funcionamiento psicológico: el ser humano cumple su proceso de desarrollo gestionados por mecanismos de aprendizaje accionados externamente.

(GASSÓ, 2011) La actividad puede ser meramente: Física, basada en actividades externas observables que se llevan a través de

¹² KOSTELNIK, Marjorie: Desarrollo Social de los niños, Learning, 2009.

acción y la exploración, como es el caso de los niños que se encuentran en etapa sensoriomotriz que descubren la existencia y las propiedades de los objetos a través de su acción sobre ellos...O cognitiva, que implica procesos internos de acomodación, reconstrucción, asociación, memorización, etc. de sus acciones y que les ocurre a los niños cuando, a través de las manipulaciones reales y mentales que llevan a cabo con el juego acceden a los conocimientos y los afianzan.¹³

Indudablemente la vida del ser humano desde sus inicios, el juego cumple un rol importante en el aprendizaje, además es imprescindible para el desarrollo evolutivo de los niños y niñas porque va relacionando sus intereses.

Los actuales paradigmas sobre educación, dejan de lado la tradicional separación individuo y colectividad, definiendo que los procesos de desarrollo personal, evolutivos como los aprendizajes específicos, son producto de la interacción con el medio que se encuentra culturalmente estructurado y organizado.

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, se entiende que el aprendizaje involucra los procesos de desarrollo individual como los aprendizajes de la experiencia humana organizados culturalmente, considerado en los procesos evolutivos y de aprendizaje no son independientes.

2.1.3.3 Fundamentación Sociológica

La sociedad porta determinados valores que son asimilados durante los diferentes procesos de formación de personalidad del ser humano, en las diferentes etapas de su desarrollo. Determina la orientación en etapas que constituye el componente y núcleo esencial en la formación de los niños que pasaran a ser el hombre del mañana.

¹³ Gasso,A. 2011, La educación infantil métodos técnicas y organización Ediciones Ceac. Barcelona-España, pág. 75

El pensamiento marxista, coloca al hombre como la vía para lograr una verdadera existencia humana, y en ese sentido proyecta la formación de un hombre nuevo, un individuo superior, plenamente emancipado y desarrollado multifacéticamente en todos sus aspectos, es decir, perfeccionado espiritual, moral, físico y estéticamente

Para Marx el hombre es resultado de sus relaciones sociales para él la esencia humana no es algo abstracto inherente a cada individuo. Es indispensable en el ser humano realizar actividades de forma libre, capaz de proporcionar placer y no una actividad forzada en donde se potencian las necesidades no satisfechas y la descomposición de los valores espirituales.

El carácter del ser humano de la sociedad futura estará dado en las posibilidades que tendrá el hombre de desplegar todo su potencial humano, hacerse verdaderamente un hombre rico, un individuo cuya vida abrace una esfera de variadas actividades de relaciones prácticas con el mundo, que lleve una vida multilateral, que su pensamiento tenga el mismo carácter de universalidad que cualquier otra manifestación de vida de este individuo.

A partir de este punto de vista sociológico, el contenido de los valores trata conceptualmente a partir de los conocimientos de valor u orientación valorativa imparcialmente como el sociólogo marxista dio su expresión subjetiva, dentro del aparato conceptual metodológico el mismo que manifiesta la tendencia que aborda el problema de los valores y su formación a partir de las condiciones lógicas del desarrollo.

(SALVADOR, 2009) manifiesta: La sociología se entiende como un dinamismo social el fluir de las costumbres y creencias de una sociedad. El cambio se evidencia a través de las interacciones de cada persona con el resto social y como el conjunto afecta al individuo, marcando un comportamiento de comunicación global de sujetos relacionados entre sí. Las formas y convenciones de la dinámica social están marcadas por la historia.¹⁴

¹⁴ Giener S. 2009. Teoría sociológica Moderna Editorial CLARET pág. 20

2.1.3.4 Fundamentación Pedagógica

Este trabajo se sustenta bajo los modelos pedagógicos de Fröbel en su teoría sostiene en que los valores de la verdad, la justicia y la libertad solo se aprenden con la práctica, en un ambiente de colaboración y dialogo.

Para este pedagogo era importante que el niño sea respetado y considerado como un ser de desarrollo en que así como puede asimilar lo bueno está en las mismas posibilidades para lo malo. Y sugería que se debe de variar el centro de interés del niño para que este no termine inclinándose por lo malo.

Mne. Pape Carpanties esta talentosa educadora sostiene la conveniencia de instruir a los niños en el marco de la realidad y dar lecciones sobre las cosas de su entorno, para que el niño pueda desenvolverse con facilidad en el medio que lo rodea, señala la gran importancia que tiene la formación del niño desde el comienzo de su vida, inculcarles buenos hábitos tanto en plano físico, como mental y social.

La Pedagogía hace referencia de la educación como proceso de socialización, de adaptación, que se ha venido validando y sistematizando en el siglo XX como una disciplina científica en construcción con su campo intelectual de objetos y metodología de investigación propios, según cada paradigma pedagógico.¹⁵

2.1.3.5 Fundamento Legal.

Este trabajo de investigación se fundamenta en:

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

Art. 24.- Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre.

¹⁵ Gasso,A. 2011, La educación infantil métodos técnicas y organización Ediciones Ceac. Barcelona, pág. 75

DERECHOS DE LOS NIÑOS

Artículo 13

1. El niño tendrá derecho a la libertad de expresión; ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño.

Artículo 14

1. Los Estados Partes respetarán el derecho del niño a la libertad de pensamiento, de conciencia y de religión.

2. Los Estados Partes respetarán los derechos y deberes de los padres y, en su caso, de los representantes legales, de guiar al niño en el ejercicio de su derecho de modo conforme a la evolución de sus facultades.

PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR

DERECHOS DE LIBERTAD

(VIVIR, 2009- 2013)

Art. 66.- Se reconoce y garantizará a las personas:

3. El derecho a la integridad personal.

5. El derecho al libre desarrollo de la personalidad, sin más limitaciones que los derechos de los demás.¹⁶

2.2 MARCO CONCEPTUAL

Autoestima: es la evaluación de la información contenida en el auto concepto, y procede de los sentimientos de la persona acerca de lo que ella es

¹⁶ Plan Nacional del Buen Vivir 2009-2013 Objetivo 1

Creatividad: La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original.

Estrategias: Cumulo de acciones y técnicas que siguen un proceso y conducen al logro de objetivos con anterioridad establecidos en el proceso educativo.

Gestión: Hacer diligencias que permitan llevar a la consecución de un objetivo

Imaginación: es un proceso superior que permite al individuo manipular información generada intrínsecamente con el fin de crear una representación percibida por los sentidos de la mente.

Independencia: Competencia el autocontrol y dominio del pensamiento en acciones que denotan libertad.

Juego: Actividad indispensable para los infantes siendo de influencia en las relaciones sociales, influye en determinadas conductas sociales; siendo, a su vez, un instrumento de utilidad en la adquisición y desarrollo de capacidades intelectuales, motoras y afectivas.

Motricidad: El término motricidad se emplea en el campo de la salud y se refiere a la capacidad de mover una parte corporal o su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

Optimismo: capacidad para mantener una actitud positiva ante la vida y mirar a la parte más brillante y luminosa de la vida. **Alegría:** capacidad para sentirse satisfecho de uno mismo y de los otros.

Relación interpersonal: capacidad para relacionarse con los demás.

Socialización: La socialización o sociabilización es el proceso mediante el cual los individuos pertenecientes a una sociedad o cultura aprenden e interiorizan un repertorio de normas, valores y formas de percibir la realidad, que los dotan

de las capacidades necesarias para desempeñarse satisfactoriamente en la interacción social.

Solución de problemas; Competencia que permite identificar y generar soluciones a posibles inconvenientes.

Validación: Validez, fuerza o firmeza de algo, capacidad para validar las emociones propias. Discernir entre lo experimentado y lo verdadero.

2.3 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.3.1 Hipótesis General

El juego influye en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015.

2.3.2 Hipótesis particulares

- La enseñanza tradicional influye en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial.
- El no realizar actividades creativas afecta en el desarrollo de los niños de educación inicial.
- El no utilizar juegos incide en el aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial.

2.3.3 Declaración de Variables

Variable Independiente: El juego

Variable Dependiente: La creatividad

2.3.4 Operacionalización de las Variables

Cuadro 1. Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFINICIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<p>Variable Independiente</p> <p>:</p> <p>El juego</p>	<p>Actividad que contribuye en el desarrollo integral infantil</p>	<p>Desarrollo social</p> <p>Desarrollo afectivo</p> <p>Desarrollo cognitivo</p> <p>Desarrollo motriz</p>	<p>Observación</p>	<p>Ficha de observación</p>
<p>Variable Dependiente:</p> <p>La creatividad</p>	<p>Cualidad del conocimiento</p>	<p>Descubrimiento</p> <p>Actitud educable</p> <p>Aportación propia</p> <p>Autoanálisis</p> <p>Actividad</p> <p>Experiencia</p> <p>Motivación</p>	<p>Encuesta</p>	<p>Cuestionario de preguntas</p>

Fuente: Datos de la investigación
Elaboración: Grace Merchán y Ester Navarro

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL

Con lo que respecta a la variedad de tipos de investigación en los que se enmarca este trabajo se determina que la investigación se somete a los siguientes criterios.

Según su contexto: Se establece como una investigación de campo pues se llevó su ejecución en la escuela fiscal años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015. # 12 Objeto de análisis del problema por estar en contacto directo con los protagonistas del problema estudiado.

Según su objetivo gnoseológico: corresponde a una investigación exploratoria porque se indagara información del tema, en el lugar donde surge los sucesos de la investigación.

Descriptiva: se especifica por menores que marcan el problema estudiado y detalles de actividades en el manejo de las variables que permitan interpretar de qué manera los juegos ejercen influencia sobre el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del nivel inicial objeto de nuestro trabajo de investigación.

De Campo: Es la que evidencia directamente la situación del problema, permitiéndonos observar a las personas a las que aplicaremos las encuestas y guía didáctica.

No experimental: La siguiente investigación se la declara como no experimental pues se la realiza sin manipular deliberadamente variables. En este trabajo se observa fenómenos del hecho de investigación y como se dan en su contexto natural, para luego ser analizados.

Este proyecto es declarado como

Investigación cuantitativa.- Es cuantitativa porque para el desarrollo de este estudio se emplearan encuestas, se llevará el conteo de las respuestas obtenidas en las mismas y se elaborará la tabulación de mismas para establecer resultados numéricos.

Investigación cualitativa.- Se declara como una investigación cualitativa por realizar un informe con aspectos que se observan en la población de estudio, que permitan determinar información relevante e interpretativa que pueda enmarcar conclusiones, recomendaciones y criterios que faciliten establecer una solución pertinente y de relevancia en esta investigación.

3.2 POBLACIÓN Y LA MUESTRA

3.2.1 Características de la población

El universo considerado en este estudio comparte características semejantes, que son las mismas que permiten la obtener los datos para desarrollar la presente investigación. La población que se estudia es los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015. La población estudiada está estructurada por 1 director, 3 docentes, 30 infantes.

Tabla 1

ITENS	INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	PORCENTAJE
1	Director	1	3%
2	Docente	3	9%
3	Estudiantes	30	88%
Total		34	100%

Fuente: centro de Educación Básica Juan E. Vargas

Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

3.2.2 Delimitación de la población.

La población de este trabajo se establece como finita, por estar formada por 1 director, 3 docentes, 30 infantes del sub nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015.

3.2.3 Tipo de muestra

En este trabajo investigativo el tipo de muestra se somete al modelo no probabilístico debido a que la selección de los elementos no depende de la probabilidad.

3.2.4 Tamaño de la muestra

Está formada por 1 director, 3 docentes, 25 niñas, y 30 niños como la población en este trabajo no supera a las 100 personas, se trabajara con el 100% de la población tomando a todos como muestra. Debido a que es muy corta.

3.2.5 Proceso de selección.

Tomando en consideración que la selección fue realizada según el tipo de muestra que se ha seleccionado que para este caso es el no probabilístico, la selección de este trabajo investigativo se lo realizó de la siguiente forma.

- Ficha de observación destina al grupo de estudiantes.
- Encuesta para ser empleada con preguntas a director y docentes de la institución.

3.3 LOS METODOS Y LAS TÉCNICAS

Para la consecución de este trabajo investigativo los métodos a emplearse serán:

3.3.1 Métodos teóricos

Método analítico- sintético: Porque ha sido considerado en este estudio los diferentes puntos de vista de acuerdo con las causas que incidieron a dar desenlace a la situación analizada, relacionándolas entre sí sistemáticamente.

Método inductivo-deductivo: Se comenzará desde la observación e indagación que dé lugar a obtención de información necesaria, que permita el desarrollo y la culminación satisfactoriamente de este trabajo planteando conclusiones con pertinencia en base a las causas previamente identificadas.

Método hipotético - deductivo: Se considerará desde las hipótesis planteadas y respectiva verificación realizar las debidas conclusiones para plantear y proponer propuesta de solución en este trabajo investigativo.

3.3.2 Métodos empíricos

Para la presente investigación se trabajara empleando:

Observación: Se emplea una ficha de observación en la que se dé resultados de un fenómeno problemático de estudio.

Medición: Se emplea la medición de la encuesta para según los resultados proponer la propuesta y proporcionar las recomendaciones y conclusiones acordes a esos resultados.

3.3.3 Técnicas e Instrumentos

Las técnicas que se aplican en este trabajo es la observación además de la encuesta las cuales están dirigidas de la siguiente manera:

Observación.- Se utiliza una ficha de observación en la que se obtendrá información del grupo de estudiantes, en sus ambientes de aprendizaje y actividades diarias que faculten la recopilación de información y postrar análisis y resultados cuantitativos de la misma.

Encuesta.- Se emplea un cuestionario de preguntas realizado y aplicado por las autoras de la investigación enmarcando las variables, para obtener información cuantitativa representativa de los docentes de la institución que corresponden a la muestra de nuestra investigación. Facilitando el poder determinar factores cualitativos que inciden en la creatividad en los niños y niñas del nivel inicial.

3.4 Tratamiento estadístico de la información

Para la presentación de los resultados de la información se estructuraron de la siguiente manera:

- Aplicación de instrumentos de observación dirigida a estudiantes.
- Aplicación de encuesta dirigida a docentes.
- Recopilación de la información.
- Tabulación, procesamiento e interpretación de los resultados.
- Representación gráfica de los datos obtenidos.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN

Durante la visita realizada a la escuela fiscal mixta Juan Vargas del cantón Milagro, se pudo observar que existen niños y niñas en el nivel inicial que presentan dificultades al tener manifestaciones creativas mostrando dificultad en el desarrollo y consecución de las actividades propuesta por la docente a cargo de este nivel. Razón por la cual se tuvo que realizar algunas actividades que contribuyan para dar solución a esta situación problema y que ayuden a mejorar las actividades de juego y la influencia que estas tienen al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas.

En este capítulo se realiza el detalle, análisis e interpretación de cada uno de instrumentos para la obtención de datos que fueron aplicados a la muestra de la institución unidad de análisis de nuestra investigación obteniendo datos representativos que permitan establecer la de qué manera los juegos ejercen influencia sobre el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del nivel inicial de la Escuela Fiscal Juan Vargas de la provincia del Guayas ciudad de Milagro en el año 2014. La misma que para llevarla a cabo se hizo imprescindible emplear los instrumentos y herramientas seleccionados pertinentes en la obtención de datos para este trabajo. Facilitando de esta manera determinar aspectos que deben ser considerados como relevantes en ser estudiados.

4.1.1 ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A DIRECTIVO Y DOCENTES DE LA ESCUELA JUAN VARGAS.

Pregunta 1 ¿Al escuchar el término creatividad usted lo relaciona con?

Tabla 2. El término creatividad usted lo relaciona con.

Alternativas	Frecuencia	%
Ser mejor persona	0	0%
Procesos de pensamiento	3	75%
Producción de ideas	1	25%
TOTAL	4	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas

Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 1. El término creatividad usted lo relaciona con.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas

Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: El 75% de los encuestados considera que el término creatividad se relaciona con procesos del pensamiento mientras que el 25% expresan que creatividad es producir ideas.

Interpretación: Mediante estos datos se muestra que los encuestados ponen de manifiesto que la creatividad se limita tan solo a una actividad del pensamiento.

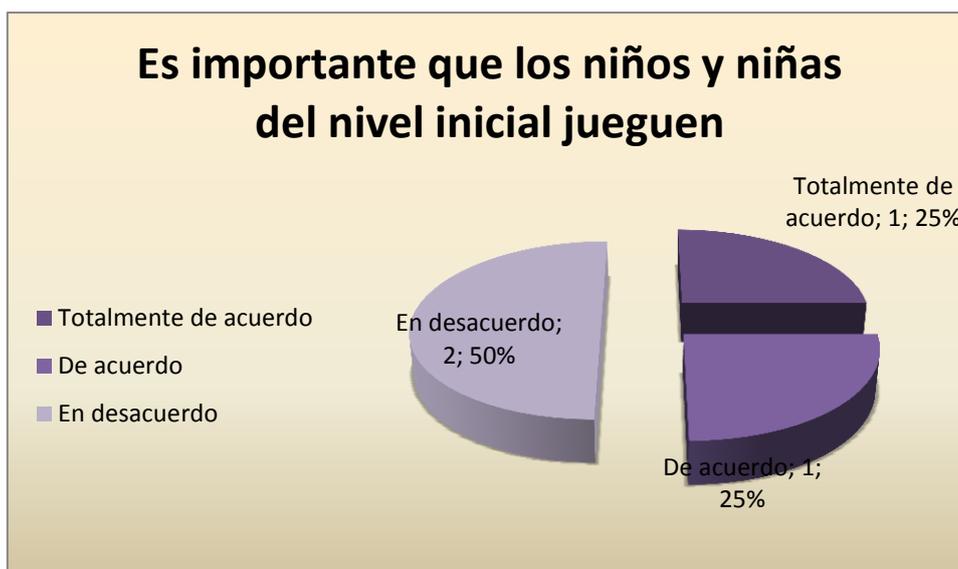
Pregunta 2: ¿Considera usted que es importante que los niños y niñas del nivel inicial jueguen?

Tabla 3 Es importante que los niños y niñas del nivel inicial jueguen.

Alternativas	Frecuencia	%
Totalmente de acuerdo	1	25%
De acuerdo	1	25%
En desacuerdo	2	50%
TOTAL	4	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 2. Es importante que los niños y niñas del nivel inicial jueguen.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: El 25% de los encuestados mencionan estar totalmente de acuerdo, otro 25% están de acuerdo, mientras que un 50% están en desacuerdo que el juego es importante para los niños y niñas.

Interpretación: Se puede apreciar en la gráfica que los docentes no estiman la importancia del juego en el desarrollo de los niños y niñas y como este optimizará el aprendizaje.

Pregunta 3: ¿Cree usted que los docentes deben realizar actividades que favorezcan al desarrollo de la creatividad?

Tabla 4. Deben realizar actividades que favorezcan al desarrollo de la creatividad.

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	1	25%
Casi siempre	1	25%
Nunca	2	50%
TOTAL	4	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 3. Deben realizar actividades que favorezcan al desarrollo de la creatividad.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: Los resultados en esta pregunta el 50% de docentes consideran que nunca se debe realizar actividades que favorezcan el desarrollo de la creatividad, mientras un 25% estiman que se debe hacer siempre y otro 25% casi siempre.

Interpretación: Como se puede evidenciar en el gráfico los docentes encuestados en concepto estiman de gran importancia en el desarrollo infantil el desarrollo de la creatividad.

Pregunta 4: ¿Con que frecuencia considera usted que el docente del nivel inicial debe de incluir en su trabajo el juego en este nivel?

Tabla 5. El docente del nivel inicial debe de incluir en su trabajo el juego en este nivel.

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	4	100%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 4. El docente del nivel inicial debe de incluir en su trabajo el juego en este nivel.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: Los resultados en esta interrogación son que el 100% opinan que siempre los docentes deben incluir en su trabajo el juego.

Interpretación: Se puede apreciar que el total del porcentaje elevado de maestros considera la importancia del juego desde etapas iniciales como recurso en este nivel de escolaridad.

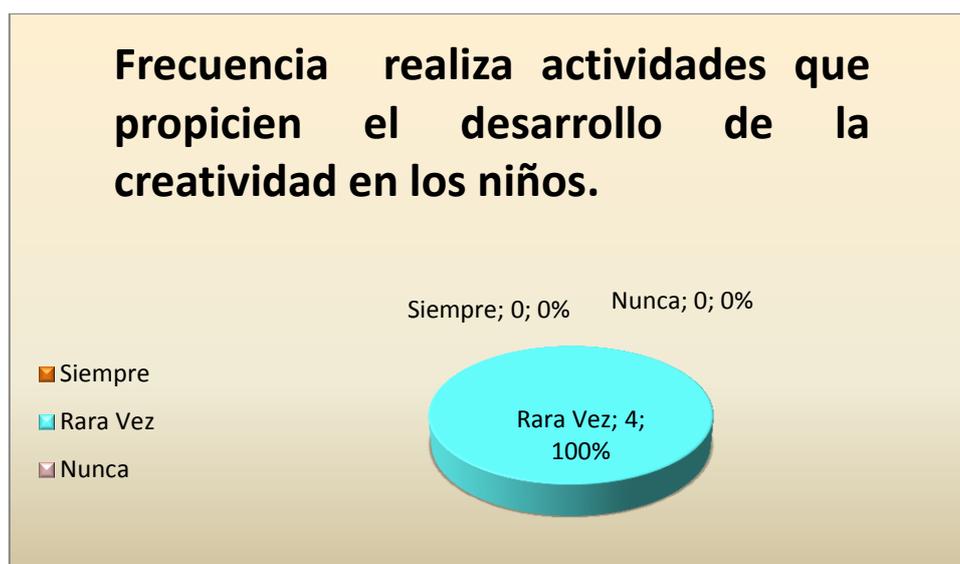
Pregunta 5 ¿Con que frecuencia realiza usted actividades que propicien el desarrollo de la creatividad en los niños a su cargo?

Tabla 6 frecuencia realiza actividades que propicien el desarrollo de la creatividad en los niños.

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	0	0%
Rara Vez	4	100%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 5. Frecuencia realiza actividades que propicien el desarrollo de la creatividad en los niños.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: De los encuestados el 100% de los encuestados expresan que rara vez realizan actividades que propicien la creatividad en los niños a su cargo.

Interpretación: Una vez recopilada la información se puede constatar la necesidad de incluir con mayor regularidad actividades que propicien la creatividad.

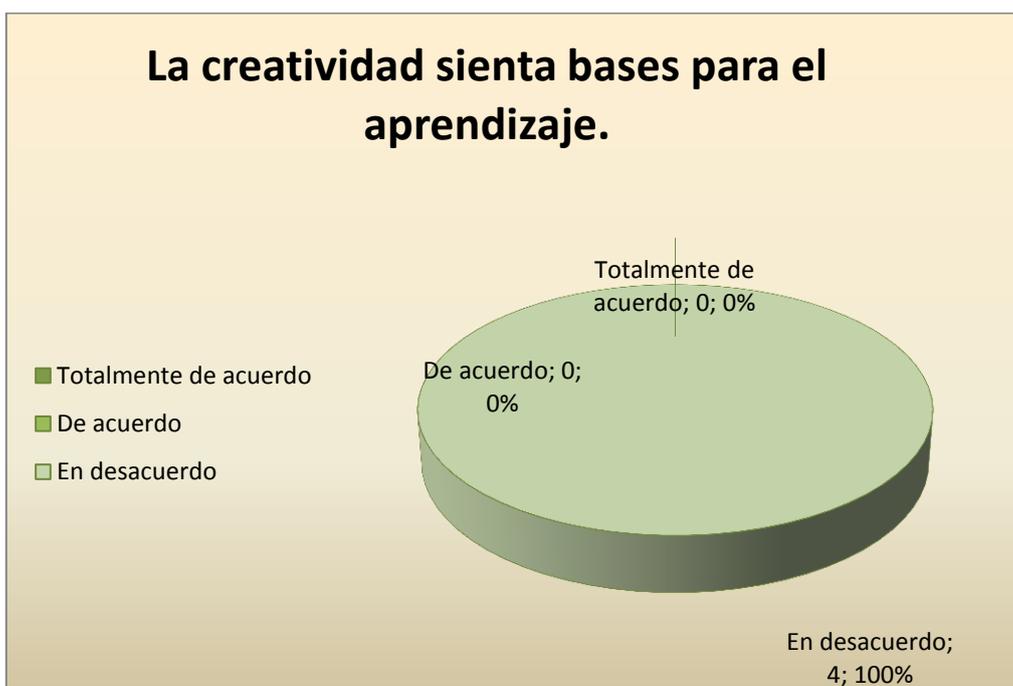
Pregunta 6: ¿Cree usted que al ayudar a los niños y niñas en el desarrollo de la creatividad sienta bases para el aprendizaje?

Tabla 7. La creatividad sienta bases para el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	%
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
En desacuerdo	4	100%
TOTAL	4	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 6. La creatividad sienta bases para el aprendizaje.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: El 100% expresan estar en desacuerdo que el desarrollo de la creatividad sientan bases para el aprendizaje.

Interpretación: Procediendo a la interpretación de esta pregunta se puede establecer la importancia de una propuesta de solución que ayude a labor docente en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del nivel inicial.

Pregunta 7: ¿Es importante que el docente conozca suficientes estrategias lúdicas para evitar el tradicionalismo en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 8. Importante que el docente conozca suficientes estrategias lúdicas para evitar el tradicionalismo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Alternativas	Frecuencia	%
Totalmente de acuerdo	0	100%
De acuerdo	2	0%
En desacuerdo	2	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 7. Importante que el docente conozca suficientes estrategias lúdicas para evitar el tradicionalismo en el proceso de enseñanza aprendizaje.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: El 50% de los encuestados manifiesta estar de acuerdo en la importancia que el docente conozca suficientes estrategias lúdicas y otro 50% están en desacuerdo.

Interpretación: Se infiere en base al resultado la poca vinculación de los docentes con estrategias lúdicas innovadoras para el aprendizaje.

Pregunta 8 ¿Qué grado de importancia debe tener el desarrollo de la creatividad en el nivel inicial?

Tabla 9 importancia debe tener el desarrollo de la creatividad en el nivel inicial

Alternativas	Frecuencia	%
Alto	0	100%
Medio	4	0%
Bajo	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 8. Importancia debe tener el desarrollo de la creatividad en el nivel inicial.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: En esta pregunta todos los encuestados que equivale al 100% de estiman que grado de importancia del desarrollo de la creatividad en el nivel inicial es de nivel medio.

Interpretación: Se evidencia la poca importancia que los docentes le asignan al desarrollo de la creatividad.

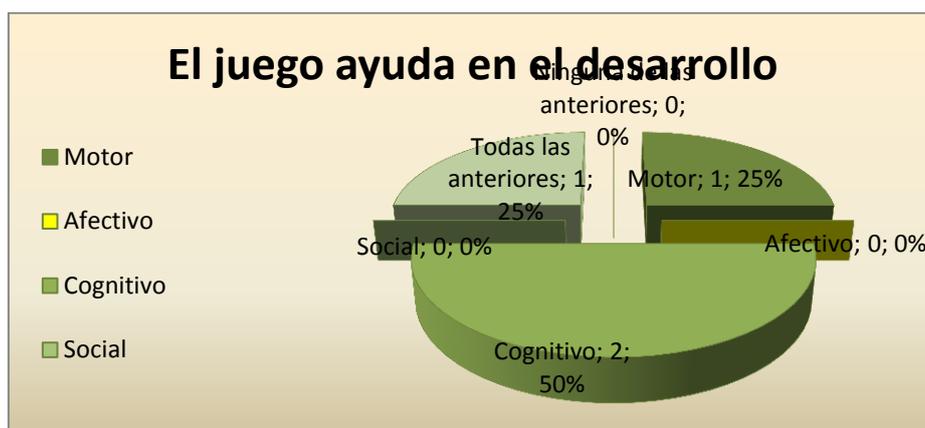
Pregunta 9: ¿Cree usted que el juego ayuda en el desarrollo?

Tabla 10 El juego ayuda en el desarrollo

Alternativas	Frecuencia	%
Motor	1	25 %
Afectivo	0	0%
Cognitivo	2	50%
Social	0	0%
Todas las anteriores	1	25 %
Ninguna de las anteriores	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 9. El juego ayuda en el desarrollo



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: Los encuestados en esta pregunta contestan el 50% que el juego ayuda en el desarrollo cognitivo mientras que el 25% favorece al desarrollo motor y otro 25% a todas las anteriores.

Interpretación: Con esto se infiere como no se ayuda a los infantes con actividades que se ajusten al interés, necesidades y desarrollo de los niños y niñas.

Pregunta 10 ¿Estaría usted dispuesto a desarrollar la creatividad de los niños y niñas a su cargo?

Tabla 11. Estaría usted dispuesto a desarrollar la creatividad de los niños y niñas a su cargo.

Alternativas	Frecuencia	%
Si	4	100%
No	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 10. Estaría usted dispuesto a desarrollar la creatividad de los niños y niñas a su cargo.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: Partiendo del análisis en esta pregunta el 100% están dispuestos a desarrollar la creatividad de los niños y niñas a su cargo.

Interpretación: Se evidencia en base a los datos obtenidos la aceptación de aplicabilidad de la propuesta de solución a esta situación problema.

4.1.2 ANÁLISIS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA JUAN VARGAS.

Criterio 1. Realiza actividades de juegos respetando turnos.

Tabla 12 Realiza actividades de juegos respetando turnos.

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	10	60%
Poco	16	27%
Nada	4	13%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 11. Realiza actividades de juegos respetando turnos.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: Del total de niños y niñas observados el 34% juegan mucho respetando turnos mientras el 27% poco y el 13% juegan sin respetar turnos.

Interpretación: Se infiere después de realizar la siguiente observación que los niños tienen poca participación en juegos en las que se denota el respeto por sujetarse a reglas, asumir su participación lo que imposibilita la interacción y funcionalidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Criterio 2. Imita creativamente patrones con objetos de su entorno.

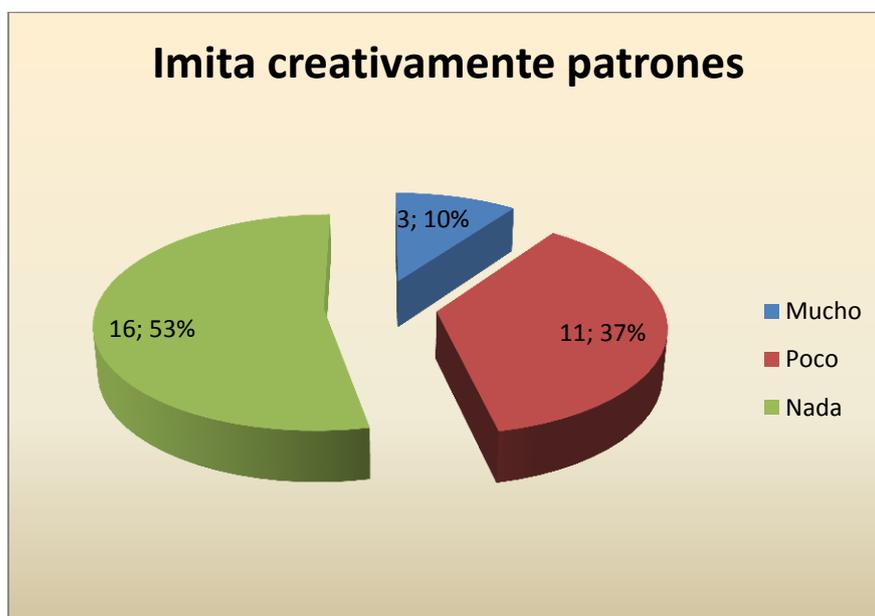
Tabla 13 Imita creativamente patrones

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	3	10%
Poco	11	37%
Nada	16	53%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas

Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 12. Imita creativamente patrones.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas

Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: De la observación efectuada se obtiene como resultado que un 53% no hacen imitaciones creativas de patrones, un 37% de los niños realizan pocas imitaciones creativas y un 10% muchas.

Interpretación: Se puede establecer que los estudiantes se limitan en el momento que tienen que salir de la rutina, presentando así dificultades al momento de realizar actividades creativas.

Criterio 3. Escucha narraciones cambia, suprime, aumenta ideas logrando ser creativo.

Tabla 14 Logra ser creativo

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	3	10%
Poco	11	37%
Nada	16	53%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 13. Logra ser creativo



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: Se visualiza que un 53% de los encuestados no escuchan narraciones ni cambian, suprimen, ni aumentan ideas logrando ser creativo, el 37% pocas veces lo son, mientras que el 10% demuestran logros muy creativos.

Interpretación: Se logra establecer la dificultad existente en los niños y niñas del nivel inicial en el innovar formas de comunicación ya sean verbales y no verbales lo que evidencia la falta de creatividad.

Criterio 4. Se integra al realizar rondas, bailes y juegos creativos.

Tabla 15. Se integra al realizar rondas, bailes y juegos creativos.

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	10	67%
Poco	16	20%
Nada	4	13%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 14. Se integra al realizar rondas, bailes y juegos creativos.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: Al realizar la ficha de observación da como resultados que el 34% de los niños y niñas se integran mucho en la participación de rondas, bailes y juegos creativos, mientras que hay un porcentaje mayor de un 53% que participan poco de estas actividades y 13% que no les gusta participar.

Interpretación: Se infiere que los niños no muestran soltura a realizar rondas, bailes y juegos, lo que crea limitación en el momento que tienen que salir de la rutina, mostrando así la falta de realizar actividades creativas.

Criterio 5. Explora mediante la manipulación de objetos y la mezcla de pintura realizando actividades creativas

Tabla 16. Explora, manipula y realiza actividades creativas.

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	8	27%
Poco	12	40%
Nada	10	33%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 15. Explora, manipula y realiza actividades creativas.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: Se hace referencia en base a lo observado que en los niños y niñas el 40% muy poco exploran manipulan objetos, mezclan pinturas realizando actividades creativas, un 33% nada y por último un 27 que practican mucho la actividad en mención.

Interpretación: Se establece que a los niños y niñas les gusta experimentar mediante la manipulación la realización de trabajos lo que hace referencia que ha desarrollado sus habilidades sensorperceptivas, pero no es un indicar suficiente para decir que el niño realiza actividades creativas.

Criterio 6. Juega al aire libre explorando y creando.

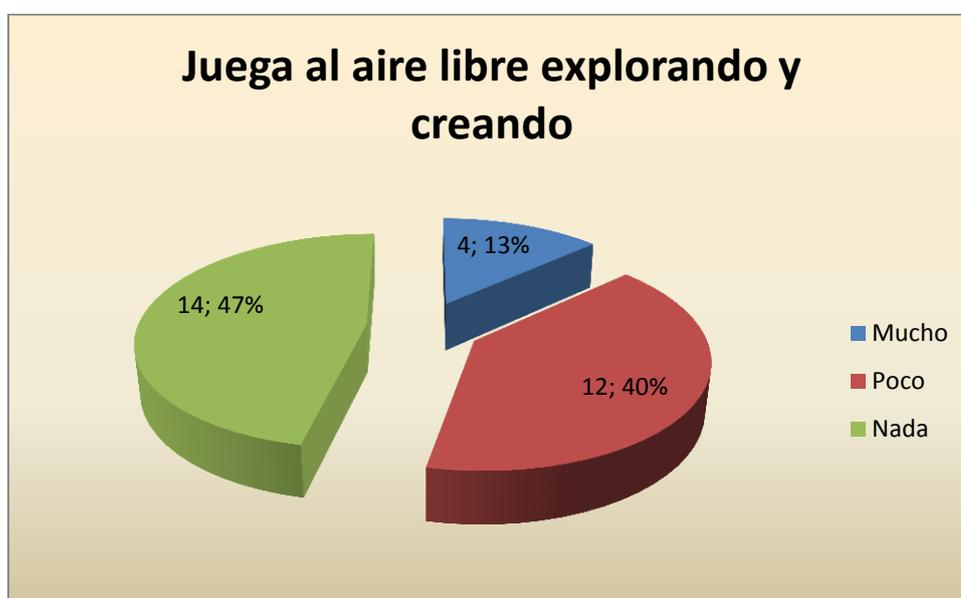
Tabla 17 Juega al aire libre explorando y creando.

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	4	13%
Poco	12	40%
Nada	14	47%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas

Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 16. Juega al aire libre explorando y creando.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas

Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: Se observa que un 47% de infantes no juegan al aire libre explorando y creando, tan solo un 40% participan poco y 13% mucho.

Interpretación: Se establece la relación de que los niños y niñas no participan con libertad en el espacio exterior de sus aulas por la poca funcionalidad del espacio lo que permite inferir en el poco contacto que tienen para desenvolverse en ambientes que propicien la creatividad.

Criterio 7. Trepa, rapta, combina obstáculo en su recorrido.

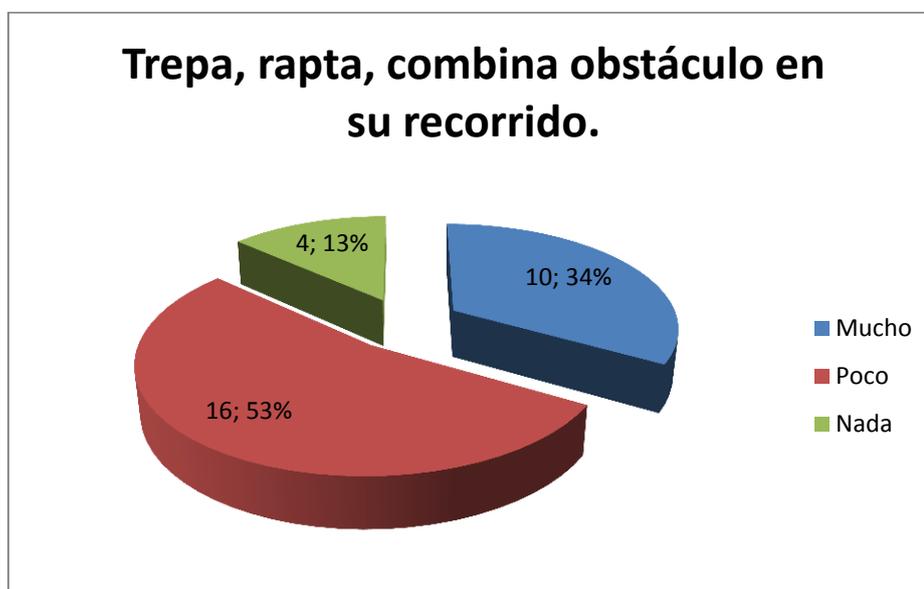
Tabla 18 Trepa, rapta, combina obstáculo en su recorrido.

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	10	34%
Poco	16	53%
Nada	4	13%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas

Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 17. Trepa, rapta, combina obstáculo en su recorrido.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas

Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: En base a lo observado los resultados obtenidos muestran que muchos equivale al 34% Trepan, raptan, combinan obstáculos en su recorrido. Un 53% poco y un 13% nada.

Interpretación: Se confirma que los niños y niñas no participan con libertad en el espacio exterior de sus aulas por la poca funcionalidad del espacio lo que permite inferir en el limitante que tienen para participar de actividades creativas.

Criterio 8. Ejecuta el garabateo creando nombres a su trabajo.

Tabla 19 Ejecuta el garabateo creando nombres a su trabajo.

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	10	40%
Poco	4	13%
Nada	16	47%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 18. Ejecuta el garabateo creando nombres a su trabajo.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: Los resultados evidencian que los infantes de esta escuela un 47% no ejecutan garabateo por crear nombres a sus trabajos, un 40% que corresponde a mucho y un 13% poco.

Interpretación: Se establece la habilidad de coordinación motriz que poseen los niños y niñas pero no muestran mayor participación por realizar representaciones gráficas que le den a sus trabajos la intencionalidad y representaciones propias a sus trabajos.

Criterio 9. Clasifica y ordena objetos de forma creativa.

Tabla 20 Clasifica y ordena objetos de forma creativa.

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	5	17%
Poco	9	30%
Nada	16	53%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 19. Clasifica y ordena objetos de forma creativa.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas
Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: Se observa que un 53% de niños y niñas no Clasifican y ordenan objetos de forma creativa, un 30% poco y tan solo un 17% se le asina a mucho.

Interpretación: Los estudiantes observados no muestran iniciativa por la realización creativa empleando objetos de su contexto escolar.

Criterio 10. Arma legos manifestando actitudes creativas

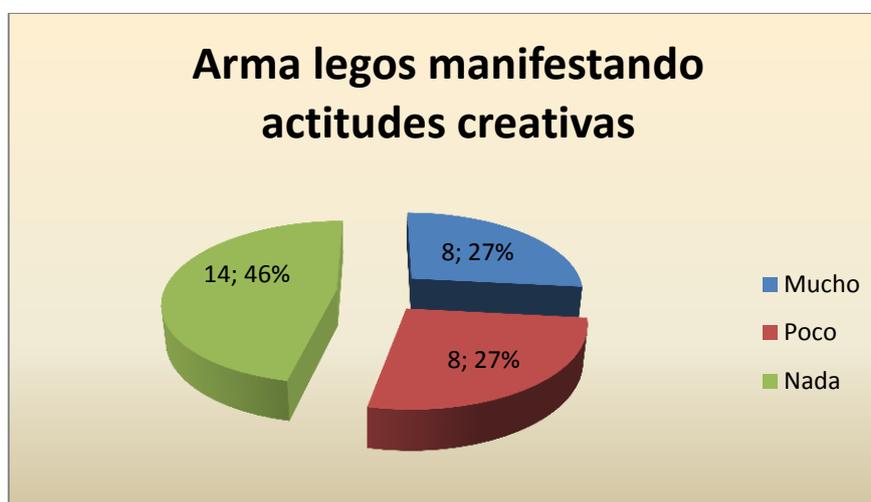
Tabla 21 Arma legos manifestando actitudes creativas.

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	8	33%
Poco	8	27%
Nada	14	40%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas

Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Gráfico 20. Arma legos manifestando actitudes creativas.



Fuente: Escuela fiscal Juan Vargas

Elaboración: Grace Merchán y Esther Navarro

Análisis: Los resultados en este criterio son que un 40% que en alternativa equivale a nada, mientras que el 33% a mucho y un 27% a poco es la frecuencia que presentan los niños y niñas por armar legos manifestando actitudes creativas.

Interpretación: Se puede relacionar que los niños y niñas se mueven con libertad en el espacio y ordena los objetos de su ambiente pero bajo el sometimiento de reglas ya establecidas, pero no por motivaciones personales que hagan referencia a que se desenvuelvan creativamente.

4.1.2 ANÁLISIS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA JUAN VARGAS.

- ✓ Los niños del nivel inicial se observa que participan en juegos grupales y se denota el respeto que tienen por sujetarse a reglas, asumir su participación lo que posibilita la interacción y funcionalidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- ✓ Se visualiza la poca participación en variadas manifestaciones artísticas y culturales que le permitan a los infantes incentivar el desarrollo de la creatividad.
- ✓ Muestran dificultad en el innovar formas de comunicación ya sean verbales y no verbales lo que evidencia la falta de creatividad.
- ✓ Los niños muestran soltura a realizar rondas, bailes y juegos a los que ya están acostumbrados, pero se limitan en el momento que tienen que salir de la rutina, mostrando así la falta de realizar actividades creativas.
- ✓ Se observa que les gusta experimentar mediante la manipulación la realización de trabajos lo que hace referencia que ha desarrollado sus habilidades sensoperceptivas, pero no es un indicar suficiente para decir que el niño realiza actividades creativas.
- ✓ Se observa que los niños y niñas no participan con libertad en el espacio exterior de sus aulas por la poca funcionalidad del espacio lo que permite inferir en el limitante que tienen para participar de actividades creativas.
- ✓ Se denota la capacidad motriz gruesa que permite que se relacione en la adecuada estructuración que poseen los niños y niñas de su esquema corporal.
- ✓ Se puede observar la habilidad de coordinación motriz que poseen los niños y niñas pero no muestran mayor participación por realizar representaciones gráficas que le den a sus trabajos la intencionalidad y sentido de personalizarlos.
- ✓ Se observa con lo que respecta a los dos últimos criterios de la ficha de observación que los niños y niñas se mueven con libertad en el espacio y ordena los objetos de su ambiente pero bajo el sometimiento de reglas ya establecidas, pero no por motivaciones personales.

4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS

Mediante los datos obtenidos se manifiesta la frecuencia de como muchos docentes estiman que la creatividad se limita tan solo a una actividad del pensamiento. Se observa importancia del juego y la perspectiva que tiene este en el aprendizaje de los niños y niñas.

Se compara como en concepto los docentes estiman la importancia del juego en el desarrollo infantil, pero en la práctica laboral las actividades lúdicas no están vinculadas a cumplir con este propósito.

Se puede apreciar que el total del porcentaje elevado de maestros que aprecian la importancia del juego desde etapas iniciales como recurso en este nivel de escolaridad de ahí de darle mayor participación a este recurso.

También se realiza la participación del docente en enfrentarse día a día a la aplicación de actividades que potencien el desarrollo de la creatividad. De ahí la importancia de una propuesta de solución que ayude a labor docente en el desarrollo de la creatividad la misma que respete el interés, necesidades de los niños y niñas del nivel inicial en la escuela objeto de análisis.

4.3 RESULTADOS

Mediante los resultantes del proceso de la recolección y tratamiento de la información por medio de herramientas estadísticas, se ha podido apreciar la necesidad de dar mayor funcionalidad al juego en las actividades del nivel inicial, el desconocimiento de los docentes en la aplicación de actividades lúdicas que permitan el desarrollo de la creatividad en los infantes del nivel Inicial de la Escuela Fiscal Juan Vargas.

Estableciendo estos resultados es evidente que cada involucrado en el trabajo investigativo manifiesta el adquirir conocimientos de cómo y qué actividades desarrollar que permitan el desarrollo de la creatividad.

4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Cuadro 2. Verificación de Hipótesis

Hipótesis General	Verificación
El juego influye en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015.	Se comprueba que los niños y niñas al disfrutar de actividades placenteras y acordes a su edad logran que adquieran habilidades que permitan el expresarse con creatividad.
Hipótesis particulares	Verificación
La enseñanza tradicional influye en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial.	El tradicionalismo en el proceso de enseñanza no les permite a los niños y niñas desarrollar un rol activo y protagonista en el aprendizaje lo que les limita a actuar con independencia, factor principal en el desarrollo de la creatividad.
El no realizar actividades creativas afecta en el desarrollo de los niños de educación inicial.	Se confirma la hipótesis pues al no desarrollar actividades creativas no se le permite a los niños y niñas crear una conciencia aplicada y capacidad de autoevaluación en sus accionar.
El no utilizar juegos incide en el aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial.	Se establece que la no aplicación de juegos genera que los niños no tengan posibilidades de interacción lo que incide directamente en la obtención de niveles crecientes de seguridad, confianza, convivencia armónica, construcción de operaciones del pensamiento, adquisición de diversidad lingüística y principalmente potenciar su creatividad.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1 TEMA

Guía de juegos en el desarrollo de destrezas en la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015

5.2 FUNDAMENTACIÓN

Guía de juegos ha sido estructurado bajo la teoría constructivista en donde los niños toman un rol protagonista en su proceso de aprendizaje y enmarca al docente como mediador en la adquisición del conocimiento, proveedor de experiencias.

Se ofrece un proceso de formación mediante interacciones producto de actividades bien dirigidas tengan la propiedad de generar procesos de desarrollo individual y colectivos.

Este trabajo encuentra su sustento en incentivar que el ambiente de enseñanza aprendizaje sea positivo, en donde los niños puedan estar en libertad de compartir creativamente sus ideas, emociones, vivencias adquiriendo así experiencias favorables y constructivas de aprendizaje.

5.3 JUSTIFICACIÓN

En este trabajo investigativo su propuesta contempla el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015 enmarcado en aprender divirtiéndose.

Esta propuesta brinda como aporte a los docentes y profesionales una serie de juegos que despierten en los niños y niñas la exploración por actitudes creativas, en todo caso se trata de impulsar el potencial intelectual en los infantes.

A partir de esta propuesta se espera que los niños y niñas estén en capacidad de realizar producciones creativas e innovadoras. El obtener que los infantes alcancen excelentes cualidades en la improvisación desde del nivel inicial les permite que se enfrenten sin temor a todo tipo de reto o exigencia académica, profesional y en la cotidianidad hasta la vida adulta.

Con este trabajo no se pretende formar mentes súper dotadas, lo que se desea alcanzar es que los párvulos estén en capacidad de responder a exigencias y estándares de calidad de las nuevas exigencias académicas.

5.4 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

5.4.1 Objetivo General

Desarrollar la creatividad empleando juegos para alcanzar cualidades en improvisación en niños y niñas 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015.

5.4.2 Objetivos específicos

- Impulsar el uso metodológico de juegos para el desarrollo de la creatividad.

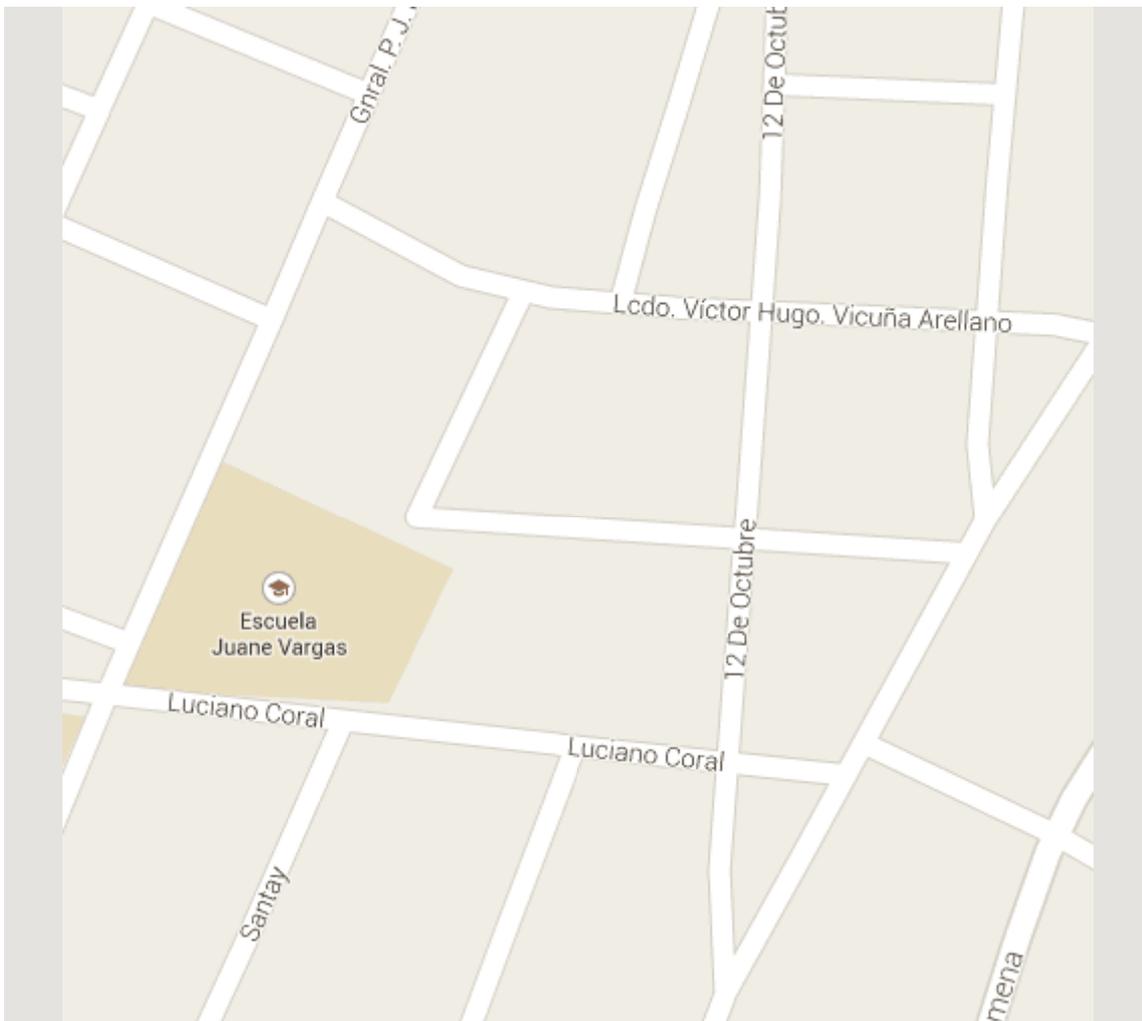
- Aplicar producciones creativas e innovadoras en el nivel de inicial.
- Fortalecer el trabajo docente mediante el uso de juegos que desarrollen la creatividad.

5.5 UBICACIÓN

La elaboración de esta propuesta ha sido estructurada para llevarse a cabo en:

- País: Ecuador
- Provincia; Guayas
- Cantón: Milagro
- Sector: Urbano
- Sostenimiento: Fiscal.

Gráfico 21.Ubicación física del cantón Milagro



5.6 FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

Esta propuesta responde a parámetros que permiten su realización y son:

Financiera: Se determina que esta propuesta respeta la viabilidad en cuanto a valores, pues los gastos se ajustan a un presupuesto viable de inversión.

Legal: se fundamenta su desarrollo tomando como sustento legal la Constitución de la República del Ecuador, Derechos de los niños, código de la niñez y adolescencia y en el Plan nacional del Buen Vivir.

Técnica: Se cuenta con información científica suficiente, recursos tecnológicos que permitan la elaboración y ejecución de la misma.

Recursos humanos: Este trabajo para su desarrollo cuenta con asesoramiento profesional pues ha sido guiado, revisado y corregido por un asesor académico de proyecto. Cuenta con la venía del director y docentes, colaboración de los representantes legales y el entusiasmo de niños y niñas para su aplicación.

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Este manual de juegos en el desarrollo de destrezas en la creatividad contiene una variedad de juegos como sugerencia para promover el aprendizaje activo. Se presenta como una guía que permita el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño para el diario vivir.

El presente manual pretende potenciar con eficacia las interacciones de aprendizaje en donde los estudiantes adquieran capacidades y destrezas que les permitan expresarse creativamente.

El educador puede emplear esta propuesta como un aporte pedagógico que considere los intereses de los niños y niñas dejando atrás las clases de modo rutinario para este propósito la presente propuesta ha sido elaborada poniendo a disposición 15 juegos que producirán cambios en cada uno de los participantes de este trabajo:

Institución educativa: pues compromete a los docentes en el uso de nuevas actividades pedagógicas.

Docentes: Innovar en sus procesos de enseñanza aprendizaje.

Niños y niñas: Participan activamente en su proceso de aprendizaje.

Investigadoras: Se participa en acciones de movilidad social, pues al otorgar esta propuesta presentan su aporte a la sociedad.

Esta propuesta para encontrar mayor sentido al mismo se la ha estructurado de la siguiente manera.

- Nombre del juego
- Materiales
- Desarrollo metodológico:

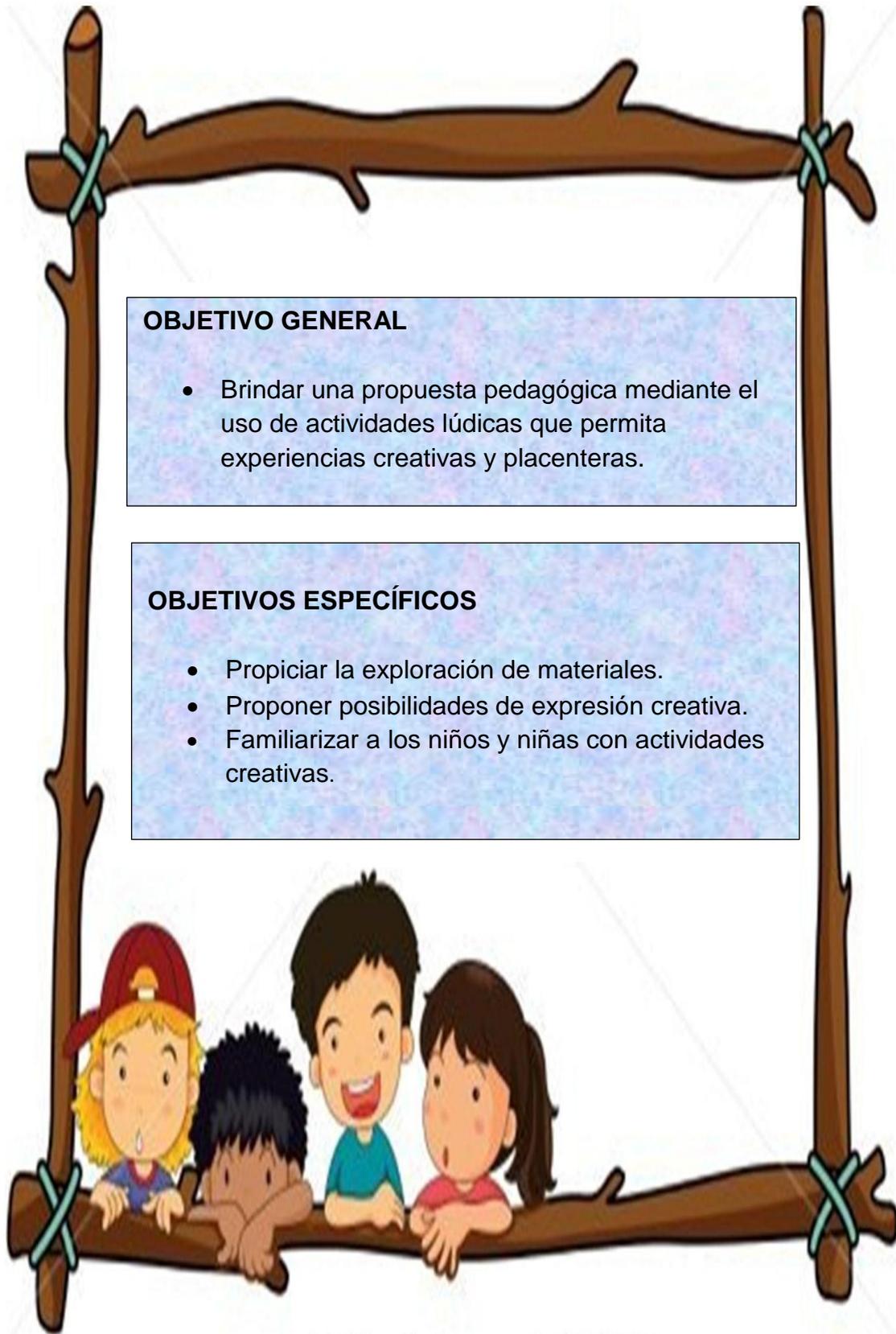
5.7.1 Actividades

Par concretar esta propuesta ha sido necesaria

- Seleccionar el tema de la propuesta.
- Buscar información pertinente y de relevancia que permita los objetivos planteados.
- Elaborar la propuesta
- Confección de material de apoyo para su aplicación
- Revisión y asesoramiento con respecto al contenido de la propuesta por parte del asesor de proyecto.

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS
EN EL
DESARROLLO DE DESTREZAS
EN LA CREATIVIDAD





OBJETIVO GENERAL

- Brindar una propuesta pedagógica mediante el uso de actividades lúdicas que permita experiencias creativas y placenteras.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Propiciar la exploración de materiales.
- Proponer posibilidades de expresión creativa.
- Familiarizar a los niños y niñas con actividades creativas.

ACTIVIDADES



Pequeños escultores

Teñimos Servilletas

Portarretratos

Instrumentos musicales

Hacemos experimento

Alcancías

Disfraces

¹⁹ <http://educandoenlatv.webnode.es/products/sid%20el%20ni%C3%B1o%20cientifico/>

Mensaje colgante

Brillantinas de colores

¡A disfrazarnos!

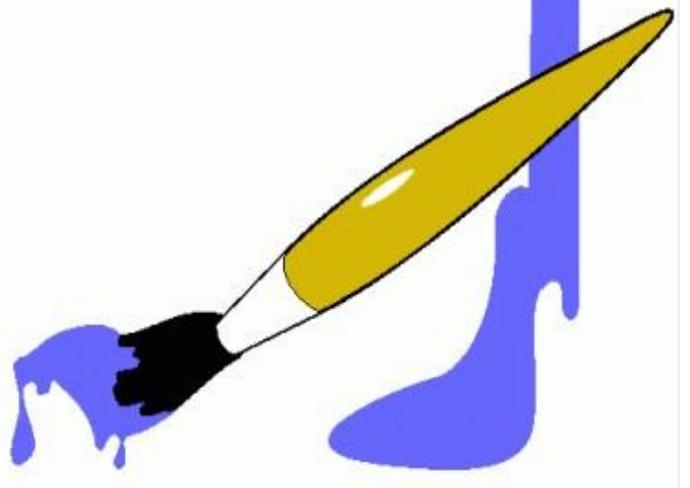
De picnic en la naturaleza

La magia

Como mamá y papá

El castillo más grande

El mapa del tesoro



PEQUEÑOS ESCULTORES

Materiales:

- Barro
- Agua
- Palos de helado
- Cucharitas
- Cartón

Ámbito: Expresión artística

Destreza: Expresar su opinión al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura.

Objetivo: Incentivar la elaboración de producciones propias que involucre ingenio y creatividad.

Procedimiento Metodológico

- Mostrar video o fotos de diferentes esculturas de arte
- Conversar sobre lo que es una escultura.
- Explorar el material
- Elaborar esculturas con el material
- Colocar las esculturas que elaboraron los niños y niñas sobre el pedazo de cartón.
- Organizar la exposición de sus esculturas.



20

²⁰ <http://eisorolla.blogspot.com/>

TEÑIMOS SERVILLETAS

Materiales:

- Cuadrados de 30 x 30cm de tela de algodón blanco
- Alambre
- Pinzas
- Papel crepé de colores variados.
- Lavacaros pequeñas
- Agua
- Rincón de arte

Ámbito: Expresión artística

Destreza: Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.

Objetivo: Inducir al descubrimiento y la creatividad por medio de las interrogantes planteadas permitiendo que los niños y niñas utilicen su creatividad.

Procedimiento Metodológico

- Conversar con los niños y niñas sobre la actividad que van a realizar y las medidas de cuidado que deben de considerar.
- Formar grupos de trabajo.
- Asignar que cada grupo trocen papel crepe de diferente color.
- Poner agua tibia sobre las lavacaros.
- Distribuir las lavacaros a cada grupo.
- Incorporar el papel trozado dentro de la lavacara.
- Esperar que el agua se tiña.

- Realizar interrogante ¿Qué pasara si con nuestros pañuelos blancos si lo mojamos con el agua que está en esta lavacara.
- Indicar a los niños y niñas que sujeten el pañuelo por el extremo, sumergirlos en el agua por unos minutos, escurrirlos.
- Previamente la docente debe de extender un cordel con el alambre a la altura de los niños y niñas.
- Entregar pinzas para que ellos extienda sus pañuelos sobre el cordel.
- Aprovechar el rincón de arte para que los niños decoren sus pañuelos con pintura de tela, escarcha y demás detalles a manera personal.



21

²¹ <http://sedaypetalos.blogspot.com/2011/11/diy-servilletas-tenidas.html>

PORTARRETRATOS

Materiales:

- Cartón
- Temperas
- Fomix
- Fotografías

Ámbito: Expresión artística

Destreza: Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.

Objetivo: Realizar trabajos con acabados creativos.

Procedimiento Metodológico

- Recortar el cartón con estilete (lo hará la maestra y el tamaño dependerá del tamaño de la foto que enviaron los padres) debe de haber dos piezas cortadas en el mismo tamaño, además de un triángulo que funcione como soporte para sujetar el porta retrato.
- Entregar a los niños y niñas el cartón cortado, temperas y pinceles para que pinten los cartones con los colores de su deseo.
- Permitir que peguen pedazos de fomix sobre la portada del portarretrato.
- Colocar la foto entre las parte del cartón, pegar el soporte.



22

²² <http://www.imagui.com/a/portaretrato-foami-molde-cX8ayk77z>

INSTRUMENTOS MUSICALES

Materiales:

- Cocos
- Un pedazo de caña gadua de 5 x 2 cm.
- Clavos pequeños
- Un galón
- Un parche previamente remojado 6hrs., como mínimo

Ámbito: Expresión artística.

Destreza: Discriminar sonidos onomatopéyicos y diferencia los sonidos naturales de los artificiales.

Objetivo: Realizar trabajos con acabados creativos

Procedimiento Metodológico

- Quitar al coco la fibra exterior.
- Lijar al coco.
- Realizar dos tapas una en la parte superior debe ser grande y la otra en la parte inferior debe ser pequeña.
- Sacar la pulpa
- Situar el parche tenso sobre el orificio superior y clavar.
- Adherir un galón para cubrir los clavitos.
- Soldar ambos cocos con la caña gadúa, pegando.
- Pegar con baquetas de goma.



23

²³ creciendoconmusicblog.wordpress.com/2012/02/06/preparemos-unas-maravillosas-maracas/

HACEMOS EXPERIMENTOS

Materiales:

- Cartón
- Temperas
- Fomix
- Fotografías

Ámbito: Relaciones con el medio natural y cultural

Destreza: Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación.

Objetivo: Promover en los infantes el interés por los temas científicos, experienciales y creativos.

Procedimiento metodológico

- Promover en los niños el interés por los temas científicos.
- Fomentar el intercambio y la participación entre los niños.
- Realizar experiencias, observaciones e investigaciones que los acerquen al mundo de las ciencias.
- Formulación de anticipaciones e hipótesis.
- Formulación de anticipaciones y preguntas.

24



²⁴ <http://es.slideshare.net/mire2706/rincon-de-experimentos-1-18712684>

ALCANCÍAS CON BOTELLAS DESCARTABLES

Materiales:

- Una botella vacía plástica de 1/2 litro ya sea de gaseosa o agua
- Pintura acrílica
- Recortes de fomix.
- Cinta de colores

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Destreza: Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.

Objetivo:

Incentivar la creatividad en niños y niñas mediante el trabajo colectivo.

Procedimiento metodológico:

- Poner cinta aisladora de colores en la tapa, para que no se pueda abrir.
- Cubrir la botella plástica con pintura acrílica o esmalte en aerosol, decorar con fomix como por ejemplo ojos, orejas, etc.
- Forma una ranura por la cual pasará la moneda para poder ser depositada, pero no se podrá adquirir.
- Este material puede ser llevado a casa para incitar el ahorro o para colocar como adorno.
- Para proceder al retiro del dinero ahorrado habrá que cortar la parte de arriba de la botella, lo cual promoverá para que los pequeños no retiren el dinero hasta que hayan logrado su objetivo.



25

²⁵ <http://www.aprenderahacer.com/alcancia-con-botellas-de-plastico/>

MENSAJE COLGANTE

Materiales:

- Cartón duro o cartulina gruesa
- Restos de papel metalizado
- Cintas de colores
- Musgo de floristería
- Tijeras
- Varilla de madera.

Ámbito: Expresión artística

Destreza: Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.

Objetivo: Realizar decoraciones creativas con objetos del entorno.

Procedimiento metodológico:

- Este es un fácil y atractivo adorno que se puede realizar para la decoración de la sala o un lugar especial.
- Su tamaño varia de acorde al lugar donde ira exhibido.
- Lo primordial que se debe hacer es aglomerar todos los materiales que se utilizaran.
- Se elige un modelo de letras para luego plasmarlas en la cartulina o cartón y las recortamos.
- Esta actividad se la puede realizar con sus alumnos.
- Decorar las letras con motivos diferentes.



26

²⁶ http://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-492666522-movil-para-bebes-de-corazones-cuna-del-bebe-regalo-para-bebe-_JM

BRILLANTINAS DE COLORES

Materiales:

- Temperas
- Un palo de escoba o varilla de madera
- Cartulinas o cartón
- Varias cintas

Ámbito: Convivencia

Destreza: Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.

Objetivo:

Desarrollar la creatividad e imaginación por medio del juego.

Procedimiento metodológico:

- Cubrir las letras con t mpera o pintura de color negro.
- Adherir estrellas elaboradas de papel metalizado de caramelos, envoltorio de cigarrillo etc.
- Cortar un pelo fino que sea de escoba, ca a de luz, que sea liviano.
- Cuando las letras ya est n terminadas y secas les realizamos un orificio peque o por donde colocamos una cinta beb  o cinta de regalo.
- Colgamos estas cintas con las letras al soporte que realizamos, luego colgamos este soporte en la pared o el lugar elegido.
- ²⁷Si lo realizamos en tama o peque o, es un lindo m vil para regalar y muy econ mico.



²⁷ <http://www.carolinallinas.com/2014/08/varitas-magicas-para-hacer-en-casa.html>

¡A DISFRAZARNOS!

Materiales:

- Bolsas de consorcio
- Bolsas plásticas de distintos colores
- Papel periódico
- Cinta adhesiva ancha
- Recortes de tela
- Goma

Ámbito: Expresión artística.

Destreza: Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.

Objetivo: Fomentar el Rincón de Dramatización para incentivar a los niños a jugar en él permitiendo así su creatividad e imaginación.

Procedimiento metodológico:

- Con fundas negras podremos hacer la base de cualquier disfraz, se recorta en los costados haciendo orificios para los brazos y en la parte superior un orificio para la cabeza.
- Luego se podremos incluir detalles como cola de animales, botones, flecos, bolsillos etc.
- Esto lo podríamos hacer con fundas plásticas de varios colores, cartones, cartulinas, recortes de tela, goma.
- En la cabeza puede adornarse con papeles periódicos.
- Se podría hacer coronas con distintos modelos.
- Con las fundas de colores se pueden crear pelucas.

DE PICNIC EN LA NATURALEZA

Materiales:

- Bosque o Parque Nacional
- Frutas
- Legumbres
- Pan
- Queso
- Fundas para basura

Ámbito: Relaciones con el medio natural y cultural.

Destreza: Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial.

Objetivo:

Lograr que el niño y niña obtenga una percepción de lo importante que es la preservación del medio ambiente y la diversidad de elementos naturales.

Procedimiento metodológico:

- Se les propondrá que practiquen ejercicios respiratorios haciendo uso de la imaginación para realizar diferentes actividades.
- Se les pedirá a los niños y niñas que cierren sus ojos y haciendo silencio descubran los diferentes sonidos de su entorno.
- Se dirá a los niños y niñas que se pongan de pie y caminen muy despacio observando su entorno.
- Se realizará preguntas de lo anterior expuesto.
- La educadora les guiará haciéndolos caminar y buscar los animales e insectos que encuentren.
- La docente presentará la canasta de alimentos que contienen frutas, legumbres, pan, etc.
- Conversaran sobre todo lo observado estableciendo colores, texturas y demás.

LA MAGIA

Materiales:

- Una varita (mágica)
- Un palito fino
- Cinta de color gris

Ámbito: Expresión artística.

Destreza: Ejecutar patrones de más de dos ritmos con partes del cuerpo y elementos o instrumentos sonoros.

Objetivo:

Ubicación de su cuerpo en el entorno espacial.

Procedimiento metodológico:

- Los niños deberán desplazarse por todo el salón libremente.
- La Docente presentará la varita mágica.
- Advertirles que una vez que la varita mágica tenga contacto con ellos se transformarán en el animalitos como por ejemplo: gato, perro, conejo, (entre otros)
- Al estar encantados se solicitara que corran, salten, gateen, agacharse ir debajo de la mesa, simular que duermen, simular que les duele la cabeza, que roncan.
- Ceder la varita mágica a cada uno de los niños para que ellos sean los que dirijan la actividad y establezcan nuevas formas de imitación.



28

dreamstime.com

²⁸ <http://es.dreamstime.com/im%C3%A1genes-de-archivo-libres-de-regal%C3%ADas-varita-m%C3%A1gica-image26236739>

COMO MAMÁ Y PAPÁ

Materiales:

- Bisutería
- Prendas de vestir
- Zapatos
- Espejo grande

Ámbito: Expresión artística.

Destreza: Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.

Objetivo:

Desempeñar roles y establecer relaciones.

Procedimiento:

- Presentar las diferentes prendas de vestir.
- Las prendas de vestir deben ser de fácil colocación para los niños.
- Situar las prendas de vestir en un cesto o canasta.
- Pedir a los niños que se coloquen las prendas de su elección y se disfracen de un determinado miembro de la familia.
- Luego de estar listos con el disfraz realizar las imitaciones.
- Inducir a la creatividad e imaginación del desempeño de roles.

29



²⁹ <http://www.imagui.com/a/ninos-disfrazados-de-profesiones-iMdXoXdKy>

EL CASTILLO MÁS GRANDE

Materiales:

- Rollos de papel higiénico
- Papel de varios colores
- Tijeras
- Pegamento

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Destreza: Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.

Objetivo: Favorecer y afianzar la coordinación óculo manual en creaciones lúdicas.

Procedimiento:

- Comenzamos recortando un rectángulo de papel de seda un poco más ancho papel higiénico y pegarlo.
- Guardar el papel que nos sobra de la parte superior en el interior del tubo.
- Realizamos el mismo procedimiento con todos los tubos de papel.
- Realizar otras cintas de colores que no sean iguales al que pego en el cilindro.
- Las cintas deben ser siempre de color más intenso que la del papel del tubo.
- Adherir las tiras de papel en los tubos de papel.
- Doblarlas con los dedos, haz un corte irregular no con tijeras.
- Manipulando las tijeras efectúe unos cortes tipo ranuras en los extremos de cada uno de los tubos para poder ajustar las piezas de tu escultura.
- Cuanta mayor sea el número de piezas que se elabore, más complicado y entretenido será la construcción que ejecuten los niños y niñas.

EL MAPA DEL TESORO

Materiales:

- Cartulinas
- Hojas
- Pinchos
- Tijeras
- Escarchas

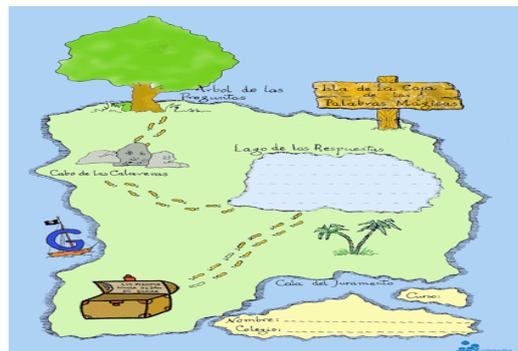
Ámbito: Comprensión y expresión del lenguaje.

Destreza: Describir oralmente imágenes gráficas.

Objetivo: Fomentar y desarrollar la capacidad creativa visual y el nivel de comprensión permitiendo el trabajo en equipo.

Procedimiento:

- Elaborar un mapa de ruta empleando hojas
- Diseñar las pistas que se proveerán a los estudiantes.
- Diseñar estrellas en cartulinas y decorarlas con escarchas.
- Construcción del baúl del tesoro.
- Poner las pistas en lugares de fácil acceso que permitan encontrar el tesoro.³⁰



³⁰ EDUCACIÓN INICIAL, <http://www.educacioninicial.com/ei/areas/plastica/manualidades/index.asp>
Recuperado el 20/02/2015

5.7.2 RECURSOS, ANÁLISIS FINANCIERO

Tabla 21

RECURSOS	CANTIDAD	VALOR UNIT.	VALOR TOTAL
Internet	6 meses	\$25.00	\$150.00
Copias	350	\$0.05	\$175.00
Impresiones	220	\$0.15	\$330.00
Llamadas	6 meses	\$ 22.00	\$132.00
Transporte	\$ 80.00	\$ 40.00	\$ 480.00
TOTAL			\$ 1,267.00

Fuente: Datos de la investigación
Elaborado por: Grace Merchán y Ester Navarro

5.7.3 IMPACTO

En el siguiente trabajo una vez aplicada la propuesta la misma que consiste en un Manual de juegos en el desarrollo de destrezas en la creatividad los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del cantón Milagro, la provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015

Se beneficiara a niños, docentes y familia en general pues se impactará directamente en el desarrollo de los infantes en el incremento de su creatividad que les permita comunicar sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones facilitado las interacciones con las personas de su entorno.

5.7.4 Cronograma

Cuadro 4

ACTIVIDADES	Octubre				Noviembre				Diciembre					Enero					Febrero							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4				
SEMANA																										
Selección del tema del proyecto de investigación	■	■																								
Elaboración del capítulo I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.			■	■																						
Elaboración del capítulo II. MARCO REFERENCIAL.					■	■	■	■	■																	
Elaboración del capítulo III. MARCO METODOLÓGICO.										■	■	■														
Elaboración del capítulo IV ANÁLISIS DE RESULTADOS.													■	■	■											
Elaboración del capítulo V PROPUESTA																	■	■	■	■						
Aprobación del trabajo																					■	■				
Entrega de borrador para revisión																									■	
TUTORIAS			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				

Fuente: Datos de la investigación
Elaborado por: Grace Merchán y Ester Navarro

5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta

Para la evaluación de esta propuesta una vez aplicada se realizará mediante el control considerando la secuencia de desarrollo de los infantes que fueron objeto de estudio de esta investigación, para la comprobación de los logros obtenidos en cuanto al desarrollo de la creatividad.

- Si los niños y niñas participan en diversas actividades de juegos asumiendo roles creativos.
- Disfruta de participar libre y voluntariamente de actividades artísticas individuales y grupales con creatividad.
- Expresa su opinión al observar una obra artística.
- Se integra en la participación de diferentes manifestaciones artísticas que le permitan expresarse libremente y con creatividad.
- Realiza actividades creativas empleando técnicas grafoplásticas.
- Personaliza sus trabajos con iniciativa propia.
- Defiende sus ideas y preferencias.

CONCLUSIONES

- Se establece la necesidad de innovar la metodología de enseñanza que permita generar un nuevo rol tanto en docentes y estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del nivel Inicial, para actuar con independencia, factor principal en el desarrollo de la creatividad.
- Se concluye según los datos obtenidos en la importancia de realizar actividades creativas que den apertura a los niños y niñas por crear una conciencia aplicada y capacidad de autoevaluación en sus acciones.
- Se establece que la no aplicación de juegos genera que los niños no tengan posibilidades de interacción lo que incide directamente en la obtención de niveles crecientes de seguridad, confianza, convivencia armónica, construcción de operaciones del pensamiento, adquisición de diversidad lingüística y principalmente potenciar su creatividad.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda innovar la metodología de enseñanza que del nivel Inicial, en donde niños y niñas actúen con independencia, factor principal en el desarrollo de la creatividad.
- Se sugiere considerar la importancia de realizar actividades creativas que den apertura a los niños y niñas por crear una conciencia aplicada y capacidad de autoevaluación en sus accionar.
- Es necesario implementar juegos generen que los niños tengan posibilidades de interacción lo que incide directamente en la obtención de niveles crecientes de seguridad, confianza, convivencia armónica, construcción de operaciones del pensamiento, adquisición de diversidad lingüística y principalmente potenciar su creatividad.

BIBLIOGRAFÍA

ALEGSA. (s.f.). <http://www.alegsa.com.ar/Dic/tecnologia.php>. Recuperado el 02 de septiembre de 2011, de <http://www.alegsa.com.ar/Dic/tecnologia.php>

ANTOLÍN, M. (2009). *Como estimular el desarrollo de los niños y despertar sus capacidades*. Colombia.

ANTORAZ, E. V. (2010). *Desarrollo cognitivo y motor*. España: Editex.

CODIGO, N. Y. (2003). *CODIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA*.

CARDENAS, Katherine y CISNERO, Tatiana: , los juegos grupales como potenciador del autoestima infantil , Milagro en el año 2013, Proyecto de grado previo a la obtención del título de licenciatura en ciencias de la educación, mención licenciatura en educación parvulario. Universidad Estatal de Milagro, Milagro, 2008

EDUCACIÓN INICIAL, Recuperado el 20/02/2015

<http://www.educacioninicial.com/ei/areas/plastica/manualidades/index.asp>

FREINET, C, (1999) *Técnicas de la Escuela Moderna* (39. Ed) México : Siglo 21.

GASSÓ, A. (2011). *LA EDUCACIÓN INFANTIL MÉTODOS Y TÉCNICAS Y ORGANIZACIÓN*.

HERRAN,A (2003) *Práctica de la enseñanza en educación infantil*, Madrid, Printed in Spain.

KOSTELNIK, Marjorie: *Desarrollo Social de los niños*, Learning, 2009

LOWEN,A (2002) *La experiencia del placer*. Buenos Aires: Paidós.

Mariotti, F. (2012). *La Recreación y los Juegos*. Mexico: TRILLAS.

Marjorie, K. (2009). *Desarrollo social de los niños* . Learning.

Moyles, J. (2005). *El Juego En La Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.

QUINTO, Mabel Incidencia de los juegos en el desarrollo del pensamiento lógico, 2013- 2014 Tesis de investigación previo a la obtención del título Magister en Educación Parvularia., Guayaquil, 2014

SALVADOR, G. (2009). *TEORIA SOCIOLOGICA MODERNA*. CLARET.

UNEMI. (s.f.). *Repositorio*. Recuperado el 20 de Enero de 2015, de <http://repositorio.unemi.edu.ec/>

VIVIR, P. N. (2009- 2013). *PLAN DE DESARROLLO*. Quito: SEMPLADES.

Linkografía

<http://colegiomundocreativo.amawebs.com/>

http://www.stockphotos.mx/image.php?img_id=19538672&img_type=1

<http://educandoenlatv.webnode.es/products/sid%20el%20ni%C3%B1o%20cientifico/>

<http://eisorolla.blogspot.com/>

<http://sedaypetalos.blogspot.com/2011/11/diy-servilletas-tenidas.html>

<http://www.imagui.com/a/portaretrato-foami-molde-cX8ayk77z>

creciendoconmusicblog.wordpress.com/2012/02/06/preparemos-unas-maravillosas-maracas/

<http://es.slideshare.net/mire2706/rincon-de-experimentos-1-18712684>

<http://www.aprenderahacer.com/alcancia-con-botellas-de-plastico/>

http://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-492666522-movil-para-bebes-de-corazones-cuna-del-bebe-regalo-para-bebe-_JM

<http://www.carolinallinas.com/2014/08/varitas-magicas-para-hacer-en-casa.html>

<http://es.dreamstime.com/im%C3%A1genes-de-archivo-libres-de-regal%C3%ADas-varita-m%C3%A1gica-image26236739>

<http://www.imagui.com/a/ninos-disfrazados-de-profesiones-iMdXoXdKy>

EDUCACIÓN INICIAL,

<http://www.educacioninicial.com/ei/areas/plastica/manualidades/index.asp> Recuperado el 20/02/2015

ANEXOS

ANEXO 1

CUADRO CAUSA-EFECTO



ANEXO 2



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA FICHA DE OBSERVACIÓN

La ficha de observación es realizada con la finalidad de obtener información que nos guíara a la solución del proceso investigativo de Educación Inicial.

Los datos obtenidos mediante esta Ficha de observación serán confidenciales y de absoluta reserva únicamente para uso de la investigación.

N°	INDICADORES	Mucho	Poco	Nada	%
1	Realiza actividades de juegos respetando turnos.				
2	Imita creativamente patrones con objetos de su entorno.				
3	Escucha narraciones cambia, suprime, aumenta ideas logrando ser creativo.				
4	Se integra al realizar rondas, bailes y juegos creativos.				
5	Explora mediante la manipulación de objetos y la mezcla de pintura realizando actividades creativas.				
6	Juega al aire libre explorando y creando.				
7	Trepa, rapta, combina obstáculo en su recorrido.				
8	Ejecuta el garabateo creando nombres a su trabajo.				
9	Clasifica y ordena objetos de forma creativa.				
10	Arma legos manifestando actitudes creativas.				

ANEXO 3



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA FICHA DE OBSERVACIÓN

La ficha de observación es realizada con la finalidad de obtener información que nos guíara a la solución del proceso investigativo de Educación Inicial.

Los datos obtenidos mediante esta Ficha de observación serán confidenciales y de absoluta reserva únicamente para uso de la investigación.

N°	INDICADORES	Mucho	%	Poco	%	Nada	%
1	Realiza actividades de juegos respetando turnos.	10	60	16	27	4	13
2	Imita creativamente patrones con objetos de su entorno.	3	10	11	37	16	53
3	Escucha narraciones cambia, suprime, aumenta ideas logrando ser creativo.	3	10	11	37	16	30
4	Se integra al realizar rondas, bailes y juegos creativos.	10	67	16	20	4	13
5	Explora mediante la manipulación de objetos y la mezcla de pintura realizando actividades creativas.	8	27	12	40	10	33
6	Juega al aire libre explorando y creando.	4	13	12	40	14	47
7	Trepa, rapta, combina obstáculo en su recorrido.	10	67	6	16	4	13
8	Ejecuta el garabateo creando nombres a su trabajo.	12	40	4	13	14	47
9	Clasifica y ordena objetos de forma creativa.	5	17	9	30	16	53
10	Arma legos manifestando actitudes creativas.	8	33	8	14	12	40

ANEXO 4



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

Esta información que se obtendrá en la presente encuesta es sumamente esencial para conocer los resultados, que nos guíaran en el proceso de aplicación de nuestro proyecto de investigación. Conteste estas breves preguntas seleccionando la respuesta de su elección con una X.

La información aquí recopilada es confidencial y de absoluta reserva únicamente para uso de la investigación. Por lo tanto, sírvase prescindir de identificación alguna.

1. ¿Al escuchar el término creatividad usted lo relaciona con?

- Acciones que hacen que el hombre sea mejor persona. ()
- Procesos del pensamiento. ()
- Capacidad de producir cosas nuevas. ()

2. ¿Considera usted que es importante que los niños y niñas del nivel inicial jueguen?

TOTALMENTE DE ACUERDO ()

DE ACUERDO ()

EN DESACUERDO ()

3. ¿Cree usted que los docentes deben realizar actividades que favorezcan al desarrollo de la creatividad?

SIEMPRE ()

CASI SIEMPRE ()

NUNCA ()

4. ¿Con que frecuencia considera usted que el docente del nivel inicial debe de incluir en su trabajo el juego en este nivel?

SIEMPRE ()

RARA VEZ ()

NUNCA ()

5. ¿Con que frecuencia realiza usted actividades que propicien el desarrollo de la creatividad en los niños a su cargo?

SIEMPRE ()

RARA VEZ ()

NUNCA ()

6. ¿Cree usted que al ayudar a los niños y niñas en el desarrollo de la creatividad sienta bases para el aprendizaje?

TOTALMENTE DE ACUERDO ()

DE ACUERDO ()

EN DESACUERDO ()

7. ¿Es importante que el docente conozca suficientes estrategias lúdicas para evitar el tradicionalismo en el proceso de enseñanza aprendizaje?

TOTALMENTE DE ACUERDO ()

DE ACUERDO ()

EN DESACUERDO ()

8. ¿Qué grado de importancia debe tener el desarrollo de la creatividad en el nivel inicial?

ALTO ()

MEDIO ()

BAJO ()

9. ¿Cree usted que el juego ayuda en el desarrollo?

Motor ()

Afectivo ()

Cognitivo ()

Afectivo ()

Todas las anteriores ()

Ninguna de las anteriores ()

10. ¿Estaría usted dispuesto a desarrollar la creatividad de los niños y niñas a su cargo?

SI ()

NO ()

ANEXO 5

Milagro, 20 de Enero del 2015

Lcda. Julieta Pincay Carranza
DIRECTORA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA N°9.
JUAN E. VARGAS.
Milagro

De nuestras consideraciones:

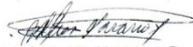
Esther María Navarro Ponce y Grace Narcisa Merchán Pérez, Egresadas en la carrera de Educación Inicial de la Facultad de Educación Semi-presencial Y A Distancia, nos dirigimos a usted muy respetuosamente para informarle y solicitarle lo siguiente:

La Universidad Estatal de Milagro, como parte del proceso de graduación previo a la obtención del título de Educadoras de Educación Inicial, nos pide elaborar la tesis de grado para lo cual debemos realizar un proyecto investigativo previo a la misma el cual debe ser aplicado en una Institución Educativa en el área de Inicial.

Por lo expuesto y habiendo observado que en la Institución que usted acertadamente dirige, en el Inicial 1, requiere desarrollar la creatividad mediante el juego, por lo que SOLICITAMOS su AUTORIZACIÓN para realizar dicha labor el cual será beneficioso tanto para los niños y niñas del área antes mencionada como para la Institución.

Agradeciéndole de antemano por la aceptación que le dé a la presente, nos suscribimos de usted.

Atentamente,


Esther M. Navarro P.
EGRESADA
UNEMI


MSc. Maritza Morán
TUTORA
UNEMI


Grace N. Merchán P.
EGRESADA
UNEMI



ANEXO 6

CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA NO. 19 JUAN E. VARGAS



Milagro, 24 de Marzo del 2015

CERTIFICACIÓN

Yo, Licenciada Julieta Pincay Carranza, Directora del Centro de Educación Básica NO. 19 Juan E. Vargas, **CERTIFICO** que las estudiantes Egresadas en la carrera de Educación Inicial **ESTHER MARÍA NAVARRO PONCE** con C.I..092161269-3 Y **GRACE NARCISA MERCHÁN PÉREZ** con C.I. 090838647-7, realizaron su Proyecto de investigación en el área de Inicial NO. 1 comprendido en las edades de 3-4 años, perteneciente a éste Centro Educativo.

Esperando que la presente tenga su acogida, anticipo mis sinceros agradecimientos.

Lcda. Julieta Pincay C.
Directora del Centro de Educación Básica NO. 19
Juan E. Vargas.



ANEXO 7



UNIVERSIDAD ESTADAL DE MILAGRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN SEMI-PRESENCIAL Y A DISTANCIA
LICENCIATURA DE EDUCACIÓN INICIAL



Milagro, 24 de Marzo del 2015

ACTA DE ENTREGA

Yo, GRACE NARISA MERCHÁN PEREZ, C.I.090838647-7 y ESTHER MARÍA NAVARRO PONCE, C.I. 092161269-3 , Egresadas en la carrera de Educación Inicial, hacemos la entrega formal de la GUIA DIDÁCTICA referente al Juego y Creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años de edad al Centro de Educación Inicial NO. 1 perteneciente al Centro de Educación Básica No. 19 Juan E. Vargas del Cantón Milagro.



Lcda. Julieta Pincay
Directora del Centro





Lcda. Maritza Morán
Tutora del Proyecto

ANEXO 8

HISTORIA DE LA ESCUELA

Biografía del Sr. Juan Ezequiel Vargas Vargas

Sr. Juan Ezequiel Vargas Vargas. Quinchibana – Tungurahua 1920 – Milagro 1981

Cuando contaba con 15 años de edad abandona Quinchibana, su tierra natal emprende una aventura en tren que lo trae a nuestra ciudad con tan solo unas cuantas monedas en sus bolsillos, por lo que inmediatamente se empleó de jornalero y en otros oficios de la época.

En ese trabajo no gana lo suficiente para sobrevivir en un medio ajeno y difícil para las personas que venían a probar suerte; y, es allí cuando un compañero de faena le dice: “Oye Juan, si quieres tener plata tienes que ser cargador”. Las circunstancias y las penurias en que vivía, lo obligaron a que siga ese consejo, empleándose como cargador.

Quiénes lo conocieron, aseguran que era un hombre muy fuerte, pues se echaba al hombro varios quintales de arroz, cacao o cualquier otro producto.

Con el producto de trabajo se compraba pequeños sacos de arroz pilado que lo enviaba a Ambato, donde su madre Rosa Vargas, quien se encargaba de venderlos en el mercado, esto hizo que se incrementaran sus ahorros y deje de trabajar de cargador.

En 1946 compra una barraca para abarrotes en el antiguo mercado central a la cual la llama la Ambateñita. En ese lugar estuvo hasta 1948, para luego establecerse en García Moreno, entre Rocafuerte y 12 de Febrero, donde instala un negocio de productos agrícolas, que le permitió capitalizar sus ingresos de manera acelerada.

Por muchos años se dedicó al comercio de cacao, cuyo local estuvo ubicado en las calles 12 de Febrero y García Moreno, siendo además propietario del desaparecido Hotel Martha.

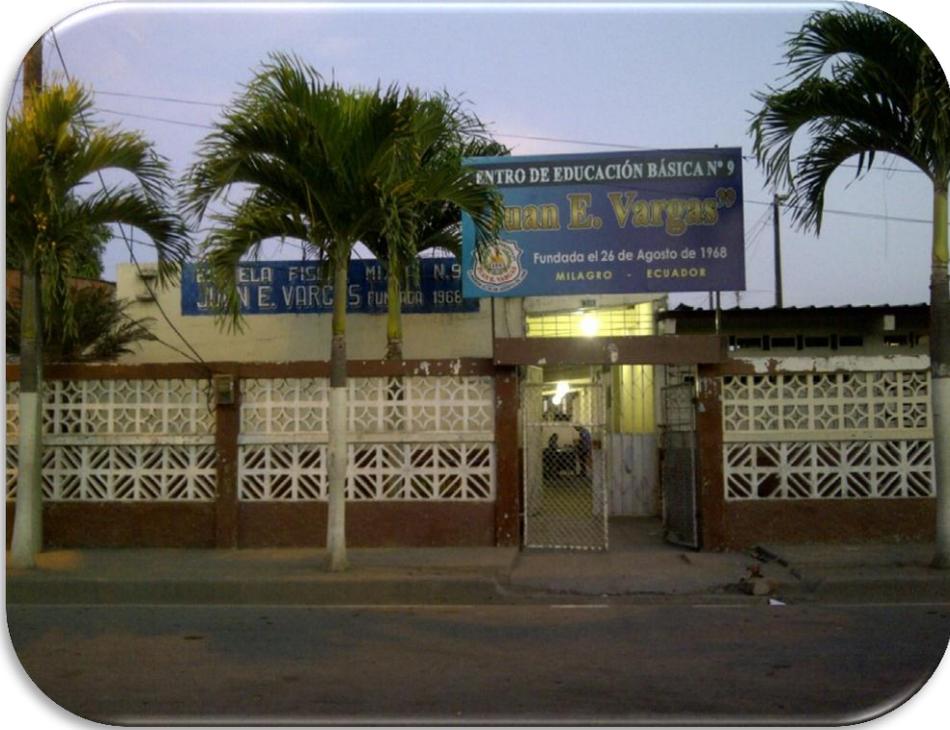
Dado al roce social y que fue adquiriendo en base a su trabajo, le permite relacionarse con otros comerciantes de Milagro para formar las instituciones Sociedad Tungurahuense y Asociación de Comerciantes, de la cual fue por 8 años su Presidente y promotor junto con Miguel Ángel Núñez Miranda para la construcción de la primera planta de esa institución.

En 1965 dona los terrenos de su propiedad, ubicados en la ciudadela El Porvenir para la creación de una escuela que lleva su nombre.

Efectuó la donación de una importante suma de dinero para la adquisición del reloj de la Iglesia Central, en la época del padre Miño.

Su espíritu altruista y su entrega a la comunidad le abrieron las puertas para incursionar en la política de nuestra ciudad, ocupando entre 1968 y 1969 el cargo de concejal y Presidente Ocasional del Concejo, en la administración de Humberto Centanaro Gando.

FOTOS



Centro de Educación Básicas Juan Vargas.



Directora del Centro de Educación Básicas Juan Vargas.



Realizando solicitud de permiso para aplicar proyecto de investigación a la Directora del Centro de Educación Básicas Juan Vargas.



Realizando visita de observación en el nivel Inicial



Realizando Encuesta a la Directora de la institución



Realizando Encuesta a docente del nivel inicial.



Realizando Encuesta a docente del nivel inicial.



Realizando la aplicación de la propuesta en el nivel inicial.



Realizando Entrega de la propuesta.

