



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCION PARVULARIA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TEMA:

EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
MOTRIZ EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL
“CIUDAD DE PORTOVIEJO” DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL EN EL PERIODO
LECTIVO 2018-2019.

TUTORA:

Mgstr. MARÍA LEONOR CEDENO SEMPÉRTEGUI

AUTORAS:

LISSETTE YULIANA DUCHI SOLÓRZANO
DELIA GRACIELA LÓPEZ COLCHA

GUAYAQUIL – ECUADOR

2018



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: El juego y su influencia en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la escuela de educación inicial “Ciudad de Portoviejo” de la ciudad de Guayaquil en el periodo lectivo 2018-2019.		
AUTOR/ES: Lissette Yuliana Duchi Solórzano Delia Graciela López Colcha	REVISORES:	
INSTITUCIÓN: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil	FACULTAD: Educación	
CARRERA: Ciencias de La Educadores de Párvulos		
FECHA DE PUBLICACIÓN: 2018	N. DE PAGS: 185	
ÁREAS TEMÁTICAS: Formación de Personal Docente y Ciencias de la Educación		
PALABRAS CLAVE: El Juego – Creatividad / Motriz – Guía Didáctica		
RESUMEN: El juego comprende a todas las actividades de recreación realizadas por los seres humanos que poseen como finalidad la recreación y con ello un conjunto de herramientas orientadas a la enseñanza. Porque de esta manera el estudiante puede trabajar en participación de aprendizaje. De investigación se efectuó del desarrollo de dos variables principales, que involucran el juego y desarrollo creativo motriz. Por ello, las variables que involucran el juego están orientadas a la confirmación que la afectación del desarrollo creativo motriz representa para los estudiantes de inicial que presentan problemáticas asociadas al bajo rendimiento y que con ello poseen consecuencias ligadas al bajo desarrollo creativo motriz. Se realizaron 10 encuesta a los docentes Educación Inicial sobre El juego y su influencia en el desarrollo de la creatividad motriz		
N. DE REGISTRO (en base de datos):	N. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTORES/ES: Lissette Yuliana Duchi Solórzano Delia Graciela López Colcha	Teléfono: 0989034397 0990157131	E-mail: lyds@hotmail.es gracielitalo14@gmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	M.Sc. Georgina Hinojosa Dazza, DECANA Teléfono: 2596500 EXT.217 E-mail:gchinojosad@ulvr.edu.ec M.Sc. María Fernanda Chiriboga, DIRECTORA DE LA CARRERA Teléfono: 2596500 EXT. 219 Correo electrónico: mchiribogap@ulvr.edu.ec	

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora del Proyecto de Investigación: **El juego y su influencia en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la escuela de educación básica particular “Ciudad de Portoviejo” de la Ciudad de Guayaquil en el periodo lectivo 2017-2018**, nombrada por el Consejo Directivo de la Facultad de Administración de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y analizado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: **“El juego y su influencia en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la escuela de educación inicial “Ciudad de Portoviejo” de la ciudad de Guayaquil en el periodo lectivo 2017-2018”**, presentado por las estudiantes Lissette Yuliana Duchi Solórzano y Delia Graciela López Colcha como requisito previo a la aprobación de la investigación para optar al Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación mención Educadoras de Párvulos, encontrándose apto para su sustentación



Mgstr. María Leonor Cedeño Sempértegui

C.I. 0908675044

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Las estudiantes egresadas Lissette Yuliana Duchi Solórzano y Delia Graciela López Colcha, declaramos bajo juramento, que la autoría del presente trabajo de investigación, corresponde totalmente a las suscritas y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedemos nuestros derechos patrimoniales y de titularidad a la UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL, según lo establece la normativa vigente.

Este proyecto se ha ejecutado con el propósito de estudiar **El juego y su influencia en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la escuela de educación inicial "Ciudad de Portoviejo" de la ciudad de Guayaquil en el periodo lectivo 2017-2018.**

Autores

Firma: Lissette Yuliana Duchi Solórzano

Lissette Yuliana Duchi Solórzano

C.I. 092471334-0

Firma: Delia Graciela López Colcha

Delia Graciela López Colcha

C.I. 0952182251

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO



Urkund Analysis Result

Analysed Document: Duchí - López Tesis agosto 2018.docx (D40906553)
Submitted: 8/22/2018 3:05:00 AM
Submitted By: mcedenos@ulvr.edu.ec
Significance: 2 %

Sources included in the report:

tesis olga samaniego 5b.docx (D31523555)
TESIS DE GRADO MOTRICIDAD GRUESA Y EXPRESIÓN CORPORAL 20-06-18.docx (D40284661)
Proyecto LILIANA MUÑOZ.docx (D15769541)
POMASQUI_VANNESA.docx (D25582111)
BLANCA CEDEÑO Y LEÓN.docx (D14307728)
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3784/7/PI-000127.pdf>
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/2931/1/P-UTB-FCJSE-PARV-000025-.pdf>
<https://casiellomariangeles.wordpress.com/2013/08/05/conceptos-e-ideas-sobre-el-juego-segun-distintos-autores/>
<http://deporteysaludpositivo.blogspot.com/2011/09/ambitos-de-la-motricidad.html>
<https://plazatoy.com/blog/cual-es-la-diferencia-entre-motricidad-fina-y-motricidad-gruesa/>
<http://espacioto.com/index.php/blog/item/24-motricidad-gruesa-importancia-en-el-desarrollo-y-el-aprendizaje-del-nino>
<http://equidadparalainfancia.org/2015/10/el-derecho-al-descanso-el-esparcimiento-el-juego-la-recreacion-y-la-participacion-en-la-cultura-y-las-artes/>

Instances where selected sources appear:

22



Mgstr. María Leonor Cedeño Sempértegui

C.I. 0908675044

AGRADECIMIENTO

A Dios, por brindarnos su protección e iluminación en todas las actividades que realizamos diariamente.

A la Universidad Laica Vicente Rocafuerte, autoridades y en especial a los maestros quienes compartieron sus sabias enseñanzas en pro de una formación científica y humanística, para que ejerzamos nuestra profesión con entrega, amor y dedicación en bien de la niñez.

Un agradecimiento en forma especial a Mgstr. María Leonor Cedeño Sempértegui y MSc. Norma Hinojosa, por su invaluable orientación profesional para plasmar el presente trabajo.

Expresamos nuestra gratitud a todas aquellas personas que nos han facilitado el camino en la realización y culminación de la tesis.

DEDICATORIA

Gracias Dios por darme las fuerzas y la Sabiduría para seguir adelante con mi carrera. A mi hermano que siempre me ha dado la mano para llegar a la meta. Mis padres que creyeron en mí y dieron todo para ser una profesional.

.

Mi esposo e hijo, quienes con su cariño, amor, apoyo incondicional supieron animarnos a seguir adelante hasta culminar con el presente trabajo.

A todos quienes de una u otra manera supieron ser de forma permanente el incentivo para cumplir con nuestros objetivos planteados, ser las mejores maestras Parvularias.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
<i>REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</i>	ii
CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO	v
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xv
RESUMEN	xvii
ABSTRACT	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.1. Presentación del Estudio.....	3
1.2. Formulación Del Problema.....	4
1.3. Sistematización del Problema	4
1.4. Objetivos	5
1.4.1. Objetivo General.....	5
1.5. Objetivos Específicos	5
1.6. Justificación de la Investigación	6
1.7. Delimitación o Alcance de la Investigación	7
1.8. Planteamiento Hipotético.	8

Idea a Defender:	8
1.9. Identificación de las Variables	8
1.9.1. Variable Independiente	8
1.9.2. Variable Dependiente	8
1.10. Operacionalización de las Variables	9
CAPÍTULO II	11
MARCO TEÓRICO	11
2.1. Antecedentes de la Investigación	11
2.2. Marco Teórico Referencial	13
2.2.1. El juego. Definición	13
2.2.2. Características del juego	14
2.2.3. Tipos de juego	15
2.2.4. Dimensiones del juego	17
2.2.5. Desarrollo del niño mediante el juego	19
2.2.6. Motricidad	21
2.2.7. Motricidad gruesa	22
2.2.8. Importancia de la motricidad gruesa	24
2.2.9. Etapas de la función motora gruesa	25
2.2.10. Clasificación de la motricidad	25
2.2.11. Técnicas para el desarrollo de la motricidad gruesa	27
2.2.12. Campos en que se puede desarrollar la motricidad	28
2.3. Actividades que desarrollan la motricidad	31
2.3.1. Actividades para desarrollar la motricidad gruesa	31
2.3.2. Circuitos motores	32
2.3.3. Creatividad	33

2.3.4. Diferencia entre creatividad e imaginación	34
2.3.5. Currículum de Educación Inicial.....	37
2.4. Marco Legal	40
2.5. Marco conceptual.....	47
CAPÍTULO III	49
METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN	49
3.1. Fundamentación del tipo de investigación.	49
3.2. Tipos de Investigación.....	50
3.3. Métodos, Técnicas e Instrumentos de la Investigación.	51
3.4. Técnicas e Instrumentos de Investigación	53
3.5. Datos de población y muestra.....	55
3.5.1. Población.....	55
3.5.2. Muestra.....	56
3.6. Fuentes, recursos y cronogramas	57
3.6.1. Recursos.	57
3.7. Cronograma.	59
3.8. PROCESAMIENTO, PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS	
61	
3.8.1. Encuesta Realizada a los Docentes	61
3.8.2. Encuestas Realizadas a los padres de familia	72
3.8.3. Ficha de Observación a los niños.....	83
3.8.4. Entrevista al Directivo	99
CONCLUSIONES PRELIMINARES	102
CAPITULO IV	104
LA PROPUESTA.....	104

5.1. Título de la Propuesta	104
5.2. Justificación.....	104
5.3. Objetivos de la Propuesta	106
5.3.1. Objetivo General.....	106
5.3.2. Objetivos Específicos.	106
.....	108
5.4. Desarrollo de la propuesta	110
INTRODUCCIÓN	111
5.5. Orientaciones Metodológicas	111
1. El juego	113
1.1. Definición.....	113
1.2. Características.....	113
1.3. Tipos.....	113
1.4. Dimensiones.....	113
2. Desarrollo del niño mediante el juego.....	113
Desarrollo.....	113
1. La motricidad.	115
1.1. Definición.....	115
1.2. La motricidad gruesa.	115
1.2.1. Importancia.....	115
1.2.2. Etapas.	115
1.3. Clasificación de la motricidad.	115
2. Técnicas para el desarrollo de la motricidad gruesa.....	115
1. La creatividad.....	117
1.1. Definición.....	117

1.2.	Diferencia entre creatividad e imaginación	117
2.	Desarrollo de la creatividad.....	117
1.	El desarrollo de la creatividad motriz mediante actividades lúdicas en el aula. 119	
1.1.	La participación de los docentes en actividades lúdicas.....	119
1.2.	La organización de actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad motriz (Explicación de la guía de actividades).	119
2.	Actividades lúdicas	119
5.6.	Validación de la propuesta	141
5.7.	Impacto/beneficio/resultado	144
	CONCLUSIONES.....	146
	RECOMENDACIONES	147
	BIBLIOGRAFÍA	148
	ANEXOS	153

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Delimitación o Alcance de la Investigación.....	7
Tabla N° 2 Población.....	56
Tabla N° 3 Muestra	57
Tabla N° 4 Cronograma de actividades.....	59
Título de Tabla N° 5 Relación con los demás	61
Título de Tabla N° 6 Palabras para comunicarse	62
Título de Tabla N° 7 Estimulación de la creatividad motriz	63
Título de Tabla N° 8 Expresión corporal gestos y movimientos	64
Título de Tabla N° 9 Cooperación con el grupo al jugar.....	65
Título de Tabla N° 10 Ajuste a las reglas del juego	66
Título de Tabla N° 11 Manipulación de materiales y objetos.....	67
Título de Tabla N° 12 Movimientos con confianza y equilibrio	68
Título de Tabla N° 13 El niño analiza y toma decisiones.....	69
Título de Tabla N° 14 Imitación con acierto de acciones de los demás	70
Título de Tabla N° 15 Expresivo al comunicarse.....	71
Título de Tabla N° 16 Expresivo al comunicarse.....	72
Título de Tabla N° 17 Se expresa mediante palabras para comunicarse.....	73
Título de Tabla N° 18 Estimulación de la creatividad motriz	74
Título de Tabla N° 19 Expresiones corporalmente gestos y movimientos.....	75
Título de Tabla N° 20 Expresiones corporalmente gestos y movimientos.....	76
Título de Tabla N° 21 Reglas del Juego.....	77
Título de Tabla N° 22 Manipulación correcta de materiales y objetos.....	78
Título de Tabla N° 23 Movimiento con confianza y equilibrio	79
Título de Tabla N° 24 Analiza y tomar decisiones	80
Título de Tabla N° 25 Imitación con aciertos de acciones de los demás.....	81
Título de Tabla N° 26 Expresivo para comunicarse	82
Título de Tabla N° 27 Interacción con los compañeros	83
Título de Tabla N° 28 Comunicación mediante palabras	84
Título de Tabla N° 29 Comunicación mediante indicaciones corporales	85

Título de Tabla N° 30 Cooperación en la realización de juegos	86
Título de Tabla N° 31 Acata las reglas del juego.....	87
Título de Tabla N° 32 Manipula adecuadamente materiales y objetos.....	88
Título de Tabla N° 33 Realiza movimientos adecuados y sincronizados	89
Título de Tabla N° 34 Analiza y toma decisiones	90
Título de Tabla N° 35 Reacciona ante estímulos sensoriales	91
Título de Tabla N° 36 Imita adecuadamente	92
Título de Tabla N° 37 Interpreta símbolos.....	93
Título de Tabla N° 38 Recuerda acciones y estrategias.....	94
Título de Tabla N° 39 Manifiesta expresividad al hablar	95
Título de Tabla N° 40 Se ubica espacialmente y establece relacione entre ellos	96
Título de Tabla N° 41 Establece relaciones temporales.....	97
Título de Tabla N° 42 Vive y recrea situaciones fantásticas.....	98

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1 Características del juego.....	15
Figura N° 2 Tipos de Juego.....	16
Figura N° 3 Dimensiones del juego	19
Figura N° 4 Desarrollo del niño mediante el juego	21

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Relación con los demás.....	61
Gráfico 2 Palabras para comunicarse	62
Gráfico 3 Estimulación de la creatividad motriz.....	63
Gráfico 4 Expresión corporal gestos y movimientos.....	64
Gráfico 5 Cooperación con el grupo al jugar	65
Gráfico 6 Expresión corporal gestos y movimientos.....	65
Gráfico 7 Ajuste a las reglas del juego	66
Gráfico 8 Manipulación de materiales y objetos	67
Gráfico 9 Movimientos con confianza y equilibrio.....	68
Gráfico 10 El niño analiza y toma decisiones	69
Gráfico 11 Imitación con acierto de acciones de los demás.....	70
Gráfico 12 Expresivo al comunicarse	71
Gráfico 13 Expresivo al comunicarse	72
Gráfico 14 Se expresa mediante palabras para comunicarse	73
Gráfico 15 Estimulación de la creatividad motriz.....	74
Gráfico 16 Expresiones corporalmente gestos y movimientos	75
Gráfico 17 Expresiones corporalmente gestos y movimientos	76
Gráfico 18 Reglas del Juego	77
Gráfico 19 Manipulación correcta de materiales y objetos	78
Gráfico 20 Movimiento con confianza y equilibrio	79
Gráfico 21 Analiza y tomar decisiones	80
Gráfico 22 Imitación con aciertos de acciones de los demás.....	81
Gráfico 23 Expresivo para comunicarse.....	82
Gráfico 24 Interacción con los compañeros	83
Gráfico 25 Comunicación mediante palabras.....	84
Gráfico 26 Comunicación mediante indicaciones corporales	85
Gráfico 27 Cooperación en la realización de juegos	86
Gráfico 28 Acata las reglas del juego.....	87

Gráfico 29 Manipula adecuadamente materiales y objetos	88
Gráfico 30 Realiza movimientos adecuados y sincronizados.....	89
Gráfico 31 Analiza y toma decisiones	90
Gráfico 32 Reacciona ante estímulos sensoriales.....	91
Gráfico 33 Imita adecuadamente	92
Gráfico 34 Interpreta símbolos	93
Gráfico 35 Recuerda acciones y estrategias	94
Gráfico 36 Manifiesta expresividad al hablar.....	95
Gráfico 37 Se ubica espacialmente y establece relacione entre ellos.....	96
Gráfico 38 Establece relaciones temporales	97
Gráfico 39 Vive y recrea situaciones fantásticas	98

RESUMEN

El juego es una actividad lúdica desarrollada por el ser humano que está caracterizada por el desenvolvimiento del cuerpo y la mente con un objetivo lúdico involucrando distracción, diversión y aprendizaje y dentro de ello se concibe a la motricidad como el dominio que el ser humano requiere ante la capacidad de ejercer su cuerpo, lo cual involucra la reproducción de gestos y movimientos, entre los que destaca la creatividad, espontaneidad e intuición. Por ello, su desarrollo dentro de la actividad motriz se caracteriza por la instauración de movimientos orientados a relaciones que forman parte del proceso que forma parte del entorno, que conlleva a su vez una integración dentro de la actividad educativa. De esta manera, el desarrollo de la investigación parte de la influencia que el juego posee dentro del ámbito que conforma la creatividad motriz, que dentro de la práctica institucional presenta una variedad de condicionamientos ligados a la falta de metodologías adecuadas, que presentan dificultades para direccionar pedagógicamente el proceso de aprendizaje dentro de la institución donde se evidenció también la necesidad de reestructurar la práctica educativa hacia enfoques que integren la lúdica como herramienta formativa, lo cual refleja una amplia problemática en el campo que forma parte de la actividad educativa, razón por la cual, la implementación de metodologías direccionadas hacia el enfoque lúdico involucra un desarrollo de la actividad característico de la estimulación motriz, que implica la práctica de un rol a nivel institucional, requerido dentro de la práctica educativa para generar la integración del desarrollo motriz.

ABSTRACT

The game is a playful activity developed by the human being that is characterized by the development of body and mind with a playful purpose involving distraction, fun and learning and within it is conceived the motor skills as the domain that the human being requires before the ability to exercise your body, which involves the reproduction of gestures and movements, among which creativity, spontaneity and intuition stand out. Therefore, its development within the motor activity is characterized by the establishment of movements oriented to relationships that are part of the process that is part of the environment, which in turn leads to an integration within the educational activity. In this way, the development of research is based on the influence that the game has within the scope of motor creativity, which within the institutional practice presents a variety of constraints linked to the lack of adequate methodologies, which present difficulties in directing pedagogically the learning process within the institution which also showed the need to restructure the educational practice towards approaches that integrate play as a training tool, which reflects a wide range of problems in the field that is part of the educational activity, reason why which, the implementation of methodologies directed towards the ludic approach involves a development of the characteristic activity of motor stimulation, which implies the practice of a role at the institutional level, required within the educational practice to generate the integration of motor development.

INTRODUCCIÓN

El juego comprende a todas las actividades de recreación realizadas por los seres humanos que poseen como finalidad la recreación y con ello un conjunto de herramientas orientadas a la enseñanza, porque de esta manera el estudiante puede trabajar en la participación dentro del aprendizaje. Debido a ello, su aplicación dentro del enfoque que integra el desarrollo motriz implica la construcción de movimientos dirigidos a las relaciones que el niño desarrolla con el entorno a lo largo de las etapas de desarrollo que posee.

Desde este punto, se comprende que los diferentes mecanismos que lo conforman requieren del juego para obtener un mejor acercamiento a las diferentes actividades que forman parte del rol didáctico contribuyendo con ello el desarrollo de enfoques dinámicos dentro del aprendizaje.

Por esta razón, la implementación de un enfoque ligado al desarrollo de la creatividad motriz de niños de 3 años requiere de la aplicación de estrategias de tipo didáctico dirigidas al juego motriz que se hallen acordes a lo evidenciado en la Escuela “Ciudad de Portoviejo” ubicada en el Sur de Guayaquil.

El desarrollo del trabajo de investigación se efectuó del desarrollo de dos variables principales, que involucran el juego y desarrollo creativo motriz. Por ello, las variables que involucran el juego están orientadas a la confirmación que la afectación del desarrollo creativo motriz representa para los estudiantes de inicial que presentan problemáticas asociadas al bajo rendimiento y que con ello poseen consecuencias ligadas al bajo desarrollo creativo motriz.

Por ello la investigación se determina de la siguiente manera:

Capítulo I: Se constituye la presentación del estudio, formulación del problema que está integrado por una explicación del mismo, con los elementos que justifican la

investigación, sus objetivos, la hipótesis y las variables que intervienen dentro de la misma.

Capítulo II: Integrado el marco teórico, donde se ubican los conceptos, terminologías y normativas que forman parte de la investigación.

Capítulo III: Constituye los resultados entre los que se destacan aspectos asociados al rol metodológico que está involucrado en el desarrollo de la investigación empleado en el trabajo de titulación.

Capítulo IV: Constituye el desarrollo de la Propuesta de la investigación, objetivo general, objetivo específico y como se destaca dentro de las Conclusiones, Recomendaciones, Referencias Bibliográficas. Anexos.

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Presentación del Estudio

Desde el ámbito que conforma la educación inicial se comprende que la evolución de enfoques metodológicos de carácter relativo es elemental en el proceso formativo de la educación inicial, puesto que influye dentro del desarrollo creativo motriz y con ello en la reestructuración de los procesos que forman parte del ámbito didáctico.

El juego a nivel del desarrollo involucra una interacción de amplia relevancia a nivel interpersonal, fortaleciendo la adaptación del niño al entorno y con ello incentivando su capacidad de aprender. A través del juego, el niño adquiere un amplio desarrollo dese la dimensión psicomotriz, cognitiva, afectiva y social. Por ello el juego se concibe como una herramienta de amplia relevancia ante la comprensión del entorno que lo rodea.

El estudio que conforma al juego revela que la actividad lúdica posee un impacto a nivel biológico, cultural y educativo, contribuyendo directamente a la estimulación de las etapas de crecimiento del ser humano, que engloban la infancia, adolescencia y edad adulta. A través de las dinámicas que lo conforman el niño tiende a la exploración del mundo que lo rodea y con ello estimula su natural curiosidad por el mundo que lo rodea.

Por ende, a nivel inicial en la Unidad Educativa Básica Particular “Ciudad de Portoviejo” se evidencio que los niños de 3 años de edad presentan dificultades en la habilidad que engloba la parte motora-creativa debido a la falta de estimulación, que se produce por la carente presencia de técnicas y métodos de juego que fortalezcan la creatividad motriz, de lo cual se valora la importancia de desarrollo integral del niño, ya que requiere de la orientación, estimulación y enseñanza dentro del área motriz, como un elemento de gran relevancia que tiene un impacto en el aprendizaje.

De esta manera se comprende que el desarrollo motriz como un proceso de carácter secuencial y continuo que forma parte de las habilidades motoras, y que a nivel del progreso involucra la práctica de movimientos simples y desorganizados, que conlleva el posterior desarrollo de habilidades de tipo organizado y complejo. Desde esta perspectiva se detecta que el valor didáctico que posee es relevante en el ámbito que integra el desarrollo motriz, teniendo en cuenta la importancia que posee a nivel de la dinámica y del desarrollo que forma parte de la motricidad.

Se logró evidenciar que el rol que los docentes ejercen dentro de la institución educativa engloba la práctica de metodologías condicionadas a la falta de enfoques lúdicos, que limita de manera relevante la estimulación de la creatividad motriz en los niños niñas de 3 años en la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo” de la Ciudad de Guayaquil, a través de lo cual se detecta que desde el rol institucional existen amplias limitaciones en torno al valor y utilidad del juego como herramienta de potencial educativo.

1.2. Formulación Del Problema

¿De qué manera el juego influye en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la Unidad Educativa Básica Particular “Ciudad de Portoviejo”, de la ciudad de Guayaquil, en el Periodo Lectivo 2018 – 2019?

1.3. Sistematización del Problema

La sistematización del problema se realizó a través de las siguientes interrogantes:

- ¿Qué es el juego y cómo influye en al desarrollo de la creatividad motriz en los niños 3 años?
- ¿Qué juegos se deben implementar en los niños y niñas de 3 años?

- ¿Cómo lograr la creatividad motriz de los niños de 3 años de edad en la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Portoviejo”?
- ¿De qué manera se puede desarrollar la motricidad en los niños mediante el juego?
- ¿Cuáles son las vías que están utilizando los educadores de la Unidad Educativa “Ciudad de Portoviejo” para desarrollar la creatividad motriz de los niños mediante el juego?
- ¿De qué manera se puede fortalecer la creatividad motriz en los niños de 3 años a partir del juego?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Analizar la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la Unidad Educativa Básica Particular “Ciudad de Portoviejo”, mediante un estudio bibliográfico, de campo, para diseñar una Guía de juego didácticos.

1.5. Objetivos Específicos

- Determinar los referentes teóricos sobre el juego y su influencia en la creatividad motriz de los niños y niñas de 3 años.
- Caracterizar los estados y nivel de creatividad motriz en los niños de 3 años de edad mediante un análisis estadístico de la Unidad Educativa “Ciudad de Portoviejo”.
- Diseñar una guía de juegos didácticos para fortalecer el desarrollo de la creatividad motriz de los niños y niñas de 3 años de edad de la Unidad Educativa “Ciudad de Portoviejo”.

1.6. Justificación de la Investigación

Desde lo evidenciado se comprende que el presente estudio está ligado a la línea de investigación de la Facultad de Educación: “Inclusión socio educativa, atención a la diversidad” y a la sublínea: “Desarrollo de la infancia, adolescencia y juventud”, que involucra a la Carrera de Párvulos en la investigación del ámbito pedagógico, psicológico y social.

La presente investigación está dirigida al estudio y profundización del juego y la influencia que tiene en el ámbito que forma parte del desarrollo de la creatividad motriz en niños menores de 3 años de edad.

La investigación se justifica en la necesidad de establecer un enfoque metodológico que integre el potencial que el juego tiene como actividad formativa en el desarrollo de la creatividad motriz, ya que a través del juego el niño tiene la capacidad de desarrollar un acercamiento dinámico al aprendizaje y con ello a lograr una mejor adaptación en el ámbito que conforma la habilidad motriz porque se concibe como un elemento fundamental en el ámbito formativo. Por esta razón se parte de una investigación para llegar a la elaboración de una guía de juegos que influya en el desarrollo de la creatividad motriz.

Además contribuye en la formación del perfil profesional del Educador de Párvulos, mismo que se fortalece mediante el presente proyecto ya que ayuda a que se aplique una metodología activa, participativa y creativa que permite el desarrollo de una educación integral en la infancia desde un enfoque constructivista, social y ecológico. Diseña estrategias didácticas basadas en el juego, que faculte al párvulo a expresarse libremente, desarrollar su creatividad, establecer relaciones sociales y efectivas para obtener aprendizajes significativos; utilice la expresión corporal, artística, lingüística y simbólica como medio de comunicación en el aula.

1.7. Delimitación o Alcance de la Investigación

El problema de investigación del juego y su influencia en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la escuela de educación inicial “Ciudad de Portoviejo” de la ciudad de Guayaquil en el periodo lectivo 2018-2019 se realizó durante un periodo de 8 meses.

La investigación está delimitada temporo-espacialmente en la ciudad de Guayaquil en la escuela de educación inicial “CIUDAD DE PORTOVIEJO” en el periodo lectivo 2018-2019; el objeto de estudio involucra evidencias relacionadas a la enseñanza a través del juego y con ello a partir de la enseñanza que implica el desarrollo creativo motriz de niños y niñas de 3 años de edad en Educación Inicial. La situación socioeconómica del sector es de condición media baja y baja.

Tabla N° 1 Delimitación o Alcance de la Investigación

Campo:	Educación
Área:	Educación de la primera infancia
Aspecto:	Desarrollo educacional de la primera infancia
Delimitación Temporal:	Periodo 2018 – 2019
Delimitación Espacial:	Escuela de Educación inicial “Ciudad de Portoviejo” Ciudad: Guayaquil Cantón: Guayas Parroquia: Ximena Av. Domingo Comín. Coop Sandino Mz. 32 SI. 2

Fuente: Datos de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Portoviejo”

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López Colcha

1.8. Planteamiento Hipotético.

Idea a Defender:

El juego incide en el desarrollo de la creatividad motriz de los niños de 3 años de edad en la escuela Ciudad de Portoviejo.

1.9. Identificación de las Variables

1.9.1. Variable Independiente.

Juego.

1.9.2. Variable Dependiente.

Creatividad motriz.

1.10. Operacionalización de las Variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores
Variable Independiente Juego	Es una actividad natural en el hombre (adultos y niños) que resulta fácil de reconocer y está presente a lo largo de toda la vida del ser humano. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Es a través del juego que descubren sus posibilidades, interpretan la realidad, ensayan conductas sociales y asumen roles, aprenden reglas y regulan su comportamiento, exteriorizan pensamientos, descargan impulsos y emociones. (Martínez Perales, 2014, pág. 3)	El Juego es una actividad social que se realiza con diversas personas, poniendo en práctica su imaginación y herramientas lúdicas recreativas para crear situaciones con determinadas reglas, su objetivo es proporcionar al niño diversión o entretenimiento.	Social	Interacción
				Comunicación verbal
				Comunicación corporal
				Cooperativos
				Tolerancia
				Expresivos
			Lúdicos y recreativos	Respetar reglas
				Manifiesta expresividad al hablar
				Manipula objetos
				Movimientos sincronizados
			Estéticos	Movimientos adecuados
				Reacciona ante estímulos sensoriales
				Imita
				Interpreta símbolos
				Memoria
Recrea situaciones fantásticas				

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores
Variable Dependiente Desarrollo de la creatividad motriz	La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades. (Baracco, Motricidad y Movimiento, 2015, pág. 1)	La Creatividad es la capacidad que tiene un ser humano para generar nuevas ideas o conceptos, de ciertas asociaciones entre conceptos ya conocidos, que por lo habitual producen soluciones de carácter original. Logrando desarrollar su motricidad que implica al sistema locomotor mediante la acción o movimiento que realice el niño o niña mediante las actividades.	Motricidad gruesa	Ejecuta las actividades del circuito.
				Camina
				Baila
				Salta
				Corre
			Creatividad	Repta
				Genera nuevas acciones a partir de las propuestas.
				Crea cuentos.
				Inventa personajes.
				Forma imágenes con la plastilina.
				Original
Tiene iniciativa				

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López Colcha

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

El juego posee un rol fundamental en el desarrollo de estrategias de carácter formativo cuyo desarrollo implica a nivel institucional una utilidad en el uso de la lúdica como herramienta dirigida al desarrollo de la psicomotricidad, por ello su aplicación y comprensión es fundamental dentro del desarrollo que conlleva la motricidad.

En los archivos de la Universidad Internacional de La Rioja, Francisco Hiniesta (iniesta, 2014), en la tesis titulada “Análisis de la competencia motriz en la etapa de Primaria” analizó que desde la perspectiva que involucra a la Educación Primaria. se determina que el desarrollo de la psicomotricidad a través de la aplicación del juego es un elemento de gran importancia ante la consolidación de hábitos adecuados, que implican un adecuado desarrollo del niño y con ello un trabajo significativo en torno a los cambios que representa el rol en el ámbito educativo (p.2).

Por ende, el desarrollo de la psicomotricidad y el impacto que la lúdica ejerce a nivel formativo concibe como propósito el desarrollo de habilidades y destrezas, como de la resolución de las problemáticas que puedan detectarse dentro de lo propuesto a nivel de la investigación. A través de la evaluación que la complementa se destaca el nivel de competencia motriz que posee para el niño, al igual que la determinación del nivel y de las diferencias detectadas dentro del rol psicomotriz. De esta manera se parte del análisis de las diferencias y semejanzas evidenciado durante el proceso.

En los archivos de la Universidad de Cartagena cita a Aldana & Páez, (Aldana & Páez, 2017) en su proyecto titulado “El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar” indica que desde lo propuesto por la investigación se determina la importancia que el juego ejerce sobre el desarrollo motriz, a partir de una investigación de tipo cualitativo, desde la cual se halla una

problemática ligada a la observación y de las actividades que forman parte de la institución educativa, dentro de la cual se detectó una población, una deficiencia relacionada al desarrollo de la psicomotricidad dentro del aula, a partir de lo cual se parte ante el análisis e identificación de las dificultades relacionados a la psicomotricidad a través del juego. Por ello se entiende que a partir de la pregunta se tiende al trabajo sobre estrategias ligadas a la psicomotricidad, para lo cual se trabaja a partir de la creatividad, concentración y el desarrollo de la personalidad. Por ello, parte del trabajo efectuado con estudiantes de preescolar en torno a propuestas que integran una diversidad de actividades creativa (p.4).

Desde un contexto Nacional en la Universidad de Loja, Rosa Cevallos (Cevallos, 2011) en la tesis sobre “el juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 5 años de edad” indica que en la investigación parte de la concientización para los padres y docentes de la importancia que el juego posee en torno al desarrollo motriz, para lo cual se trabajó a partir del uso de métodos de carácter científico, inductivo, deductivo, sintético y descriptivo. Por ello el uso de técnicas e instrumentos empleados se efectuaron a partir de una encuesta aplicada al docente, cuya intención tiende a la determinar la importancia que posee el desarrollo motriz en los niños de 3 años que integran la institución (p.3).

De esta manera se concibe que la información obtenida a través de la encuesta implica una cifra del 60% de docentes orientados al juego y a la planificación del mismo. De esta manera se establece que los niños que integran la edad requieren de una variedad de juegos que estimulen el aprendizaje y la intervención del docente en cada actividad propuesta. La aplicación determinó que un 85% de los niños posee un buen nivel de desarrollo ligado a la motricidad ya que requiere que las actividades presentadas, al igual que el 12% de los niños posee un desarrollo adecuado, mientras un 3% de los evaluados poseen un nivel regular de la motricidad.

2.2. Marco Teórico Referencial

2.2.1. El juego. Definición

El juego es una actividad innata en los seres vivos, engloba una serie de movimientos ligados a la recreación cuyo objetivo implica el disfrute del movimiento; por ello posee una importancia orientada a la lúdica y a su uso dentro del ámbito recreativo, de igual manera involucra un dinamismo de amplia importancia dentro de la actividad humana.

(Sequera, 2012) Desde la perspectiva del autor, el juego está relacionado a la dinámica proyectada que forma parte del mundo adulto, que evidencia la importancia que posee ante la adaptación del niño al mundo a través de actividades que reflejen el entorno mediante la actividad recreativa (p.5).

(Casiello, 2013) Fraibenger determina al juego como una actividad de fundamentación onírica cuya actividad involucra un elemento de carácter renovador a través del ejercicio del potencial creativo, estableciendo una relación entre la motricidad gruesa – demostrada en los movimientos que ejecutan los niños y su capacidad creativa en el momento de desarrollar las diferentes actividades lúdicas (p.1).

Un ejercicio ligado a las funciones que dentro de la vida adulta conlleva a la evolución de las funciones y capacidades del niño. Por ello lo preparan ante la realización de diferentes actividades. Desde la anticipación conlleva un ejercicio dirigido a la maduración que opera ante la preparación de la vida. (p.124)

Dentro de lo que respecta al juego, lo desarrollado por este autor atribuye a la actividad lúdica un conjunto de funciones que reflejan fielmente las capacidades del niño, que mediante su práctica permite dirigirlo hacia la adaptación al entorno.

2.2.2. Características del juego

Entre las características que forman parte del juego se destaca la variedad de rasgos que diferencian a la actividad involucrando un desarrollo dinámico de la misma e identificando los elementos que la conforman.

El juego es espontáneo: El juego se determina como una actividad libre, espontánea, que no se halla reforzada por acontecimientos externos. Es de tipo gratuito, exterior e involucra un rasgo sobresaliente. Como contrapartida destaca la producción de placer que posee ante metas determinadas.

El juego es placentero: El placer y gratificación que caracterizan a la actividad se destaca a partir de los matices que forman parte de la satisfacción de los deseos inmediatos, ya que con ello las necesidades son satisfechas y se trabaja de manera lúdica con las actividades que implican el ejercicio de las capacidades del niño.

El juego es flexible: El juego opera de acuerdo a un modo de organización determinado, lo que involucra el desarrollo de conductas de carácter serio, obteniendo una diferencia de los elementos exhibidos ante la conducta seria.

En el juego predomina la acción sobre el objeto: En el juego, el medio posee mayor importancia el fin, involucrando un rasgo integrador de su conducta. Por ello desde lo propuesto por el desarrollo individual hay una manifestación dirigida a la inteligencia y adaptación.

(Parra García, Heredero Espinoza, García Díaz, & López Moreno, 2014) El juego es actitudinal: Involucra una capacidad desarrollada a partir de la definición del organismo involucrado, lo cual requiere de una observación e identificación determinada que reconozca el carácter lúdico. Por ello posee una susceptibilidad orientada al análisis científico, donde el sujeto opera más allá del observador, sino a través de la realización (p.4).

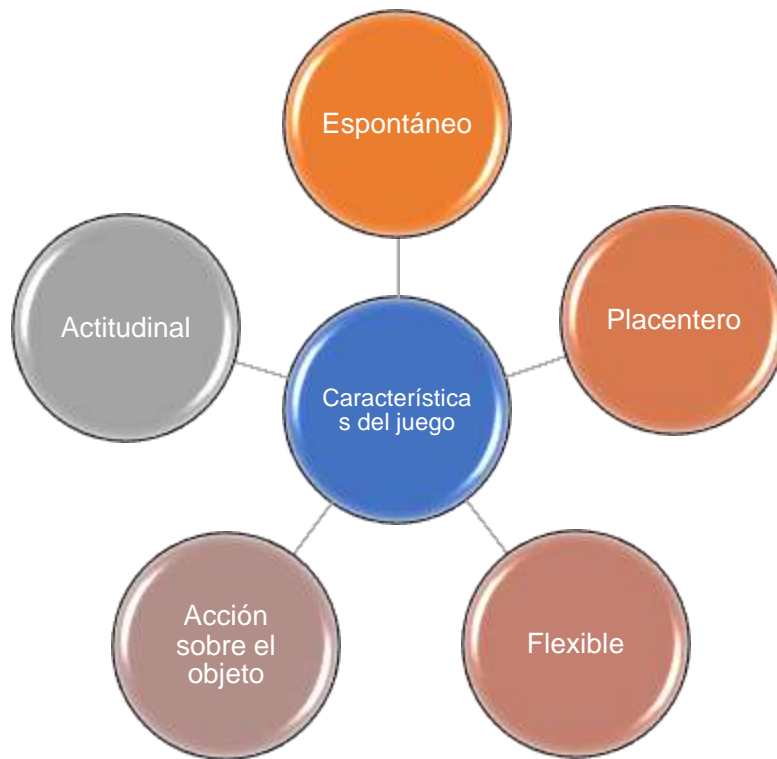


Figura N° 1 Características del juego

Elaborado por: Lissette Duchi - Delia López.

El juego y su comprensión es determinable a través de la profundización de las características que lo componen, puesto que de esta manera se puede trabajar en la comprensión que la dimensión lúdica posee del mismo, logrando con ello que la actividad pueda ser enfocada de manera recreativa logrando con ello una mejor comprensión de las facultades humanas implícitas en la adaptación del niño en el entorno.

2.2.3. Tipos de juego

El juego está formado por una variedad de actividades de tipo recreativo ligadas a la distracción de sus participantes, que implica el desarrollo de un papel educativo. Desde este rol se comprende que los tipos de juego implican un desarrollo del rol formativo orientados al tipo de juego.

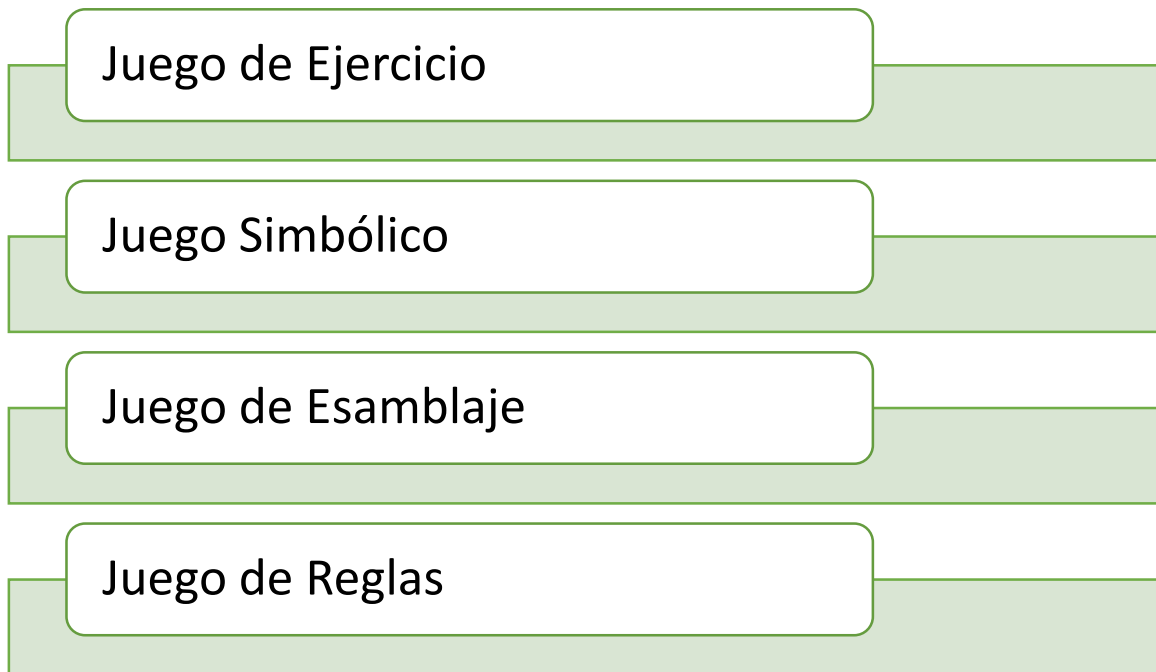


Figura N° 2 Tipos de Juego

Elaborado por: Lissette Duchi – Delia López

Juego de ejercicio: Se define de esta manera a aquel juego que consiste en la repetición continua de una acción dirigida al placer del resultado inmediato. Nace de la repetición de acciones lúdicas y elementales ante la contribución que poseen en relación al desarrollo de los sentidos y de la coordinación de movimientos, como a las habilidades y al equilibrio que la componen.

Juego simbólico: Se define como aquel que compone la representación de un objeto por otro y compone una variedad de significaciones que forman parte de acontecimientos y de la interpretación de acontecimientos imaginarios. Es el juego de imitación a los adultos, que conllevan al juego y la reproducción de situaciones determinadas. Por ello se aprende y pone en práctica los diferentes conocimientos que forman parte de la sociedad adulta.

Juego de ensamblaje: Se define como un conjunto de piezas ligadas a la fijación de metas que nacen de la construcción y desarrollo de movimientos dirigidos a la

coordinación motriz, como a la diferenciación del color y la forma, como del razonamiento, atención, reflexión y organización.

Juego de reglas: Se determina de esta manera al conjunto de instrucciones que los jugadores deben desarrollar a través del seguimiento de reglas determinadas, que es fundamental para ejercitar a nivel socializador la dinámica que lo compone. (Aiju, 2012)

Parte de la enseñanza que los niños poseen ante ganar y perder, como a respetar turnos y normas (p.78).

La clasificación del juego a través de tipología permite comprender bajo un enfoque general la naturaleza que posee según el enfoque hacia el que se haya proyectado, ya que con ello se trabaja a su vez en un desarrollo de la dimensión lúdica, facilitando la comprensión de las potencialidades halladas dentro del mismo y con ello determinar una mejor comprensión del fenómeno que lo implica.

2.2.4. Dimensiones del juego

(García & Rodríguez, 2012) El juego está formado por una diversidad de dimensiones, que nacen de la implicación que poseen dentro del ámbito de la lúdica. Parte del desarrollo de situaciones que componen la estructura del juego, el entorno que lo involucran y el sentido de acción que conllevan. De esta manera se establece el desarrollo de interrelaciones que a nivel dimensional forman parte de la contemplación y realización de análisis de tipo integral dentro de la práctica educativa (p.46). García & Rodríguez las clasifican de la siguiente manera:

Dimensión afectiva - emocional: Nace de la expresión y control emocional, que es necesaria para evitar el efecto que puede producir el desequilibrio el factor emocional. Su exploración está relacionada con el placer y satisfacción que forma parte del juego.

Dimensión social: Está conformada por la integración del niño a la actividad social, lo cual conlleva su posterior adaptación bajo un marco equitativo, que es indispensable como recurso de interacción social, lo cual conlleva un conocimiento del entorno que nace del respeto normativo. El fomento de la comunicación, cooperación y procesos sociales conllevan una función terapéutica.

Dimensión cultural: Está conformada por la transmisión de las tradiciones y valores que componen a la actividad en el espacio cultural en el que se desarrolla. También conforma una imitación de la adaptación prevista.

Dimensión creativa: Nace de la potenciación de la creatividad e imaginación, contribuyendo a una distinción entre la fantasía y la realidad. Conforman un entorno lúdico ligado al desarrollo del pensamiento, expresión, productividad e inventiva.

Dimensión cognitiva: Nace del juego manipulativo, que implica un favorecimiento del desarrollo del pensamiento, como del juego simbólico, lo cual involucra a su vez a la empatía y del dominio lingüístico.

Dimensión sensorial: Engloba un recurso orientado al descubrimiento de sensaciones y de una exploración de tipo sensorial y motora.

Dimensión motora: Se caracteriza por la obtención y desarrollo del esquema corporal, como de la relación causa-efecto como de la dimensión motora.

El juego se conforma de una variedad de dimensiones que identifican cada elemento que lo conforma como actividad y proceso. Por ello, el reconocimiento de las dimensiones que lo integran facilita un mejor acercamiento de los factores que forman parte de la actividad. Por ello, las dimensiones implican en conjunto los entornos hacia los cuales puede ser aplicable el juego.

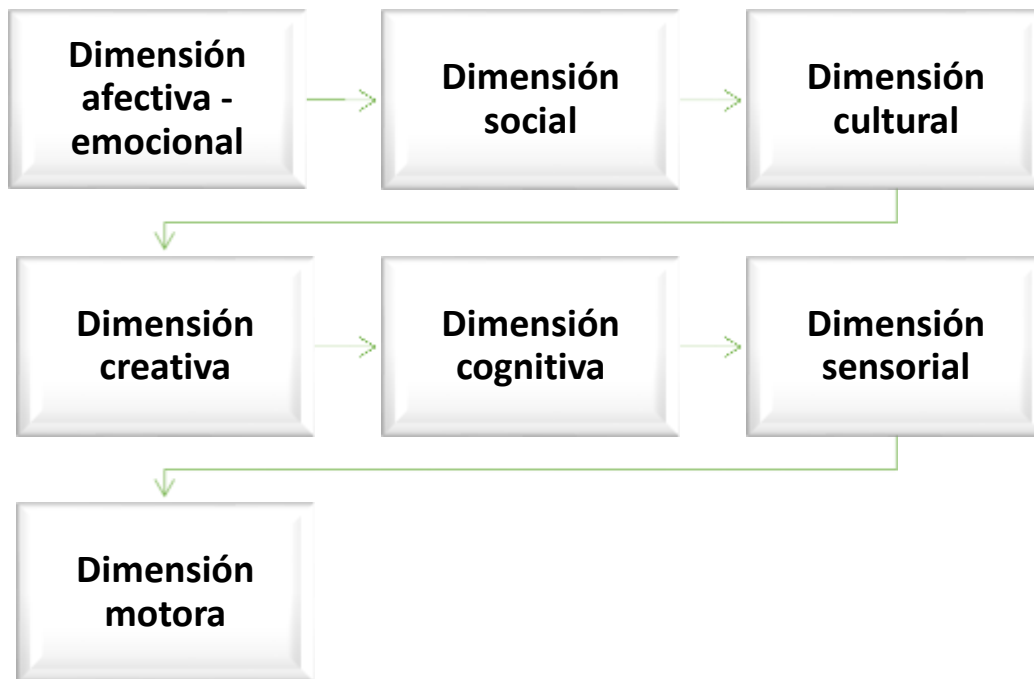


Figura N° 3 Dimensiones del juego

Elaborado por: Lissette Duchi – Delia López.

2.2.5. Desarrollo del niño mediante el juego

El desarrollo del juego es de gran importancia dentro del proceso evolutivo del ser humano, lo cual conlleva un gran acercamiento hacia la práctica que implica el juego y la importancia que posee dentro del ámbito lúdico. Por ello, el reconocimiento del juego como potencial de desarrollo está caracterizada por un amplio desarrollo a nivel cognitivo e interactivo sus diversas capacidades como:

Capacidades Físicas: El juego ejerce un desarrollo corporal, a partir de la coordinación psicomotriz, gruesa y fina que representa a su vez un objetivo saludable para el cuerpo por el ejercicio que posee.

Capacidades sensoriales y mentales: Se desarrolla a partir de la diferenciación de formas, tamaños, colores y texturas.

Capacidades Afectivas: La experimentación de emociones, como la alegría, solución de conflictos emocionales y la satisfacción de deseos y necesidades requieren de la satisfacción de situaciones cotidianas.

Creatividad e imaginación: El ejercicio del juego estimula y desarrolla las potencialidades creativas.

Forma hábitos de cooperación: El juego requiere de hábitos de cooperación a través del compañerismo.

El juego estimula el autoconocimiento: El juego como actividad facilita la exploración de los límites que tiene en relación al entorno. (Hacer familia, 2012)

De esta manera los niños deben disfrutar del juego y la recreación para lo cual debe ir orientado ante el beneficio (p.3).

El juego en la práctica facilita el desarrollo de las capacidades naturales que conforman al ser humano, logrando a través de ello el desarrollo de las habilidades creativas que forman parte del proceso. Opera a partir del reconocimiento del ser humano a nivel individual y colectivo destacando la relación estrecha que hay entre ambos enfoques y manifestando con ello la necesidad de establecer una conexión entre ambos, lo cual es ejecutable a través de las dinámicas que forman parte del juego.

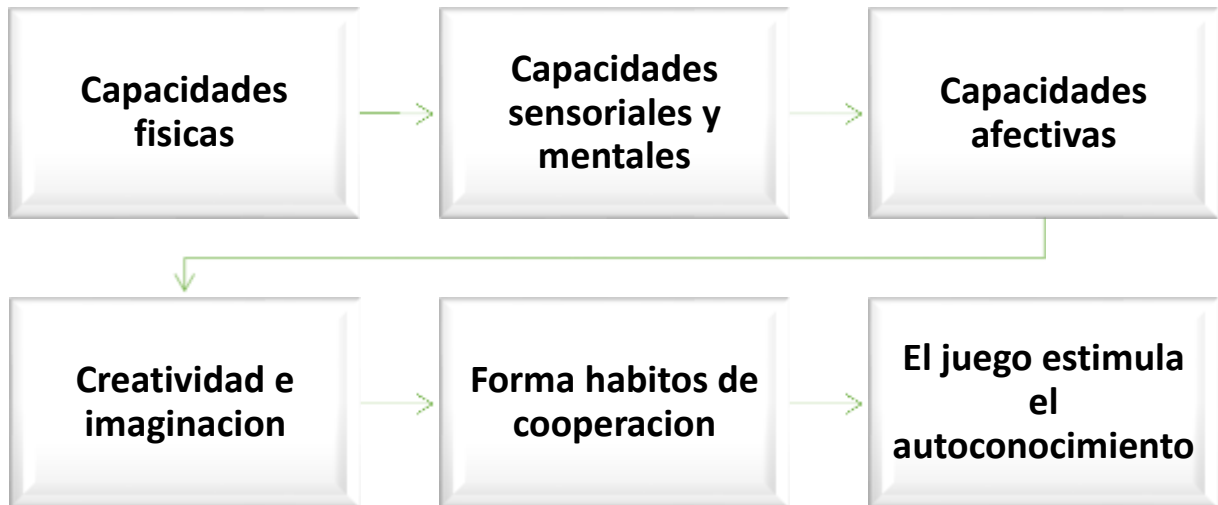


Figura N° 4 Desarrollo del niño mediante el juego

Elaborado por: Lissette Duchi – Delia López.

2.2.6. Motricidad

La motricidad se concibe como una capacidad orientada al control de los movimientos corporales en que intervienen los sistemas del cuerpo e involucra la realización de gestos y movimientos.

(Baracco, 2014) En el artículo “Motricidad y movimiento” la define como:

El dominio que el ser humano posee ante el ejercicio de su cuerpo. Para ello intervienen los diferentes sistemas del cuerpo, lo que va más allá de la reproducción de gestos y movimientos, al igual que su creatividad, para ello se trabaja ante la intención y la personalidad, por ello nace ante la corporeidad y el ser humano como la forma en que se está en el mundo.
(p.6)

Desde este enfoque se determina a la motricidad como un dominio del ejercicio corporal, que implica el reconocimiento del potencial creativo desarrollado mediante el ejercicio de la creatividad y del potencial que lo conforma. Para ello el reconocimiento de la dimensión corporal es aplicable en el enfoque que involucra el mundo,

destacando la importancia y utilidad de su desarrollo como herramienta de autoconocimiento.

Ruiz (Ruiz, 2016) la define como “la capacidad de mover una parte del cuerpo o su totalidad, lo cual conlleva un conjunto de actos de tipo voluntario e involuntario (p.115).

A partir de esta perspectiva se concibe al movimiento como la integración de actos de tipo voluntario e involuntario determinado de esta manera los parámetros elementales que forman parte de la actividad. Desde esta perspectiva se determina la importancia que el movimiento tiene en la actividad humana.

(Collado Vázquez, 2015) En el artículo “Motricidad” indica lo siguiente:

Se entiende por motricidad a la capacidad que posee el hombre y los animales ante la generación de movimientos por sí mismos. Para ello debe producirse una adecuada coordinación y sincronización de las estructuras que a nivel motor forman parte del movimiento. (p.9).

Desde el reconocimiento de la motricidad como una capacidad orientada a la coordinación y sincronización del movimiento destaca el desarrollo de estructuras adecuadas que forman parte del potencial corporal del hombre, evidenciado la importancia que posee su reconocimiento dentro de la actividad.

2.2.7. Motricidad gruesa

Se habla de motricidad gruesa a la habilidad que va desarrollando el niño ante la importancia de la armonía y de los músculos de su cuerpo cuyo rol consiste en establecer un equilibrio que involucre agilidad, fuerza y velocidad en su movimiento. De

esta manera su ritmo evolutivo se relaciona de manera amplia con lo que hay de un sujeto a otro.

Flipper (Flipper, 2014) indica en el artículo “Motricidad gruesa” lo siguiente:

La motricidad gruesa es una parte de la motricidad orientada a la coordinación general, visomotora y muscular que está relacionada al ejercicio que el niño va ejerciendo sobre su propio cuerpo. Por ello está ampliamente relacionada con el desarrollo cronológico del niño y de manera elemental con el crecimiento a nivel corporal y psicomotriz., motivo por el que involucra un desarrollo postural. (p.1).

La motricidad gruesa está dirigida al desarrollo de la coordinación general, visomotora y muscular que involucra el ejercicio efectuado por el niño, para lo cual ejerce el desarrollo de su propio cuerpo. Involucra a nivel corporal y psicomotriz un desarrollo a nivel de la postura.

Plazatoy (Plazatoy, 2015) indica lo siguiente: “Las habilidades motoras gruesas se definen como la habilidad que implica el movimiento de los grupos musculares, para lo cual destacan actividades varias como caminar, saltar y escalar, que son actividades ampliamente relacionadas con las habilidades motoras”. (p.4)

El desarrollo de las habilidades motoras gruesas forma parte de las actividades que integran la proyección de los grupos musculares y con ello la práctica que implica a nivel de la actividad el desarrollo conjunto de las actividades.

Rodríguez Puerta (Rodríguez Puerta, 2012) indica en el artículo “Motricidad Gruesa: Psicomotricidad Gruesa, Desarrollo y Actividades” lo siguiente:

La motricidad gruesa es uno de los dos tipos de habilidades motoras que los niños deben aprender durante su desarrollo. Se relaciona con los movimientos que emplean un músculo de gran tamaño y difiere de la motricidad fina en que está relacionada con movimientos específicos. (p.9)

La motricidad gruesa se define como la capacidad de establecer un desarrollo de los movimientos musculares de amplio tamaño, que están involucrados con el movimiento específico que se relacionan a nivel del movimiento específico. De esta manera se destaca un rol elemental a nivel de la motricidad gruesa cuyo rol es importante para determinar la calidad del desarrollo motriz.

2.2.8. Importancia de la motricidad gruesa.

La motricidad gruesa sostiene su importancia en la relevancia que representa dentro del desarrollo integral del niño, que involucra el desarrollo de los movimientos orientados a la exploración y conocimiento del mundo que lo rodea.

Santana (Santana, 2017) indica lo siguiente:

La Motricidad gruesa sostiene su importancia en la implicación que tiene dentro del desarrollo de movimientos efectuados por una gran cantidad de grupos musculares del cuerpo que involucran habilidades relacionadas al uso coordinado de grupos musculares que trabajen en la realización de actividades determinadas. Por ello, la habilidad motora gruesa está relacionada con el perfeccionamiento de la práctica en la repetición, que convierten a su ejecución y desarrollo en una actividad de gran importancia. (p.1)

La habilidad motora gruesa está ampliamente caracterizada por los movimientos que integran a las habilidades y a partir de todo lo propuesto con la coordinación de las actividades que lo conforman. De esta manera se destaca la importancia que el

desarrollo y perfeccionamiento de la motricidad gruesa implica en la calidad de la actividad motriz, puesto que involucra actividades de suma importancia dentro del desarrollo.

2.2.9. Etapas de la función motora gruesa.

La función motora gruesa establece su comprensión y desarrollo en la relación que posee con las etapas que forman parte de la motricidad a nivel general, debido a ello se entiende que la profundización del nivel de desarrollo que forma parte de cada etapa es de gran importancia dentro del proceso. (Eneso, 2016)

Eneso (p.5). Dice que el desarrollo de etapas se efectúa de la siguiente manera:

De 2 a 3 años: Puede correr y esquivar obstáculos, como salta y caer sobre los dos pies.

De 3 a 4 años: Poseen la capacidad de balancearse sobre un pie y saltar a partir de objetos estables.

De esta manera se comprende el proceso que caracteriza a la motricidad gruesa, puesto que a través de ello se parte del desarrollo de la actividad.

2.2.10. Clasificación de la motricidad

La motricidad como una herramienta elemental dentro de lo que conforma el desarrollo del niño involucra a su vez un acercamiento hacia la expresión del mundo interno que posee el niño y de esta manera conlleva un amplio desarrollo. De esta manera las habilidades motrices se reconocen a través de establecer un conjunto de clasificaciones.

Las habilidades motoras rudimentarias: Es un grupo conformado por los movimientos que integran la independencia del ser humano ante el medio que lo conforma. La referencia que de manera primordial implica el desplazamiento está relacionada a la motricidad de la columna vertebral, de las manos y de las acciones desarrolladas por la misma.

Las habilidades motoras básicas y generales: Integra habilidades de mayor amplitud que es común para los seres humanos, por ello conlleva un fundamento ligado al aprendizaje de habilidades de gran complejidad y especialización. Por ello conlleva un desarrollo de conductas locomotoras, que involucran la capacidad de traslación del cuerpo en una posición bípeda. Dentro de ello se hallan las conductas de tipo manipulativo, que involucra acciones como lanzar, girar, driblear y receptor un objeto. Se hallan también las conductas no loco motivas, que compone a todas aquellas que se forman por la habilidad de empujar, fraccionar, rebotar, balancear, esquivar, raptar y atrapar.

Habilidades motoras específicas y compuestas: Está formada por la incorporación de habilidades motoras que no involucran la divergencia ante la posibilidad que implica el uso efectivo de situaciones determinadas. Por ello este conjunto de actividades están formadas por habilidades determinadas que forman parte de habilidades básicas y combinaciones.

Las habilidades motoras especializadas y complejas: Integra a todas aquellas relacionadas con la aplicación de diferentes formas de movimiento en ámbitos determinados, que compone a las técnicas de tipo deportivo. (Neetescola, 2012)

La motricidad y la clasificación que la compone destacan como el ejercicio de la potencialidad motora aplicada hacia los diferentes enfoques que forman parte de la actividad y con ello, el desarrollo del reconocimiento que conlleva la actividad. Por ende se concibe desde lo rudimentario, hacia lo simple y finalizando en lo complejo el conjunto de actividades que lo conforman. Desde este rol se parte para determinar la

importancia que tiene establecer una clasificación que reconozca los enfoques que lo conforman.

2.2.11. Técnicas para el desarrollo de la motricidad gruesa

El desarrollo de actividades orientadas a la motricidad gruesa implica la interacción con actividades que formen parte del rol que involucra a la motricidad, puesto que a través de la práctica de actividades estimulan el desarrollo del niño.

(Sánchez Fuentes, 2012) en el artículo “Motricidad Gruesa: Actividades y ejercicios esenciales para trabajar” (p.7) indica lo siguiente:

1. Derrumba la pirámide de objetos: Para desarrollar la actividad se requiere del uso de latas vacías que podrán ser ubicadas en forma de pirámide, que implica la necesidad de una pelota y poner al niño a una distancia del objetivo. Debe tirar la pelota apuntando y derribando latas.
2. Pasar objetos de diversos tamaños y pesos para agarrar: Pueden ser empleado aquellos objetos de dimensión diferente cuyo uso no puede ser excesivo y pasar al niño. Se debe agarrar y trabajar en la resistencia y fuerza, pueden mejorar la actividad haciendo al niño arrojar el objeto lejos.
3. Atrapa la pelota: Según la fuerza del hijo se puede jugar a lanzar un globo, que el niño deberá agarrar y arrojar hacia ti. Puede comenzar utilizando un globo, que es un objeto seguro que podrá proporcionar una reacción a tiempo.
4. Juegos en el parque: Engloba una actividad dirigida a los juegos y parques infantiles, para lo cual se determina una amplia variedad de actividades que los niños pueden realizar. Tienden a correr, saltar la cuerda, pasar por las barras como una variedad de actividades que pueden incentivar el equilibrio y trabajar mediante la motricidad gruesa.

5. Cruzando obstáculos: Se emplean diferentes objetos, como bancos o maletas, para que el niño los cruce de un lado a otro. Puede también hacer uso de una cuerda templada para saltar y trabajar su motricidad.

El desarrollo de actividades dirigidas a la motricidad gruesa engloba un enfoque formativo dirigido a la práctica de actividades cuya relación involucra un acercamiento a dinámicas de desarrollo motriz, que a su vez es de gran importancia para efectuar una comprensión más adecuada para lo propuesto. De esta manera trabajar en la práctica de actividades dirigidas a la motricidad gruesa permitirá establecer la pauta requerida para integrar el ejercicio motriz en el niño. (Sánchez Fuentes, 2012, pág. 7).

2.2.12. Campos en que se puede desarrollar la motricidad.

La motricidad y su profundización implican una aproximación hacia el desarrollo que puede tener dentro del ámbito que conlleva el potencial motriz y a través de ello la práctica que compone el ejercicio del mismo, que requiere de campos en que pueda ser desarrollado. Por ello su evolución implica su aplicación en una variedad de campos en que pueden conllevar una expansión.

Ámbito funcional.

Desde la perspectiva funcional se determina que la noción del movimiento orgánico funcional puede establecer que la conformación y el mantenimiento de la estructura corporal, como la activación de un conjunto de funciones, entre lo que destaca la circulación y respiración. De igual manera se conciben las actividades sensoriales y mentales. Parte del reconocimiento de que el movimiento funcional influye dentro de una vigorización física, que se debe efectuar a partir de una ejecución motriz concebida ante la armonía y fluidez libre y equilibrada.

(Forero, 2014) El movimiento funcional influye en la conducta motriz sana, más allá de la tensión y flexibilidad que influye en la ley natural del movimiento. Está relacionado a la resistencia aeróbica y anaeróbica, a la flexibilidad que compone la elasticidad muscular y movilidad articular y con ello la fuerza máxima. Involucra también una velocidad ante la reacción y traslación (p.7).

Ámbito de la expresión.

(Forero, 2014) Nace del estudio de los procesos comunicativos, como de la creatividad, interrelación, lenguaje corporal, baile y representación (p.8).

Conocimiento personal: La persona nace a partir del conocimiento de sí mismo, que implica la posibilidad de expresión corporal y un conocimiento que forma parte de la expresión.

Desinhibición: Nace de lo espontáneo, de la liberación, del descubrimiento, dinamización, imaginación, relación psíquica y justificación que forma parte de la respuesta.

Conocimiento personal expresivo segmentario: (Forero, 2014) Parte del conocimiento de la expresión corporal (p.10).

Conocimiento y adaptación personal al entorno: Nace del reconocimiento de la actuación realizable a nivel situacional.

Comunicación introyectiva: Se refiere a la información que influye en el nuestro yo interno de los contextos que lo conforman.

Mundo interno propio: (Forero, 2014) Engloba la realidad personal e individual, como al mundo de personajes que lo conforman (p.7).

Ámbito del juego y actividad ludo – motriz

Está formado por el pensamiento y actuación estratégica que está relacionada a un conjunto de procesos de anticipación, decisión y memoria motriz, como el mecanismo de movimiento.

Formas jugadas: Se origina de la fundamentación de la transformación que involucra el ejercicio lúdico a partir de la estructura competitiva. Se orienta al aprendizaje técnico y al desarrollo de cualidades físicas y motrices.

Juego de reglas: Posee una variedad de ventajas que los niños pueden emplear ante el desarrollo que conforma el orden, clasificación y la socialización del niño.

Juegos simbólicos: Involucra el segundo año de vida, como la aparición elemental que forma parte del inicio ante la imitación que produce la imagen mental. Parte también de evocar los hechos no presentes, que le permite al niño trabajar según lo propuesto por un nuevo poder y un juego determinado.

Juegos modificados: Conforman una perspectiva de la enseñanza que involucra el juego deportivo y modificado. De esta manera se trabaja en el desarrollo táctico y técnico.

Juegos cooperativos: (Forero, 2014) Se define como el conjunto de elementos que parten de la contribución al alcance de objetivos comunes, para ello producir actividades relacionadas al juego (p.8).

La práctica que conlleva la motricidad engloba el desarrollo de actividades relacionadas con dinámicas a través de las cuales se puede ahondar en la

potencialidad creativa que forma parte del juego y con ello proporcionar la evolución de la actividad, puesto que de gran manera su evolución conlleva una actividad relacionada al ámbito funcional, expresivo, lúdico y deportivo, dentro del cual es indispensable establecer un conjunto de dinámicas que proporcionen una profundización de la dimensión que lo caracteriza.

2.3. Actividades que desarrollan la motricidad.

El desarrollo de las actividades que forman parte de la motricidad involucra la necesidad de establecer un aprendizaje a nivel formativo en el plano físico, social, afectivo e intelectual contribuyendo con la estimulación de un desarrollo integral y de esta manera con todo lo que forma parte del ámbito motriz.

2.3.1. Actividades para desarrollar la motricidad gruesa.

Dar palmadas.

Consiste en hacer que el niño se siente y esté en el regazo, que consiste en dar palmadas con la mano de manera lenta. Por ello, canta una melodía sencilla a través del ritmo con palmas y el nombre del niño. Luego se le cogen las manos y se repiten canciones, mientras se dan. Cuando se acostumbran al juego se produce un cambio gradual de las manos a las muñecas para luego sujetar de forma suave el antebrazo y tocar las manos para indicarle que debería empezar a tocar las palmas.

Utilizar escaleras.

El niño a la edad de 3 años, emplea sus habilidades motoras gruesas, para las que se ha fortalecido lo suficiente como para subir las escaleras a partir de alternar los pies y bajar las escaleras al colocar ambos pies en cada escalón. Posteriormente alternará los pies al bajar cuando tenga 4 años de edad.

Escalar.

Las habilidades para escalar que tienen los niños a partir de los dos años, y de aquellos entre 2 y 4 años no presentan problemas para escalar en muebles, juguetes, etc.

Equilibrio

Cuando el niño tiene 3 años, tiende a sostener el equilibrio en un pie durante periodos cortos. A la edad de 4 años puede poseer un equilibrio con un pie durante 15 segundos, saltar en un pie, y utilizar una barra de equilibrio sin caer.

Caminar, correr y trotar

Un niño de 3 años puede girar en las esquinas cuando corre. A la edad de 4 años, puede caminar hacia adelante y atrás con tranquilidad, correr sin problemas y realizar actividades entre las que destaca el trotar y saltar la cuerda. (Babyradio, 2014)

El desarrollo de las actividades que conforman a la motricidad involucra un rol relacionado a actividades que estimulen el ejercicio de las capacidades motrices según la edad que tenga un niño, para lo cual involucra un ejercicio a nivel formativo dentro de los diferentes planos que forman parte de la motricidad, ya que a través de la misma se desarrollan actividades relacionadas al desarrollo que lo componen (p.5).

2.3.2. Circuitos motores

El conjunto de actividades que involucran el circuito de acción motor engloba ejercicios de carácter físico requeridos para la estimulación motriz, por ende su reconocimiento y aplicación es importante para producir su necesario desarrollo.

Martínez (Martínez, 2012) manifiesta que:

El circuito motor se concibe como un conjunto de actividades físicas que posee el objetivo de condicionar la velocidad y resistencia de un individuo. Engloba un condicionamiento ligado al ejercicio aeróbico de intensidad integrando una serie de actividades ejecutadas. A partir de allí, se establecen terminologías orientadas a diferentes actividades. (p.4)

El desarrollo que implica el ejercicio del circuito motor está relacionado al condicionamiento que un individuo presenta en torno a las actividades realizadas a nivel de la resistencia física y velocidad, desde donde es importante establecer una práctica indefinida que permita fortalecer la motricidad.

2.3.3. Creatividad

La creatividad es un proceso que involucra el ejercicio de la originalidad, inventiva e imaginación e implica la capacidad de crear, innovar y asociar ideas. Por ello es un elemento de gran importancia en el desarrollo del potencial humano, cuyo reconocimiento requiere de un direccionamiento hacia técnicas que permitan desarrollarlo.

(Paredes Aguirre, 2012) Define la creatividad como:

Se determina a la creatividad como un proceso desarrollado para presentar un problema a la mente con claridad, a través de la imaginación, visualización, suposición, meditación y contemplación para luego inventar una idea. Por ende se concibe como la capacidad de captar nuevas posibilidades y realizar algo en torno a ello. (p.16)

La creatividad como proceso coincide con el desarrollo de las posibilidades que forman parte de la innovación, ya que mediante su ejercicio se pueden desarrollar una

variedad de actividades que influyan en el desarrollo de soluciones a los problemas que puedan ser detectados. Por ello se determina como un proceso que se encuentra más allá del análisis de un problema y desarrolla una solución se genera un cambio.

Según (Pérez Herrera, Suárez Portelles, & Suri Leyva, 2014) define la creatividad motriz como “la capacidad para generar respuestas motoras abundantes, variadas y con rendimiento relevante. Considera de interés los factores de composición e improvisación, ya sea de forma libre o ciertas limitaciones o criterios establecidos”. (p. 4). La creatividad genera respuestas acertadas para mejorar el rendimiento físico del niño teniendo criterios ya establecidos en donde influyen través de cuatro factores creativos de las respuestas motoras: fluidez, flexibilidad, originalidad y también elaboración.

2.3.4. Diferencia entre creatividad e imaginación

Dentro de lo que respecta a la creatividad se la determina como la capacidad de crear, de innovar, producir nuevas ideas y asociaciones entre ideas y conceptos conocidos.

La imaginación por otra parte se concibe como una facultad empleada ante la representación de sucesos, historias o imágenes de cosas que no se hallan presentes, de esta manera se halla una diferencia derivada de la utilidad que posee una y otra en la inventiva humana.

Respecto a lo que involucra la imaginación y creatividad se establecen diferencias en relación a que la imaginación conlleva una construcción mental desde lo propuesto por ideas previas, experiencias, sentimientos y conocimientos mientras que la creatividad involucra una construcción pragmática que se desarrolla luego de lo imaginado de manera previa. La imaginación se caracteriza por ser abstracta, puesto que se concentran en pensar ideas nuevas y la creatividad conlleva la práctica de lo imaginado, desde donde se concreta. (p.9)

Desde este punto se concibe a la imaginación como una expresión mental y a la creatividad como la expresión de un hecho determinado. La imaginación involucra un mecanismo de acumulación que forma parte de conocimientos, experiencias, sensaciones y saberes previos. La creatividad es un mecanismo expresivo que se manifiesta ante la construcción de lo novedoso.

Desarrollo de la creatividad

La creatividad es un elemento de gran importancia ante la capacidad que posee en relación a la solución de problemas, como ante la capacidad de pensar en ideas nuevas e innovadoras que operen ante el cambio. A partir de ello se concibe a la infancia como el terreno que lo compone.

Fases del Proceso creativo

Según Sático (Sático, 2012) El proceso creativo que es objeto de un amplio rol de la investigación conlleva a partir del estudio y comprensión a nivel metodológico, (p.4) involucra un desarrollo que se realiza de la siguiente manera:

1) Preparación.

La percepción de un problema y la reunión de información, lo que implica una inmersión dentro de cuestiones problemáticas que implica la creatividad. De esta manera se puede trabajar en el reconocimiento de posibilidades, lo que implica que la creatividad pueda transformar la problematización y la recolección de información.

2) Incubación.

Es un tiempo de espera que parte de la búsqueda inconsciente de la solución. Se efectúa a partir de conexiones inusitadas que involucra ideas que se pueden agitar debajo del umbral de la conciencia. Forma parte del que se produce angustia, del cual

se puede producir ansiedad, vacío e incapacidad, por ello involucra un tiempo de incubación determinado.

3) Iluminación.

Es una etapa que se produce más allá de la incubación, donde la solución irrumpe de repente. Es una etapa que surge de luz a la oscuridad del proceso de incubación y los elementos que hay antes de la dispersión. Integra un proceso creativo que forma parte del todo y determina el esfuerzo.

4) Verificación

Se desarrolla a partir de una evaluación que involucra la atención de la intuición. Dentro de lo que conlleva a la verificación se origina una situación en suspenso que corresponde al momento de incubación. Emocionalmente involucra una dificultad ya que involucra incertidumbre ante las decisiones propuestas. La fase está ligada a resultados que involucran la aprobación de lo hallado entre momentos determinados.

5) Elaboración

Es la parte más dura, más difícil, la que exige más tiempo. Es todo el arduo trabajo de transformar una idea o intuición en una "cosa en el mundo", un producto. Según Edson, tratándose de una relación entre el proceso creativo y el producto, es bueno pensar en 1% de inspiración y un 99% de transpiración, esto es de sudor provocado por el trabajo duro de dar forma a la idea.

6) Comunicación

Dentro de lo que involucra el proceso creativo la persona se encarga de extraer algo de sí misma que requiere comunicar a otras personas. Por ello se concibe a la comunicación como el elemento central del proceso creativo.

La importancia que posee la creatividad desde el rol que involucra la solución de problemas se relaciona de manera amplia con la posibilidad de producir ideas de carácter innovador y a partir de ello establecer los cambios que se requieren dentro del proceso creativo y a partir de ello del desarrollo que forma parte de la actividad que corresponde al seguimiento de las fases que lo componen.

2.3.5. Curriculum de Educación Inicial

A partir de la lectura del Curriculum de Educación Inicial podemos anotar en base a esto los siguientes ejes y ámbitos que se relacionan con nuestro tema.

Ejes de Desarrollo y Aprendizaje

Eje de desarrollo personal y social.- Este eje integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas, promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomentando la construcción adecuada de su autoestima e identidad, como parte importante de una familia, de una comunidad y de un país. También considera aspectos relacionados con el establecimiento de los primeros vínculos afectivos, propiciando interacciones positivas, seguras, estables y amorosas con la familia, otros adultos significativos y con sus pares. (Curriculum de Educación Inicial 2014 S/P)

Además, considera el paulatino proceso de adaptación y socialización del niño que propicia la empatía con los demás, así como la formación y práctica de valores, actitudes y normas que permiten una convivencia armónica.

Forman parte de este eje para el subnivel Inicial 1 el ámbito de vinculación emocional y social y para el subnivel Inicial 2 el de identidad y autonomía y convivencia.

Eje de descubrimiento del medio natural y cultural.- En este eje se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea.

Esta construcción se facilita por medio de experiencias significativas y estrategias de mediación que posibilitan la comprensión de las características y relaciones de los elementos, tanto del medio natural como de su medio cultural. En este contexto se pueden rescatar los saberes y conocimientos ancestrales, se fomenta la curiosidad y se desarrollan procesos de indagación.

El ámbito del subnivel Inicial 1, que conforma este eje, es el de descubrimiento del medio natural y cultural, mientras que el subnivel Inicial 2 se divide en dos ámbitos, el de relaciones con el medio natural y cultural y el de relaciones lógico-matemáticas.

Eje de expresión y comunicación. - En torno a este eje se consolidan procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás.

Además, se consideran como fundamentales los procesos relacionados con el desarrollo de las habilidades motrices. El niño, partiendo del conocimiento de su propio cuerpo, logrará la comprensión e interacción con su entorno inmediato.

Para el subnivel Inicial 1 de este eje se derivan los ámbitos de manifestación del lenguaje verbal y no verbal, y exploración del cuerpo y motricidad; para el subnivel Inicial 2, los ámbitos de comprensión y exploración de lenguaje, expresión artística y expresión corporal y motricidad.

Objetivos del Subnivel Inicial 1

- Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.
- Potenciar el desarrollo de nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan ampliar la comprensión de los elementos y las relaciones de su mundo natural y cultural.
- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de manifestación de sus necesidades, emociones e ideas con el fin de comunicarse e incrementar su capacidad de interacción con los demás.
- Explorar los diferentes movimientos del cuerpo que le permitan desarrollar su habilidad motriz gruesa y fina para realizar desplazamientos y acciones coordinados, iniciando el proceso de estructuración de su esquema corporal.

Ámbitos de Desarrollo y aprendizaje para infantes del subnivel inicial 1

- **Vinculación emocional y social.-** En este ámbito se pretende desarrollar la capacidad socio-afectiva de los niños, la misma que parte de interactuar desde sus características egocéntricas (se centran más en sí mismos) y de la relación de apego con la madre y/o cuidadores, para que paulatinamente, por medio de las diferentes manifestaciones emocionales e interacciones con los otros, se vayan generando nuevos vínculos con otros actores y entornos, procurando así un estable proceso de socialización.

Para desarrollar el aspecto emocional del niño en esta edad, se requiere fundamentalmente del contacto cálido y afectivo y de las múltiples manifestaciones de cariño, amor, buen trato, cuidado, respeto, aceptación y protección que el niño logre tener, partiendo de la relación que se establece con la madre y con las personas que conforman su grupo primario inmediato, así como también con las personas encargadas de su atención. Todo ello permitirá desarrollar un proceso de identificación y de relación con la familia, con otras personas y con grupos más

amplios, así como aportará a la configuración de una personalidad que garantice procesos adecuados de autoestima, seguridad, confianza, identidad personal y cultural, entre otros aspectos importantes.

- **Descubrimiento del medio natural y cultural.-** En este ámbito se propone desarrollar las capacidades censo-perceptivas para descubrir su mundo natural y cultural, por medio de la exploración y manipulación de los objetos, incorporando las primeras representaciones mentales que le permiten una comprensión e interacción con su entorno inmediato, las mismas que se constituyen en la base fundamental para el fortalecimiento de los procesos cognitivos propios de la edad, que permitan satisfacer sus necesidades de aprendizaje.
- **Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.** - En este ámbito se desarrollan aspectos relacionados con la adquisición como en su función mediadora de la comunicación mediante diferentes formas de lenguaje. Otro aspecto que considera es el incremento de vocabulario que utiliza el niño, con el fin de satisfacer sus necesidades básicas, manifestar sus deseos, pensamientos, emociones.
- **Exploración del cuerpo y motricidad.** - En este ámbito contempla el desarrollo de las posibilidades motrices y expresivas, mediante los movimientos y formas de desplazamiento del cuerpo, para aumentar la capacidad de interacción del niño con el entorno inmediato, así como el conocimiento de su cuerpo por medio de la exploración, lo que le permitirá una adecuada estructuración de su esquema corporal.

2.4. Marco Legal

El presente trabajo se sustenta desde el punto de vista legal, en los siguientes documentos y normativas vigentes a la fecha de la República del Ecuador.

Constitución de la República del Ecuador Asamblea Constituyente 2008

Capítulo 4: De los derechos económicos, sociales y culturales

Sección octava - De la educación

Art. 66.- La educación es derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos. La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo; proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz.

La educación preparará a los ciudadanos para el trabajo y para producir conocimiento. En todos los niveles del sistema educativo se procurarán a los estudiantes prácticas extracurriculares que estimulen el ejercicio y la producción de artesanías, oficios e industrias.

El Estado garantizará la educación para personas con discapacidad.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la

protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Art. 23.- Las personas tienen derecho a acceder y participar del espacio público como ámbito de deliberación, intercambio cultural, cohesión social y promoción de la igualdad en la diversidad. El derecho a difundir en el espacio público las propias expresiones culturales se ejercerá sin más limitaciones que las que establezca la ley, con sujeción a los principios constitucionales.

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

Art. 25.- Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.

La educación es el pilar fundamental del ser humano en la construcción de una sociedad inclusiva, equitativa, diversa, solidaria e intercultural, según los lineamientos del Plan Decenal de Educación, convertido en política de Estado por mandato ciudadano el 26 de noviembre de 2006.

La educación está encaminada a producir las relaciones sociales, como un proceso de adaptación”. Para los investigadores con respecto a este enfoque de educación se busca demostrar que el ser humano está en la plena capacidad de adaptación con el medio ambiente lo cual, garantiza su bienestar y sus derechos individuales dejando actuar de manera espontánea su esencia humana logrando avances que le permitan distinguirse de los demás.

Plan Nacional de Desarrollo. Toda una vida.

Eje 1:

Derechos para todos durante toda la vida

Objetivos Nacionales de Desarrollo

Objetivo 1: Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas.

Política 1.4. Y 1.6.

1.4 Garantizar el desarrollo infantil integral para estimular las capacidades de los niños y niñas, considerando los contextos territoriales, la interculturalidad, el género y las discapacidades.

1.6 Garantizar el derecho a la salud, la educación y al cuidado integral durante el ciclo de vida, bajo criterios de accesibilidad, calidad y pertinencia territorial y cultural.

Convención de los Derechos del Niño (CDN).

Artículo 31 de la CDN: El derecho de los niños al descanso, el esparcimiento, el juego, la recreación y la participación en la cultura y las artes. (UNICEF, 2015).

El artículo 31.- Reconoce el derecho de la niñez al descanso, al esparcimiento, al juego, las actividades recreativas y a la plena y libre participación en la vida cultural y de las artes. Sin embargo el Comité de los Derechos del Niño está preocupado porque no se ha puesto la debida atención a estos derechos para muchos niños y niñas del mundo. En los lugares donde se les ha reconocido por lo general se refieren a actividades estructuradas y organizadas más que al juego libre, la recreación o la creatividad. (UNICEF, 2015).

Derecho a la educación, al juego y al descanso

Artículo 31.- Dice que todos los niños y niñas tenéis derecho a jugar, a descansar y a participar de las actividades de ocio propias de tu edad.

Las autoridades tienen la obligación de garantizar que todos los niños y niñas de todas las edades, sin importar los recursos económicos de sus familias, podáis ir al colegio y podáis contar con lugares para jugar y divertirnos.

Ley orgánica de educación intercultural

Título I

De los principios generales

Capítulo único

Del ámbito, principios y fines

f.- Desarrollo del Proceso.- Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República.

Título II

De los derechos y obligaciones

Del derecho a la educación

Art. 4.- derecho a la educación.- la educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los derechos humanos.

Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica libre, gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.

El sistema Nacional de educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

Capítulo Segundo

De las obligaciones del estado respecto del derecho de la educación

Art.6.- obligaciones.- la principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta ley. El estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

d.- Garantizar la universalización de la educación en sus niveles inicial, básico y bachillerato, así como proveer infraestructura física y equipamiento necesario a las instituciones educativas públicas.

Código de la niñez y adolescentes

Capítulo III

Derechos a la educación

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

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar.
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas. además se encuentra amparados en la Constitución de la República del Ecuador, en sus arts. 26, 28, 42 y 348.

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

- a. Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.
- b. Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación.
- c. Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia.
- d. Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria.
- e. Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsable y la conservación de la salud.
- f. Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas.
- g. Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.
- h. La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos; e,
- i. El respeto al medio ambiente.

Así mismo en su artículo 348 de la Constitución de la República del Ecuador gratuidad de la educación instituciones que reciban financiamientos públicos no tendrán fines de lucros. La educación pública será gratuita.

Sección primera

Educación

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. Sección primaria y educación de la constitución del Ecuador.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

2.5. Marco conceptual

Niñez: Se denomina niñez a la fase del desarrollo de la persona que se comprende entre el nacimiento de la misma, y entrada en la pubertad o adolescencia.

Imaginación: Permite tener presente en la mente un objeto que se va ha visualizado con anterioridad o crear algo nuevo sin ningún sustento real.

Juego: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Desarrollo: Es visto como sinónimo de evolución y se refiere al proceso de cambio y crecimiento relacionado con una situación, individuo u objeto determinado.

Aprendizaje: Es la adquisición de nuevas conductas de un ser vivo a partir de experiencias previas, con el fin de conseguir una mejor adaptación al medio físico y social en el que se desenvuelve.

Enseñanza: Enseñar es la forma de orientar el aprendizaje desde la acción directa del maestro hasta la ejecución de tareas de total responsabilidad del estudiante, siempre que hayan sido previstas por el docente.

Los juegos didácticos: Los juegos didácticos son un gran estímulo para el aprendizaje de los niños ya que mediante ellos aprenden y desenvuelven nuevas habilidades y conceptos, desarrollan la inteligencia, la creatividad y la interacción con los demás.

Creatividad: Es la facultad que alguien tiene para crear y la capacidad creativa que poseen un individuo.

Motriz: Que está relacionado con el movimiento de los seres vivos aprendizaje motriz.

Actividades: Son todas aquellas tareas o labores que cada individuo ejerce diariamente, están las actividades laborales, las actividades escolares, las actividades recreativas, las actividades físicas, etc.

Talleres: Proviene del francés *atelier* y hace referencia al lugar en que se trabaja.

CAPÍTULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Fundamentación del tipo de investigación.

(Vilchez, 2015) El Diseño metodológico integra la estructura organizativa y determinativa de las estrategias y procedimientos que cumplen el rol de permitir la recolección de datos, procesamiento, análisis e interpretación con el propósito de proporcionar respuestas al problema planteado (p.2)

El presente proyecto de investigación está formado de acuerdo a un tipo de metodología que tiene como objetivo proporcionar una respuesta a la problemática vinculada a la falta de una guía didáctica que englobe actividades y técnicas dirigidas a los docentes y estudiantes sobre la creatividad motriz en los niños de 3 años de la escuela de educación inicial “Ciudad de Portoviejo” de la ciudad de Guayaquil, durante el periodo lectivo 2018 – 2019., Por ello se cita una variedad de fuentes bibliográficas que fundamenten la investigación que como toda exploración ofrece el sustento teórico requerido en el diseño de una metodología como lo manifiesta la situación presente. La recolección de datos engloba un esquema planteado por los autores, en relación al tiempo, metodología y lugar.

El primer paso fue solicitar permiso a la autoridad de la unidad educativa que de manera posterior contribuyó con la realización de una entrevista al directivo del plantel educativo, con la intención de conocer su perspectiva en torno a la cuestión y la suposición que tiene en relación al trabajo desarrollado en la institución educativa y la apreciación que tiene sobre la propuesta de los investigadores. Luego de dar con la obtención del permiso de la autoridad de la Institución Educativa se procedió a la aplicación y realización de encuestas a la docente del aula, la cual proporcionó información cuantificable. Para ello también se dio la posibilidad de realizar una encuesta a los representantes legales, quienes respondieron a conveniencia.

El conjunto de datos recolectados fue tabulado y expresado gráficamente, para el análisis e interpretación. El proceso investigativo fue meditado para conjugar las dos variables analizadas dentro del proyecto. Consiste en la adaptación de necesidad y perspectivas ligadas a las variables en relación al juego y su influencia en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años. Se tiene la intención de relacionar los aspectos de ambas variables.

A partir de la investigación realizada se quiere desarrollar un análisis de los factores que faciliten el desarrollo óptimo de las variables anteriormente mencionadas. De esta manera se puede buscar soluciones a los problemas integrados sobre el juego y su influencia en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años, luego de la investigación realizada sobre lo planteado se desarrolla la propuesta.

3.2. Tipos de Investigación

La presente investigación tiene carácter cuantitativo y cualitativo tal como se expresa en los párrafos a continuación.

Investigación Cuantitativa. - La presente investigación es de carácter cuantitativo debido a que los datos empleados son de tipo numérico, por lo cual serán empleados para la tabulación de la información recolectada que encierra las opiniones de las encuestas realizadas a los representantes legales del centro de estudio base de esta investigación.

Investigación cualitativa. - Es de carácter cualitativo porque integra las características que comúnmente engloban al docente y a la autoridad de la institución. La modalidad de la investigación desarrollada se efectúa de acuerdo al proyecto que compone la elaboración y el desarrollo de un modelo operativo viable en relación a la solución de problemas orientados a la institución que encierran el juego como elemento dirigido al mejoramiento en el desarrollo de la creatividad motriz.

Investigación de Campo. - La investigación de campo realizada en el presente proyecto se efectúa en la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo” que es el lugar en el que se produce el problema, lo que indica una explicación directa de las variables realizadas. Ello está dirigido al campo de acción, lo cual plantea soluciones específicas al problema planteado.

Investigación Explicativa. - Se realizó debido a que los resultados propuestos tienden a la comprobación de la hipótesis que integra a la variable dependiente y el efecto que tiene sobre la independiente. Desde esta concepción, se determina la influencia que ejerce el juego en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años. Por ende, la instauración de causas ligadas a fenómenos orientados a la problemática que conforma la investigación.

3.3. Métodos, Técnicas e Instrumentos de la Investigación.

La investigación es realizada para llevar a cabo una serie de metodologías que permitan comprender las problemáticas y fenómenos dirigidos a la influencia que ejerce el juego en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños y niñas de 3 años de la Escuela de Educación inicial “Ciudad de Portoviejo”. A continuación, se explican detalladamente cada una de ellas:

Método Empírico.

Este tipo de metodología está constituido en la experiencia, y posibilidad de la relación presente entre variables y características del fenómeno observado. De esta forma, la investigación en la práctica de campo prevalece, porque integra una recolección de datos directa, en la cual los representantes legales han respondido una encuesta estructurada de la misma manera que los docentes; en relación al directivo se le puede integrar una entrevista de preguntas abiertas.

Método inductivo

Es aquel método que crea leyes desde la observación de los hechos que se efectúa a través de la generalización del comportamiento observado; lo que generalmente implica una realización en torno a una lógica que contribuya con las leyes y conclusiones propuestas. Las conclusiones en que finaliza la investigación pueden distanciarse de la veracidad, porque reconocen a la lógica pura como la única dimensión en que se sustenta su validación.

Por ello es indispensable que el método inductivo sea aplicado, ya que permite estudiar una muestra de estudiantes que es representativa del de 3 años, que se define a nivel general como una pequeña muestra que puede permitir alcanzar una generalización de las causas que integran al juego como desarrollo de la creatividad motriz, al igual que las consecuencias que produce ante la problemática estudiada.

Método Descriptivo

Es un método encargado de desarrollar el conocimiento situacional y actitudinal de la población estudiada a través de la descripción de las actividades, objetos, procesos y personas. Tiene una meta que no está limitada netamente a recolectar datos, sino que integra una predicción e identificación de las relaciones halladas entre dos o más variables.

El método tiene como importancia el indicativo de los progresos determinados en la conclusión de la investigación. La misma detalla la posibilidad de hallar beneficios en relación a propuestas que promuevan una solución a la problemática planteada, para ello se hace uso de normas e instrumentos ligados a la evaluación de la Educación Inicial.

3.4. Técnicas e Instrumentos de Investigación

Las técnicas engloban procedimientos metodológicos y sistemáticos encargados de la operatividad e implementación de los métodos y modelos de investigación. Poseen una facilidad en relación a la recolección de información bibliográfica, de campo y de técnica.

En la presente investigación se llevó a cabo el empleo de la Observación, entrevista y la encuesta, para lo cual se llevó a cabo una entrevista a la autoridad del plantel. Los representantes legales y docentes fueron encuestados, para lo cual se desarrollaron preguntas orientadas a la variable independiente, dependiente y la propuesta en consonancia con la opinión de los participantes de la investigación.

Observación

La observación es una técnica empleada para recolectar datos, en la cual los investigadores de diferentes disciplinas registran sistemáticamente las relaciones, ambientes, comportamientos y sucesos. La observación proporcionó una información de tipo empírico, indispensable en el planteamiento de nuevos problemas, formulación de hipótesis y comprobación.

Se les realizó una ficha de observación a los niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo” ya que mediante este instrumento podemos conocer la manera en cómo se desarrollan las actividades y los resultados de ella, pudiendo verificar el desempeño de los niños en relación al trabajo en el aula como en este caso es la utilización del juego para el desarrollo de la creatividad motriz.

La Entrevista

La entrevista es una forma de comunicación realizada entre el entrevistador y el entrevistado, mediante la cual se pueden desarrollar ideas y opiniones de un personaje

a través de un diálogo. Esto nos permitió obtener una opinión abierta de la autoridad de la institución educativa sobre la problemática y de cómo influye esta, en los estudiantes.

Luego de concluida la entrevista se puede obtener un material de importancia que puede ser empleado para profundizar en el análisis e interpretación de los resultados.

La Encuesta

Es una técnica empleada para recolectar información a través de preguntas escritas integradas en un formulario impreso. Desde el planteamiento que lo encierra se hallan respuestas que pueden ser integradas en el interés, opinión, conocimiento, interés, actitud, hacia un grupo de personas.

La opinión empleada para la población o el colectivo no se realiza hacia sujetos específicos o particulares, porque el interés de realizarlo parte del conocimiento de las situaciones y casos que encierran la situación.

Se le realizó una encuesta a los docentes de aula sobre el tema en indagación y posteriormente con la colaboración de los mismos se citó a los representantes legales u otros miembros de la unidad educativa para la ejecución de la encuesta a cada uno de los involucrados.

Luego de ser tabuladas y graficadas en el programa Microsoft Office Excel, se procedió a efectuar la validación, análisis e interpretación de los resultados mediante la cual se respondieron criterios de Si o No.

3.5. Datos de población y muestra.

3.5.1. Población

Engloba un conjunto de entidades que pueden ser individuos, objetos o medidas de característica común observable en términos generales dentro de un lugar y momento específico. La formulación del planteamiento hipotético de investigación encierra una muestra desde donde se puede producir una conclusión.

En su artículo sobre Tecnología Educativa, Pacheco, González, González, Zurita, & Figueroa (Pacheco, González, González, Zurita, & Figueroa, 2012) citan a Hurtado y Toro, investigadores del tema quienes manifiestan que: “La población es el total de elementos que conforman una investigación, que se define también como todo lo estudiado, que es referenciado como un universo” (p. 3)

La definición obtenida dentro del concepto poblacional está caracterizada por los elementos integradores de la “población”. Desde su concepción como término encierra un significado colectivo que forma parte del ámbito estadístico en torno al conjunto de elementos e individuos que lo conforman.

Desde esta concepción se puede tomar la Población los niños de 3 años de la Unidad Educativa “Ciudad de Portoviejo”, porque desde el aula se enfoca el problema investigativo.

Tabla N° 2 Población

ÍTEM	INFORMANTES	POBLACIÓN
1	Autoridades	1
2	Docentes	3
3	Estudiantes	12
4	Representantes Legales	12
TOTAL		28

Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi & Delia López

3.5.2. Muestra

José Luis García (García J. L., 2013) desde “Materiales educativos para el apoyo de la enseñanza en cursos de probabilidad y estadística” indica en su definición lo siguiente:

La muestra integra la toma de un conjunto desde el ámbito que engloba el análisis y el estudio de la inferencia en relación a las características que conforman un problema. El estudio de la muestra es utilizado para llevar a cabo el análisis total de lo investigado. Desde la resolución que el problema permite se deduce el análisis del conjunto total. (p.12)

La muestra es un elemento que se sustrae del total del conjunto de la población investigada, de esta manera se efectúa el estudio de una parte determinada del conjunto que permite a su vez dar con el estudio y profundización de la naturaleza general de lo investigado, lo cual encierra a su vez el estudio del conjunto total, que es dificultoso e imposible en la mayoría de veces.

En términos apropiados encierra un subconjunto representativo de la población.

En el caso presente se trabajará con el total de la población de inicial de 3 años de la Unidad Educativa “Ciudad de Portoviejo”.

Tabla N° 3 Muestra

ÍTEM	INFORMANTES	POBLACIÓN
1	Autoridades	1
2	Docentes	3
3	Estudiantes	12
4	Representantes Legales	12
	TOTAL	28

Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López

3.6. Fuentes, recursos y cronogramas

3.6.1. Recursos.

Humanos

- Personal docente.
- Estudiantes.
- Padres de familias.
- Investigadoras.

Materiales.

- Computadora.
- Impresora.
- Hojas.
- Pendrive.
- Celular.

Fuentes.

- Información impresa.
- Información digital.
- Información institucional.
- Documentos legales.

3.7. Cronograma.

Tabla N° 4 Cronograma de actividades.

Actividades	oct		nov				dic		ene				feb				mar				abr				mayo				jun				jul				agosto			
	1	2	1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Revisión de material bibliográfico																																								
Reestructuración de contenido del proyecto.																																								
Elaboración del primer capítulo																																								
Justificación y sistematización.																																								
Revisión de los objetivos:																																								
Identificación de las Variables																																								
Antecedentes de la investigación.																																								

3.8. PROCESAMIENTO, PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS

3.8.1. Encuesta Realizada a los Docentes

1. En el receso ¿El niño juega y se relaciona con los demás niños?

Tabla 5 Relación con los demás

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 1	SI	1	33%
	NO	2	67%
	TOTALES	3	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

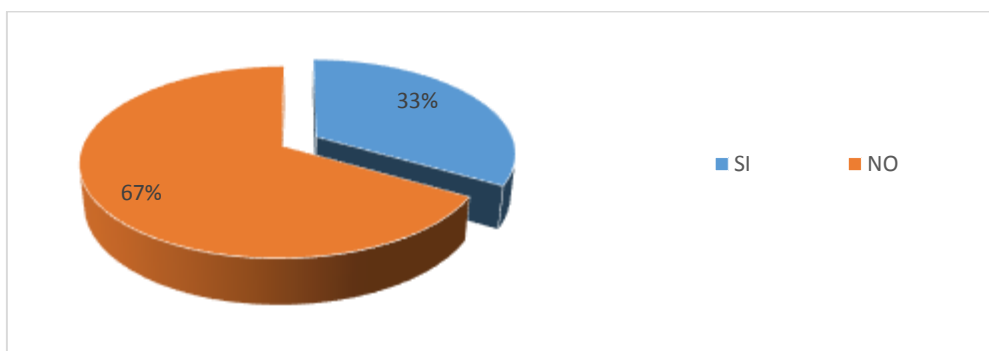


Gráfico 1 Relación con los demás

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: De los docentes encuestados el 33% dice que niño sí juega con los demás infantes en el receso relacionándose con los demás e interactuar en conjunto, mientras que el 67% manifiestan que a ciertos infantes les cuesta relacionarse con los demás sean por diferentes factores como vergüenza o timidez.

2. ¿El niño se expresa mediante palabras para comunicarse?

Tabla 6 Palabras para comunicarse

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	SI	3	100%
Ítem N° 2	NO	0	0%
	TOTALES	3	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

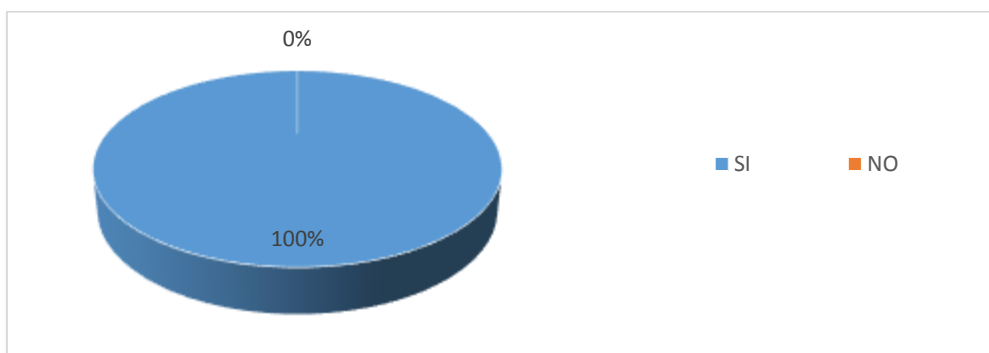


Gráfico 2 Palabras para comunicarse

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: De los docentes encuestados, todos manifiestan que los niños sí se expresan en la mayoría de los casos mediante palabras para comunicarse con los demás.

3. ¿El desarrollo de actividades lúdicas estimula la creatividad motriz en los niños?

Tabla 7 Estimulación de la creatividad motriz

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 3	SI	3	100%
	NO	0	0%
	TOTALES	3	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

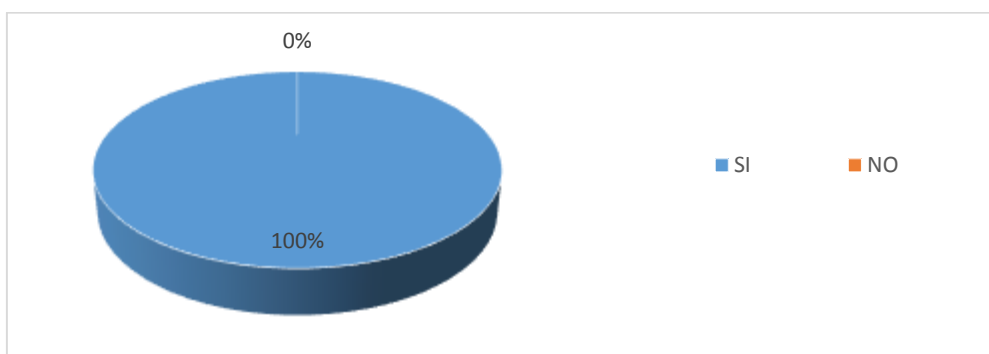


Gráfico 3 Estimulación de la creatividad motriz

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Todos los docentes encuestados dicen que el desarrollo de actividades lúdicas en los niños les ayuda a estimular la creatividad motriz, ya que mediante el juego y de una manera interactiva y entretenida, al mover sus cuerpos les ayudará en el desarrollo de la creatividad motriz.

4. ¿El niño se expresa corporalmente con gestos y movimientos?

Tabla 8 Expresión corporal gestos y movimientos

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	SI	2	67%
Ítem N° 4	NO	1	33%
	TOTALES	3	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

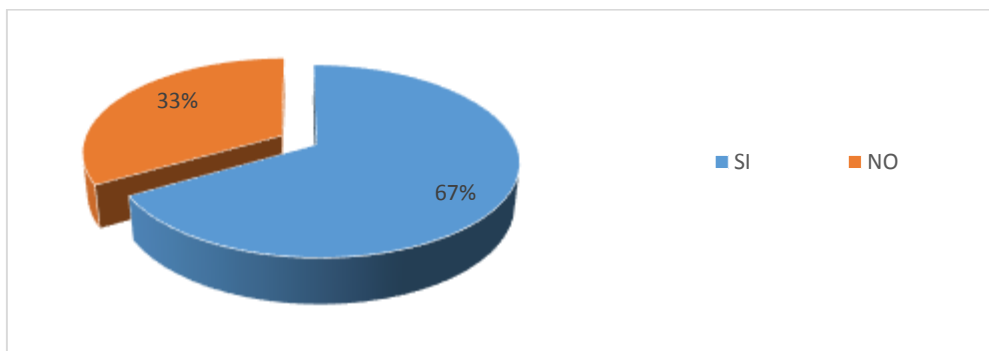


Gráfico 4 Expresión corporal gestos y movimientos

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Los docentes encuestados el 67%, es decir 2 de ellos, dicen que el niño sí se sabe expresar corporalmente mediante gestos y el movimiento de sus manos, mientras uno expresa todo lo contrario, que aún les falta desarrollar más su motricidad para poder expresarse corporalmente.

5. ¿El niño manifiesta cooperación con el grupo al momento de jugar?

Tabla 9 Cooperación con el grupo al jugar

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	SI	1	33%
Ítem N° 5	NO	2	67%
	TOTALES	3	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Gráfico 5 Cooperación con el grupo al jugar

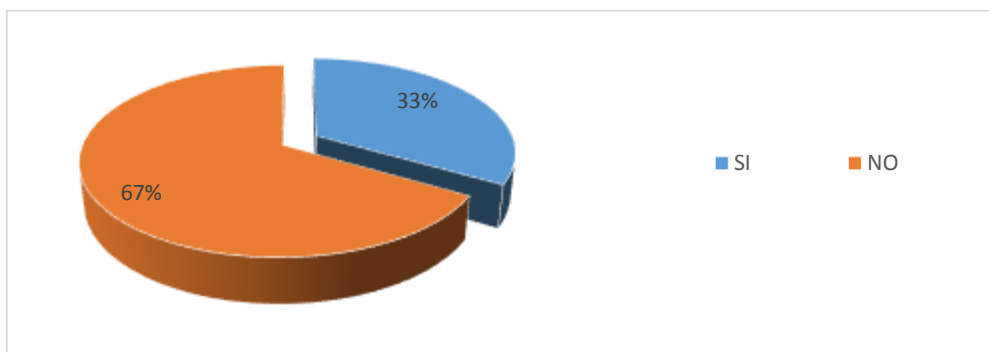


Gráfico 6 Expresión corporal gestos y movimientos

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: De los Docentes encuestados el 33% solo un docente dice que sí ven a los niños que cooperan con sus compañeros o grupo de trabajo al momento de interactuar y jugar, mientras un 67% manifiestan que no que muchos se retraen y no son socialmente por lo que no cooperan con el resto de los compañeros al momento de trabajar en grupo.

6. ¿El niño se ajusta a las reglas del juego?

Tabla 10 Ajuste a las reglas del juego

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	SI	1	33%
Ítem N° 6	NO	2	67%
	TOTALES	3	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

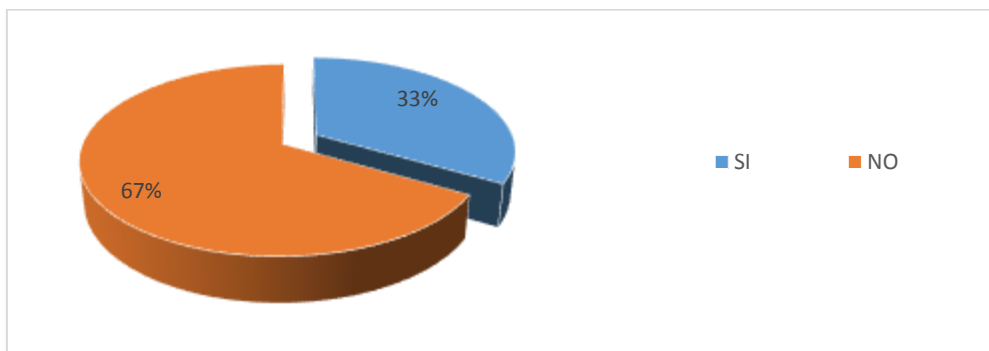


Gráfico 7 Ajuste a las reglas del juego

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: De los docentes encuestados 1, es decir el 33% manifiesta que los niños sí se ajustan a las reglas del juego al momento de interactuar con los demás siguiendo las órdenes de la docente, mientras un 67% se encuentra indeciso por lo que responden todo lo contrario ya que dicen que al principio se ajustan pero al momento de continuar con el juego muchos infringen las reglas.

7. ¿El niño manipula correctamente materiales y objetos?

Tabla 11 Manipulación de materiales y objetos

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	SI	1	33%
Ítem N° 7	NO	2	67%
	TOTALES	3	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

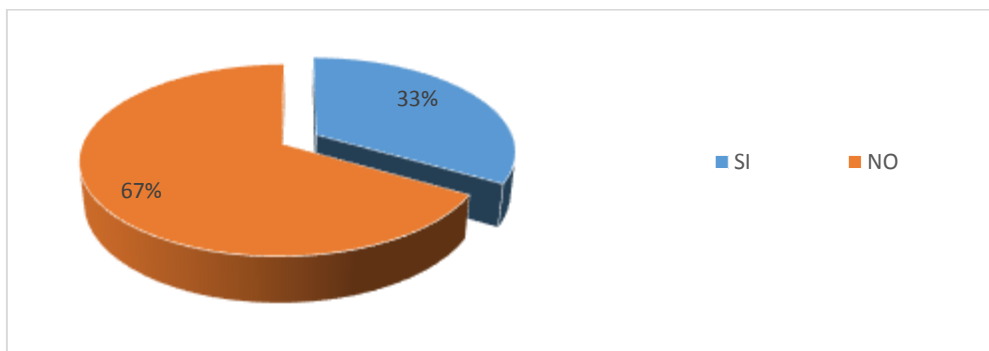


Gráfico 8 Manipulación de materiales y objetos

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Los docentes encuestados el 33% dicen que a los infantes sí manipulan de manera correcta los objetos y los materiales al momento de realizar alguna actividad, mientras un 67% cree que aún lo niños no han desarrollado bien su creatividad motriz por lo que no manipulan bien de forma correcta aún los objetos y materiales.

8. ¿Observa que el niño se mueve con confianza y equilibrio?

Tabla 12 Movimientos con confianza y equilibrio

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	SI	1	33%
Ítem N° 8	NO	2	67%
	TOTALES	3	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

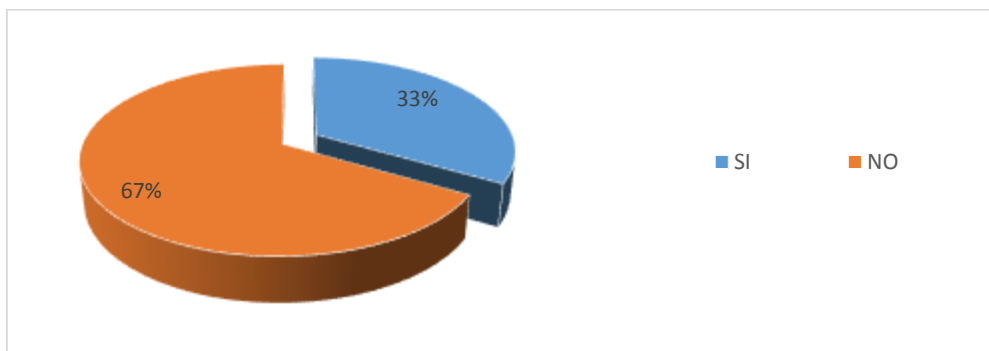


Gráfico 9 Movimientos con confianza y equilibrio

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Los docentes encuestados el 33% dicen que sí suelen observar que los niños se mueven con confianza aunque les falta desarrollar un poco el equilibrio, mientras un 67% manifiesta que no observan que se muevan el niño con confianza ya que la falta del equilibrio de ellos les hace dudar de las decisiones que tomen al momento de caminar y realizar alguna acción.

9. ¿Observa que el niño analiza y toma decisiones?

Tabla 13 El niño analiza y toma decisiones

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	SI	0	0%
Ítem N° 9	NO	3	100%
	TOTALES	3	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

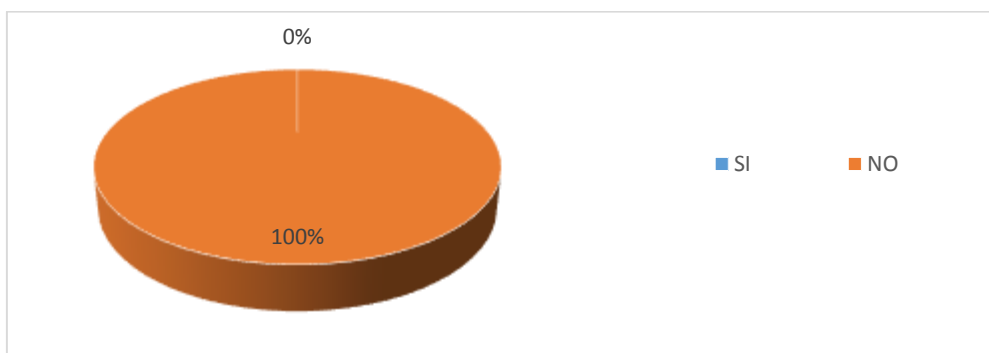


Gráfico 10 El niño analiza y toma decisiones

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Los docentes encuestados todos dicen que los niños aún no desarrollan su capacidad de tomar decisiones y analizar el contexto que les rodea, aún dudan mucho y si no tienen la orden y supervisión del docente no son capaces de analizar y tomar decisiones.

10. ¿Puede el niño imitar con bastante acierto las acciones de los demás?

Tabla 14 Imitación con acierto de acciones de los demás

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	SI	2	67%
Ítem N° 10	NO	1	33%
	TOTALES	3	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

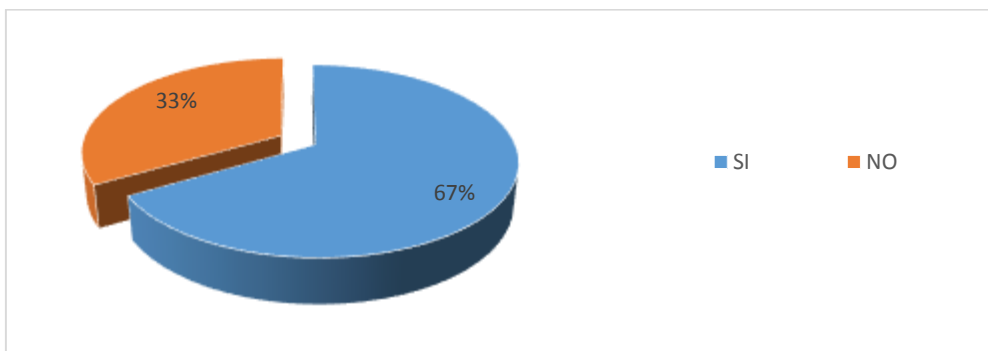


Gráfico 11 Imitación con acierto de acciones de los demás

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Los docentes encuestados el 67% es decir 2 de ellos dicen los infantes sí imitan con cierta facilidad y bastante aciertos las acciones de los demás buscando imitar lo que hacen, mientras un 33% es decir uno dice manifiestan que no, que aún les cuesta llevar a cabo imitaciones.

11. ¿El niño es expresivo al comunicarse?

Tabla 15 Expresivo al comunicarse

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	SI	0	0%
Ítem N° 11	NO	3	100%
	TOTALES	3	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

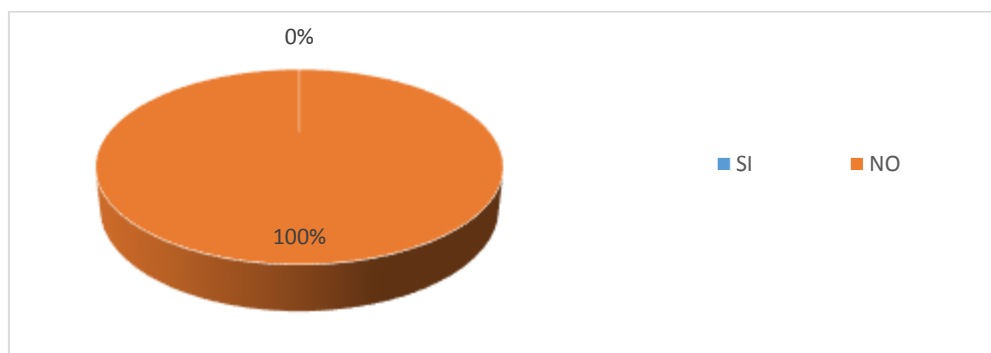


Gráfico 12 Expresivo al comunicarse

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Los docentes encuestados todos dicen que los niños No son expresivos con los demás al comunicarse, suelen comunicar lo que les sucede, pero no lo interpretan de manera correcta con movimientos, esto se puede dar por la falta de desarrollo de su capacidad motriz.

3.8.2. Encuestas Realizadas a los padres de familia

1. En las reuniones familiares ¿Observa usted que el niño juega y se relaciona con los demás niños?

Tabla 16 Expresivo al comunicarse

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 1	SI	9	75%
	NO	3	25%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.
Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

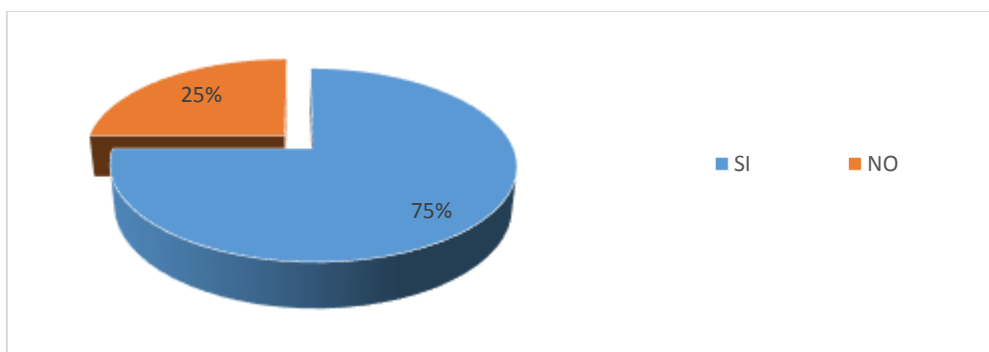


Gráfico 13 Expresivo al comunicarse

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.
Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Según los padres de familia encuestados el 75% dice que sí que en las reuniones familiares si observan que los niños juegan y se relacionan con sus semejantes mientras 3 de ellos creen que aún les falta relacionarse con los demás en su entorno.

2. ¿El niño se expresa mediante palabras para comunicarse?

Tabla 17 Se expresa mediante palabras para comunicarse

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	SI	11	92%
Ítem N° 2	NO	1	8%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

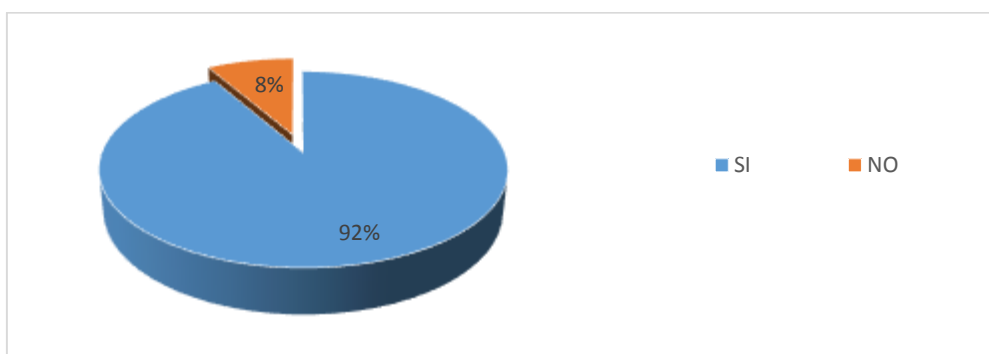


Gráfico 14 Se expresa mediante palabras para comunicarse

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Según los padres de familia que se encuestaron en las institución educativa 11 en su gran mayoría siendo el 92% manifiestan que el niño si se expresa utilizando palabras con los demás mientras, un 8% dicen que No.

3. ¿El desarrollo de actividades lúdicas estimula la creatividad motriz en los niños?

Tabla 18 Estimulación de la creatividad motriz

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 3	SI	12	100%
	NO	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.
Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

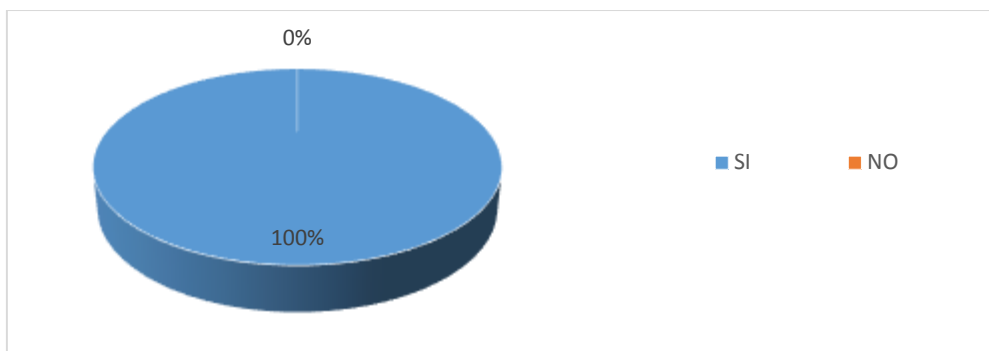


Gráfico 15 Estimulación de la creatividad motriz

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.
Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Los padres de familia que se encuestaron, todos es decir el 100% creen que el desarrollo de actividades lúdicas Si estimulan la creatividad motriz en los niños, ya que lo creen beneficioso para el desarrollo motriz del mismo mediante el juego.

4. ¿El niño se expresa corporalmente con gestos y movimientos?

Tabla 19 Expresiones corporalmente gestos y movimientos

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 4	SI	9	75%
	NO	3	25%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

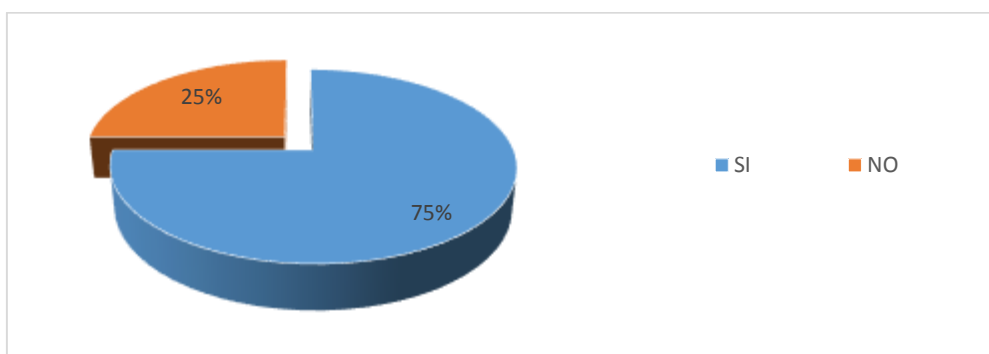


Gráfico 16 Expresiones corporalmente gestos y movimientos

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Según lo que manifiestan los padres de familias encuestados, el 75% de ellos es decir 9 creen que el niño si se expresan corporalmente con gestos y movimientos, mientras el 25% dice que aún el niño no se expresan de manera correcta con los demás y que aún les falta desarrollar su capacidad motriz mediante gestos y movimientos.

5. ¿El niño manifiesta cooperación con el grupo al momento de jugar?

Tabla 20 Expresiones corporalmente gestos y movimientos

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 5	SI	8	67%
	NO	4	33%
TOTALES		12	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

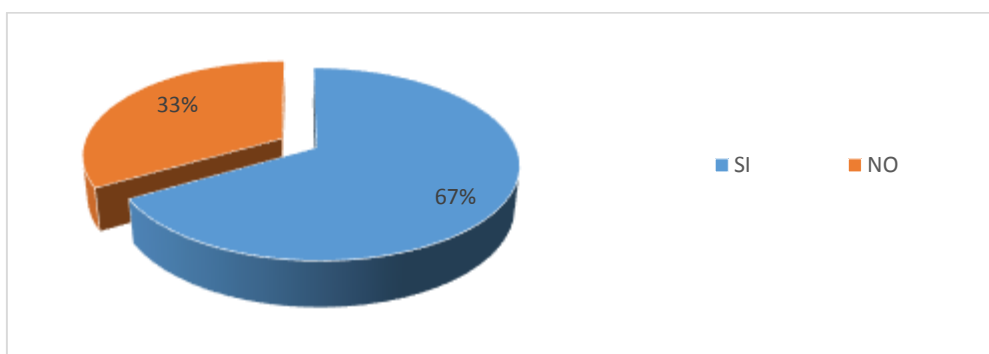


Gráfico 17 Expresiones corporalmente gestos y movimientos

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Los padres de familia encuestados, manifiestan en un 67% que al momento de jugar el niño Si manifiestan cooperación con el grupo al momento de jugar con los demás, mientras un 33% dicen todo lo contrario, que suelen haber ciertos inconvenientes al momento de interactuar y cooperar con los demás.

6. ¿El niño se ajusta a las reglas del juego?

Tabla 21 Reglas del Juego

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 6	SI	7	58%
	NO	5	42%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

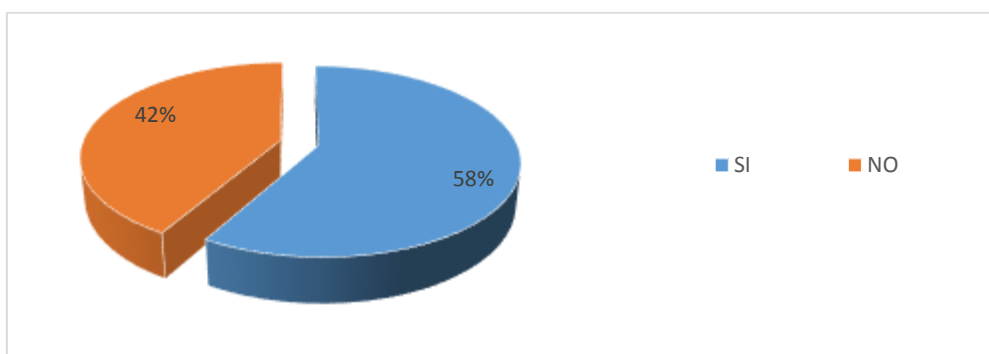


Gráfico 18 Reglas del Juego

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Según los datos recopilados de la encuesta realizada a los padres de familia el 58% dice que Sí que los niños si se ajustan a las reglas del juego, mientras que 5, es decir un 42% manifiesta todo lo contrario, que no se suelen ajustar a las reglas y no hacen caso cuando se les da una orden según cada juego.

7. ¿El niño manipula correctamente materiales y objetos?

Tabla 22 Manipulación correcta de materiales y objetos

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 7	SI	9	75%
	NO	3	25%
TOTALES		12	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

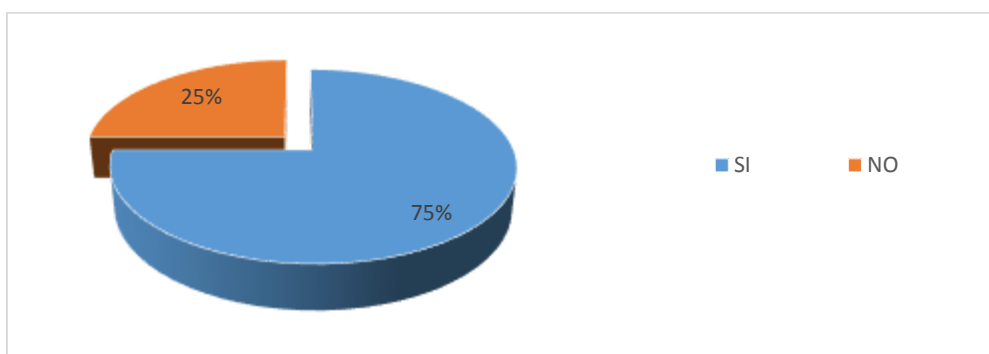


Gráfico 19 Manipulación correcta de materiales y objetos

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: De los padres de familia encuestados, el 75% es decir 9, creen que los niños manipulan correctamente materiales y objetos, mientras que 3, es decir el 25% dicen que no que aún les falta desarrollar la motricidad para controlar los objetos, por lo que es necesario una guía con juegos lúdicos para el desarrollo de la creatividad motriz.

8. ¿Observa que el niño se mueve con confianza y equilibrio?

Tabla 23 Movimiento con confianza y equilibrio

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 8	SI	6	50%
	NO	6	50%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

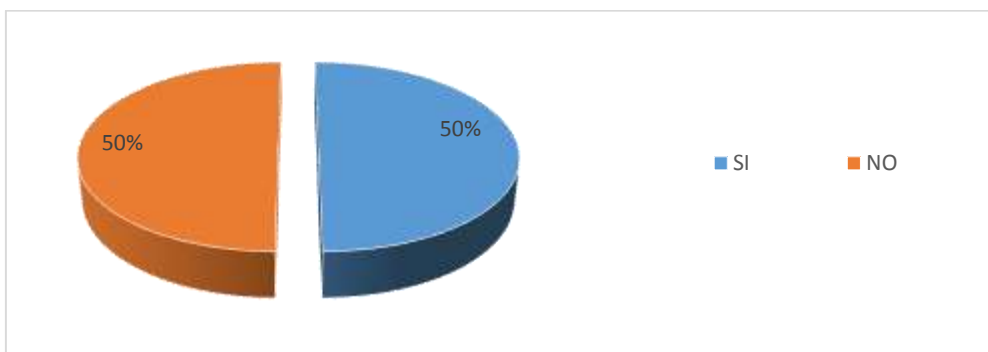


Gráfico 20 Movimiento con confianza y equilibrio

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: De los padres de familia que se encuestaron la mitad es decir el 50% cree que el niño si se suele mover con confianza y equilibrio, mientras otro 50% tienen sus dudas al momento de caminar y realizar alguna actividad con la motricidad gruesa y aún no se suelen mover con fuerza y equilibrio del todo por lo que es necesario desarrollar su capacidad motriz para que se muevan de manera más significativa.

9. ¿Observa que el niño analiza y toma decisiones?

Tabla 24 Analiza y tomar decisiones

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 9	SI	7	58%
	NO	5	42%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

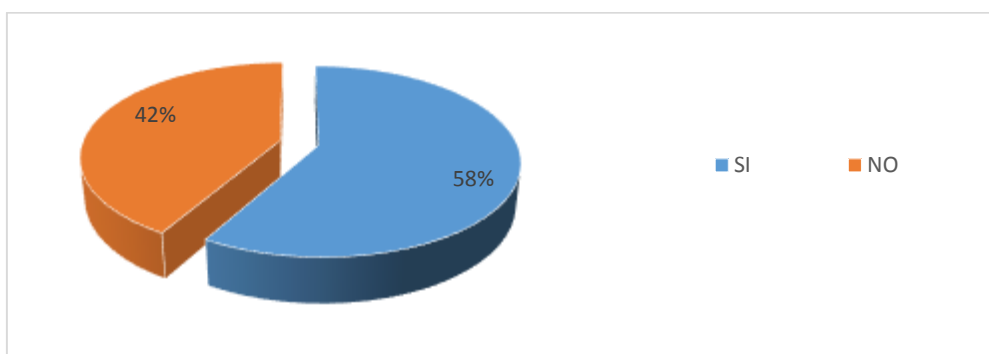


Gráfico 21 Analiza y tomar decisiones

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: El 58% de los padres de familias encuestados manifiestan y observan que el infante si analiza antes de tomar una decisión y la suelen tomar después de haber observado su entorno, mientras otro 42% dice que no, ya que suelen tomar decisiones sin precaución alguna, muchas veces por impulsos propios.

10. ¿Puede el niño imitar con bastante acierto las acciones de los demás?

Tabla 25 Imitación con aciertos de acciones de los demás

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	SI	9	75%
Ítem N° 10	NO	3	25%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

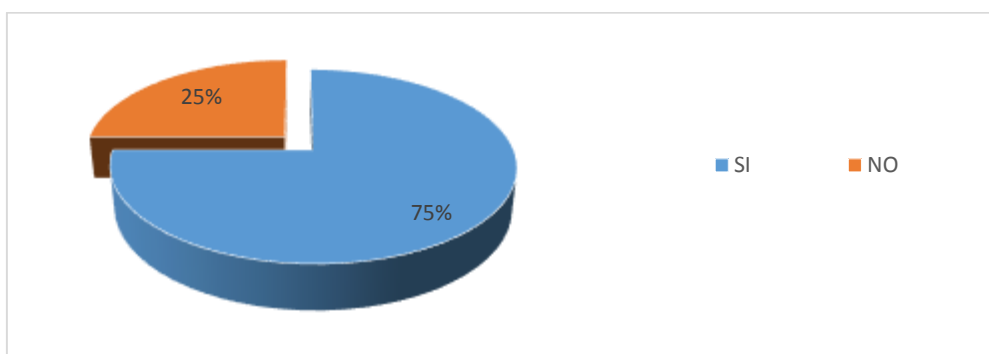


Gráfico 22 Imitación con aciertos de acciones de los demás

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Según lo que manifestaron los padres de familias encuestados el 75% manifiesta que el niño Si pueden imitar con bastante acierto las acciones de los demás, mientras el 25% dicen todo lo contrario, en su gran mayoría tratan de imitar, pero no aciertan correctamente igual que los demás.

11. ¿El niño es expresivo al comunicarse?

Tabla 26 Expresivo para comunicarse

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
	SI	8	67%
Ítem N° 11	NO	4	33%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

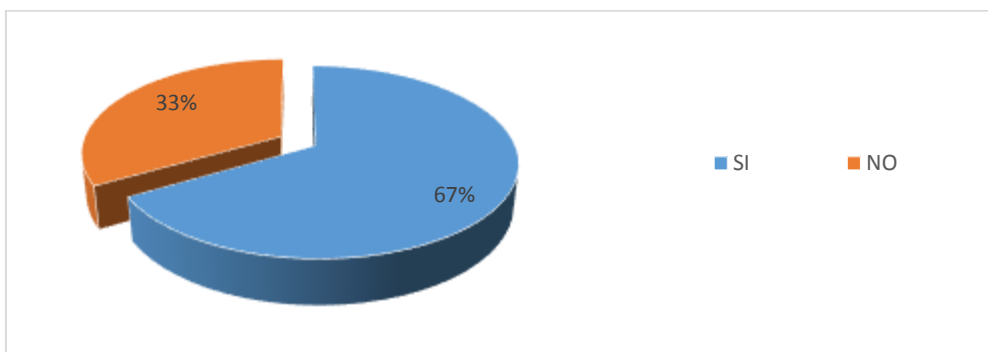


Gráfico 23 Expresivo para comunicarse

Fuente: Padres de Familia de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: El 67% de los padres encuestados dicen que Si que el niño si es expresivo al momento de comunicarse, esencialmente con sus parientes, mientras un 33% dicen que no, que les falta expresarse de manera mejor con los demás al expresarse y comunicarse.

3.8.3. Ficha de Observación a los niños

Social

1. ¿Se relaciona e interactúa con sus compañeros de clase?

Tabla 27 Interacción con los compañeros

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 1	Siempre	8	67%
	A veces	4	33%
	Nunca	0	0%
	TOTALES		12

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

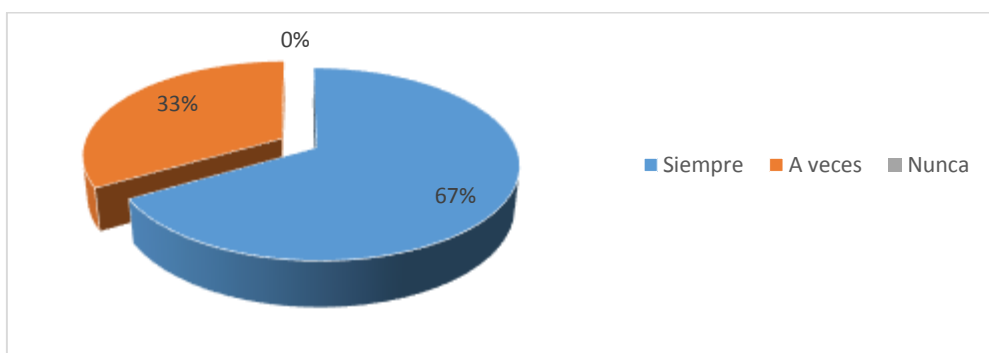


Gráfico 24 Interacción con los compañeros

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Realizando la ficha de observación y tomando los datos de los niños el 67% se ellos siempre buscan relacionarse e interactuar con sus compañeros de clases, mientras un 33% lo suelen realizar a veces.

2. ¿Se comunica mediante palabras con sus compañeros y maestras?

Tabla 28 Comunicación mediante palabras

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 2	Siempre	7	59%
	A veces	4	33%
	Nunca	1	8%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

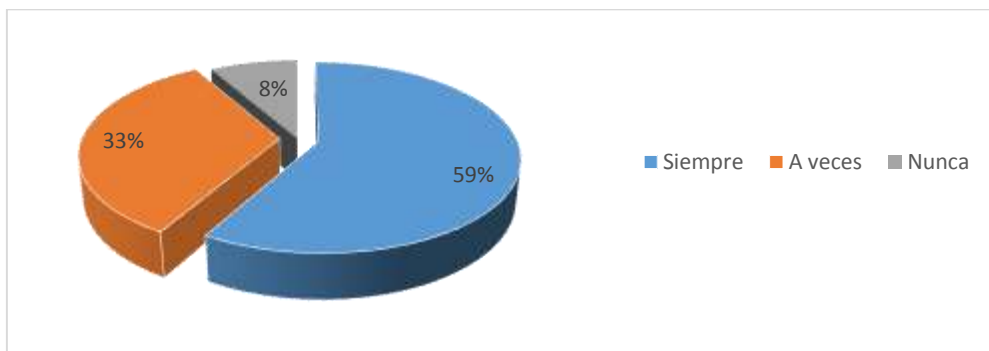


Gráfico 25 Comunicación mediante palabras

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: De la ficha de observación realizada a los estudiantes el 59% siempre buscan comunicarse mediante palabras con sus compañeros y maestros, un 33% lo suelen hacer avece y solo 1 tiene problemas para comunicarse verbalmente con los demás.

3. ¿Se comunica mediante indicaciones corporales como señalar, asentir, negar, etc.?

Tabla 29 Comunicación mediante indicaciones corporales

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 3	Siempre	5	42%
	A veces	6	50%
	Nunca	1	8%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

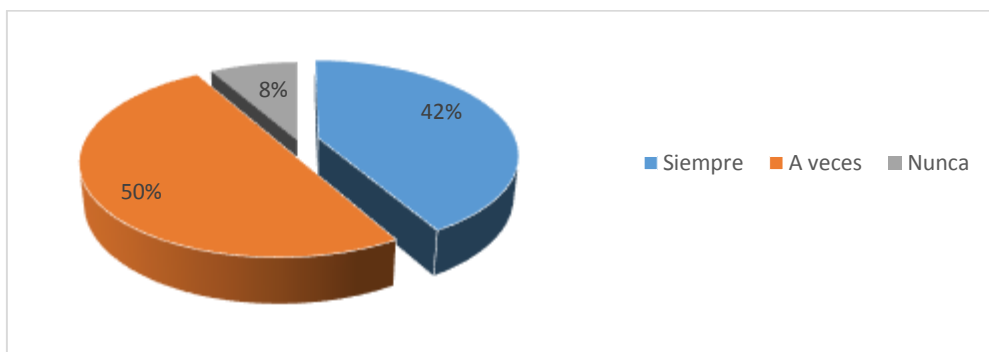


Gráfico 26 Comunicación mediante indicaciones corporales

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Al momento de comunicarse con indicaciones corporales como señaldas, asentir, negar, según los datos de la ficha de observación el 42% de los niños siempre se comunican corporalmente, y otro 50% lo suele hacer a veces, 1 de los niños tiene problemas para comunicarse corporalmente siendo parte del 8%.

4. ¿Coopera asertivamente en la realización de los juegos?

Tabla 30 Cooperación en la realización de juegos

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 4	Siempre	4	67%
	A veces	8	33%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi & Delia López.

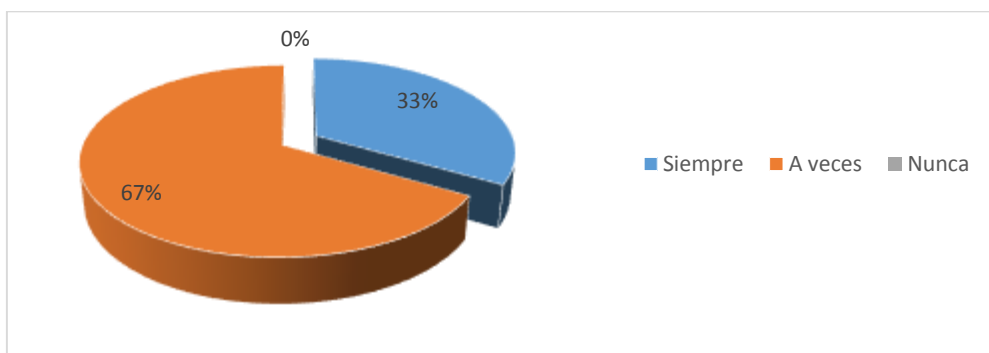


Gráfico 27 Cooperación en la realización de juegos

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: En los datos recopilados de la ficha de observación el 67% de los niños observados siempre cooperan de manera asertiva en la realización de los juegos, otro 33% a veces suelen hacerlo, ya que tienen inconvenientes al momento de trabajar en conjunto con los demás.

Lúdica y Recreativa

1. ¿Acata las reglas del juego?

Tabla 31 Acata las reglas del juego

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 1	Siempre	7	59%
	A veces	4	33%
	Nunca	1	8%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

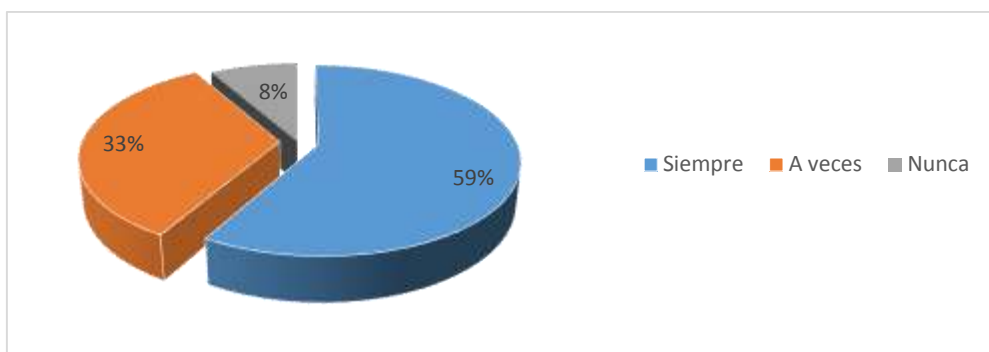


Gráfico 28 Acata las reglas del juego

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Observando lo lúdico y recreativo de los niños mediante la ficha de observación el 59% de ellos siempre suelen acatar las órdenes y reglas al momento de jugar, otro 33% de los niños suelen hacerlo a veces dependiendo el tipo de juego, y solo un 8% tiene inconveniente al momento de acatar las reglas durante una actividad lúdica.

2. ¿Manipula adecuadamente materiales y objetos?

Tabla 32 Manipula adecuadamente materiales y objetos

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 2	Siempre	5	42%
	A veces	7	58%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

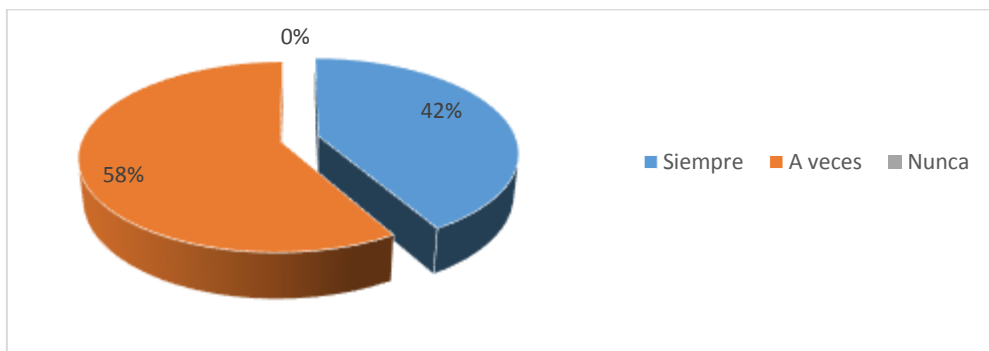


Gráfico 29 Manipula adecuadamente materiales y objetos

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Los niños observados el 42% de ellos siempre suelen manipular de manera correcta los materiales y objetos dentro y fuera del aula de clases, según los datos de la ficha de observación, otro 58% a veces manipulan de manera correcta ya que suelen tener problemas con su motricidad.

3. ¿Realiza movimientos adecuados y sincronizados?

Tabla 33 Realiza movimientos adecuados y sincronizados

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 3	Siempre	3	67%
	A veces	8	25%
	Nunca	1	8%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

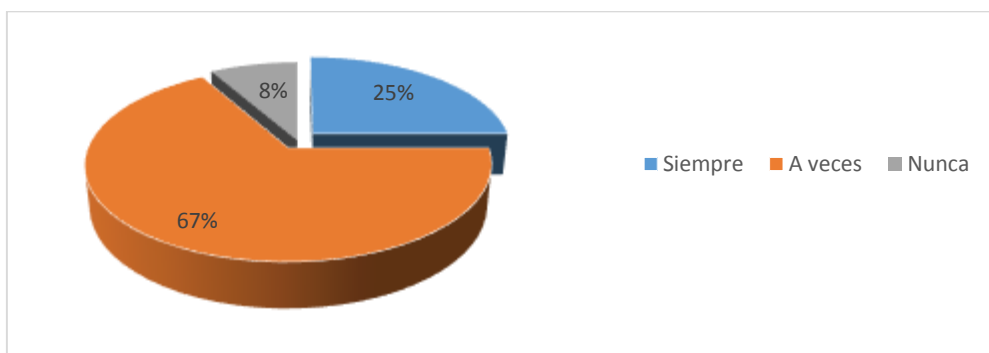


Gráfico 30 Realiza movimientos adecuados y sincronizados

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Según los datos de la ficha de observación el 67% de los niños observados siempre realizan movimientos correctos, adecuados y sincronizados, mientras un 25% lo suelen hacer a veces ya que suelen tener inconvenientes al momento de realizar alguna actividad con su capacidad motriz, y solo un 8% tiene inconveniente para realizarlo.

4. ¿Analiza y toma decisiones?

Tabla 34 Analiza y toma decisiones

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 4	Siempre	2	17%
	A veces	9	75%
	Nunca	1	8%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

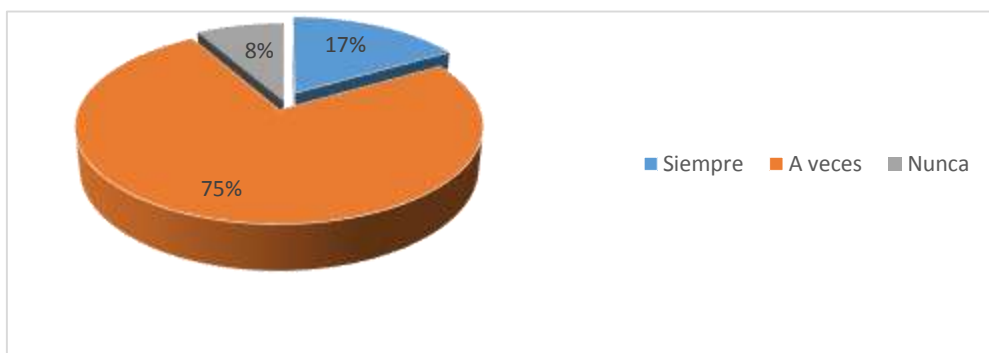


Gráfico 31 Analiza y toma decisiones

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: De los datos recopilados en la ficha de observación el 75% de los niños A veces suelen observar, analizar y tomar una decisión, mientras un 17% si lo hace frecuentemente por lo que se manifestó que siempre, y un 8% nunca lo suele hacer, y no analizan su entorno al momento de tomar una decisión.

Estética

1. ¿Reacciona ante estímulos sensoriales?

Tabla 35 Reacciona ante estímulos sensoriales

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 1	Siempre	7	58%
	A veces	5	42%
	Nunca	0	0%
	TOTALES		12

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

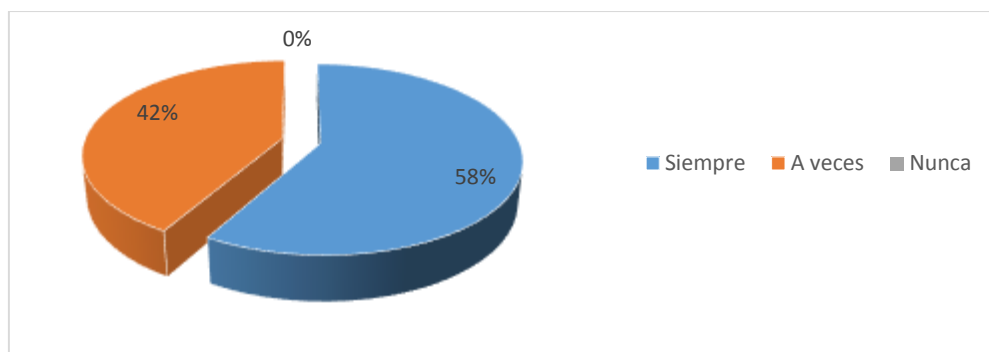


Gráfico 32 Reacciona ante estímulos sensoriales

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: el 58% de los niños observados según la ficha de observación siempre reaccionan ante estímulos sensoriales, un 42% lo suele hacer a veces, ya que no suelen reaccionar de manera adecuada ante estímulos.

2. ¿Imita adecuadamente?

Tabla 36 Imita adecuadamente

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 2	Siempre	9	75%
	A veces	2	17%
	Nunca	1	8%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

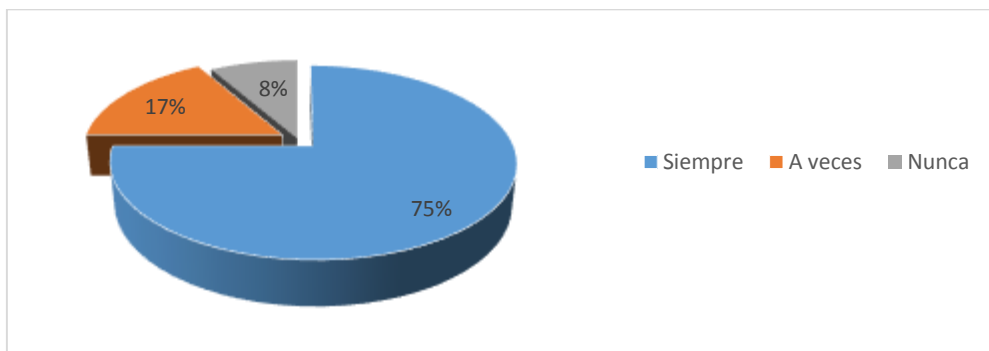


Gráfico 33 Imita adecuadamente

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Según los datos recopilados en la ficha de observación el 75% suele imitar de manera correcta y adecuada cada orden que se le dá, un 17% a veces lo suele hacer y solo un 8% nunca lo hace manera correcta por sus falencias.

3. ¿Interpreta símbolos?

Tabla 37 Interpreta símbolos

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 3	Siempre	7	58%
	A veces	5	42%
	Nunca	0	0%
	TOTALES		12

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

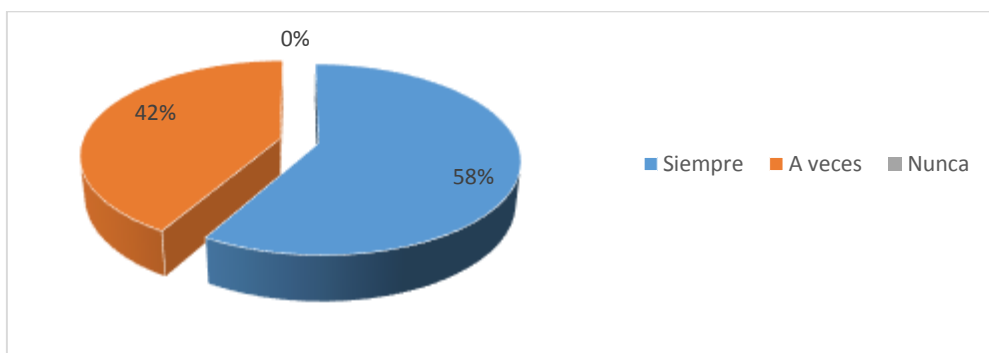


Gráfico 34 Interpreta símbolos

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo”.

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Al momento de interpretar símbolos, según los datos recopilados en la ficha de observación el 58% siempre suele hacerlo, otro 42% lo hace a veces.

4. ¿Recuerda acciones y estrategias?

Tabla 38 Recuerda acciones y estrategias

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 4	Siempre	8	67%
	A veces	4	33%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

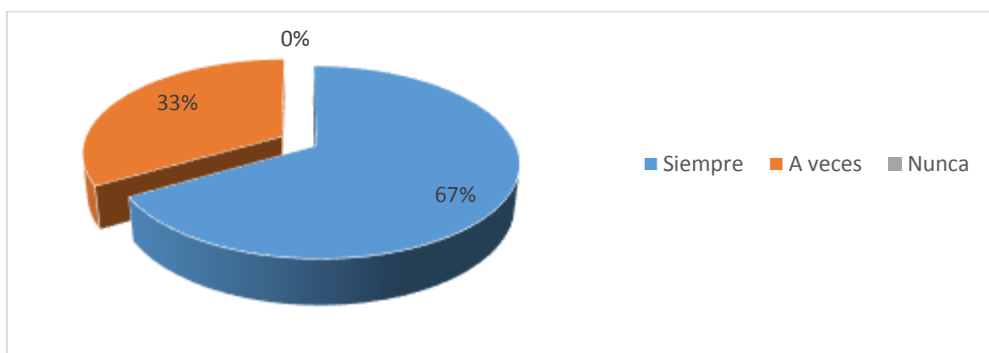


Gráfico 35 Recuerda acciones y estrategias

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: AL momento de recordar acciones y estrategias, según el dato recopilado en la ficha de observación el 67% siempre suelen hacerlo, mientras un 33% lo hace a veces, trabajan al momento de realizar una actividad no suelen recordar ciertas acciones después de la actividad realiza,

Expresiva

1. ¿Manifiesta expresividad al hablar?

Tabla 39 Manifiesta expresividad al hablar

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 1	Siempre	6	55%
	A veces	5	45%
	Nunca	1	0%
	TOTALES		12

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

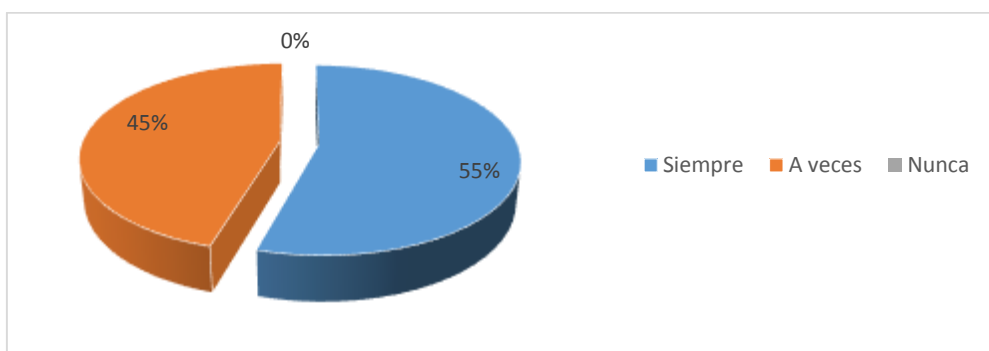


Gráfico 36 Manifiesta expresividad al hablar

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: el 55% de los niños observados, siempre suelen manifestar expresividad al momento de hablar, según los datos obtenidos de la ficha de observación y solo un 45% lo suele hacer a veces.

2. ¿Se ubica espacialmente y establece relacione entre ellos?

Tabla 40 Se ubica espacialmente y establece relacione entre ellos

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 2	Siempre	3	25%
	A veces	7	58%
	Nunca	2	17%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

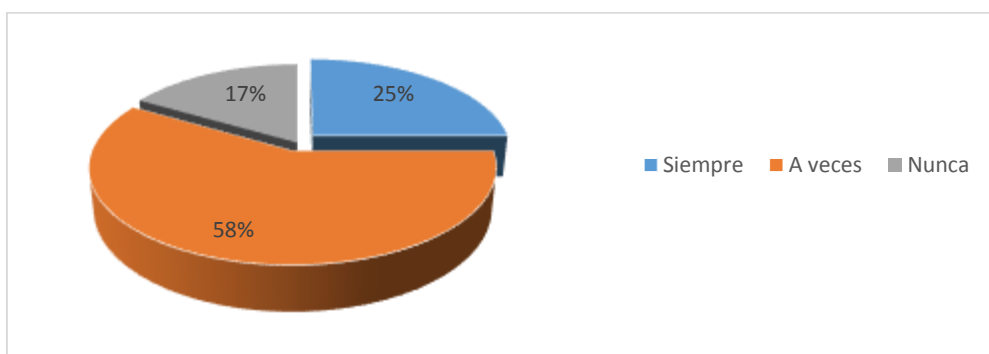


Gráfico 37 Se ubica espacialmente y establece relacione entre ellos

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: De los datos recopilados en la ficha de observación el 58% de los infantes a veces se suelen ubicar espacialmente y establecen relaciones entre sus semejantes, y otro 25% lo suele hacer a veces, y solo un 17% nunca se suele establecer y tiene problemas de ubicarse espacialmente y relacionarse con los demás.

3. ¿Establece relaciones temporales?

Tabla 41 Establece relaciones temporales

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 3	Siempre	8	67%
	A veces	4	33%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

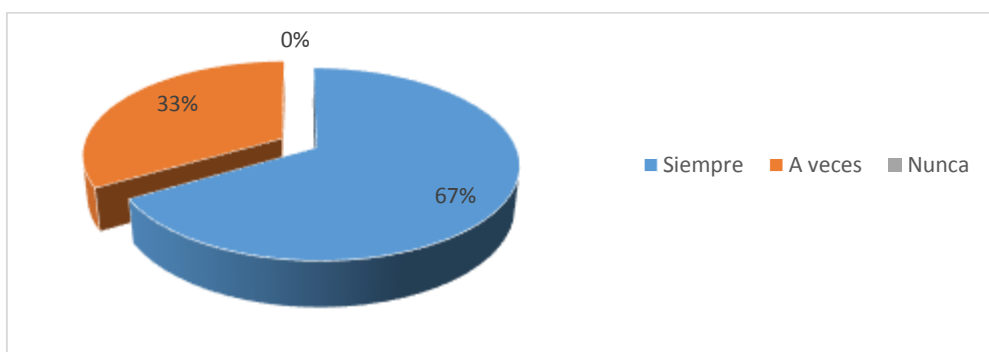


Gráfico 38 Establece relaciones temporales

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Al momento de establecer relaciones temporalmente con los demás el 67% de los infantes observados según la ficha de observación si establecen relaciones temporalmente con los demás, mientras un 33% lo suelen hacerlo a veces.

4. ¿Vive y recrea situaciones fantásticas?

Tabla 42 Vive y recrea situaciones fantásticas

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 4	Siempre	7	58%
	A veces	5	42%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	12	100%

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

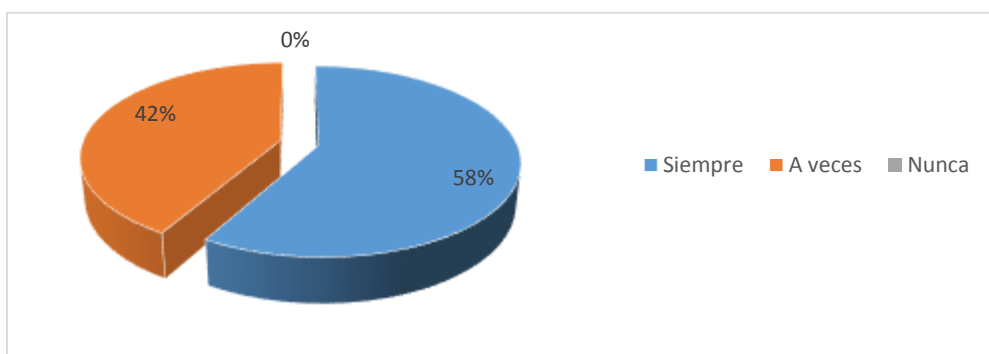


Gráfico 39 Vive y recrea situaciones fantásticas

Fuente: Niños de 3 años de la Escuela de Educación Inicial "Ciudad de Portoviejo".

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López.

Análisis: Al momento de recrear situaciones fantásticas el 58% de ellos según los datos de la ficha de observación siempre suelen hacerlo, mientras un 42% lo hacen a veces, por falta de interactividad y de creatividad.

3.8.4. Entrevista al Directivo

La entrevista al directivo se llevó a cabo con la finalidad de obtener información sobre su criterio u opinión acerca de los temas a tratar en cada una de las preguntas que fue realizado en la UNIDAD EDUCATIVA BASICA PARTICULAR “CIUDAD DE PORTOVIEJO”.

1. Los docentes de párvulos en su institución, ¿planifican adecuadamente para desarrollar la creatividad motriz de sus estudiantes?

De manera efectiva los docentes integran el desarrollo de la creatividad motriz como una actividad elemental dentro del proceso de aprendizaje, pero en lo que respecta a la planificación existen dificultades para estructurar adecuadamente un programa de trabajo derivado de dinámicas para el desarrollo de la creatividad motriz.

2. Los docentes de párvulos en su institución, ¿Reciben capacitación referente al desarrollo motriz de sus estudiantes?

Dentro de la institución, los docentes no reciben una capacitación completa referente al desarrollo motriz de los estudiantes, lo cual repercute en que se produzcan condicionamientos en el aprendizaje que forma parte del desarrollo motriz, afectando al adecuado desarrollo del proceso.

3. En forma general ¿Cree usted que los estudiantes de párvulos se encuentran desarrollando sus capacidades motrices en forma adecuada?

Los estudiantes de párvulo conciben un desarrollo irregular de las capacidades motrices debido a la falta de una capacitación adecuada, que implica que el aprendizaje de las capacidades motrices se desarrolle de manera intermitente.

4. Los docentes de párvulos ¿Poseen todos los recursos necesarios para desarrollar la creatividad motriz en los niños?

Los docentes de párvulos cuentan con un nivel limitado de recursos en relación al desarrollo de la creatividad motriz, lo que se ejemplifica en la falta de adaptación de la misma en lo que corresponde al proceso, generando inconvenientes en el desarrollo adecuado del proceso creativo que forma parte de la motricidad.

5. Los docentes de párvulos ¿Elaboran sus propios materiales para el desarrollo de la creatividad motriz de sus estudiantes?

Los docentes de párvulos cuentan con material de trabajo realizado por la institución y elaboran únicamente material que corresponda a determinadas prácticas, por ello se determina a través de ello la necesidad de establecer una mayor apertura a la importancia de producir el desarrollo de la creatividad motriz.

6. Las instalaciones de su institución ¿Cuentan con los espacios necesarios que permitan mejorar la creatividad motriz en los niños?

La institución cuenta con el espacio indispensable para la realización de actividades que contribuyan con una mejoría de la creatividad, generando con ello la posibilidad de producir una ejecución correcta de la motricidad a través de la creatividad.

7. ¿Cuenta con el apoyo de los padres de familia al momento de coordinar actividades para mejorar el ambiente de estudio de los niños de párvulos?

Las actividades desarrolladas en el aula no cuentan con la participación de los padres, lo que evidencia la falta de integración de los mismos en el aprendizaje de los niños, que genera dificultades en la interacción y estímulo que los padres pueden producir en el niño durante su proceso de aprendizaje motriz.

8. ¿Colabora la comunidad educativa con acciones y recursos que permitan ejecutar acciones en beneficio del desarrollo y aprendizaje de los párvulos?

La labor ejercida por la comunidad educativa se halla limitada únicamente por la falta de participación de la familia en el aprendizaje educativo del niño, lo cual requiere de una mayor implicación que contribuya con un seguimiento del proceso que se sustente en la calidad de lo aprendido.

9. ¿Considera que el Plan de Estudios del país involucra adecuadamente el desarrollo de la creatividad motriz de los niños?

El desarrollo de la creatividad motriz requiere de una re conceptualización del enfoque tradicional de la educación, integrando a través del plan de estudios las innovaciones que se requieren para producir un adecuado desarrollo de la creatividad motriz.

10. ¿Considera importante la ejecución de proyectos específicos en el aula para el desarrollo de la creatividad motriz en los párvulos?

La ejecución de proyectos áulicos que promuevan el desarrollo de la motricidad es un elemento de gran importancia dentro de la creatividad motriz y su desarrollo, por ende es importante que se ejecuten dentro del proyecto que involucra a nivel educativo la profundización, desarrollo y aplicación de la creatividad motriz, puesto que es un elemento de gran importancia en el ámbito que forma parte del aprendizaje motriz.

CONCLUSIONES PRELIMINARES

A partir de lo propuesto por el presente capítulo se determina que la influencia que el juego tiene en relación a la actividad motriz posee una relevancia de gran importancia dentro de la actividad educativa que refleja las siguientes conclusiones:

Desde la perspectiva docente, se concluye que los niños presentan una interacción con dinámicas lúdicas ejerciendo sus habilidades motrices, presentan dificultades en la toma de decisiones, imitan las acciones realizadas por otros niños pero presentan dificultades en la interacción grupal y en el cumplimiento de reglas que dificultan el seguimiento del proceso que integra la actividad lúdica, que evidencia una necesidad de establecer un direccionamiento adecuado dentro de la actividad institucional.

Desde la perspectiva de los padres de familia se concluye que la mayoría de los niños presentan una interacción social adecuada, como también una respuesta elemental a la expresión verbal, corporal, y una adaptación integral a las reglas del juego que se refleja en la toma de decisiones y en el desarrollo de un adecuado desenvolvimiento educativo, lo que determina que los niños responden adecuadamente en relación a la lúdica dentro del círculo familiar.

Desde la perspectiva de los niños se concluye que en su mayoría poseen una relación ligada a la interacción con sus compañeros, como una adecuada expresión comunicativa a través de palabras con compañeros y maestros quienes a través de la actividad corporal reflejan de manera efectiva una respuesta al juego, a la motricidad y al análisis adecuado ante la toma de decisiones, que refleja que desde el niño se expresa una interacción adecuada con la actividad lúdica y motriz.



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN PARVULARIA**

LA PROPUESTA

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de:
Licenciada en Educación Parvularia**

TEMA:

DISEÑO UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL "CIUDAD DE PORTOVIEJO". DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL EN EL PERIODO LECTIVO 2017-2018.

TUTORA:

Mgstr. MARIA LEONOR CEDENO SEMPÉRTEGUI

AUTORAS:

LISSEETTE YULIANA DUCHI SOLÓRZANO
DELIA GRACIELA LOPEZ COLCHA

GUAYAQUIL – ECUADOR

2018 – 2019

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

5.1. Título de la Propuesta

Diseño una guía de juegos didácticos para fortalecer el desarrollo de la creatividad motriz de los niños y niñas de 3 años de edad de la Escuela de educación inicial “Ciudad de Portoviejo”.

5.2. Justificación

El presente trabajo se aplicará para lograr el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 años de edad de la Escuela de educación inicial “Ciudad de Portoviejo” en el año lectivo 2018 – 2019 enfocándose en el aprendizaje a través del juego.

Desde el punto de vista social el juego tiene una estrecha relación con la amistad, teniendo por tanto una importante función socializadora. Es a través del juego que los niños desarrollan habilidades de comunicación, perspectivas, cooperación y coordinación del aparato motor.

El juego constituye una situación natural de desarrollo y aprendizaje por lo que se convierte en un recurso del aprendizaje. El juego introduce al niño al mundo adulto permitiéndole conocer la realidad externa sin las limitaciones que esta pueda imponerle, genera relaciones entre iguales y permite el desarrollo de la autonomía. (Corral & Pardo, 2012)

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.

La presente guía pretende utilizar el juego para desarrollar la creatividad motriz en niños de 3 años de edad.

Mediante una serie de actividades que le ayudaran a fortalecer la motricidad gruesa que se convertirá en un aprendizaje evolutivo, debido a que el dominio de una destreza conllevará al dominio de otras.

Con este trabajo se pretende formar mentes ágiles, lo que se desea alcanzar es que las Parvularias estén en capacidad.

5.3. Objetivos de la Propuesta

5.3.1. Objetivo General

Diseñar una guía de juegos didácticos para fortalecer el desarrollo de la creatividad motriz de los niños y niñas de 3 años de edad de la Escuela de educación inicial “Ciudad de Portoviejo”.

5.3.2. Objetivos Específicos.

- Fomentar el uso de juegos didácticos para el desarrollo de la creatividad.
- Impulsar la aplicación de actividades creativas e innovadoras en la educación inicial.
- Fortalecer el trabajo del docente a través del uso de juegos didácticos en el desarrollo de la creatividad.

Listado de los contenidos y esquema de la propuesta

Actividad N° 1: JUGANDO COMO SI

Actividad N° 2: TUMBANDO LA TORRE.

Actividad N° 3: TUNEL DE LLANTAS.

Actividad N° 4: SALTANDO ENTRE LLANTAS.

Actividad N° 5: BUSCANDO EL TESORO.

Actividad N° 6: DANZANDO Y SALTANDO.

Actividad N° 7: LAS ESTACIONES.

Actividad N° 8: IMITANDO AL ANIMAL.

Actividad N° 9: LAS MARCAS.

Actividad N° 10: ATRAVESANDO LAS CINTAS.

Esquema de la Propuesta:

Título de la propuesta:

Diseño una guía de juegos didácticos para fortalecer el desarrollo de la creatividad motriz de los niños y niñas de 3 años de edad de la Unidad Educativa "Ciudad de Portoviejo".

Objetivo General:

Diseñar una guía de juegos didácticos para fortalecer el desarrollo de la creatividad motriz de los niños y niñas de 3 años de edad de la Unidad Educativa "Ciudad de Portoviejo".

Objetivo específico.

Fomentar el uso de juegos didácticos para el desarrollo de la creatividad.

Objetivo específico.

Impulsar la aplicación de actividades creativas e innovadoras en la educación inicial.

Objetivo específico.

Fortalecer el trabajo del docente a través del uso de creatividad.

Talleres para docentes: Guía de Juegos Didácticos para Fortalecer el Desarrollo de la Creatividad Motriz

Taller N°1 para docentes:

Título del taller: El juego como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Objetivo del taller: Reconocer la importancia del juego como estrategia en el proceso enseñanza aprendizaje

Taller N° 3 para docentes:

Título del taller: La creatividad y la motricidad gruesa

Objetivo del taller: Conocer el proceso del desarrollo de la creatividad motriz en los niños.

Taller N°2 para docentes:

Título del taller: La motricidad gruesa y su desarrollo

Objetivo del taller: Conocer que es la motricidad gruesa y su desarrollo en los niños.

Taller N° 4 para docentes:

Título del taller: Prácticas de actividades para el desarrollo de la creatividad motriz

Objetivo del taller: Adquirir habilidades en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños mediante la práctica de actividades lúdicas.

Evaluación

La evaluación se la realizará mediante la observación y su registro en una lista de cotejo que contendrá los criterios de evaluación en relación a los objetivos de cada taller.

Actividades para niños: Juegos Didácticos para Fortalecer el Desarrollo de la Creatividad Motriz

Actividad N°1 para niños:

Título de la actividad: Jugando como sí.

Objetivo de la actividad: Desarrollar la creatividad motriz.

Actividad N° 2 para niños:

Título de la actividad: Tumbando la torre gruesa

Objetivo de la actividad: Desarrollar la creatividad motriz.

Actividad N°3 para niños:

Título de la actividad: Túnel de llantas

Objetivo de la actividad: Desarrollar la motricidad gruesa y creativa de los niños.

Actividad N° 4 para niños:

Título de la actividad: Saltando entre llantas

Objetivo de la actividad: Desarrollar la creatividad motriz.

Actividad N°5 para niños:

Título de la actividad: Buscando el tesoro

Objetivo de la actividad: gruesa y su desarrollo en los niños.

Actividad N°6 para niños:

Título de la actividad: Danzando y saltando

Objetivo de la actividad: Desarrollar la motricidad gruesa, creativa y artística de los niños.

Actividad N°7 para niños:

Título de la actividad: Las estaciones.

Objetivo de la actividad: Desarrollar la creatividad motriz.

Actividad N°8 para niños:

Título de la actividad: Imitando al animal

Objetivo de la actividad: Desarrollar la creatividad motriz.

Actividad N°9 para niños:

Título de la actividad: Las marcas.

Objetivo de la actividad: Desarrollar la creatividad motriz.

Actividad N°10 para niños:

Título de la actividad: Atravesando las cintas.

Objetivo de la actividad: Desarrollar la creatividad motriz.

Evaluación

La evaluación se la realizará mediante la observación y su registro en una lista de cotejo que contendrá los criterios de evaluación en relación a los objetivos de cada actividad.

5.4. Desarrollo de la propuesta



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL**

Guía de Juegos Didácticos para Fortalecer el Desarrollo de la Creatividad Motriz



AUTORAS:

LISSETTE YULIANA DUCHI SOLÓRZANO
DELIA GRACIELA LOPEZ COLCHA

TUTORA:

Mgstr. MARIA LEONOR CEDENO SEMPÉRTEGUI

GUAYAQUIL – ECUADOR

2018 - 2019

INTRODUCCIÓN

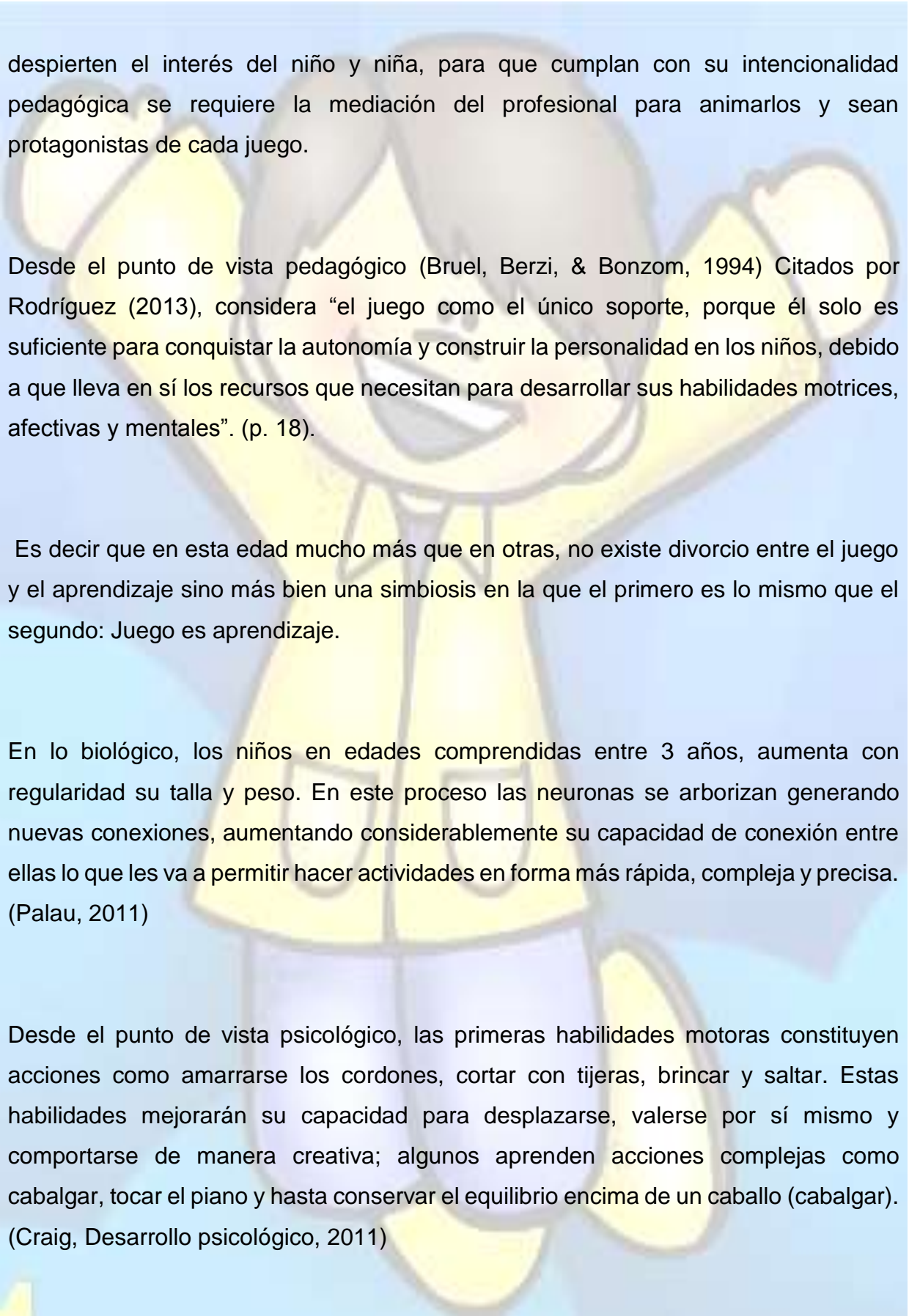
La etapa evolutiva del niño y la niña es muy importante, puesto que así, se debe poner en práctica juegos didácticos para fortalecer sus habilidades y destrezas en la creatividad motriz esta es el área principal para desenvolverse y realizar las actividades diarias, mediante el juego ellos logran descubrir, conocer, experimentar, lo que hay en su entorno y poco a poco tener el control de su cuerpo y actuar de forma independiente.

El juego, como actividad importante dentro del aula de clase y en los diferentes rincones, esta metodología ofrece la oportunidad de aprender jugando, socializar con sus pares, aplicar los diferentes juegos dentro y fuera del aula bajo la observación del docente recordando que como mediador debe estar siempre pendiente del niño y la niña, su presencia ayuda a ganar seguridad y confianza en sí mismo.

Los beneficios que brinda la guía didáctica es que pueden contar con actividades basadas en una metodología y así plantearlas con los niños y niñas, llevando un proceso de aprendizaje organizado, evaluar su avance en el desarrollo de la creatividad, hacer cada actividad didáctica y participativa, tener empatía, conocer sus habilidades, destrezas y déficit en cada actividad, respetando su ritmo de aprendizaje ser constante y paciente hasta lograr su óptimo desenvolvimiento en cada una.

5.5. Orientaciones Metodológicas

La metodología juego trabajo consiste en adecuar espacios o ambientes de aprendizaje conocido como rincones, donde se realizan diferentes actividades para que el niño se integre y relacione con sus pares, permitiendo que aprenda de forma espontánea y sobre todo según sus necesidades. Deben tener material motivador que



despierten el interés del niño y niña, para que cumplan con su intencionalidad pedagógica se requiere la mediación del profesional para animarlos y sean protagonistas de cada juego.

Desde el punto de vista pedagógico (Bruel, Berzi, & Bonzom, 1994) Citados por Rodríguez (2013), considera “el juego como el único soporte, porque él solo es suficiente para conquistar la autonomía y construir la personalidad en los niños, debido a que lleva en sí los recursos que necesitan para desarrollar sus habilidades motrices, afectivas y mentales”. (p. 18).

Es decir que en esta edad mucho más que en otras, no existe divorcio entre el juego y el aprendizaje sino más bien una simbiosis en la que el primero es lo mismo que el segundo: Juego es aprendizaje.

En lo biológico, los niños en edades comprendidas entre 3 años, aumenta con regularidad su talla y peso. En este proceso las neuronas se arborizan generando nuevas conexiones, aumentando considerablemente su capacidad de conexión entre ellas lo que les va a permitir hacer actividades en forma más rápida, compleja y precisa. (Palau, 2011)

Desde el punto de vista psicológico, las primeras habilidades motoras constituyen acciones como amarrarse los cordones, cortar con tijeras, brincar y saltar. Estas habilidades mejorarán su capacidad para desplazarse, valerse por sí mismo y comportarse de manera creativa; algunos aprenden acciones complejas como cabalgar, tocar el piano y hasta conservar el equilibrio encima de un caballo (cabalgar). (Craig, Desarrollo psicológico, 2011)

TALLERES DE DOCENTES

TALLER # 1

Tema:

El juego como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Objetivo:

Reconocer la importancia del juego como estrategia en el proceso enseñanza aprendizaje.

Recursos:

Pizarra, marcadores, laptop, proyector de diapositivas.

Contenido:

1. El juego
 - 1.1. Definición
 - 1.2. Características
 - 1.3. Tipos
 - 1.4. Dimensiones
2. Desarrollo del niño mediante el juego

Desarrollo**Actividades:**

1. Saludo y bienvenida
2. Dinámica de inicio: Juego

Presentación del tema: El juego como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3. Trabajo en grupo y exposición: Mediante papelotes, diapositivas y pizarra formando grupos.

4. Plenaria
5. Conclusión

Evaluación:

Resolver las siguientes preguntas:

El Instructor:

- ¿Explicó el tema con claridad, adaptando el lenguaje a las características de los participantes?
- ¿Generó un ambiente de camaradería y entusiasmo entre los participantes?
- ¿Generó participación mediante las actividades planificadas cumpliéndose objetivos de las mismas?
- ¿Suscitó interés por el tema y deseos de permanencia en el taller?

Los docentes:

- ¿Comprendieron la importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje de sus estudiantes?
- ¿Asumieron la importancia de su rol como agentes desarrolladores de habilidades y destrezas motoras y creativas en sus estudiantes?

Tiempo: 30 min.

TALLER # 2

Tema:

La motricidad gruesa y su desarrollo en los niños de 3 años.

Objetivo:

Conceptualizar motricidad gruesa y como es su desarrollo en los niños de 3 años.

Recursos:

Pizarra, marcadores, papelotes, laptop, proyector de diapositivas.

Contenido:

1. La motricidad.
 - 1.1. Definición.
 - 1.2. La motricidad gruesa.
 - 1.2.1. Importancia.
 - 1.2.2. Etapas.
 - 1.3. Clasificación de la motricidad.
 - 1.3.1. Habilidades motoras rudimentarias.
 - 1.3.2. Habilidades motoras básicas y generales.
 - 1.3.3. Habilidades motoras específicas y compuestas.
 - 1.3.4. Habilidades motoras especializadas y complejas.
2. Técnicas para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Actividades:

1. Saludo y bienvenida.
2. Dinámica de inicio: saltando aprendo.
3. Presentación del tema: La motricidad gruesa y su desarrollo en los niños de 3 años.

4. Trabajo en grupo y exposición: Mediante papelotes y diapositivas.

5. Plenaria

6. Conclusión

Evaluación:

Conteste las siguientes preguntas:

El Instructor:

- ¿Explicó el tema con claridad, adaptando el lenguaje a las características de los participantes?
- ¿Generó un ambiente de camaradería y entusiasmo entre los participantes?
- ¿Generó participación mediante las actividades planificadas cumpliéndose objetivos de las mismas?
- ¿Suscitó interés por el tema y deseos de permanencia en el taller?

Los docentes:

- ¿Comprendieron la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños?
- ¿Manifestaron interés por desarrollar la motricidad en sus estudiantes?

Tiempo: 30 .min

TALLER # 3

Tema:

La creatividad y la motricidad gruesa

Objetivo:

Conocer el proceso del desarrollo de la creatividad motriz en los niños.

Recursos:

Pizarra, marcadores, papelotes, laptop, proyector de diapositivas

Contenido:

1. La creatividad
 - 1.1. Definición
 - 1.2. Diferencia entre creatividad e imaginación
2. Desarrollo de la creatividad
 - 2.1. Fases del proceso creativo
 - 2.1.1. Preparación
 - 2.1.2. Incubación
 - 2.1.3. Iluminación
 - 2.1.4. Verificación
 - 2.1.5. Elaboración
 - 2.1.6. Comunicación

Actividades:

1. Saludo y bienvenida.
2. Dinámica de inicio: Cantando aprendo.
3. Presentación del tema: La creatividad y la motricidad gruesa.

4. Trabajo en grupo y exposición: Papelotes y imágenes visuales.
5. Plenaria
6. Conclusión

Evaluación:

Conteste las siguientes preguntas:

El Instructor:

- ¿Explicó el tema con claridad, adaptando el lenguaje a las características de los participantes?
- ¿Generó un ambiente de camaradería y entusiasmo entre los participantes?
- ¿Generó participación mediante las actividades planificadas cumpliéndose objetivos de las mismas?
- ¿Suscitó interés por el tema y deseos de permanencia en el taller?

Los docentes:

- ¿Comprendieron la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños?
- ¿Manifestaron interés por desarrollar la motricidad en sus estudiantes?

Tiempo: 30 min.

TALLER # 4

Tema:

Prácticas de actividades para el desarrollo de la creatividad motriz.

Objetivo:

Adquirir habilidades en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños mediante la práctica de actividades lúdicas entre maestros.

Recursos:

Todos los recursos solicitados en la guía para cada una de las actividades a realizar con los niños.

Contenido:

1. El desarrollo de la creatividad motriz mediante actividades lúdicas en el aula.
 - 1.1. La participación de los docentes en actividades lúdicas.
 - 1.2. La organización de actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad motriz (Explicación de la guía de actividades).
2. Actividades lúdicas
 - 2.1. Como si
 - 2.2. Tumbando la torre
 - 2.3. Túnel de llantas
 - 2.4. Saltando entre llantas
 - 2.5. Buscando el tesoro
 - 2.6. Danzando y saltando
 - 2.7. Las estaciones
 - 2.8. Imitando al animal
 - 2.9. Las marcas
 - 2.10. Atravesando las cintas

Actividades:

1. Saludo y bienvenida
2. Dinámica de inicio: Prácticas de actividades para el desarrollo de la creatividad motriz
3. Explicación de cada actividad lúdica, desarrollo y participación: Por medio de papelotes, imágenes proyectadas en diapositivas.
4. Conclusión

Evaluación:

Conteste las siguientes preguntas:

El Instructor:

- ¿Explicó el tema con claridad, adaptando el lenguaje a las características de los participantes?
- ¿Generó un ambiente de camaradería y entusiasmo entre los participantes?
- ¿Generó participación mediante las actividades planificadas cumpliéndose objetivos de las mismas?
- ¿Suscitó interés por el tema y deseos de permanencia en el taller?

Los docentes:

- ¿Comprendieron cómo se desarrolla la creatividad motriz mediante las actividades lúdicas?
- ¿Participaron activamente en las actividades lúdicas?
- ¿Compartieron experiencias y sugirieron variantes a las actividades en base a sus experiencias?

Tiempo: 30 min.

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD N° 1 JUGANDO COMO SI



Fuente: tomada de internet niño saltando aisladas sobre fondo blanco
Elaborado por: Lissette Duchi – Delia López.

OBJETIVO: Desarrollar la creatividad motriz.

ÁMBITO: Expresión corporal y motricidad.

DESTREZA: Ejecutar instrucciones asumiendo diferentes roles.

RECURSOS: Niño, aula de clases, patio.

PROCEDIMIENTO: Alinear a los niños en el centro del aula o en el patio mirando todos al frente. El profesor dará las siguientes instrucciones que el niño deberá actuar durante 30 segundos.

- Trote en el mismo lugar COMO SI un león lo persiguiera.
- Camine cinco pasos hacia adelante COMO SI caminara sobre flan de chocolate.

- Salte en el mismo lugar COMO SI fuera canguil cuando está reventando en la olla.
- Estírese COMO SI estuviera alcanzando globos en el aire.
- Marche en el mismo lugar y toque tambores COMO si estuviera en una banda.
- Pinte COMO SI la brocha estuviera pegada en su cabeza.
- Nade COMO SI estuviera en una enorme piscina de flan.
- Mueva los pies en el piso COMO SI estuviera patinando.
- Mueva el cuerpo COMO SI fuera un perro mojado.

Al final se le pide que inventen otro movimiento.

Evaluación

- Demuestra interés por el juego.
- Sigue correctamente las instrucciones.
- Demuestra concentración y agilidad motora.
- Crea o inventa nuevos movimientos.

Niveles de aplicación

- La presente actividad se puede aplicar en niños de cuatro y cinco años; también de nivel Inicial o primer grado.

Adaptación con otros materiales

- Se puede incluir música de fondo.

Tiempo: 10 min.

ACTIVIDAD N° 2

TUMBANDO LA TORRE



Fuente: tomada de internet fuerza y destreza.
Elaborado por: Lissette Duchí – Delia López.

OBJETIVO: Desarrollar la creatividad motriz.

ÁMBITO: Expresión corporal y motricidad.

DESTREZA: Desarrollar equilibrio y precisión motriz.

RECURSOS: Botellas o latas, pelota.

PROCEDIMIENTO: Se forma una pirámide con botellas y latas, luego se ubica al niño a cierta distancia de las mismas y se le entrega una pelota. El niño deberá echar abajo la pirámide con la pelota.

Evaluación

- Muestra interés por el juego.
- Direcciona adecuadamente la pelota hacia la pirámide.
- Mantiene el equilibrio al patear la pelota.
- Tira la pirámide parcialmente.
- Tira la pirámide totalmente.

Niveles de aplicación

- La presente actividad se puede aplicar en niños de cuatro y cinco años; también de nivel Inicial o Preescolar.

Adaptación con otros materiales

- Se puede utilizar cualquier recipiente vacío y formar torres o hileras en lugar de pirámide.

Tiempo: 15 min.

ACTIVIDAD N° 3

TUNEL DE LLANTAS



Fuente: tomada de internet gusano túnel verde
Elaborado por: Lissette Duchi – Delia López.

OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa y creativa de los niños.

ÁMBITO: Expresión corporal y motricidad.

DESTREZA: Mantener dirección y equilibrio en brazos y piernas.

RECURSOS: Llantas recicladas pintadas de diferentes colores.

PROCEDIMIENTO: Se unen las llantas en forma de túnel luego se hace pasar a los niños, por dentro, primero hacia adelante y luego de retro, hacia atrás.

Evaluación

- Demuestra concentración y agilidad motora.
- Pasa por dentro con rapidez.
- Respeta su turno en el juego.

Niveles de aplicación

- La presente actividad se puede aplicar en niños de tres y cuatro años; también de nivel Inicial o Preescolar.

Adaptación con otros materiales

- Se pueden elaborar aros con manguera y hula-hula en lugar de llantas.

Tiempo: 15 min.

ACTIVIDAD N° 4

SALTANDO ENTRE LLANTAS



Fuente: tomada de Ciudad de Portoviejo
Elaborado por: Lissette Duchi – Delia López.

OBJETIVO: Desarrollar la creatividad motriz

ÁMBITO: Expresión corporal y motricidad

DESTREZA: Desarrollar equilibrio motriz en el salto con las extremidades inferiores

RECURSOS: Llantas de vehículos pequeñas recicladas, pintura de varios colores.

PROCEDIMIENTO: Se unen pintan las llantas recicladas con la pintura de varios colores y se las ubica en forma consecutiva dos juntas, luego una. El juego consiste en que deberán saltar entre ellas primero con los dos pies, luego solo con uno.

Evaluación

- Demuestra interés por la actividad.
- Demuestra precisión al brincar dentro de los tubos.
- Mantiene el equilibrio respetando el límite de los tubos.

Niveles de aplicación

- La presente actividad se puede aplicar en niños de tres y cuatro años; también de nivel Inicial o primer grado.

Adaptación con otros materiales

- En lugar de llantas pueden ser tubos de motocicleta o hula-hula.

Tiempo: 15 min.

ACTIVIDAD N° 5

BUSCANDO EL TESORO



Fuente: tomada de internet Ciudad de Portoviejo
Elaborado por: Lissette Duchi – Delia López.

OBJETIVO: Desarrollar la creatividad motriz.

ÁMBITO: Expresión corporal y motricidad.

DESTREZA: Ejecutar instrucciones y genera nuevas modalidades de juego.

RECURSOS: Niños, aula de clase, patio.

PROCEDIMIENTO: Se elige a un niño que será el líder. El niño da instrucciones que los demás niños deberán cumplir con movimientos físicos y toque de objetos con características específicas. El niño que realiza bien todas las actividades y “encuentra el tesoro” pasa a ser el nuevo líder.

Ejemplo:

- Salte y toque algo amarillo.
- Brinque y toque algo azul.
- Arrástrese y toque algo verde.
- Ruede y toque algo rojo.

Evaluación

- Demuestra interés por la actividad.
- Sigue las instrucciones del líder.
- En calidad de líder, crea nuevas modalidades de juego.

Niveles de aplicación

- La presente actividad se puede aplicar en niños de tres y cuatro años; también de nivel Inicial o primer grado.

Adaptación

En lugar de búsqueda del tesoro se le puede denominar “Capitán manda”.

Tiempo: 15 min.

ACTIVIDAD N° 6

DANZANDO Y SALTANDO



Fuente: tomada de internet Ciudad de Portoviejo
Elaborado por: Lissette Duchi – Delia López.

OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa, creativa y artística de los niños

ÁMBITO: Expresión corporal y motricidad

DESTREZA: Ejecutar movimientos coordinados al son de la música

RECURSOS: Reproductor de música, pista de danza indígena

PROCEDIMIENTO: Los niños danzarán al son de la música indígena haciendo diferentes movimientos como danzar, alzar los pies alternadamente, saltar, aplaudir etc.

El docente se guiará por el video encontrado en <https://www.youtube.com/watch?v=k0O26StPMgY>

Evaluación

- Manifiesta interés en participar
- Coordina movimientos con sus compañeros
- Realiza los movimientos con seguridad incrementado su agilidad a medida que los repite secuencialmente.

Niveles de aplicación

- La presente actividad se puede aplicar en niños de hasta diez años.

Adaptación

Se puede utilizar cualquier tipo de danza de poca complejidad.

Tiempo: 20 min.

ACTIVIDAD N° 7 LAS ESTACIONES



Fuente: tomada de internet niño saltando aisladas sobre fondo blanco
Elaborado por: Lissette Duchi – Delia López.

OBJETIVO: Desarrollar la creatividad motriz

ÁMBITO: Expresión corporal y motricidad

DESTREZA: Ejecutar instrucciones asumiendo diferentes roles

RECURSOS: Aula de clases, cartulina, marcador punta fina.

PROCEDIMIENTO: Se elaboran 4 tarjetas de cartulina y se escriben instrucciones de ejercicios en cada una. Cada esquina del aula se la denominan estaciones. Estación 1, 2, 3 y 4. Luego se divide la clase en grupos de cuatro y designará un capitán. Cada grupo irá pasando por las estaciones y deberá realizar las instrucciones guiados por su capitán en un lapso de 30 segundos.

Ejemplo de ejercicio para las estaciones:

- Estación de boxeo: Deberán imitar que se están boxeando, hacia el aire, no entre ellos.
- Estación de sentadillas y estiramiento: Deberán hacer sentadillas y luego estiramiento

- Estación de baile: Deberán bailar al son de la música
- Estación de trote: Deberán trotar en su propio terreno
- Saltar la cuerda

El equipo que mejor lo hace, diseña nuevas actividades para las estaciones

Evaluación

- Manifiesto interés en el juego
- Sigue las instrucciones del capitán
- Manifiesta creatividad al diseñar nuevas actividades para las estaciones

Niveles de aplicación

- La presente actividad se puede aplicar en niños de hasta diez años.

Adaptación

En lugar de tarjetas se puede pegar un rótulo con las instrucciones.

Tiempo: 15 min.

ACTIVIDAD N° 8

IMITANDO AL ANIMAL



Fuente: tomada de internet enseñando a imitar al niño
Elaborado por: Lissette Duchi – Delia López.

OBJETIVO: Desarrollar la creatividad motriz

ÁMBITO: Expresión corporal y motricidad

DESTREZA: Ejecutar instrucciones asumiendo diferentes roles

RECURSOS: Patio, conos delimitadores.

PROCEDIMIENTO: Los niños se distribuyen en un cuadrado grande. Se delimita un área en el que van los niños a entrar en grupos.

A cada grupo se le pide que entre e imiten a los animales que el profesor va mencionando.

Ejemplo:

- Canguro
- Mariposa
- Elefante

- Águila
- Foca
- Jirafa
- Gacela
- Perro
- Gato
- Caballo
- Araña
- Pez
- Etc.

Evaluación

- Escucha con atención las instrucciones
- Se esfuerza por imitar de la mejor manera a los animales
- Es flexible y creativo en sus movimientos

Niveles de aplicación

- La presente actividad se puede aplicar en niños de hasta diez años.

Adaptación

Se puede delimitar con otros objetos como latas de pintura, etc.

Tiempo: 15 min.

ACTIVIDAD N° 9

LAS MARCAS



Fuente: tomada de internet marco la x en el cesped
Elaborado por: Lissette Duchi – Delia López.

OBJETIVO: Desarrollar la creatividad motora

ÁMBITO: Expresión corporal y motricidad

DESTREZA: Ejecutar instrucciones, mantiene el equilibrio

RECURSOS: Patio, tiza, conos delimitadores.

PROCEDIMIENTO: Se delimita un área del patio o cancha, se pinta varias X con la tiza.
El profesor asigna un movimiento locomotor para cada marca.

Ejemplo:

- Saltar como sapito 10 veces
- Tocarse los las puntas de los pies cinco veces
- Giros de cintura con la mano en la cabeza diez veces
- Etc.

Los niños en formación llegan a las marcas y realizan el movimiento locomotor asignado para esa marca.

Evaluación

- Demuestra concentración y agilidad motora

Niveles de aplicación

- La presente actividad se puede aplicar en niños de hasta diez años

Adaptación

En lugar de conos se puede utilizar latas de pintura y en lugar de tiza se pueden utilizar cintas recortadas de viejas gigantografías.

Tiempo: 20 min.

ACTIVIDAD N° 10

ATRAVESANDO LAS CINTAS



Fuente: tomada de internet niño pasando por las cintas
Elaborado por: Lissette Duchi – Delia López.

OBJETIVO: Desarrollar creatividad motriz.

ÁMBITO: Expresión corporal y motricidad

DESTREZA: Desarrolla acciones combinadas de equilibrio motriz

RECURSOS: Cintas de papel de varios colores

PROCEDIMIENTO: Se recortan cintas de papel de varios colores del tamaño del espacio donde se hará la actividad, luego se los cruza de pared a pared a la altura de las piernas de los niños. El juego consiste en que vayan atravesando las cintas alzando los pies sin dañar las cintas.

Evaluación

- Demuestra equilibrio y precisión al atravesar las cintas

Niveles de aplicación

- La presente actividad se puede aplicar en niños de hasta cinco años

Adaptación

En lugar de cintas de papel se puede utilizar papel higiénico o piola.

Tiempo: 20 min.

5.6. Validación de la propuesta

Validación de la Propuesta

Yo, **Hernández Ciriano Ida María** con cédula de ciudadanía 0151189529 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas

Lisette Yuliana Duchi Solorzano

Delia Graciela López Colcha

de la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL "CIUDAD DE PORTOVIEJO" DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL EN EL PERIODO LECTIVO 2017-2018.

después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



PHD. Hernández Ciriano Ida María

C.I. No 0151189529

Validación de la Propuesta

Yo, **MGS. Mera Cantos María Fernanda** con cédula de ciudadanía **130694124-4**
en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas

Lisette Yuliana Duchi Solorzano

Delia Graciela López Colcha

de la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la
Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la
propuesta de su proyecto de titulación denominada:

**EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD MOTRIZ EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA ESCUELA
DE EDUCACIÓN INICIAL "CIUDAD DE PORTOVIEJO" DE LA CIUDAD
DE GUAYAQUIL EN EL PERIODO LECTIVO 2017-2018.**

después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es
apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este
proyecto.



MGS. Mera Cantos María Fernanda
C.I. No 130694124-4

Validación de la Propuesta

Yo, **Hinojosa Garcés Norma** con cédula de ciudadanía **0923508782** en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas

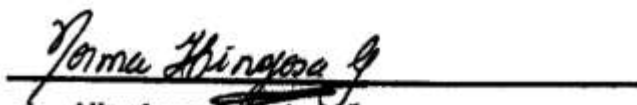
Lisette Yuliana Duchi Solorzano

Delia Graciela López Colcha

de la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL "CIUDAD DE PORTOVIEJO" DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL EN EL PERIODO LECTIVO 2017-2018.

después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



Hinojosa Garcés Norma

C.I. No 0923508782

5.7. Impacto/beneficio/resultado

El impacto de la propuesta produce una reestructuración de las prácticas tradicionales empleadas en el contexto educativo que engloba la investigación, porque a través del desarrollo y aplicación de técnicas didácticas dirigidas a la estimulación del desarrollo motriz se reconoce a la creatividad como un agente potencial formativo y a la participación como un elemento unificador de la interacción entre el niño y el aprendizaje, que es fundamental dentro de todo proceso pedagógico.

El beneficio que proporciona el desarrollo de la propuesta se caracteriza por la instauración de prácticas formativas institucionales que pueden representar un potencial dentro del ámbito formativo que engloba el aprendizaje a nivel de la educación.

La propuesta es válida porque parte del reconocimiento de la creatividad como una dimensión elemental del aprendizaje, porque se desarrolla a partir de re-conceptualizar el enfoque técnico de la educación tradicional, reconociendo el potencial creativo del niño como una herramienta de desarrollo formativo.

La guía de juegos didácticos sostiene su validación en relación al estímulo que representa el desarrollo de la creatividad en torno a la actividad motriz, puesto que su práctica implica técnicas motrices que mediante la creatividad estimula el interés y curiosidad del niño por el ejercicio y exploración de las actividades motrices.

La propuesta posee un gran impacto en torno a la utilidad que representa desde el enfoque educativo, ya que su aplicación proporciona nuevas maneras de dirigir el aprendizaje desde la práctica institucional ofreciendo la integración de la creatividad

como una herramienta potencial para el desarrollo de enfoques innovadores en la educación.

El resultado que proporciona la práctica de la propuesta involucra el fortalecimiento de las capacidades motrices del niño a través del desarrollo lúdico, puesto que integra actividades recreativas que estimulan de manera natural la aprehensión del conocimiento a través de la experiencia.

CONCLUSIONES

El dominio del cuerpo es una de las principales funciones que con la práctica permanente desarrolla el ser humano. El desarrollo de la motricidad tanto fina como gruesa incide en el desarrollo de funciones psicosociales como autonomía, autoconfianza, expresiones comunicativas con el entorno, etc.

Los estudiantes de la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo” de 3 años de edad necesitan de actividades lúdicas que les ayuden a mejorar su creatividad motriz. Debido a esta problemática las autoras proponen la implementación de una Guía de juegos didácticos para el desarrollo de la actividad motriz en niños de 3 años que se constituya en una herramienta a utilizarse en las diferentes actividades para el desarrollo integral del estudiante.

La presente propuesta permite además, implementar actividades lúdicas con el fin de establecer comunicación entre los estudiantes como agente socializador y de contacto físico entre pares o equipos que generen en el niño sentido de integración y pertenencia.

RECOMENDACIONES

Implementar actividades lúdicas expresadas a través de diferentes tipos de juegos tanto al interior como al exterior del salón de clase hasta constituirse en herramienta indispensable al momento de programar actividades para el desarrollo de la creatividad motriz en el estudiante.

Aprovechar el enorme potencial que constituyen el entusiasmo y la motivación como disparadores de mecanismos de aprendizaje. El interés, la atención, la concentración, la imaginación y la comunicación hacen del juego una herramienta trascendente en la fase inicial del desarrollo de una clase.

Capacitar permanentemente al docente sobre la utilización de nuevas metodologías y recursos para el desarrollo motor de los estudiantes con carencia de creatividad motriz.

Implementar la Guía de juegos didácticos en la Escuela de Educación Inicial “Ciudad de Portoviejo” para el desarrollo de la creatividad motriz en los estudiantes de 3 años de edad, por el beneficio que brinda la utilización de los juegos como recurso y estrategia para el desarrollo integral de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- Aiju. (2012). *Tipos de juego según el sistema ESAR*. Obtenido de Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio: <http://www.guiaaiju.com/2017/articulos/07-tipos-de-juego-segun-el-sistema-esar.php>
- Aiju. (2012). *Tipos de juego según el sistema ESAR*. Obtenido de Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio: <http://www.guiaaiju.com/2017/articulos/07-tipos-de-juego-segun-el-sistema-esar.php>
- Aldana, R., & Páez, Y. (2017). *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa " Soledad Román de Nuñez Sede Progreso y Libertad*. Cartagena: Universidad de Cartagena.
- Babyradio. (2012). *Motricidad fina y gruesa*. Obtenido de Babyradio.es: <https://babyradio.es/blogfamiliar/motricidad-fina-y-gruesa/>
- Babyradio. (21 de Marzo de 2014). *Motricidad fina y gruesa*. Obtenido de Babyradio: <https://babyradio.es/blogfamiliar/motricidad-fina-y-gruesa/>
- Baracco, N. (2014). *Motricidad y movimiento*. Obtenido de Noelia Baracco: <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>
- Baracco, N. (2015). *Motricidad y Movimiento*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>
- Blanco, V. (12 de Noviembre de 2012). *Teorías de los Juegos*. Obtenido de Teorías del juego: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Bruel, A., Berzi, A., & Bonzom, C. (1994). *Juegos motores*. Madrid: Narcea S.A.
- Casiello, M. (05 de Agosto de 2013). *Conceptos e ideas sobre el juego según distintos autores*. Obtenido de Lic. María de los Ángeles Casiello: <https://casiellomariangeles.wordpress.com/2013/08/05/conceptos-e-ideas-sobre-el-juego-segun-distintos-autores/>
- Castaño, A. (25 de Abril de 2017). *Diferencia entre imaginación y creatividad*. Obtenido de Diferencias.eu: <https://diferencias.eu/entre-imaginacion-y-creatividad/>

- Cevallos, R. (2011). *El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del Instituto Particular Bilingüe "Albert Einstein" de la ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo Período 2011 - 2012*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Collado Vázquez, S. (2015). *Motricidad*. Obtenido de Motricidad: <http://scollvaz.galeon.com/>
- Corral, A., & Pardo, P. (2012). *Psicología Evolutiva I*. Madrid: Uned.es.
- Coy García, C. (2016). *Juego y Lúdica Semana 6*. Obtenido de Calameo: <https://es.calameo.com/books/004358637dbad504ed5a0>
- Craig, G. J. (2011). *Desarrollo psicológico*. Mexico: Prentice Hall.
- Craig, G. J. (2011). *Desarrollo psicológico*. Mexico: Prentice Hall.
- El juego en la educación infantil. (2014). *Características y Clasificación*. Obtenido de El juego en la educación infantil: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>
- Eneso. (13 de Octubre de 2016). *Desarrollar la motricidad Gruesa*. Obtenido de Eneso: <http://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>
- Eneso. (13 de Octubre de 2016). *Etapas de la motricidad gruesa*. Obtenido de Eneso: <http://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>
- Flipper. (2014). *Motricidad gruesa*. Obtenido de Mundo Flipper: <http://www.mundoflipper.com/portal/babies/Estimulaciones/Motricidadgruesa/ta/bid/173/language/es-ES/Default.aspx>
- Forero, A. (2014). *Ámbitos de la motricidad*. Obtenido de Deporte y salud para niños: <http://deporteysaludpositivo.blogspot.com/2011/09/ambitos-de-la-motricidad.html>
- García, A., & Rodríguez, H. (2012). *Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas*. Antioquía: Universidad de Antioquía.
- García, J. L. (2013). *Conceptos de Estadística*. Obtenido de Materiales educativos para el apoyo de la enseñanza en cursos de probabilidad y estadística.
- Hacer familia. (2012). *La importancia del juego en el desarrollo del niño*. Obtenido de Hacer familia: <http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>

- Iniesta, F. (2014). *Análisis de la competencia motriz en la etapa de Primaria a través de la escala de observación ENCOMI*. La Rioja: Universidad Internacional de La Rioja.
- Martínez Perales, B. (28 de Noviembre de 2014). *El juego y su Evolución*. Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/beatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion>
- Martínez, C. (2012). *¿Qué es un Circuito de Acción Motriz?* Obtenido de Lifeder.com: <https://www.lifeder.com/circuito-accion-motriz/>
- Moreno, J., & Rodríguez, P. (16 de 10 de 2017). *um.es*. Obtenido de El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil: <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>
- Neetescuela. (2012). *Clasificación de las Habilidades Motrices*. Obtenido de Neetescuela: <https://neetescuela.org/clasificacion-de-las-habilidades-motrices/>
- Neetescuela. (2014). *Clasificación de las Habilidades Motrices*. Obtenido de Neetescuela: <https://neetescuela.org/clasificacion-de-las-habilidades-motrices/>
- Pacheco, M., González, R., González, Y., Zurita, R., & Figueroa, G. (2012). *Población y muestra*. Tecnología educativa.
- Palau, E. (2011). *Books.google.com*. Madrid: CEAC. Obtenido de Aspectos básicos del desarrollo infantil.
- Paredes Aguirre, A. (2012). *Definición*. Obtenido de Creatividad: <http://alfpa.upeu.edu.pe/creatividad/creatividad.htm>
- Parra García, A. I., Heredero Espinoza, I. M., García Díaz, M. G., & López Moreno, B. (2014). *Características y Clasificación*. Obtenido de El juego en la educación infantil: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>
- Pérez Herrera, M., Suárez Portelles, C., & Suri Leyva, G. (2014). *La creatividad motriz en las clases de Educación Física*. La Paz: Ef Deportes.
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2012). *Creatividad*. Obtenido de Definición: <https://definicion.de/creatividad/>
- Plazatoy. (19 de Abril de 2015). *¿Cual es la diferencia entre motricidad fina y motricidad gruesa?* Obtenido de Plazatoy: <https://plazatoy.com/blog/cual-es-la-diferencia-entre-motricidad-fina-y-motricidad-gruesa/>

- Punset, E. (8 de Marzo de 2017). *Qué es la creatividad? aquí una aproximación...* Obtenido de BsdoMultimedia: <https://www.bsomultimedia.com/bsommedia/es/que-es-la-creatividad-aqui-una-aproximacion/>
- Rodríguez Puerta, A. (2012). *Motricidad Gruesa: Psicomotricidad Gruesa, Desarrollo y Actividades*. Obtenido de Lifeder.com: <https://www.lifeder.com/motricidad-gruesa/>
- Ruiz, J. F. (2016). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a 6 años*. Obtenido de Ecured.
- Sánchez Fuentes, Á. (2012). *Motricidad Gruesa: Actividades y ejercicios esenciales para trabajar*. Obtenido de Educapeques: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/motricidad-gruesa-actividades.html>
- Santana, Z. (03 de Septiembre de 2017). *Motricidad Gruesa. Importancia En El Desarrollo Y El Aprendizaje Del Niño*. Obtenido de Espacioto: <http://espacioto.com/index.php/blog/item/24-motricidad-gruesa-importancia-en-el-desarrollo-y-el-aprendizaje-del-nino>
- Sátiro, A. (2012). *Creatividad y educación reflexiva - un artículo para dialogar*. Obtenido de Crear Mundos: <http://www.creamundos.net/primeros/Revista/Edicao01/Educacion/proceso-creativo.html>
- Sequera, I. (10 de Junio de 2012). *Autores que definen el juego*. Obtenido de El juego en la Educación Inicial : <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- UNICEF. (Octubre de 2015). *Convención de los Derechos del niño*. Obtenido de Equidad para la Infancia: <http://equidadparalainfancia.org/2015/10/el-derecho-al-descanso-el-esparcimiento-el-juego-la-recreacion-y-la-participacion-en-la-cultura-y-las-artes/>

Vilchez, B. d. (23 de Febrero de 2015). *Coordinación motora fina*. Obtenido de Monografías.com: <http://www.monografias.com/trabajos104/coordinacion-motora-fina/coordinacion-motora-fina.shtml>



**ESCUELA DE EDUCACION
CIUDAD PORTOVIEJO**

CERTIFICACIÓN

La suscrita directora de la escuela Ciudad de Portoviejo Lcda. Mariana Cedeño García con C.I. 1301029144 **CERTIFICA:** Que las estudiantes realizaron proyecto de tesis con el tema: **EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACION INICIAL CIUDAD DE EN institución educativa.**

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad


Lcd. Mariana Cedeño García
Lcda. Mariana Cedeño García
Att. Directora.
Atte. Directora


Anexo N°1

Fotografía Realizándole la Encuesta a la Directora



Fuente: Escuela de Educación Básica "Ciudad de Portoviejo"
Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López Colcha



Fuente: Escuela de Educación Básica "Ciudad de Portoviejo"
Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López Colcha

Agradeciéndole la Directora



Fuente: Escuela de Educación Básica "Ciudad de Portoviejo"
Elaborado por: Lissette Duchí y Delia López Colcha

Encuesta a los Docentes



Fuente: Escuela de Educación Básica "Ciudad de Portoviejo"
Elaborado por: Lissette Duchí y Delia López Colcha



Fuente: Escuela de Educación Básica "Ciudad de Portoviejo"
Elaborado por: Lissette Duchí y Delia López Colcha



Fuente: Escuela de Educación Básica "Ciudad de Portoviejo"

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López Colcha



Fuente: Escuela de Educación Básica "Ciudad de Portoviejo"

Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López Colcha

Lista de Cotejo



Fuente: Escuela de Educación Básica "Ciudad de Portoviejo"
Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López Colcha



Fuente: Escuela de Educación Básica "Ciudad de Portoviejo"
Elaborado por: Lissette Duchi y Delia López Colcha

Anexo N°2 ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA



Universidad Laica “VICENTE ROCAFUERTE”
De Guayaquil



Tema: El juego y sus influencias en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la escuela de educación inicial “Ciudad De Portoviejo” de la ciudad de Guayaquil en el periodo lectivo 2017-2018.

Objetivo: Obtener información sobre la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la Unidad Educativa “Ciudad de Portoviejo”, mediante un estudio de campo.

Instrucciones: Lea detenidamente y conteste la situación planteada en las preguntas, marque con una X la respuesta que considere más ocionada. La información que aportará es absolutamente anónima, forma parte del proceso de investigación previo a la obtención de nuestro título de Licenciadas en Educación Parvularia; Gracias por su colaboración.

ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA

		Si	No
1	En las reuniones familiares ¿Observa usted que el niño juega y se relaciona con los demás niños?		
2	¿El niño se expresa mediante palabras para comunicarse?		
3	¿El desarrollo de actividades lúdicas estimula la creatividad motriz en los niños?		
4	¿El niño se expresa corporalmente con gestos y movimientos?		
5	¿El niño manifiesta cooperación con el grupo al momento de jugar?		
6	¿El niño se ajusta a las reglas del juego?		
7	¿El niño manipula correctamente materiales y objetos?		
8	¿Observa que el niño se mueve con confianza y equilibrio?		
9	¿Observa que el niño analiza y toma decisiones?		
10	¿Puede el niño imitar con bastante acierto las acciones de los demás?		
11	¿El niño es expresivo al comunicarse?		

Anexo N°3 ENCUESTA A DOCENTES



Universidad Laica “VICENTE ROCAFUERTE”
De Guayaquil



Tema: El juego y sus influencias en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la escuela de educación inicial “Ciudad De Portoviejo” de la ciudad de Guayaquil en el periodo lectivo 2017-2018.

Objetivo: Obtener información sobre la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la Unidad Educativa “Ciudad de Portoviejo”, mediante un estudio de campo.

Instrucciones: Lea detenidamente y conteste la situación planteada en las preguntas, marque con una X la respuesta que considere más opcionada. La información que aportará es absolutamente anónima, forma parte del proceso de investigación previo a la obtención de nuestro título de Licenciadas en Educación Parvularia; Gracias por su colaboración.

ENCUESTA AL DOCENTE

		Si	No
1	En el receso ¿El niño juega y se relaciona con los demás niños?		
2	¿El niño se expresa mediante palabras para comunicarse?		
3	¿El desarrollo de actividades lúdicas estimula la creatividad motriz en los niños?		
4	¿El niño se expresa corporalmente con gestos y movimientos?		
5	¿El niño manifiesta cooperación con el grupo al momento de jugar?		
6	¿El niño se ajusta a las reglas del juego?		
7	¿El niño manipula correctamente materiales y objetos?		
8	¿Observa que el niño se mueve con confianza y equilibrio?		
9	¿Observa que el niño analiza y toma decisiones?		
10	¿Puede el niño imitar con bastante acierto las acciones de los demás?		
11	¿El niño es expresivo al comunicarse?		

Anexo N°4 EN ENTREVISTA AL DIRECTIVO



**Universidad Laica “VICENTE ROCAFUERTE”
de Guayaquil**



Objetivo: Obtener información sobre la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la Unidad Educativa “Ciudad de Portoviejo”, mediante un estudio de campo.

Instrucciones: Lea detenidamente y conteste la situación planteada en las preguntas. La información que aportará, forma parte del proceso de investigación previo a la obtención de nuestro título de Licenciadas en Educación Parvularia; Gracias por su colaboración.

ENTREVISTA AL DIRECTIVO

3. Los docentes de párvulos en su institución, ¿planifican adecuadamente para desarrollar la creatividad motriz de sus estudiantes?

4. Los docentes de párvulos en su institución, ¿Reciben capacitación referente al desarrollo motriz de sus estudiantes?

5. En forma general ¿Cree usted que los estudiantes de párvulos se encuentran desarrollando sus capacidades motrices en forma adecuada?

6. Los docentes de párvulos ¿Poseen todos los recursos necesarios para desarrollar la creatividad motriz en los niños?

7. Los docentes de párvulos ¿Elaboran sus propios materiales para el desarrollo de la creatividad motriz de sus estudiantes?

8. Las instalaciones de su institución ¿Cuentan con los espacios necesarios que permitan mejorar la creatividad motriz en los niños?

9. ¿Cuenta con el apoyo de los padres de familia al momento de coordinar actividades para mejorar el ambiente de estudio de los niños de párvulos?

10. ¿Colabora la comunidad educativa con acciones y recursos que permitan ejecutar acciones en beneficio del desarrollo y aprendizaje de los párvulos?

11. ¿Considera que el Plan de Estudios del país involucra adecuadamente el desarrollo de la creatividad motriz de los niños?

12. ¿Considera importante la ejecución de proyectos específicos en el aula para el desarrollo de la creatividad motriz en los párvulos?

Gracias por su colaboración.

Anexo N°5 FICHA DE OBSERVACIÓN



Universidad Laica “VICENTE ROCAFUERTE”
de Guayaquil



Objetivo: Obtener información sobre la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la Unidad Educativa “Ciudad de Portoviejo”, mediante un estudio de campo.

Instrucciones: Observe detenidamente el comportamiento de los estudiantes, marque con una X la respuesta que considere más ocionada. La información que aportará es absolutamente anónima, forma parte del proceso de investigación previo a la obtención de nuestro título de Licenciadas en Educación Parvularia; Gracias por su colaboración.

FICHA DE OBSERVACIÓN

EVIDENCIA: Evaluación de las dimensiones que intervienen en el desarrollo de la creatividad motriz de los estudiantes de párvulos.

LISTA DE COTEJO

DIMENSIÓN	INDICADOR	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
SOCIAL	Se relaciona e interactúa con sus compañeros de clase			
	Se comunica mediante palabras con sus compañeros y maestras			
	Se comunica mediante indicaciones corporales como señalar, asentir, negar, etc.			
	Coopera asertivamente en la realización de los juegos			
LÚDICA Y RECREATIVA	Acata las reglas del juego			
	Manipula adecuadamente materiales y objetos			
	Realiza movimientos adecuados y sincronizados			
ESTÉTICA	Analiza y toma decisiones			
	Reacciona ante estímulos sensoriales			
	Imita adecuadamente			
	Interpreta símbolos			
EXPRESIVA	Recuerda acciones y estrategias			
	Manifiesta expresividad al hablar			
	Se ubica espacialmente y establece relaciones entre ellos			
	Establece relaciones temporales			
	Vive y recrea situaciones fantásticas			



Objetivo: Obtener información sobre la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de 3 años de la Unidad Educativa “Ciudad de Portoviejo”, mediante un estudio de campo.

Instrucciones: Observe detenidamente el comportamiento de los estudiantes, marque con una X la respuesta que considere más ocionada. La información que aportará es absolutamente anónima, forma parte del proceso de investigación previo a la obtención de nuestro título de Licenciadas en Educación Parvularia; Gracias por su colaboración.

FICHA DE OBSERVACIÓN

EVIDENCIA: Evaluación de las dimensiones que intervienen en el desarrollo de la creatividad motriz de los estudiantes de párvulos.

LISTA DE COTEJO

DIMENSIÓN	INDICADOR	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Circuitos Creativos Motrices	Ejecuta todas las actividades del circuito			
	Genera nuevas acciones a partir de las propuestas.			
Creatividad	Crea nuevas actividades.			
	Propone nuevas actividades.			
	Corre,			
Motricidad Gruesa	Salta.			
	Se agacha.			
	Esquiva.			
	Lanza.			

	Recibe.			
Coordinación	Realiza acciones coordinadas y			
	Mantiene el equilibrio.			
	Realiza acciones coordinadas y mantiene el equilibrio			
	Ejecuta acciones coordinadas manteniendo la dirección y el sentido			
	Mantiene el equilibrio en relación a la velocidad de ejecución.			

Firmas de responsabilidad
