



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSGRADO**

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER  
EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y  
APRENDIZAJE**

**TEMA**

**“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS  
EXPRESIVOS “APRENDO A SER IMAGINATIVO” PARA DESARROLLAR  
LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE  
EDUCACIÓN INICIAL “VIGOTSKY” DEL CANTÓN RIOBAMBA,  
PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2014-2015”**

**AUTORA:**

**EVELYN ALEXANDRA COBOS MARTÍNEZ**

**TUTORA:**

Master: Ruth Tatiana Fonseca Morales.

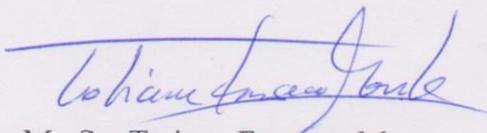
**RIOBAMBA - ECUADOR**

**2016**

## CERTIFICACIÓN

Certifico el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en **EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE**, realizado por la Lcda. **EVELYN ALEXANDRA COBOS MARTÍNEZ**, con el tema de tesis: **“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EXPRESIVOS “APRENDO A SER IMAGINATIVO” PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL “VIGOTSKY” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2014-2015”**. Ha sido revisado y analizado un cien por ciento; con el asesoramiento permanente de mi persona, por lo tanto se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

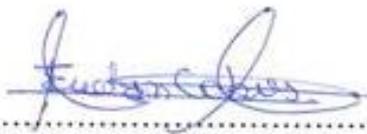
Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.



Mg.Sc. Tatiana Fonseca M.

## AUTORÍA

Yo; **EVELYN ALEXANDRA COBOS MARTÍNEZ**, soy la única responsable de las ideas, y de los resultados que se han ido obtenido en el lapso de su elaboración el trabajo de investigación y como consecuencia de este se produce el trabajo intelectual que pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



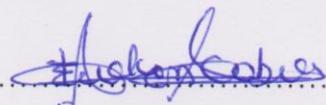
.....  
**EVELYN ALEXANDRA COBOS MARTÍNEZ**

CI:060389799-2

## AGRADECIMIENTO

En primer lugar a mi querido Dios que sin él no se podría seguir adelante la fortaleza espiritual y el amor que nos con su enorme sabiduría.

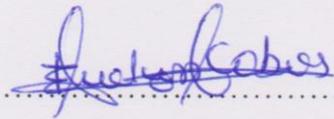
En especial a mis padres José Luis y Bertha quienes me han apoyado enormemente en el transcurrir de mis estudios y en mi vida profesional a mis hermanos, y a mi querido tesorito mi hija Yaiza quien ha pasado largos momentos sola y ha fortalecido mi vida y por ella es quien lucho para salir adelante y triunfar en la vida, ser el ejemplo para su formación, a mi esposo Pedro quien ha estado a mi lado en todo momento dando fuerzas para continuar.



.....  
**EVELYN ALEXANDRA COBOS MARTÍNEZ**

## DEDICATORIA

Con enorme y sincero aprecio a todas las personas que estuvieron conmigo apoyando este trabajo, como es el estudio y formación superior dedico en estas páginas a toda mi familia que hicieron posible que este en este momento haciendo realidad mi sueño como toda una profesional, dedico este trabajo a la Santísima Virgen del Cisne, como madre ella sabe todo acerca de mis angustias y necesidades por una vida mejor.



.....  
**EVELYN ALEXANDRA COBOS MARTÍNEZ**

# ÍNDICE

<b>CONTENIDOS</b>	<b>PÁG.</b>
PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE CUADROS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN	xv
SUMMARY	xvi
INTRODUCCIÓN	xvii

## **CAPÍTULO I**

<b>1. MARCO TEÓRICO</b>	<b>1</b>
1.1 ANTECEDENTES	1
1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	2
1.2.1 Fundamentación filosófica	2
1.2.2 Fundamentación epistemológica	3
1.2.3 Fundamentación pedagógica	3
1.2.4 Fundamentación psicológica	4
1.2.5 Fundamentación axiológica	4
1.2.6 Fundamentación cultural	5
1.2.7 Fundamentación legal	5
1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
1.3.1 Guía didáctica	5
1.3.2 Juegos expresivos	6
1.3.3 Que se entiende por expresión corporal	7
1.3.3.1 Los juegos como primera forma de comunicación	8
1.3.3.2 El movimiento	9

1.3.4	Importancia de los juegos expresivos	9
1.3.4.1	Jugar es un derecho	9
1.3.5	Los juegos corporales en el aprendizaje de los niños	10
1.3.6	Los atributos motores gruesos	13
1.3.7	Promover el uso de los diversos lenguajes en el nivel inicial	14
1.3.7.1	El rol del docente	15
1.3.7.2	Criterios metodológicos	16
1.3.8	Creatividad	16
1.3.9	Desarrollar la creatividad	17
1.3.9.1	Características de la creatividad	17
1.3.10	Proceso creativo	19
1.3.10.1	Personalidad creativa	19
1.3.10.2	Características cognoscitivas	20
1.3.10.3	Características sociales	20

## **CAPÍTULO II**

<b>2.</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>21</b>
2.1	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	21
2.2	TIPO DE INVESTIGACIÓN	21
2.3	MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN	21
2.4	MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN	22
2.5	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	22
2.6	POBLACIÓN Y MUESTRA	22
2.6.1	Muestra	23
2.7	PROCESAMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS	23
2.8	HIPÓTESIS	23
2.8.1	Hipótesis general	23
2.8.2	Hipótesis específica	23
2.8.3	Operacionalización de la hipótesis específica	25

## **CAPÍTULO III**

<b>3.</b>	<b>LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS</b>	<b>28</b>
3.1	TEMA	28

3.2	PRESENTACIÓN	28
3.3	OBJETIVOS	29
3.3.1	Objetivo General	29
3.3.2	Objetivos específicos	29
3.4	FUNDAMENTACIÓN	30
3.4.1	Fundamentación filosófica	30
3.4.2	Fundamentación epistemológica	30
3.4.3	Fundamentación pedagógica	31
3.4.4	Fundamentación psicológica	32
3.4.5	Fundamentación axiológica	32
3.4.6	Fundamentación cultural	32
3.4.7	Fundamentación legal	33
3.5	CONTENIDO	34
3.6	OPERATIVIDAD	36

#### **CAPÍTULO IV**

<b>4.</b>	<b>EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>37</b>
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	37
4.2	RESUMEN COMPARATIVO DE LA FICHA	67
4.3	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	68
4.3.1	Comprobación de hipótesis específica 1	68
4.3.2	Comprobación de hipótesis específica 2	70
4.3.3	Comprobación de hipótesis específica 3	72
4.3.4	Comprobación de la hipótesis general	74

#### **CAPÍTULO V**

<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>75</b>
5.1	CONCLUSIONES	75
5.2	RECOMENDACIONES	76
	Bibliografía	77

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>CUADROS</b>		<b>PÁGINAS</b>
<b>CUADRO N° 4.1</b>	¿El niño utiliza su cuerpo como lenguaje para comunicarse?	37
<b>CUADRO N° 4.2</b>	¿Los juegos que realizan los niños son imitación o experimentación para expresar con libertad y aprenden a socializarse con sus compañeros?	38
<b>CUADRO N° 4.3</b>	¿A través de las actividades motrices el niño va construyendo su esquema corporal que le permite socializar con los demás?	39
<b>CUADRO N° 4.4</b>	¿Al momento de jugar comparte con los demás en forma armónica y respeta las reglas?	40
<b>CUADRO N° 4.5</b>	¿Los ejercicios corporales o los juegos le ayudan al niño a tener la mente activa para la participación en todas las actividades?	41
<b>CUADRO N° 4.6</b>	¿El niño aprende a relacionarse socialmente llegando a expresar sus ideas por medio de la creatividad e imaginación?	42
<b>CUADRO N° 4.7</b>	¿Se promueve el pensamiento divergente en los niños tomen decisiones dentro de un marco de social?	43
<b>CUADRO N° 4.8</b>	¿Conoce el desarrollo de cada niño en particular y del grupo en general, para relacionarse con sus compañeros y así ir creando sus propios inventos?	44
<b>CUADRO N° 4.9</b>	¿Deja que los niños jueguen y experimenten y socialicen sus experiencias con los demás?	45
<b>CUADRO N° 4.10</b>	¿Le ayuda a los niños a promover su creatividad explorando en ciertas situaciones?	46
<b>CUADRO N° 4.11</b>	¿Cuándo el niño quiere comunicarse con los demás y no es entendido utiliza otras formas de comunicación?	47

<b>CUADRO N° 4.12</b>	¿Utiliza su cuerpo como medio de comunicación con los gestos?	48
<b>CUADRO N° 4.13</b>	¿El lenguaje de los gestos permite que el niño exprese sus sensaciones y pensamientos afectivos llegando a una comunicación?	49
<b>CUADRO N° 4.14</b>	¿Los gestos que utiliza el niño es para manejar emociones que no quiere expresar?	50
<b>CUADRO N° 4.15</b>	¿Cuándo los niños expresan sus gestos con el resultado de su estado de ánimo con las personas o situaciones?	51
<b>CUADRO N° 4.16</b>	¿El niño utiliza su cuerpo como lenguaje para comunicarse?	52
<b>CUADRO N° 4.17</b>	¿Los juegos que utilizan los niños son imitación o experimentación para expresarse con libertad y aprenden a socializarse con sus compañeros?	53
<b>CUADRO N° 4.18</b>	¿A través de las actividades motrices el niño va construyendo su esquema corporal que le permite socializar con los demás?	54
<b>CUADRO N° 4.19</b>	¿Al momento de jugar comparte con los demás en forma armónica y respeta las reglas?	55
<b>CUADRO N° 4.20</b>	¿Los ejercicios corporales o los juegos le ayudan al niño a tener la mente activa para la participación en todas las actividades?	56
<b>CUADRO N° 4.21</b>	¿El niño aprende a relacionarse socialmente llegando a expresar sus ideas por medio de la creatividad e imaginación?	57
<b>CUADRO N° 4.22</b>	¿Se promueve el pensamiento divergente en los niños tomen decisiones dentro de un marco social?	58
<b>CUADRO N° 4.23</b>	¿Conoce el desarrollo de cada niño en particular y del grupo en general, para relacionarse con sus compañeros y así ir creando sus propios inventos?	59

<b>CUADRO N° 4.24</b>	¿Deja que los niños jueguen y experimenten y socialicen sus experiencias con los demás?	60
<b>CUADRO N° 4.25</b>	¿Le ayuda a los niños a promover su creatividad explorando en ciertas situaciones?	61
<b>CUADRO N° 4.26</b>	¿Cuándo el niño quiere comunicarse con los demás y no es entendido utiliza otras formas de comunicación?	62
<b>CUADRO N° 4.27</b>	¿Utiliza su cuerpo como medio de comunicación con los gestos?	63
<b>CUADRO N° 4.28</b>	¿El lenguaje de los gestos permite que el niño exprese sus sensaciones y pensamientos afectivos llegando a una comunicación?	64
<b>CUADRO N° 4.29</b>	¿Los gestos que utiliza el niño es para manejar emociones que no quiere expresar?	65
<b>CUADRO N° 4.30</b>	¿Cuándo los niños expresan sus gestos con el resultado de su estado de ánimo con las personas o situaciones?	66

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>GRÁFICOS</b>		<b>PÁGINAS</b>
<b>GRÁFICO N° 4.1</b>	¿El niño utiliza su cuerpo como lenguaje para comunicarse?	37
<b>GRÁFICO N° 4.2</b>	¿Los juegos que realizan los niños son imitación o experimentación para expresar con libertad y aprenden a socializarse con sus compañeros?	38
<b>GRÁFICO N° 4.3</b>	¿A través de las actividades motrices el niño va construyendo su esquema corporal que le permite socializar con los demás?	39
<b>GRÁFICO N° 4.4</b>	¿Al momento de jugar comparte con los demás en forma armónica y respeta las reglas?	40
<b>GRÁFICO N° 4.5</b>	¿Los ejercicios corporales o los juegos le ayudan al niño a tener la mente activa para la participación en todas las actividades?	41
<b>GRÁFICO N° 4.6</b>	¿El niño aprende a relacionarse socialmente llegando a expresar sus ideas por medio de la creatividad e imaginación?	42
<b>GRÁFICO N° 4.7</b>	¿Se promueve el pensamiento divergente en los niños tomen decisiones dentro de un marco de social?	43
<b>GRÁFICO N° 4.8</b>	¿Conoce el desarrollo de cada niño en particular y del grupo en general, para relacionarse con sus compañeros y así ir creando sus propios inventos?	44
<b>GRÁFICO N° 4.9</b>	¿Deja que los niños jueguen y experimenten y socialicen sus experiencias con los demás?	45
<b>GRÁFICO N° 4.10</b>	¿Le ayuda a los niños a promover su creatividad explorando en ciertas situaciones?	46
<b>GRÁFICO N° 4.11</b>	¿Cuándo el niño quiere comunicarse con los demás y no es entendido utiliza otras formas de comunicación?	47

<b>GRÁFICO N° 4.12</b>	¿Utiliza su cuerpo como medio de comunicación con los gestos?	48
<b>GRÁFICO N° 4.13</b>	¿El lenguaje de los gestos permite que el niño exprese sus sensaciones y pensamientos afectivos llegando a una comunicación?	49
<b>GRÁFICO N° 4.14</b>	¿Los gestos que utiliza el niño es para manejar emociones que no quiere expresar?	50
<b>CUADRO N° 4.15</b>	¿Cuándo los niños expresan sus gestos con el resultado de su estado de ánimo con las personas o situaciones?	51
<b>GRÁFICO N° 4.16</b>	¿El niño utiliza su cuerpo como lenguaje para comunicarse?	52
<b>GRÁFICO N° 4.17</b>	¿Los juegos que utilizan los niños son imitación o experimentación para expresarse con libertad y aprenden a socializarse con sus compañeros?	53
<b>GRÁFICO N° 4.18</b>	¿A través de las actividades motrices el niño va construyendo su esquema corporal que le permite socializar con los demás?	54
<b>GRÁFICO N° 4.19</b>	¿Al momento de jugar comparte con los demás en forma armónica y respeta las reglas?	55
<b>GRÁFICO N° 4.20</b>	¿Los ejercicios corporales o los juegos le ayudan al niño a tener la mente activa para la participación en todas las actividades?	56
<b>GRÁFICO N° 4.21</b>	¿El niño aprende a relacionarse socialmente llegando a expresar sus ideas por medio de la creatividad e imaginación?	57
<b>GRÁFICO N° 4.22</b>	¿Se promueve el pensamiento divergente en los niños tomen decisiones dentro de un marco social?	58
<b>GRÁFICO N° 4.23</b>	¿Conoce el desarrollo de cada niño en particular y del grupo en general, para relacionarse con sus compañeros y así ir creando sus propios inventos?	59

<b>GRÁFICO N° 4.24</b>	¿Deja que los niños jueguen y experimenten y socialicen sus experiencias con los demás?	60
<b>GRÁFICO N° 4.25</b>	¿Le ayuda a los niños a promover su creatividad explorando en ciertas situaciones?	61
<b>GRÁFICO N° 4.26</b>	¿Cuándo el niño quiere comunicarse con los demás y no es entendido utiliza otras formas de comunicación?	62
<b>GRÁFICO N° 4.27</b>	¿Utiliza su cuerpo como medio de comunicación con los gestos?	63
<b>GRÁFICO N° 4.28</b>	¿El lenguaje de los gestos permite que el niño exprese sus sensaciones y pensamientos afectivos llegando a una comunicación?	64
<b>GRÁFICO N° 4.29</b>	¿Los gestos que utiliza el niño es para manejar emociones que no quiere expresar?	65
<b>GRÁFICO N° 4.30</b>	¿Cuándo los niños expresan sus gestos con el resultado de su estado de ánimo con las personas o situaciones?	66

## **RESUMEN**

El aprender jugando en la actualidad le ayuda al niño a ir desarrollado todas sus habilidades, el empieza a tener sensaciones a través del juego con su propio cuerpo, esto contribuye el principio de toda su vida intelectual y psíquica, despierta el interés por medio de la creatividad ampliando sus potencialidades que les ofrece múltiples formas de satisfacción de sus necesidades, y por ello se vio la necesidad de realizar este tema de tesis: “Elaboración y Aplicación de la guía didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser imaginativo” para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años. Se cuenta con el objetivo general y los específicos, el marco teórico se resalta los antecedentes de la investigación también las fundamentaciones que son un aporte esencial para la realización del tema de tesis. También está la metodología que se utilizó como el diseño, tipo de investigación; métodos, las técnicas e instrumentos, también se cuenta con los lineamientos que es la producción de la guía “Aprendo a ser Imaginativo”, también se hace referencia a la exposición y discusión de los resultados con sus análisis e interpretación que es el reflejo de todo un proceso que se dio con las fichas de observación tomadas. Esto busca estrategias que le ayuden a determinar la importancia que tiene enseñar a los niños por medio del juego expresivo e ir desarrollando y potencializando su creatividad, los beneficiarios de esta investigación se fortalecerán con sus conocimientos adquiridos a través de juego y de la creatividad. Para concluir esta las conclusiones y recomendaciones que viene a ser el resultado obtenido de todo el proceso que se hizo con la investigación dando resultados favorables de como poder ayudar y potenciar la imaginación de los niños y así lograr el aprendizaje significativo.

## Abstract

Learning by playing nowadays helps children to develop all their skills, they start to have emotions through playing with their own body. This constitutes the beginning of all their intellectual and psychic life and awake interest through creativity expanding its potential that offers them multiple ways of meeting their needs. Therefore, there is a necessity for this thesis topic: "Elaboration and Application of an Educational Tutorial of Expressive Games "I learn to be Inventive" to develop creativity in 4 year children. The general and specific objectives are stated; the theoretical framework, which highlights the background of the research and the basis that are essential for the realization of this thesis topic; the methodology including the design, type of research; methods, techniques and tools; the guidelines which are the production of the guide "I learn to be Inventive"; and the presentation and discussion of results with the analysis and interpretation, which is a reflect of a whole process occurred with the taken observation index cards. This work demonstrates the importance of teaching children through expressive games to help them to develop and activate their creativity. The beneficiaries of this research will be strengthened with the knowledge acquired through playing and creativity. Finally, the conclusions and recommendations are presented which constitute the obtained result of the whole process with favorable results to help and enhance the imagination of children and achieve meaningful learning.



Reviewed by: Barriga, Luis  
Language Center Teacher



## **INTRODUCCIÓN**

En los primeros años, las relaciones del niño/a están vinculadas inicialmente a la satisfacción de necesidades básicas. Los gestos, miradas, movimientos, sonidos, van adquiriendo significado, modificándose a través de las vivencias y experiencias que proporcionan a los niños la interacción con las personas que les rodean. De esta forma, mediante la exploración de los propios recursos expresivos y, de la imitación de los otros, irán descubriendo y ampliando las formas de expresión, sus repertorios de gestos y movimientos, así como la posibilidad de organizarlos significativamente, utilizando todas sus posibilidades expresivas para comunicar necesidades, estados de ánimo, deseos e influir en el comportamiento de los demás.

En la educación de los niños de 4 años es importante el juego ya que de ello depende el desarrollo motor y la agilidad que demuestre en su expresión corporal sus movimientos y la capacidad para poder realizarlos el cuerpo es el eje de todo aprendizaje, mientras el niño se le vaya madurando motrizmente, que es un factor imprescindible de la capacidad de expresar sonoramente los ritmos.

Cuando un niño ha desarrollado completamente se demuestra en sus conocimientos y habilidad para realizar las tareas encomendadas tanto por sus padres como docente quienes están en la formación de su educación; la creatividad es uno de los grandes retos que se le presentan a los niños; por que le permite expresar sus sentimientos y emociones lo que le significa relacionarse e interactuar con los demás, le ayuda a expresarse por sí mismo, y a desarrollar su pensamiento abstracto y, también, será primordial a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida.

Para esta investigación se toma como referencia a los capítulos que serán seis en su desarrollo armónico.

**EN EL CAPÍTULO I**, Esta el Marco Teórico, con todos sus contenidos y relacionado a sus variables, además se toma en cuenta la bibliografía como un gran aporte a la investigación.

**EN EL CAPÍTULO II**,El Marco Metodológico donde se detalla como su tipo, diseño de estudio, para más adelante establecer la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos para llegar a las técnicas de procedimientos para el análisis de la información con sus resultados del proceso de investigación dados.

**EN EL CAPÍTULO III**,Los lineamientos alternativos, que son otra cosa las actividades que se van a desarrollar con los niños para saber si su aprendizaje se alcanzado, mediante los ejercicios planteados para lograr el desarrollo de la expresión corporal y su creatividad.

**EN EL CAPÍTULO IV**,También está la presentación ordenada y precisa del análisis e interpretación de los resultados, haciendo uso de cuadros y gráficos y finalmente realizó las fichas de observación.

**EN EL CAPÍTULO V**,Están las conclusiones y recomendaciones que son el resultado de la investigación.

# **CAPÍTULO I**

## **1. MARCO TEÓRICO**

### **1.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES**

Revisando los archivos de la Universidad Nacional de Chimborazo no se ha encontrado un tema igual al que se propone en la investigación, pero si se encontró uno similar haciendo referencia a una de sus variables:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA DE EXPRESIÓN CORPORAL “MI CUERPITO HABLA” PARA DESARROLLAR LA COMUNICACIÓN CREATIVA EN LOS NIÑOS/AS DEL CENTRO INFANTIL “GOTITAS DE AMOR” DE LA PARROQUIA CEBADA, CANTÓN GUAMOTE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO ELECTIVO 2013-2014.

AUTOR. Gloria Angélica Mancero Noriega.

TUTORA. Master Martha Lucía Avalos Obregón.

El valor que tiene el tema en relación con el juego expresivo y su desarrollo con la creatividad servirán de base para ampliar la investigación buscando tesis que tenga dicha conexión para ir buscando una forma de mejorar el trabajo en el que se está ejecutando el diagnóstico propiamente dicho, con ellos la investigación tomará más realce en sus datos e interpretación cuando sea necesario, es primordial la realización del tema porque se recabara la información con todos los datos que se obtendrán en la indagación. Con esta investigación donde se encontró y se verifico su utilidad para ampliar la investigación como fuente de consulta, en ello se busca que el tema tenga una referencia más y utilizar lo esencial. Con cada una de las investigaciones realizadas permiten ampliar el contenido y es así que se utiliza lo primordial para ir aumentando la investigación; el o los docentes deberán informarse y preparase para los diferentes retos que se presentan en la educación.

## **1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

“Es un constructo mental fundamentado en la Meta cognición Humana”. (Goleman, 1996),

Siendo un tema de tanta importancia y que siempre está en constante información se debe tomar en cuenta que en la actualidad los niños presentan por lo general diversos problemas emocionales que les dificultan su aprendizaje normalmente, para ello se debe incentivar, a todos los docentes que hay que tener en cuenta la conducta de un niño cuando este no quiere trabajar o de su comportamiento con el resto de las personas. El juego le permitirá al niño ir modificando ciertos comportamientos en su aprendizaje y mejorando sus relaciones sociales, el docente ayudará para que sus niños refuercen este aprendizaje lúdico creando nuevos juegos donde su creatividad e imaginación darán resultados al finalizar el período. La creatividad es algo innato en el niño, crea y pone su imaginación en marcha dando a conocer lo que ve y siente y es plasmado en sus tareas diariamente.

### **1.2.1. Fundamentación Filosófica**

"La capacidad de controlar y regular las emociones de uno mismo para resolver los problemas de manera pacífica, obteniendo un bienestar para sí mismo y para los demás"; es también guía del pensamiento y de la acción".(Salovey, 1997)

Para el autor define a la capacidad como el que controla las emociones que realiza en los juegos un niño es importante darse cuenta su estado anímico para realizar las actividades diarias que le permitirán ir reforzando su creatividad se demuestra a medida que el niño ejecuta la expresión en sus actividades porque de ello va a obtenerse la información necesaria en cuanto a su desarrollo, si un niño no es activo, participativo, sociable y sus trabajos no responden al interés de los docentes por lo general es calificado como un niño que presenta un problema de aprendizaje, su creatividad es pobre y necesita el incentivo de estímulos para que lo realice, el niño pone en práctica su creatividad utilizando los medios previos que posee y a la vez lo que vive en su entorno, mientras desarrolla y expresa está dando a conocer sus capacidades imaginativas y creadoras

### **1.2.2. Fundamentación Epistemológica**

La "Epistemología Genética" de Piaget, es una teoría constructivista de carácter interactivo. Acorde a la teoría piagetiana el sujeto construye al conocimiento en su interacción con el medio.

"La infancia es la fase creadora por excelencia yo siempre quise ser niño". (Piaget, 1919)

Desarrollo cognitivo del ser humano. Su incursión en el área de la psicología radica únicamente en usar a esta disciplina como herramienta para lograr su objetivo. El docente debe de dar las herramientas necesarias para que sus alumnos trabajen y pongan su creatividad a trabajar dando resultados positivos del aprendizaje, como resultado de esto se tendrá a niños participativos colaboradores sociables integradores y sus trabajos serán el reflejo de su aprendizaje. Para el docente realizar actividades donde los niños expresen sus emociones les Dara una idea de cómo deben realizar sus labores con sus estudiante. Para los niños de 4 años es importante el jugar y expresar sus sentimientos porque de ello dan facilidad para ejecutar movimientos controlados, donde el cuerpo juega un papel importante en su expresión.

### **1.2.3. Fundamentación Pedagógica**

"La confianza en sí mismo y en sus capacidades, curiosidad por descubrir nuevas cosas y dar solución a nuevos aprendizajes, el juego expresivo demuestra formas de relacionarse con el grupo de iguales aprender a comunicarse y cooperar". (Valles, 2000)

De este modo, debemos resaltar que para una educación el juego expresivo en los niños de 4 años le resulta agradable y satisfactorio un aprendizaje significativo porque le permitirá ir expresando sus emociones, formas de comunicación con su cuerpo, el niño realiza por medio de esta actividad ciertos movimiento que serán ampliados a medida que aumenta sus capacidad de crear e innovar nuevos juegos que son un proceso de aprendizaje que le resultará fácil de expresar todas sus capacidades. Los niños de 4 años por lo general juegan y expresan sus sentimientos creando sus propias reglas e inventando nuevos juegos de acuerdo a su necesidad y esto le da la creatividad de seguir

buscando nuevas formas de aprendizaje, que constantemente lo vive en su entorno con sus compañeros, la importancia que tiene el juego para los niños es de expresarse tal como son y lo aprenden de un modo tan fácil y sencillo para ellos.

#### **1.2.4. Fundamentación Psicológica**

“La función del pensamiento y el razonamiento intelectual, le permitirá ampliar estas sensaciones donde la expresión lúdica se ve en cada una de las fases del aprendizaje de los niños y su creatividad se verá satisfecha al lograr el objetivo”. (Buzan, 1996)

Para el niño que cursa los 4 años es importante expresarse por medio del juego y de plasmar sus ideas creadoras en su cuaderno, por que le permitirá ir ampliando y desplegando sus capacidades tanto intelectual, motriz que será el eje primordial en el desarrollo de su aprendizaje, el docente como guiador de este aprendizaje significativo le dará la suficiente confianza al niño para que pueda ejecutar y ampliar estas actividades cotidiana, el jugar y expresar su creatividad.

#### **1.2.5. Fundamentación Axiológica**

Es decir, la vida familiar es la primera escuela de aprendizaje. También influye en mayor número de experiencias del niño, repercutiendo éstas en el desarrollo de su personalidad.

El juego como medio de valores que es permitido en la sociedad donde se aprende nuevas experiencias positivas”. (Finder, 1997)

Partiendo del hecho de que los padres son el principal modelo de imitación de los hijos, lo ideal es que, para un niño es importante jugar y expresar en cada uno de sus juegos su conocimiento que ha adquirido por medio de una enseñanza satisfactoria, el docente amplía este conocimiento mediante nuevas experiencias que le darán al niño un resultado óptimo y agradable a su enseñanza, el niño ira adquiriendo sus propias juegos y lo relacionara con su vida propia, hará de ellos algo importante en su desarrollo creativo e imaginativo.

### **1.2.6. Fundamentación Cultural**

“Por medio del juego se expresa su cultura y su medio de comunicación que se refleja en cada arte que expone”. (Martín, 2001)

Es en este contexto en el que la sociedad se ha hecho la pregunta: ¿por qué son tan importantes los juegos para los niños, porque es la forma de expresar sus realidades vividas se expresa se comunica dando en ellos una apreciación en sus interpretaciones expresivas, el niño da a conocer sus nuevos retos que enfrenta con otros niños, el juego es un aliciente y tranquilizante, cada juego demuestra su territorio y su adquisición de los mismos.

### **1.2.7. Fundamentación Legal**

Este trabajo de investigación tiene soporte legal y sus bases están en relación a lo que la Universidad Nacional de Chimborazo lo exige para poderse graduar, en la que los maestrantes deben cumplir con los requisitos dados por la prestigiosa institución, para la cual se debe elaborar e indagar los temas que se propuse en el trabajo investigativo, para que este tenga una validez y un sustento es necesario contar con ciertos documentos para su elaboración, se propone una guía didáctica de juegos que servirán de apoyo a sus alumnos.

En la formación de la educación la Constitución de la Republica ha marca un hito muy importante en la formación de los niños en los procesos integrales para mejorar las capacidades de la población para el desarrollo de las potencialidades.(art 26) (MINISTERIO, 2013-2017)

## **1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **1.3.1. Guía didáctica**

(Mediano, 1998) “Constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es recoger todas las orientaciones necesarias que le

permitan al estudiante integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura”.

Para el autor es fundamental la utilización de este instrumento ya que le permite al niño como al docente guiarse y saber dónde debe ampliar o mejorar el trabajo. Con una guía didáctica el docente podrá organizar su tiempo y podrá atender a sus niños dándoles el tiempo necesario para ayudarlo a entender mejor la tarea.

(GARCÍA, 2002) “El documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma”.

Para este autor es importante tener este material ya que con este documento tanto el alumno como el docente podrán realizar normalmente sus tareas y cada uno sabrá cómo tendrá que utilizar su tiempo para realizar y no tendrá excusa de que hacer los trabajos en los que se plantea para mejorar el aprendizaje con facilidad y rapidez.

(MERCER, 1998) “Herramienta que sirve para edificar una relación entre el profesor y los alumnos”.

El docente como el alumno tendrá su tiempo para poder expresar con tranquilidad los acontecimientos y podrán plasmar en el trabajo lo importante que se debe hacer, porque construye las ideas, sus pensamientos y le da la posibilidad de aumentar sus capacidades. Esta herramienta le permitirá al docente tener más tiempo para poder ayudar a los niños en sus tareas.

### **1.3.2. Juegos Expresivos**

El juego expresivo también nos sirve para la constitución del grupo. Somos un grupo de personas que juegan frente a otros, ya sea en el momento de la búsqueda del material como en el de la exploración (el juego expresivo no tiene validez si no se está frente a otro). Al constituir el grupo desde ese lugar, podemos separar la instancia social (la personalidad) y entrar de lleno en lo expresivo. Los prejuicios se dejan de lado. No hay un “está bien” o “está mal”.

Jugamos a ser otro, a ser cantantes, a ser actores. A que nos pasen cosas con otro. Nos enmascaramos detrás del juego para desenmascarar nuestras zonas escondidas o no permitidas. Cuando uno juega demuestra seguridad y tranquilidad de haber realizado y cumplido con el objetivo que se plantea en el juego.

(NACHMANOVITCH, 2004) “El juego es la raíz de donde surge el arte; es la materia prima que el artista canaliza y organiza con todo su saber y su técnica. La técnica misma surge del juego, porque sólo podemos adquirir la técnica por la práctica de la práctica, experimentando y jugando persistentemente con nuestras herramientas y probando sus límites y sus resistencias”

Lo que manifiesta el autor que el juego es la vida un arte donde el niño trabaja su creatividad su expresividad para ser plasmada en algo muy sencillo como el juego es la expresión innata de la representación de lo que quiere expresar, para el niño es mundo donde adquiere experiencia propia de lo que vive, el juego expresivo le da un significado a su capacidad creadora e imaginativa y sobre todo comunicativa. Es importante que los niños jueguen y amplíen sus conocimientos y sus destrezas que con ello lo van adquiriendo en el transcurso de su desarrollo en el aprendizaje. El docente debe de buscar formas y técnicas que puedan expresar lo que sienten y viven por medio de este ya que los juegos expresivos les dan creatividad e imaginación a los niños.

### **1.3.3 Que se entiende por expresión corporal**

Desde el punto de vista de la Psicología, el cuerpo se define como el lugar único y obligatorio de todas las experiencias con el mundo, que se expresan en la sensibilidad y la motricidad. El cuerpo utiliza un lenguaje muy directo y claro, más universal que el oral al que acompaña generalmente para matizar y hacer aquél más comprensible. Todos los otros lenguajes (verbal, plástico o musical) se desarrollan a partir del lenguaje corporal.

En el niño estos juegos que se les realizan le permitirán ir avanzando en su desarrollo con las experiencias que van adquiriendo en el transcurso de su preparación en la educación, la docente deberá de buscar formas métodos y técnicas que le ayuden a incrementar en ellas la necesidad de aprender por medio del juego.

El niño o la niña, a través de la actividad motriz consciente, construyen su esquema corporal, conoce su cuerpo, lo utiliza como vehículo de expresión, experimenta la realidad temporal, toma consciencia del mundo exterior en el que vive y del espacio que ha de compartir con los demás en armonía.

Es una experiencia que el niño vive a través de los medios, para un mejor conocimiento, desarrollo y maduración del ser humano. Todo ejercicio de expresión corporal, por tanto, se convierte en una manifestación total del alumnado, ya que es necesaria la participación activa de la mente, la sensibilidad individual y la imaginación, que cada sujeto tiene en sí y lo que es necesario es que aprenda a expresar con su cuerpo y realizar cada uno de los juegos llegando a la creatividad y a experimentar otros, con su imaginación.

#### **1.3.3.1. Los juegos como primera forma de comunicación**

El juego como una herramienta primordial en el desarrollo de su cuerpo y de su expresión corporal, le ayudará a ser más eficaz en todos sus movimientos. Para que la comunicación a través de la expresión corporal sea más eficaz, se ha visto que es imprescindible el papel de su interacción con las personas adultas con las que convive. En un primer momento, la principal figura suele ser la madre, pero más adelante se ampliará a las demás personas que intervengan en su proceso de socialización, entre ellas, sus educadores.

Esta será la etapa del lenguaje corporal afectivo, donde será imprescindible acariciar, mirar, abrazar a los niños para crear un ambiente de proximidad y seguridad, que es vital en esta fase de desarrollo.

La música, el ritmo y el movimiento se convierten en soportes básicos de la expresión corporal y gestual. A través de ellos, se puede ayudar a establecer lazos directos entre los sentimientos y los movimientos. Así pues, una música o un ritmo lentos pueden ayudar a tranquilizar al bebé; si es rápida, puede incitar a bailar con él; una música alegre puede producir alegría en la expresión de la educadora o educador y el entorno, y una música emotiva (como las canciones de cuna) puede ayudar a establecer un vínculo afectivo entre él y el adulto.

### 1.3.3.2. El movimiento

Se define como el dato inmediato que traduce el modo de reacción organizado de un cuerpo situado en el mundo, donde el niño debe de aprender a ubicarse y a desplazarse en su entorno. El espacio constituye una de las coordenadas de evolución del cuerpo en movimiento confiriéndole significado al mismo. El tratamiento didáctico del cuerpo en el espacio progresará desde la concepción del espacio interior o íntimo, propio del primer ciclo de la etapa, el cual se corresponde con la manifestación externa de las sensaciones y emociones más introvertidas del ser humano, al espacio físico y social, propio del segundo ciclo, el cual se convierte en el lugar de comunicación por excelencia y en el que expresar y comunicar las sensaciones más extrovertidas: alegría desbordante, impaciencia, etc.

Según Henry Wallon, se dan varias fases en el proceso de adquisición del movimiento:

<b>ESTADIO</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>
<b>Anabolismo</b>	Coincide con la vida intrauterina. A partir del cuarto mes el feto realiza reflejos de posturas
<b>Impulsividad motriz</b>	Coincide con el nacimiento. Acciones dominadas por sus propias necesidades fisiológicas.
<b>Emocional</b>	Relaciona la satisfacción de sus necesidades con la presencia de los adultos. Actúa sobre el entorno a través de señales de llamada, las cuales expresan la emoción que vive el niño
<b>Sensorio motor y proyectivo</b>	El lenguaje y la marcha serán dos adquisiciones fundamentales de este período.
<b>personalismo</b>	El movimiento servirá de soporte de las representaciones mentales. La imitación juega un papel esencial.

### 1.3.4. Importancia de los juegos expresivos

#### 1.3.4.1. Jugar es un derecho

“Jugar es central para la constitución de la subjetividad de los niños. Cobra mucha importancia respetar ese derecho; y el jardín tiene un espacio muy importante que cubrir

con relación al juego”, sostuvo Ana Malajovich, profesora en Jardín de Infantes y en Ciencias de la Educación por la Universidad de Buenos Aires, docente de Didáctica de Nivel Inicial en la UBA y autora de numerosas publicaciones.

Según describió, hay tres tipos de juegos que son centrales: “Uno es el juego dramático, o sea, el que permite que los chicos recreen aspectos de la realidad pero transformada. Otro es el de construcciones, que supone la acción sobre los objetos para construir otra cosa. Y el tercer tipo es el juego con reglas, donde entran los tradicionales y los de mesa”.

Cada clase de juego aporta aspectos esenciales para el crecimiento de los chicos. Para la profesora, el juego dramático es “fundamental” porque supone el desarrollo del pensamiento y del lenguaje. “Los chicos van construyendo su propio guión y van asumiendo distintos roles en función de sus deseos. La teatralización es otra cosa, porque tiene un guión previo”, diferenció.

En tanto, el de “construcciones” otorga la posibilidad de idear algo para poder jugar después. Supone un ponerse de acuerdo con otros, conversar, poder discutir cuando hay opiniones distintas y llegar a un acuerdo.

El juego de reglas, en tanto, implica el conocimiento de ciertos requerimientos. “Conocer por ejemplo, la serie numérica para las cartas y los dados o poder establecer diferencias entre elementos para armar rompecabezas. O los juegos de grupo que requieren esperar el turno y urdir determinadas estrategias para poder ganarle al otro”, remarcó Malajovich, para quien los tres tipos de juegos deberían estar incluidos en el jardín de infantes, ya que favorecen el desarrollo de habilidades intelectuales, sociales y físicas. (MALAJOVICH, 2014)

### **1.3.5. Los juego corporales en el aprendizaje de los niños**

La primera fase en la vida de cualquier persona es la infancia. La infancia se caracteriza por la formación global e integral del niño/a. A través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás.

Muchos son los autores que hablan de la importancia del juego y de la relación entre juego y etapas de desarrollo del niño/a. Uno de ellos es Jean Piaget.

Para Piaget el niño nace en un medio que condiciona su conducta, crece con una serie de factores sociales que estimulan el desarrollo del niño/a en mayor o menor medida y desarrolla un nivel madurativo propio, diferente al de los demás, estos tres factores influyen en el esquema de representación del mundo que el niño/a va creando, ello genera que asimile conductas nuevas y acomode esas conductas en sus esquemas de acción, formando de esta manera nuevos esquemas de acción perfeccionados.

El estadio que más nos interesa es el estadio Sensoriomotor que se divide de la siguiente manera.

- Desde que nace hasta los cuatro meses. El niño/a al principio no juega sino que reacciona frente a los reflejos primarios, posteriormente realiza acciones involuntarias, descubre sus movimientos y los repite por placer. (a esto se le llama reacción circular primaria).
- Desde los cuatro hasta los ocho meses. En esta etapa el niño/a descubre sin intención y repite la acción, como sucede en el estadio anterior, pero esta vez lo hace jugando con el medio físico, con objetos que tiene a su alcance, los lanza, los mueve, busca al adulto para que interaccione con ellos... (Reacciones circulares secundarias).
- Entre los ocho y los doce meses, el niño/a empieza a realizar acciones de forma intencionada, para conseguir una finalidad. El niño/a presta más atención a lo que tiene a su alrededor.
- Entre los 12 y los 18 meses, el niño/a manipula los objetos y observa lo que sucede, al mismo tiempo que eso sucede experimenta nuevas coordinaciones de acciones. Por ejemplo: En el patio, estira el brazo con la pala en la mano y mueve el cubo varios centímetros.

- Entre los 18 y los 24 meses, el niño/a ya no realiza las acciones de forma automática, ahora reflexiona sobre las acciones y es capaz de prever cuál será el resultado de sus acciones, por ejemplo: si tira el vaso al suelo, el agua caerá.

El juego es un derecho del niño, los derechos del niño fueron aprobados por las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989 en Nueva York. Francesco Tonucci, adapta este artículo para que los niños puedan entenderlo de forma clara, lo redacta de la siguiente manera:

- El niño tiene derecho al juego, al descanso, a la diversión y a dedicarse a las actividades que más le gusten.

El juego, es el primer instrumento que posee el niño para aprender y para conocerse, el desarrollo de una actividad ayuda al niño a saber cómo se desempeña él ante nuevas acciones, descubre cómo es su forma de actuar y de interactuar con los demás.

Cómo dice E. Goldschmied, si observamos detenidamente a un niño cuando juega, nos sorprenderá la concentración profunda que tiene y el placer inmediato que le proporciona, la misma concentración que nosotros consideramos necesaria para llevar a cabo un buen trabajo. Y es que en el mundo del niño, juego y trabajo están muy relacionados, no se puede separar una cosa de otra, cuando un niño juega, trabaja al mismo tiempo.

Gracias al juego, se desarrolla la imaginación, la capacidad creativa, el juego constituye el núcleo esencial del desarrollo, ya que sin experimentación, sin manipulación, sin la invención de estrategias de acción, el individuo no conquistaría nuevos espacios, no descubriría ni recorrería nuevos caminos.

Los que hemos jugado sabemos que gracias al juego podemos apasionarnos, imaginar y hacer a nuestra manera, pero siempre respetando el juego de los demás e intentando lidiar, consensuar o pautar unas normas cuando no se está de acuerdo. También aprendimos a regular conductas, a alejarnos de quién no nos gustaba, a acercarnos a los que nos hacían bien.(GOLDSCHMIED, 1998)

### **1.3.6. Los Atributos Motores Gruesos**

Estos años representan un periodo de experimentación por parte de los pequeños. Durante este periodo los niños empiezan a manifestar varias asimetrías en su manera de moverse. Se torna aparente la preferencia por una mano, y también la preferencia por un oído o por un ojo. En general los primeros cinco años de vida constituyen un periodo de acentuados cambios. El infante comienza a cobrar las dimensiones físicas de un niño, se torna independiente en varias tareas que conciernen su propio cuidado. El que daba sus primeros pasos en forma circular, ahora corre en forma más lineal. El niño de cuatro a cinco años sustituye a menudo el movimiento por el pensamiento. Al mismo tiempo, se torna maduro como para ir a la escuela y aprender a leer y a escribir.

La mayoría de los autores sostiene que la preferencia por una mano aparece en una edad bastante temprana y se pone de manifiesto cuando el infante comienza a golpear objetos durante el tercer y cuarto mes. La mayoría de los especialistas considera que la preferencia por una mano es tanto heredada como, aunque en menor grado, moldeada por la cultura a medida que el niño madura. A medida que aumenta la eficiencia de la marcha, los niños empiezan a caminar con las pernas menos separadas y en forma más rítmica. El niño de dos años necesita vigilar visualmente su marcha y continuamente observa la colocación de sus pies de modo que pueda superar los obstáculos que se encuentran en su camino. Ya a los tres años camina sin necesidad de observar con cuidado sus pies en movimiento.

A medida que el equilibrio del niño mejora su marcha se torna más eficiente. El braceo se integra al ritmo alternado de colocación de los pies, asimismo aumenta la fortaleza de las piernas y la capacidad para atiesar las rodillas durante la fase de afianzamiento del ciclo de marcha. Hacia mediados del segundo año adquieren la capacidad de marchar de costado y algo más tarde, acaso opten de vez en cuando por marchar hacia atrás. Puede que el niño cuando empieza a adquirir la marcha camine en puntas de pie, pero no es común que lo hagan hasta mediados del segundo año.

Con frecuencia se advierte que niños de dieciocho meses marchan de maneras un tanto apresuradas que se asemeja a la carrera, sin embargo no se trata en realidad de esta,

porque la fuerza de sus piernas, así como su capacidad de equilibrio todavía no les permite levantar ambos pies del suelo al mismo tiempo. Entre los dos y tres años, los niños denotan capacidad para la carrera, pero por lo general carecen de la habilidad necesaria para arrancar y detenerse en poco tiempo. Alrededor de los cuatro y medio o cinco años la capacidad para la carrera se acentúa notablemente y el niño presenta un eficiente movimiento alternado de los brazos. Alrededor de los cinco años, el niño puede correr a razonable velocidad.

Tal como sus primeras tentativas por correr, los niños pequeños cuando empiezan a intentar el salto, mantienen uno de sus pies en contacto con el suelo. Cuando tienen alrededor de dieciocho meses se los suele ver superar el esta forma obstáculos pequeños. Poco tiempo después, saltan impulsándose con un solo pie y permanecen por un breve lapso suspendidos en el aire. Alrededor de los dos años, el niño salta impulsándose con ambos pies, acción que inicialmente es acompañada por una retracción de los brazos hacia atrás. El salto sobre barreras se presenta después que el niño empieza a saltar desde alturas bajas.

En cuanto al equilibrio los niños adquieren la capacidad de marchar sobre líneas con bastante exactitud a una edad notablemente temprana. La capacidad para marchar sobre un trayecto razonablemente recto se alcanza alrededor de los tres años.

La conducta de trepa se advierte en infantes que incapaces todavía de caminar gatean escaleras arriba allí donde pueden hacerlo. Cuando los infantes aprenden a caminar, habitualmente aprenden a subir escaleras sin alternar los pies y, si encuentran apoyo en un pasamano o en un adulto, lo hacen en posición vertical. Al promediar el tercer año empiezan a alternar sus pasos y a poner un pie en cada peldaño. Hacia fines del cuarto año y a principios del quinto, si se les presta ayuda y no les falta coraje, intentaran bajar las escaleras. (VARIOS, 2010)

### **1.3.7. Promover el uso de los diversos lenguajes en el nivel inicial.**

Para promover la vivencia de los diversos lenguajes artísticos en la educación inicial, es importante verificar si los ambientes donde los niños y niñas se desenvuelven favorecen y enriquecen la experiencia o no. Además, es clave preguntarnos cuál es nuestro rol

como maestros en esta tarea y qué criterios metodológicos debemos considerar para potenciarla. Teniendo esto claro, podremos examinar también algunos criterios metodológicos específicos de cada lenguaje.

Tener espacios al aire libre o espacios comunales vecinos que puedan utilizar (campo, parques, jardines). Tener un aula organizada con espacio para el movimiento y con elementos que el niño pueda explorar y que alimenten su percepción visual, auditiva, táctil, etcétera. Tener una estética pertinente para su cultura (las cortinas, letreros, cojines u otros elementos realizados con materiales y con símbolos de la localidad) y que haya sido ambientada con la participación de los niños y las familias, con creatividad pero sin saturación (sin paredes recargadas de adornos y trabajos).

Ser flexible, de modo que los niños y niñas la sigan configurando permanentemente, respondiendo a sus necesidades

#### **1.3.7.1.El rol del docente**

- Dejar que los niños jueguen y también jugar con ellos.
- Acompañar la experiencia de cada niño brindándole confianza y seguridad.
- Promover el pensamiento divergente y dejar que las niñas y los niños tomen decisiones dentro de un marco de contención que no los ponga ante situaciones inmanejables.
- Promover que los niños y las niñas exploren, se diviertan, se cuestionen.
- Estar atento a los intereses de los niños y las niñas y brindar oportunidades para que investiguen y concreten sus propósitos.
- Brindar posibilidades para que los niños y las niñas vivan experiencias ricas en ambientes adecuados y diversos.
- Programar las sesiones en función de los intereses y las necesidades de los niños y de su cultura.
- Ser flexible en la ejecución de las actividades programadas.
- Dejar que los niños y las niñas propongan y decidan lo que desean hacer.
- Favorecer la integración de los aprendizajes.

- Investigar permanentemente las manifestaciones culturales del contexto de la escuela y el arte en general.
- Tener apertura y respeto a la diversidad.
- Conocer el desarrollo de cada niño o niña en particular y del grupo en general.
- Asumir el arte como parte de su propia vida

### **1.3.7.2. Criterios metodológicos**

Siendo el adulto quien promueve los aprendizajes en la institución educativa y tomando en cuenta el rol del maestro que hemos sugerido, podemos sintetizar que la experiencia con los diversos lenguajes debe seguir los siguientes criterios metodológicos:

Se sabe que los niños aprenden jugando; jugar es vivir, vivir es aprender. Por ello, consideramos como un criterio metodológico esencial que la experiencia con los diversos lenguajes sea una experiencia lúdica. Entonces, promover la expresión del arte y su apreciación debe suceder en un contexto de juego, en el que las acciones se integran entre sí y cobran sentido a partir de una planificación y acción educativa consciente.

Un criterio metodológico básico no solo para promover el desarrollo de los lenguajes artísticos sino para todo crecimiento humano es que la labor docente sea creativa y que favorezca la creatividad. Así, es necesario que las situaciones planteadas a los niños y las niñas no sean repetitivas volviéndolas rutinarias (por ejemplo: pintar todos los días un modelo) sino que estas actividades deben promover que los niños busquen soluciones, que creen y recreen, que planteen diversas ideas en torno a un tema. (VARIOS, Que y cómo aprenden nuestros niños y niñas. Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes, 2011)

### **1.3.8. Creatividad**

"El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada" (WERTHEIMER, 1999)

“...contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas –y a veces geniales- ideas. (GOLEMAN, 2000)

"El pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de automonitoreo". (PESUT., 1990)

"La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas".(RODRIGUEZ, 1999)

“Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales.”

### **1.3.9. Desarrollar la Creatividad**

La creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente.

- La creatividad en la ciencia, el arte y el vivir son las formas con las que se expresa la necesidad de dar luz a algo nuevo.
- Es la capacidad para encontrar conexiones nuevas e inesperadas.

En Psicología se le atribuyen los siguientes atributos: Originalidad, Flexibilidad, Viabilidad, Fluidez y Elaboración. (Menchen, Dadamia, & Martínez, 1984)

#### **1.3.9.1. Características de la creatividad**

Es cierto que algunas personas son muy creativas y otras muy rutinarias. Un análisis de las características del pensamiento, puede esclarecer la dinámica de la creatividad, y el porqué de que consten diferentes grados de creatividad en distintas personas.

A continuación analizaremos los factores o características esenciales, las cuales son descritas por (Menchen, Dadamia, & Martínez, 1984)

- **Fluidez:** facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al alumno que relacione entre hechos, palabras, sucesos,...
- **Flexibilidad:** característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos.

Dentro del ámbito escolar se desarrollaría exigiéndole al alumno no solo un gran número de ideas, sino recogiendo categorías y tipos diferentes de respuestas o soluciones. Un ejemplo para trabajarla sería el siguiente: damos al alumno diferentes escenas de cuentos, alterándole el orden, deberá inventar distintas historias.

- **Originalidad:** característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. Producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el alumno propone.
- **Elaboración:** es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas.

Para fomentarlo dentro del aula, se le presentan al alumno ilustraciones de historias con dibujos en los que tenga que percatarse de los detalles.

- **Viabilidad:** capacidad de producir ideas y soluciones que sean realizables en la práctica.

Los tres primeros factores

- fluidez, flexibilidad y originalidad son funciones del Pensamiento Divergente o Lateral, que actúa como un explorador que va a la aventura. Es el que no se detiene

con una única respuesta ante un problema, es la libre asociación de ideas e imágenes. Es la reestructuración de lo distinguido de un modo nuevo.

En definitiva, provoca la creatividad. Por el contrario, el llamado Pensamiento Convergentes el que evoca ideas y trata de encadenarlas para llegar a un punto ya existente y concreto, si bien este es, oscuro para el sujeto. (De la Torre, 1982)

### **1.3.10. Proceso creativo**

La creatividad es un proceso que termina con la solución creativa de un problema. En el transcurso del proceso de resolución del problema, se podrían utilizar técnicas para desarrollar nuestro potencial creativo, que facilitarían encontrar la solución apropiada, dichos problemas se podrían fragmentar en las siguientes etapas:

**a.- Percepción del problema:** Para encontrar una solución creativa es necesario descubrir o percibir que hay un problema, actualmente existen ejercicios para ejercitar y entrenar la sensibilidad a los problemas, donde se intenta producir el máximo de preguntas sobre una situación dada.

**b.- Definición del problema:** La enunciación distinta del problema estipula situaciones distintas, aquí se trabaja con una preparación previa al abordaje del problema, de modo que se ensaye en la capacidad de reformular los problemas.

**c.- lluvia de ideas:** Se entrenará con métodos y técnicas que proporcionen una mayor producción de ideas o mayor elaboración de las mismas.

**D.-Valoración de ideas:** En el proceso creativo conviene demorar esta fase o separarla de la fase de producción de ideas. Una vez encontrada la idea adecuada, se efectúa una valoración del producto que ya no es individual. (De la Torre, 1982)

#### **1.3.10.1. Personalidad creativa**

La creatividad es un conjunto de actitudes ante la vida que incluye cualidades no sólo de carácter intelectual o cognoscitivo, sino también emocionales, sociales y de carácter. A

continuación haremos alusión a los elementos cognoscitivos, afectivos y sociales que debe poseer una persona eminentemente creativa: (De la Torre, 1982)

#### **1.3.10.2. Características cognoscitivas**

Fineza de percepción. Capacidad intuitiva.

Imaginación. Capacidad crítica. Curiosidad intelectual.

Características afectivas.

Autoestima. Soltura, libertad. Audacia.

Profundidad.

#### **1.3.10.3. Características sociales:**

Tenacidad Tolerancia a la frustración. Capacidad de decisión. Podemos incluir que la creatividad, además de sus muchas otras excelencias y ventajas, viene a ser una dimensión integradora de la personalidad.

## **CAPÍTULO II**

### **2. METODOLOGÍA**

#### **2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

En la investigación se manejó con el diseño cuasi experimental; porque se aprovechó las actividades que proporcionaron la aplicación de los instrumentos de recolección de los datos con el antes y después llegando a la comprobación de la hipótesis que se realizó para su confirmación.

#### **2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La investigación que se utilizó es cualitativa, porque se procede a estudiar, explorar que si los Juegos Expresivos “Aprendo a ser imaginativo”, para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años, favorecerá desarrollar la práctica en acciones en las que se reflejan el conocimiento y el comportamiento de los niños en una educación de calidad y calidez.

También es investigación Descriptiva, la cual ayudará a describir la guía didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser imaginativo” para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Inicial Vigostsky del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, con esta investigación se pudo conocer sobre sus variables buscando las causas y fines en la que los niños logren su enseñanza aprendizaje a base de movimientos corporales, lo que al niño permitirá expresar su afecto con los demás con quien se relaciona en su entorno.

#### **2.3. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN**

**Investigación documental:** El estudio estuvo fundamentado por sus variables, en la que se determina la relación que existe entre las dos viendo las causas y efectos que están pueden tener.

**Investigación de campo:** Permitió desarrollarse en el lugar de los hechos en la Escuela de Educación Inicial Vigostsky del Cantón Riobamba provincia de Chimborazo, ya que los niños a investigarse pertenecen en la que se logró tener de la fuente los datos precisos y fiables con unos resultados en los que se pueden obtener la verificación correcta.

Por la naturaleza corresponde a una investigación No experimental, en la que se hizo con el grupo de los niños, ya que esta no se manipuló ninguna de sus variables de estudios más bien se describió tal y cual como se presenta en la investigación para tener unos resultados correctos.

#### **2.4. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN**

Se utilizó el método acción por cuanto se centra en el valor de los problemas, aplicando los métodos y los pasos para lograr la investigación.

#### **2.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Se utilizó la siguiente técnica de recolección de datos.

**a) La Observación:** Que se realizó a los niños de la Escuela de Educación Inicial Vigostsky del Cantón Riobamba provincia de Chimborazo, además se utilizó de una forma grupal para recabar la información de sus variables como es así juegos expresivos “Aprendo a ser imaginativo” para desarrollar la creatividad.

#### **2.6. POBLACIÓN Y MUESTRA**

##### **Población y muestras**

<b>Extracto</b>	<b>Niños</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Niños</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigostsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

### 2.6.1. MUESTRA

No hay una muestra, la investigación se aplicó a la totalidad de la población involucrada la Escuela de Educación Inicial Vigostsky del Cantón Riobamba provincia de Chimborazo

P= N= 30

### 2.7. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS

- Se tabula los resultados pregunta por pregunta.
- Se tabula los resultados indicadores por indicador.
- Se presentó la información procesada mediante cuadros estadísticos y gráficos.
- El análisis porcentual.

### 2.8. HIPÓTESIS

#### 2.8.1. Hipótesis General

“Elaboración y Aplicación de la Guía Didáctica de Juegos Expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” para Desarrollar la Creatividad en los Niños de 4 años en la Escuela de Educación Inicial “Vigotsky” del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2014-2015”

#### 2.8.2. Hipótesis Específica

- La aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de la **socialización** desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015.
- La aplicación de la Guía Didáctica juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de las relaciones sociales desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en

la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015.

- La aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” ” a través de los **gestos** desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015

### 12.8.3. Operacionalización de la Hipótesis

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnica o instrumento
<b>Juegos expresivos</b>	El juego como material educativo, la expresión corporal se refiere al movimiento, con el propósito de favorecer los procesos de aprendizaje, estructurar el esquema corporal, construir una apropiada imagen de sí mismo, mejorar la comunicación	Movimiento.  Propósito.  Favorecer.	Ayuda a mejorar su expresión mediante su cuerpo con movimientos sutiles.  Mejora su calidad de vida mediante el aprendizaje.  Conoce la facilidad de realizar las actividades.	Ficha de Observación
<b>Desarrollar la creatividad</b>	Creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio.	Capacidad.  Hacer.  Intenta.	Interpreta nuevas imágenes creadas por él o ella.  Crea e inventa sus dibujos de acuerdo a las situaciones.  Demuestra su originalidad en cada detalle que realiza.	Ficha de Observación

**Fuente:** Proyecto de tesis

**Elaborado por:** Evelyn Cobos

## Hipótesis de Graduación Específica 2

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnica o instrumento
<b>Juegos expresivos</b>	Como expresión artística se basa en la forma en que se interpreta emociones por medio de los movimientos: inconsciente y conscientemente, se caracteriza por la disciplina que lleva a expresar emociones.	Artística. Interpreta. Movimientos.	Realiza con su cuerpo movimientos sencillos. Demuestra capacidad para realizar las actividades. Ejecuta con precisión ciertos movimientos sencillos para él.	Ficha de Observación
<b>Desarrollar la creatividad</b>	La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales.	Proceso. Claridad. Inventar.	Identifica como ejecutar y realizar las tareas. Desarrolla su imaginación mediante el dibujo. Presenta con mucha originalidad cada una de sus creaciones.	Ficha de Observación

**Fuente:** Proyecto de tesis

**Elaborado por:** Evelyn Cobos

### Hipótesis de Graduación Específica 3

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnica o instrumento
<b>Juegos expresivos</b>	Son las estrategias para su aprendizaje se basan en el juego, la imitación, la experimentación y la imaginación, expresiva, aplicada a cualquiera de los lenguajes, además da la libertad de expresarse libremente lo cual es un buen progreso para el desarrollo de la sociedad.	Estrategias.  Expresiva.  Libremente.	Realiza los ejercicios mediante la imitación.  Conoce y aplica con imaginación y creatividad las tareas.  Expresa con libertad sus movimientos.	Ficha de Observación
<b>Desarrollar la creatividad</b>	La creatividad está latente en casi todas las personas en grado mayor que el que generalmente se cree. Cuando se trata de creatividad e inventiva, lo emocional y no racional es tan importante como lo intelectual y lo racional.	Latente.  Emocional.	Propone y expresa sus tareas a sus compañeros.  Expresa sus emociones y sentimientos con cada una de sus creaciones.	Ficha de Observación

**Fuente:** Proyecto de tesis

**Elaborado por:** Evelyn Cobo

## **CAPÍTULO III**

### **3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**

#### **3.1. TEMA**

La aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” para desarrollar la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015.

#### **3.2. PRESENTACIÓN**

La importancia de este tema en estudio permitió a la docente y a los infantes ir ampliando cada uno de sus conocimientos de los Juegos Expresivos para desarrollar la creatividad en los niños en lo se refiere a cada una de las actividades detectadas, planificadas que se observaron al momento de la aplicación de la ficha de observación con la que permitió conocer más ampliamente las dificultades que se presentan al momento de iniciar una tarea.

Para lo cual es necesario es importante que se ejecute estas actividades que permitirán mejorar el aprendizaje de los niños los juegos expresivos le modifican la conducta como forma de un nuevo conocimiento aprendido esto se ve reflejado en su desarrollo y sus capacidades de ejecutarlas con los otros, el docente ve la necesidad de ir incorporando en sus planificaciones actividades que le ayuden a reforzar su creatividad y su espontaneidad para crear nuevas situaciones.

Como es de conocimiento que el Ecuador con una educación que es de calidad y calidez ha mejorado esta proceso que ha tomado un giro muy importante para la formación de los educando como es la preparación, todos sus habilidades destrezas que le permiten ampliar su creatividad. Con los juegos expresivos el niño es placentero satisface sus necesidades y pone en práctica y se relaja no hay frustración ni fracaso, es la actividad motivadora liberadora, libre voluntaria donde nadie es obligado a jugar, es un mundo

aparte, con el juego el niño construye un mundo paralelo y de ficción que le ayude a lograr satisfacción que en la vida normal no alcanza, lo que el juego favorece el favorece el desarrollo de hábitos de cooperación convivencia y trabajo en equipo.

“Aprendo a ser Imaginativo” para desarrollar la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, con la presentación de la guía con su propuesta con las actividades en las que desarrollaran su creatividad.

### **3.3. OBJETIVOS**

#### **3.3.1. Objetivo general**

Demostrar cómo elaboración y aplicación de la guía Didáctica de Juegos expresivos “Aprendo a ser imaginativo” para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Inicial “Vigotsky” del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2014-2015

#### **3.3.2. Objetivos específicos**

- Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de la socialización desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015?
- Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica juegos expresivos de “Aprendo a ser Imaginativo” a través de las relaciones sociales desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015
- Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de los gestos desarrolla la

creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015?

### **3.4. FUNDAMENTACIÓN**

#### **3.4.1. Fundamentación Filosófica**

"La capacidad de controlar y regular las emociones de uno mismo para resolver los problemas de manera pacífica, obteniendo un bienestar para sí mismo y para los demás"; es también guía del pensamiento y de la acción". (Salovey, 1997)

Para el autor define a la capacidad como el que controla las emociones que realiza en los juegos un niño es importante darse cuenta su estado anímico para realizar las actividades diarias que le permitirán ir reforzando su creatividad se demuestra a medida que el niño ejecuta la expresión en sus actividades porque de ello va a obtenerse la información necesaria en cuanto a su desarrollo, si un niño no es activo, participativo, sociable y sus trabajos no responden al interés de los docentes por lo general es calificado como un niño que presenta un problema de aprendizaje, su creatividad es pobre y necesita el incentivo de estímulos para que lo realice, el niño pone en práctica su creatividad utilizando los medios previos que posee y a la vez lo que vive en su entorno, mientras desarrolla y expresa está dando a conocer sus capacidades imaginativas y creadoras

#### **3.4.2. Fundamentación Epistemológica**

La "Epistemología Genética" de Piaget, es una teoría constructivista de carácter interactivo. Acorde a la teoría piagetiana el sujeto construye al conocimiento en su interacción con el medio.

"La infancia es la fase creadora por excelencia yo siempre quise ser niño". (Piaget, 1919)

Desarrollo cognitivo del ser humano. Su incursión en el área de la psicología radica únicamente en usar a esta disciplina como herramienta para lograr su objetivo. El docente debe de dar las herramientas necesarias para que sus alumnos trabajen y pongan su creatividad a trabajar dando resultados positivos del aprendizaje, como resultado de esto se tendrá a niños participativos colaboradores sociables integradores y sus trabajos serán el reflejo de su aprendizaje.

Para el docente realizar actividades donde los niños expresen sus emociones les dara una idea de cómo deben realizar sus labores con sus estudiante. Para los niños de 4 años es importante el jugar y expresar sus sentimientos porque de ello dan facilidad para ejecutar movimientos controlados, donde el cuerpo juega un papel importante en su expresión.

### **3.4.3. Fundamentación Pedagógica**

“La confianza en sí mismo y en sus capacidades, curiosidad por descubrir nuevas cosas y dar solución a nuevos aprendizajes, el juego expresivo demuestra formas de relacionarse con el grupo de iguales aprender a comunicarse y cooperar”. (Valles, 2000)

De este modo, debemos resaltar que para una educación el juego expresivo en los niños de 4 años le resulta agradable y satisfactorio un aprendizaje significativo porque le permitirá ir expresando sus emociones, formas de comunicación con su cuerpo, el niño realiza por medio de esta actividad ciertos movimiento que serán ampliados a medida que aumenta sus capacidad de crear e innovar nuevos juegos que son un proceso de aprendizaje que le resultará fácil de expresar todas sus capacidades.

Los niños de 4 años por lo general juegan y expresan sus sentimientos creando sus propias reglas e inventando nuevos juegos de acuerdo a su necesidad y esto le da la creatividad de seguir buscando nuevas formas de aprendizaje, que constantemente lo vive en su entorno con sus compañeros, la importancia que tiene el juego para los niños es de expresarse tal como son y lo aprenden de un modo tan fácil y sencillo para ellos.

#### **3.4.4. Fundamentación Psicológica**

“La función del pensamiento y el razonamiento intelectual, le permitirá ampliar estas sensaciones donde la expresión lúdica se ve en cada una de las fases del aprendizaje de los niños y su creatividad se verá satisfecha al lograr el objetivo”. (Buzan, 1996)

Para el niño que cursa los 4 años es importante expresarse por medio del juego y de plasmar sus ideas creadoras en su cuaderno, por que le permitirá ir ampliando y desplegando sus capacidades tanto intelectual, motriz que será el eje primordial en el desarrollo de su aprendizaje, el docente como guiador de este aprendizaje significativo le dará la suficiente confianza al niño para que pueda ejecutar y ampliar estas actividades cotidianas, el jugar y expresar su creatividad.

#### **3.4.5. Fundamentación Axiológica**

Es decir, la vida familiar es la primera escuela de aprendizaje. También influye en mayor número de experiencias del niño, repercutiendo éstas en el desarrollo de su personalidad.

El juego como medio de valores que es permitido en la sociedad donde se aprende nuevas experiencias positivas”. (Finder, 1997)

Partiendo del hecho de que los padres son el principal modelo de imitación de los hijos, lo ideal es que, para un niño es importante jugar y expresar en cada uno de sus juegos su conocimiento que ha adquirido por medio de una enseñanza satisfactoria, el docente amplía este conocimiento mediante nuevas experiencias que le darán al niño un resultado óptimo y agradable a su enseñanza, el niño irá adquiriendo sus propios juegos y lo relacionará con su vida propia, hará de ellos algo importante en su desarrollo creativo e imaginativo.

#### **3.4.6. Fundamentación Cultural**

“Por medio del juego se expresa su cultura y su medio de comunicación que se refleja en cada arte que expone”. (Martín, 2001)

Es en este contexto en el que la sociedad se ha hecho la pregunta: ¿por qué son tan importantes los juegos para los niños, porque es la forma de expresar sus realidades vividas se expresa se comunica dando en ellos una apreciación en sus interpretaciones expresivas, el niño da a conocer sus nuevos retos que enfrenta con otros niños, el juego es un aliciente y tranquilizante, cada juego demuestra su territorio y su adquisición de los mismos.

### **3.4.7. Fundamentación Legal**

## **LEY DEL DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN**

### **TÍTULO I**

#### **PRECEPTOS FUNDAMENTALES**

**Art. 1.- Ámbito.-** Las disposiciones de la presente Ley, fomentan, protegen y regulan al sistema deportivo, educación física y recreación, en el territorio nacional, regula técnica y administrativamente a las organizaciones deportivas en general y a sus dirigentes, la utilización de escenarios deportivos públicos o privados financiados con recursos del Estado.

**Art. 2.- Objeto.-** Las disposiciones de la presente Ley son de orden público e interés social. Esta Ley regula el deporte, educación física y recreación; establece las normas a las que deben sujetarse estas actividades para mejorar la condición física de toda la población, contribuyendo así, a la consecución del Buen Vivir.

**Art. 3.-** De la práctica del deporte, educación física y recreación.- La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado. (MINISTERIO, 2010)

Este trabajo de investigación tiene soporte legal, y sus bases están en relación a lo que la Universidad Nacional de Chimborazo lo exige para poderse graduar, en la que los maestrantes deben cumplir con los requisitos dados por la prestigiosa institución, para la

cual se debe elaborar e indagar los temas que se propuse en el trabajo investigativo, para que este tenga una validez y un sustento es necesario contar con ciertos documentos para su elaboración, se propone una guía didáctica de juegos que servirán de apoyo a sus alumnos.

En la formación de la educación la Constitución de la Republica ha marca un hito muy importante en la formación de los niños en los procesos integrales para mejorar las capacidades de la población para el desarrollo de las potencialidades. (art 26) (MINISTERIO, 2013-2017)

### **3.5. CONTENIDO**

Para la realización de la guía “**APRENDO A SER IMAGINATIVO**”, está dividida de la siguiente manera para poder ser comprendida y aplicada, se detalla de una forma consecutiva.

- Portada
- Presentación
- Introducción
- Dedicatoria
- Objetivo general
- Objetivos Específicos
- Metas.
- Fundamentación
- Desarrollo de la temática.

#### **UNIDAD N° 1**

##### **Socialización**

Actividad N° 1. La mancha de la nariz larga

Actividad N° 2. La cadena

Actividad N° 3. Serpiente, pollos y zorros

Actividad N° 4. Moros y cristianos o la palmada

Actividad N° 5. Guerra de pañuelos

## **UNIDAD N° 2**

### **Relaciones sociales**

Actividad N° 1. Naranja limón fresa y tutifruiti

Actividad N° 2. Carreras de amebas

Actividad N° 3. Cuadrados educativos

Actividad N° 4. Caballero a su caballo

Actividad N° 5. Sígueme y vete

## **UNIDAD N° 3**

### **Gestos**

Actividad N° 1. Relevos de caracol

Actividad N° 2. Trucos rodados

Actividad N° 3. La familia

Actividad N° 4. El lazarillo

Actividad N° 5. Caballero caballo princesa

Bibliografía.

### 3.6. OPERATIVIDAD

Objetivo	Metodología	Actividades	Recursos	Beneficiarios	Responsable	Tiempo
Es el proceso mediante el cual el ser humano aprende, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medioambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir.	Actividades N° 1 <b>Socialización</b>	Realiza actividades donde los procesos que moldea al niño y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada le permiten dar respuestas o reacciones ante otros.	Pintura figuras de animales, pañuelos	Niños/as  Docentes	Docente	Febrero
Las relaciones sociales, interpersonales, de alguna manera, establecen las pautas de la cultura de grupo y su transmisión a través del proceso de socialización, fomentando la percepción, la motivación, el aprendizaje y las creencias.	Actividades N° 2. <b>Relaciones sociales</b>	Desarrolla y modifica la conducta por medio de otras personas; donde la percepción, motivación ayuda al aprendizaje de la adaptación.	Frutas Plásticas, Figuras geométricas,	Niños/as  Docentes	Docente	Marzo
Se denomina gesto a una manifestación corporal de un estado de ánimo, de una actitud, de un énfasis a una idea, etc. Los gestos pueden hacerse con distintas partes del cuerpo: la boca, las manos, las cejas, etc. También, existe una manifestación en la postura corporal que involucra gestos de todo el cuerpo.	Actividades N° 3 <b>Gestos</b>	Permite tener una idea de lo que realizar o estar en un estado de ánimo el niño.	Ilustraciones de personajes, rostros en fotos, en el periódico, revistas, dibujos, etc.	Niños/as  Docentes	Docente	Abril

## CAPÍTULO IV

### 4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### FICHA DE OBSERVACIÓN DEL ANTES DE APLICAR LA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EXPRESIVOS A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL “VIGOTSKY”

##### 4.1.1.- ¿El niño utiliza su cuerpo como lenguaje para comunicarse?

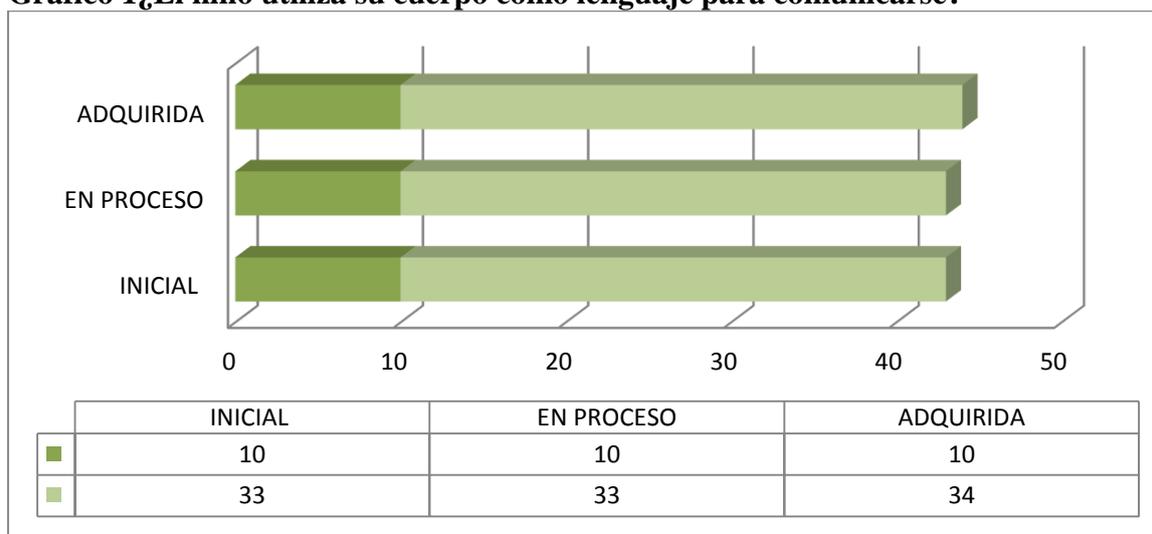
**Cuadro 1** ¿El niño utiliza su cuerpo como lenguaje para comunicarse?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	10	33
EN PROCESO	10	33
ADQUIRIDA	10	34
TOTAL	30	100%

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Gráfico 1** ¿El niño utiliza su cuerpo como lenguaje para comunicarse?



**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Análisis.**-De los 30 niños observados se nota que 10 de ellos están en proceso, que es el 33%, y 10 Iniciada que significa el 33% y adquirida 10 que corresponde al 34%.

**Interpretación.**-Para ello los docentes deberán de aplicar más actividades donde el niño pueda expresar con su cuerpo todos los sentimientos y emociones que viven diariamente, el niño aprende por lo vivido y experimenta sus logros con otros.

**4.1.2.- ¿Los juegos que realizan los niños son imitación o experimentación para expresarse con libertad y aprenden a socializarse con sus compañeros?**

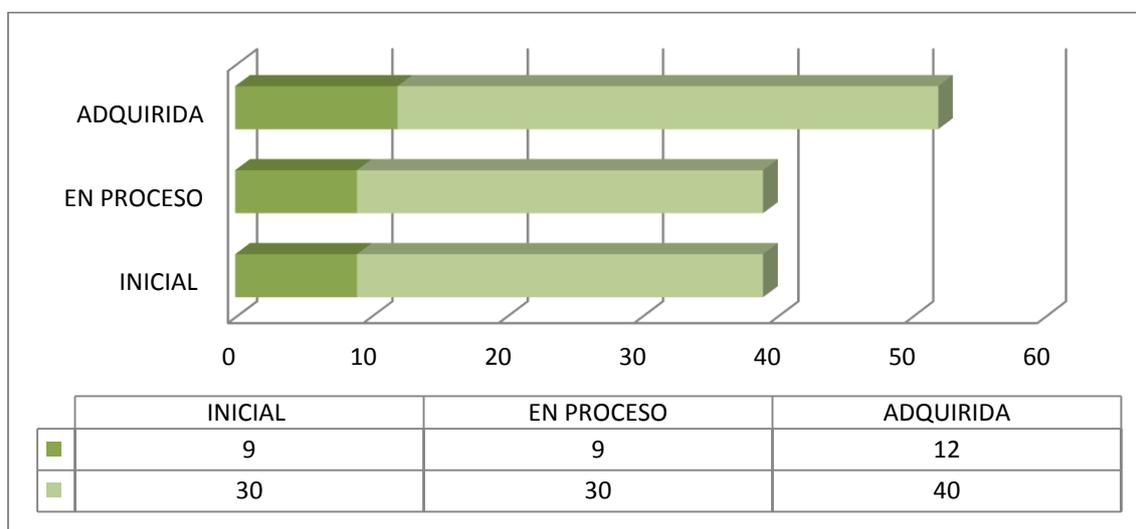
**Cuadro 2¿Los juegos que realizan los niños son imitación o experimentación para expresarse con libertad y aprenden a socializarse con sus compañeros?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	9	30
EN PROCESO	9	30
ADQUIRIDA	12	40
TOTAL	30	100%

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Gráfico 2¿Los juegos que realizan los niños son imitación o experimentación para expresarse con libertad y aprenden a socializarse con sus compañeros?**



**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Análisis.-**Los 30 niños observados 9 de ellos están iniciando que significa el 30%, en proceso 9 que corresponde al 30% y adquirida 12 que significa el 40%.

**Interpretación.-**Para alguno niño es de grandes retos expresar juegos que le ayuden a integrarse y socializarse con otros, el docente tendrá que trabajar mucho con estos niños para que alcancen el éxito que todo docente tiene en sus manos.

**4.1.3.- ¿A través de las actividades motrices el niño va construyendo su esquema corporal que le permite socializar con los demás?**

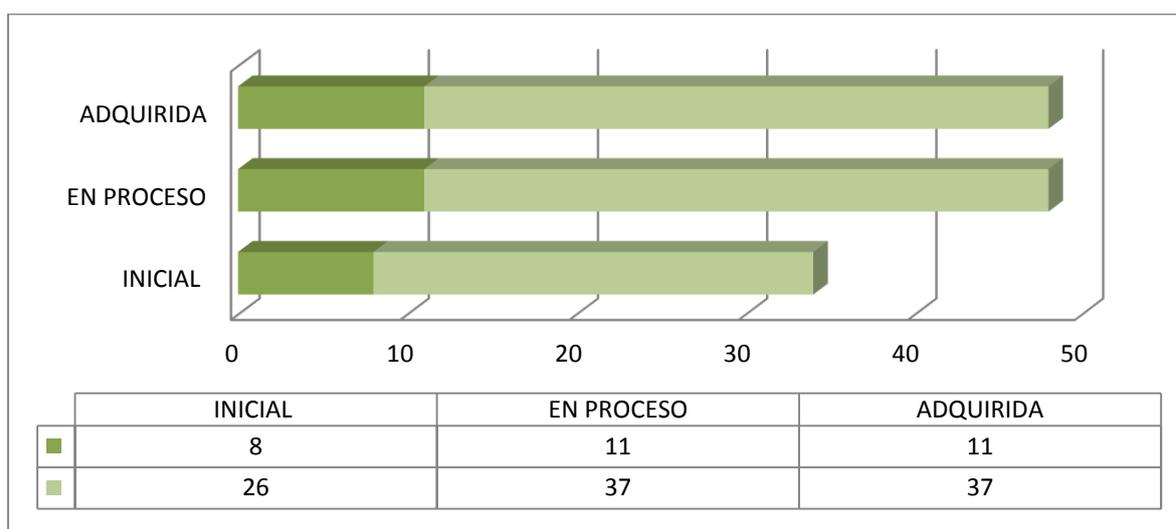
**Cuadro 3** ¿A través de las actividades motrices el niño va construyendo su esquema corporal que le permite socializar con los demás?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	8	26
EN PROCESO	11	37
ADQUIRIDA	11	37
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 3** ¿A través de las actividades motrices el niño va construyendo su esquema corporal que le permite socializar con los demás?



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.**-Todos los 30 niños observados son que están iniciando 8 que corresponde el 26%, en proceso 11 que significa 37% y adquirida 11 que corresponde al 37%.

**Interpretación.**-El docente deberá implementar actividades donde el niño se exprese libremente que este aprenda de sus errores construyendo sus propios juegos para que estos sean aplicados con sus compañeros.

**4.1.4.- ¿Al momento de jugar comparte con los demás en forma armónica y respeta las reglas?**

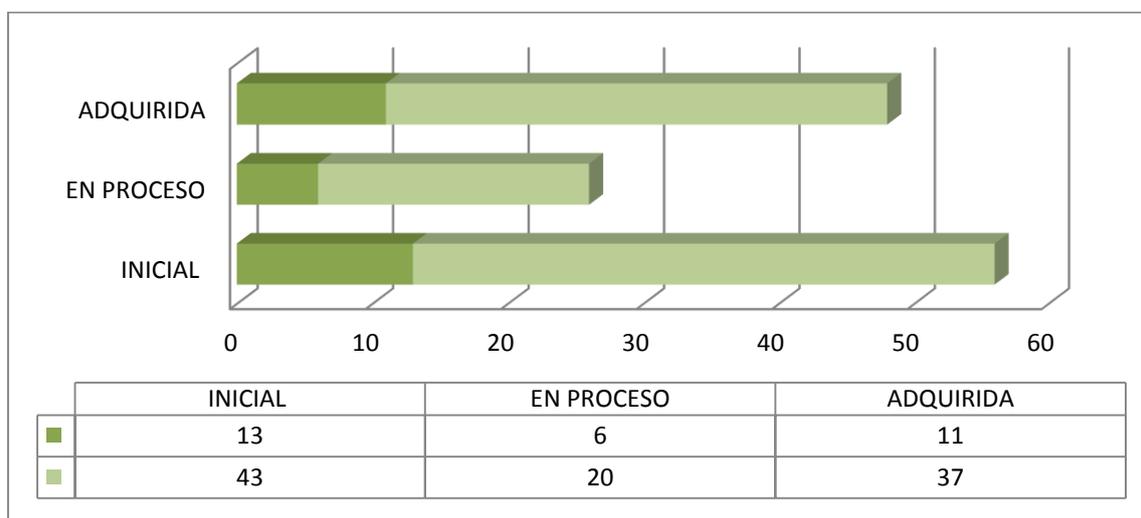
**Cuadro 4**¿Al momento de jugar comparte con los demás en forma armónica y respeta las reglas?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	13	43
EN PROCESO	6	20
ADQUIRIDA	11	37
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Gráfico 4**¿Al momento de jugar comparte con los demás en forma armónica y respeta las reglas?



**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Análisis.**-De los encuestados que se demostró con un porcentaje de 43 en iniciada, en proceso 20 que son 6 niños.

**Interpretación.**-Para que los niños puedan ser más géneros se debe de realizar muchas actividades para el fortalecimiento de cada una de sus actividades y así logrando alcanzar el éxito en el aprendizaje llegando a ser más armónico cuando realiza o juega con sus compañeros.

**4.1.5.- ¿Los ejercicios corporales o los juegos le ayuda al niño a tener la mente activa para la participación en todas las actividades?**

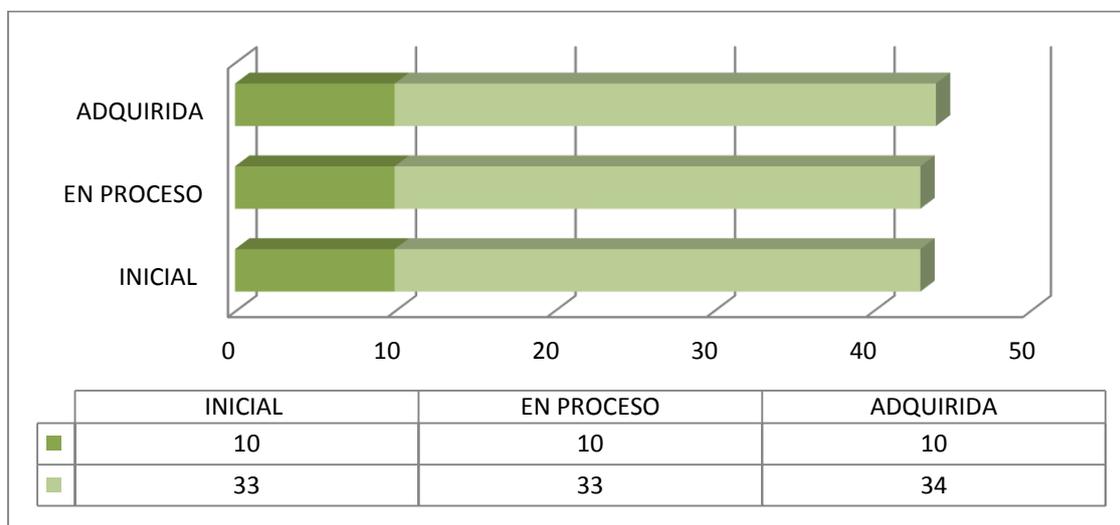
**Cuadro 5: ¿Los ejercicios corporales o los juegos le ayuda al niño a tener la mente activa para la participación en todas las actividades?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	10	33
EN PROCESO	10	33
ADQUIRIDA	10	34
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 5: ¿Los ejercicios corporales o los juegos le ayuda al niño a tener la mente activa para la participación en todas las actividades?**



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.-**De los 30 niños observados se puede demostrar que 10 de ellos significa el 33%, en proceso que corresponde, 10 que se demuestra un 33% y adquirida 10 que significa.

**Interpretación.-**El docente deberá de buscar estrategias para el desarrollo de la creatividad de los niños con ellos aprenden a expresarse y porque no decir a compartir sus logros o fracasos que le ayudaran a mejorar su enseñanza aprendizaje.

**4.1.6.- ¿El niño aprende a relacionarse socialmente llegando a expresar sus ideas por medio de la creatividad e imaginación?**

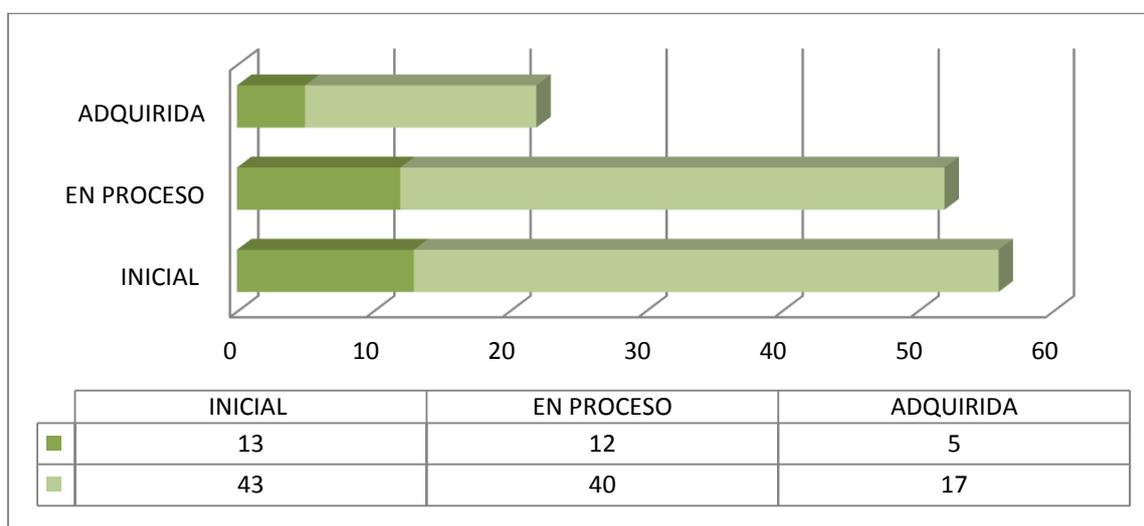
**Cuadro 6** ¿El niño aprende a relacionarse socialmente llegando a expresar sus ideas por medio de la creatividad e imaginación?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	13	43
EN PROCESO	12	40
ADQUIRIDA	5	17
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 6** ¿El niño aprende a relacionarse socialmente llegando a expresar sus ideas por medio de la creatividad e imaginación?



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.**-De los 30 niños observados queda claramente que 13 de ellos corresponde al 43% iniciada 12 que significa el 40%, y adquirida 5 que es el 17%.

**Interpretación.**- A los niños por lo general expresan sus ideas en la creatividad llegando a relacionarse socialmente con el grupo de compañeros, quienes deben de ayudar a mejorar estas cualidades son los docentes quienes siempre están apoyando la creatividad de sus niños por medio del juego expresivo, cada niño es un mundo y lograr alcanzar con éxito sus logros.

**4.1.7.- ¿Se Promueve el pensamiento divergente en los niños tomen decisiones dentro de un marco de social?**

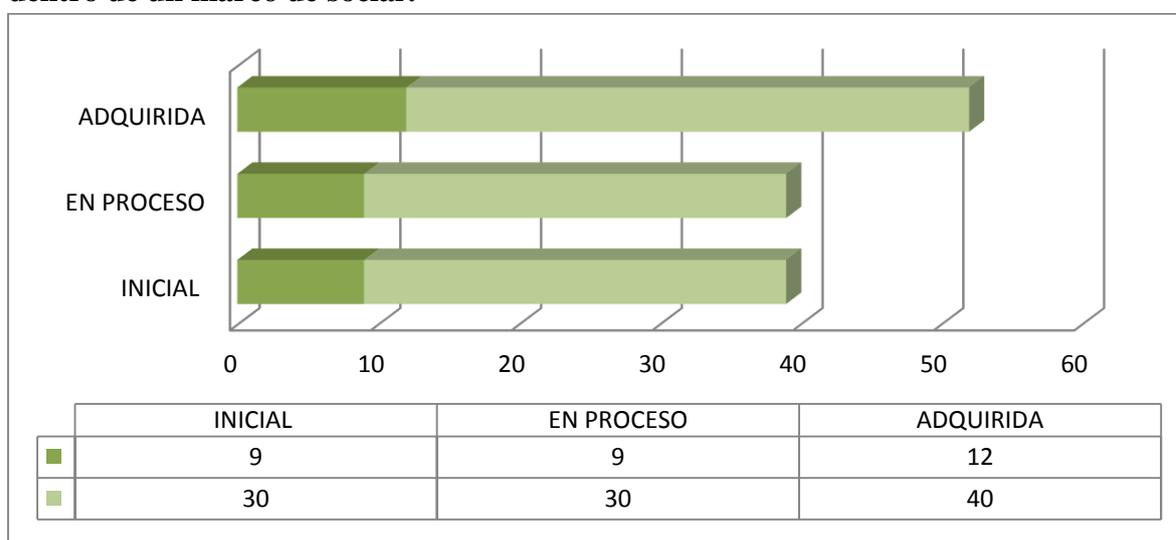
**Cuadro 7¿Se Promueve el pensamiento divergente en los niños tomen decisiones dentro de un marco de social?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	9	30
EN PROCESO	9	30
ADQUIRIDA	12	40
TOTAL	30	100%

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Gráfico 7¿Se Promueve el pensamiento divergente en los niños tomen decisiones dentro de un marco de social?**



**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Análisis.-**De los observados, se empieza con 9 de ellos que significa el 30% y en proceso 9 que corresponde el 30, adquiridas 12 que corresponde el 40%.

**Interpretación.-**El docente debe de trabajar con los niños en áreas sociales donde les ayude a ser sociables y creen situaciones donde ellos puedan ser imaginativos creativos e inventivos con la riqueza de su imaginación donde se debe de aprovechar cada instante de su pensamiento que está en pleno desarrollo.

**4.1.8.- ¿Conoce el desarrollo de cada niño en particular y del grupo en general, para relacionarse con sus compañeros y así ir creando sus propios inventos?**

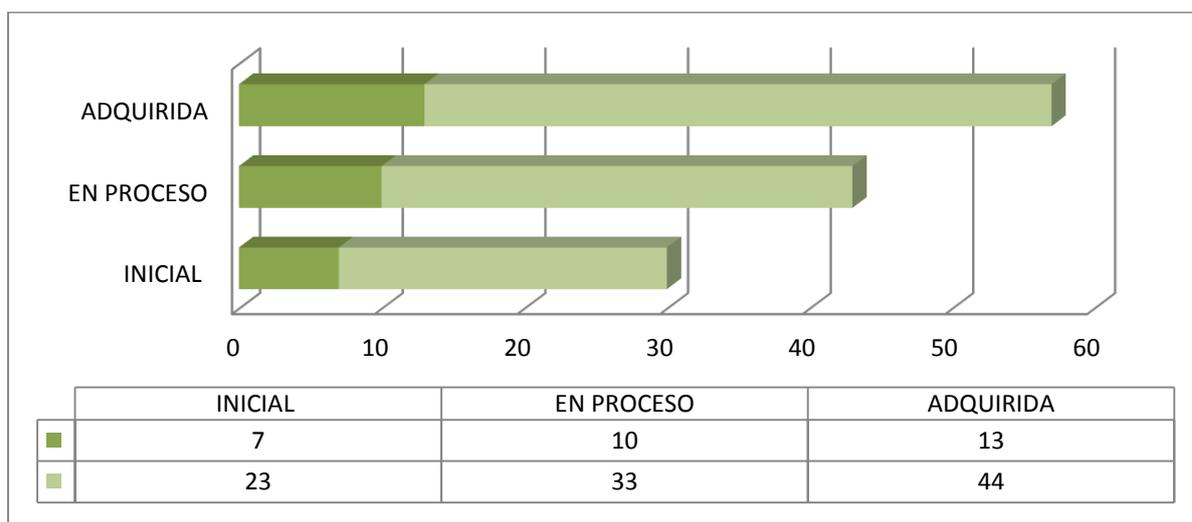
**Cuadro 8; Conoce el desarrollo de cada niño en particular y del grupo en general, para relacionarse con sus compañeros y así ir creando sus propios inventos?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	7	23
EN PROCESO	10	33
ADQUIRIDA	13	44
TOTAL	30	100%

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Gráfico 8; Conoce el desarrollo de cada niño en particular y del grupo en general, para relacionarse con sus compañeros y así ir creando sus propios inventos?**



**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Análisis.-**De los 30 niños que estuvieron en observación se obtuvo el siguiente resultado Inicial 7 con un porcentaje de 23% en proceso 10 que significa 33% y adquirida 13 que corresponde al 44%.

**Interpretación.-**Cada docente debe de conocer a sus alumnos porque de ello depende el proceso de maduración y de la adquisición de sus conocimientos, que vaya desarrollando cada una de sus habilidades y que él pueda expresarse libremente dando a conocer lo aprendido.

**4.1.9.- ¿Deja que los niños jueguen y experimenten y socialicen sus experiencias con los demás?**

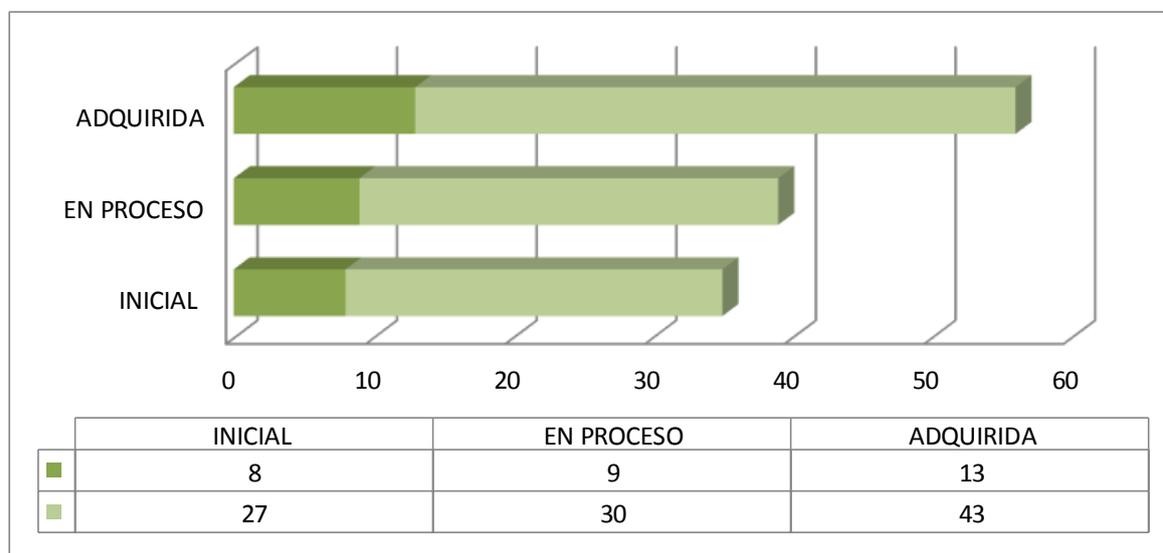
**Cuadro 9: ¿Deja que los niños jueguen y experimenten y socialicen sus experiencias con los demás?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	8	27
EN PROCESO	9	30
ADQUIRIDA	13	43
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 9: ¿Deja que los niños jueguen y experimenten y socialicen sus experiencias con los demás?**



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.**-De los 30 niños se demuestra lo siguiente Inicial 8 con un porcentaje de 27%, en proceso 9 que significa 30 y adquirida 13 que corresponde el 43%

**Interpretación.**-El docente debe de permitir a sus alumnos que realicen las actividades planificadas y que de ello se tendrá la evaluación donde puede ir conociendo las capacidades y habilidades de cada niño el jugar le significa experimentar crear y motivar a su imaginación a dar nuevos retos, en el aprendizaje.

**4.1.10.- ¿Le ayuda a los niños a promover su creatividad explorando en ciertas situaciones?**

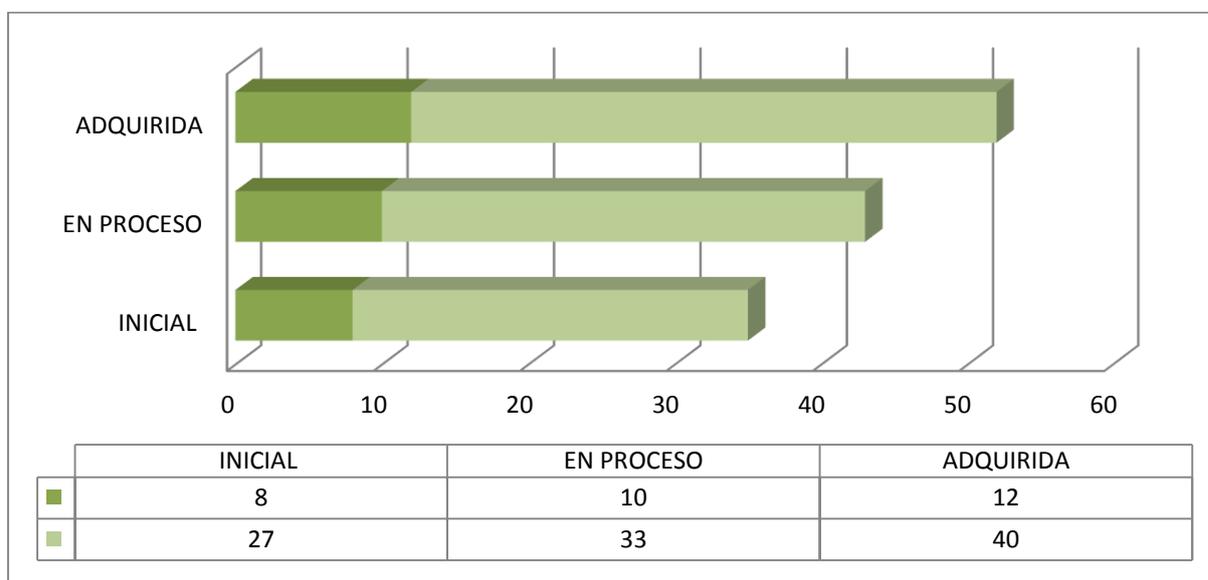
**Cuadro 10**¿Le ayuda a los niños a promover su creatividad explorando en ciertas situaciones?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	8	27
EN PROCESO	10	33
ADQUIRIDA	12	40
TOTAL	30	100%

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Gráfico 10**¿Le ayuda a los niños a promover su creatividad explorando en ciertas situaciones?



**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Análisis.-** 30 niños observados de las cuales 8 son inicial que significa el 27%, en proceso 10 que corresponde al 33% y adquirida 12 que viene a dar el 40%.

**Interpretación.-**El docente debe de ayudar sus niños a que sean creativos dándoles situaciones de la vida, donde cada uno de ellos exponga lo vivido en su diario vivir, esto significa a los niños ir aumentando sus capacidades intelectuales para su aprendizaje.

**4.1.11.- ¿Cuándo el niño quiere comunicarse con los demás y no es entendido utiliza otras formas de comunicación?**

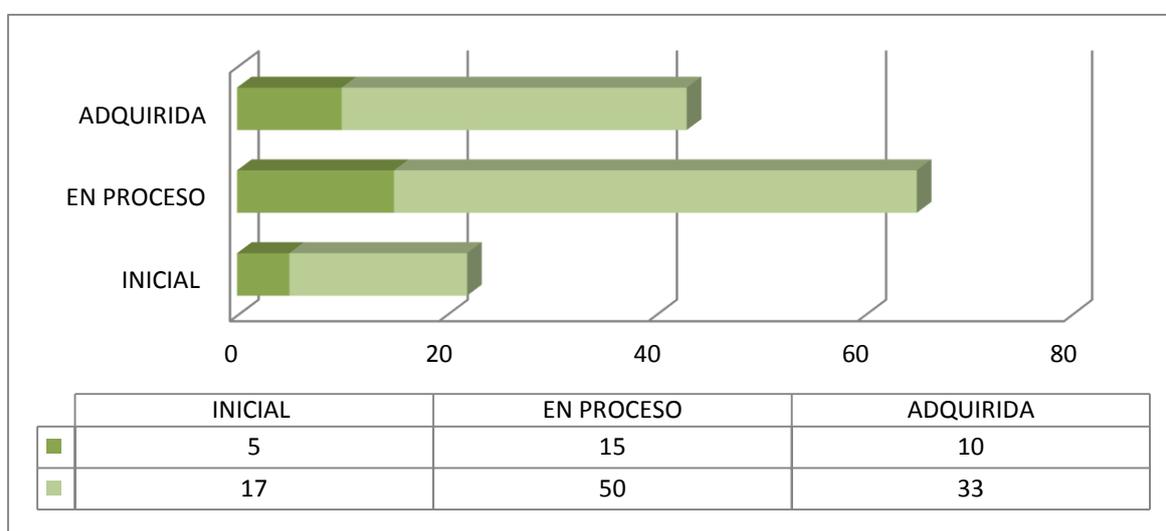
**Cuadro 11**¿Cuándo el niño quiere comunicarse con los demás y no es entendido utiliza otras formas de comunicación?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	5	17
EN PROCESO	15	50
ADQUIRIDA	10	33
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 11**¿Cuándo el niño quiere comunicarse con los demás y no es entendido utiliza otras formas de comunicación?



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.**-De los 30 niños 5 de ellos están en Inicial que significa el 17% en proceso 15 que corresponde al 50% y adquirida 10 que significa el 33%.

**Interpretación.**-Para los niños es importante comunicarse con las personas esta es la forma donde da a conocer que es parte de una sociedad y que él puede dialogar con otras personas el docente debe de incentivar estos proceso en sus alumnos y así fortalecerá la comunicación con todas las personas que estén a su alrededor, el niño adquiere estos aprendizajes muy rápidamente porque es un ser sociable.

#### 4.1.12.- ¿Utiliza su cuerpo como medio de comunicación con los gestos?

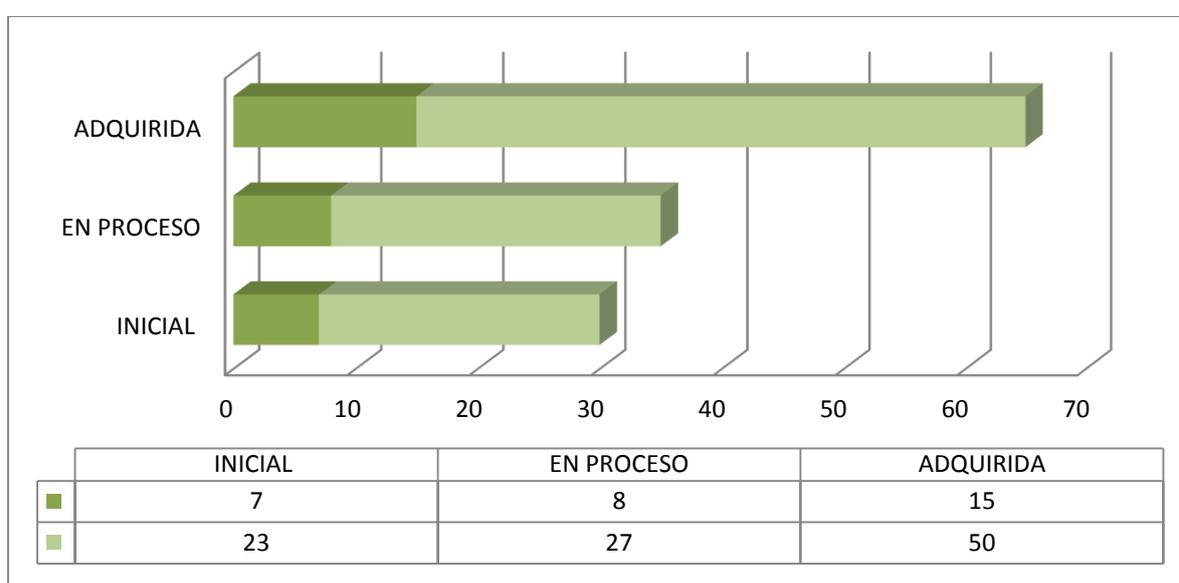
**Cuadro 12; Utiliza su cuerpo como medio de comunicación con los gestos?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	7	23
EN PROCESO	8	27
ADQUIRIDA	15	50
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 12; Utiliza su cuerpo como medio de comunicación con los gestos?**



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.**-De los 30 niños observados 7 de ellos están en inicial lo que corresponde el 23%. 8 en proceso que significa el 27%, y adquirida 15 que es el 50%

**Interpretación.**-Los niños deben de ir aprendiendo poco a poco ciertas formas de expresión lo que le significa un aprendizaje significativo para lo cual el docente o la docente debe de ir inculcando en sus alumnos palabras sencillas que le permitan comunicarse con los demás.

**4.1.13.- ¿El lenguaje de los gestos permite que el niño exprese sus sensaciones y pensamientos afectivos llegando a una comunicación?**

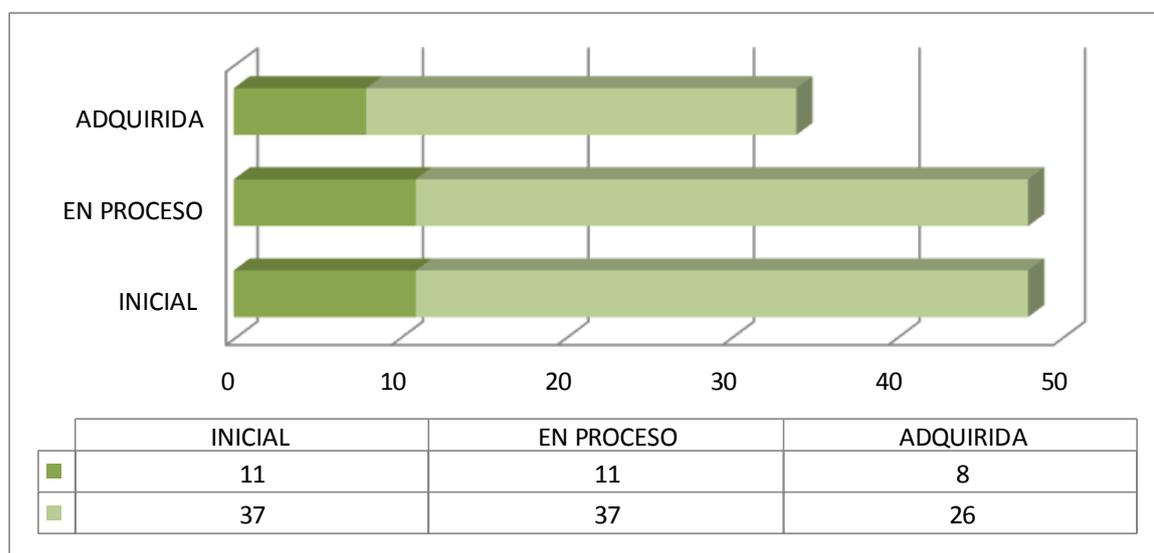
**Cuadro 13**¿El lenguaje de los gestos permite que el niño exprese sus sensaciones y pensamientos afectivos llegando a una comunicación?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	11	37
EN PROCESO	11	37
ADQUIRIDA	8	26
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 13**¿El lenguaje de los gestos permite que el niño exprese sus sensaciones y pensamientos afectivos llegando a una comunicación?



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.**-De los 30 niños observados se demuestra que están en un proceso de inicial 11 que corresponde al 37% en proceso 11 que corresponde al 37%, y adquirida 8 que viene a dar 26%

**Interpretación.**-El docente debe de ir implementando con sus niños un lenguaje sencillo y fácil donde ellos puedan comunicar sus necesidades y satisfacer ciertas inquietudes que le permitirán aumentar su vocabulario y a la vez tener un conocimiento más amplio de las cosas.

**4.1.14.- ¿Los gestos que utiliza el niño es para manejar emociones que no quiere expresar?**

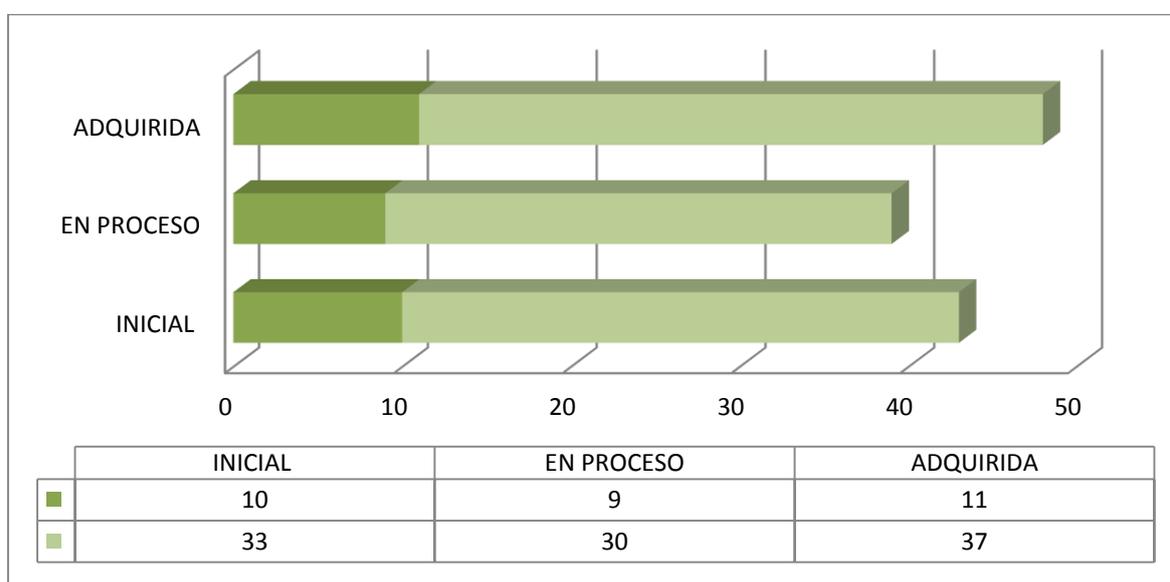
**Cuadro 14: Los gestos que utiliza el niño es para manejar emociones que no quiere expresar?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	10	33
EN PROCESO	9	30
ADQUIRIDA	11	37
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 14: Los gestos que utiliza el niño es para manejar emociones que no quiere expresar?**



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.**-De los 30 niños se observa que 10 de ellos están en inicial lo que corresponde el 33%, en proceso 9 que significa el 30%, y adquirida 11 que significa 37%

**Interpretación.**-Los docente y los niños deben de ir aprendiendo a medida que el alumno vaya adquirido nuevos conceptos y conocimientos que le significa un aprendizaje significativo donde se demostrara con las acciones que ejecute y sus sentimientos ante cualquier persona es la forma de expresarse así a los demás.

**4.1.15.- ¿Cuándo los niños expresan sus gestos son el resultado de su estado de ánimo con las personas o situaciones?**

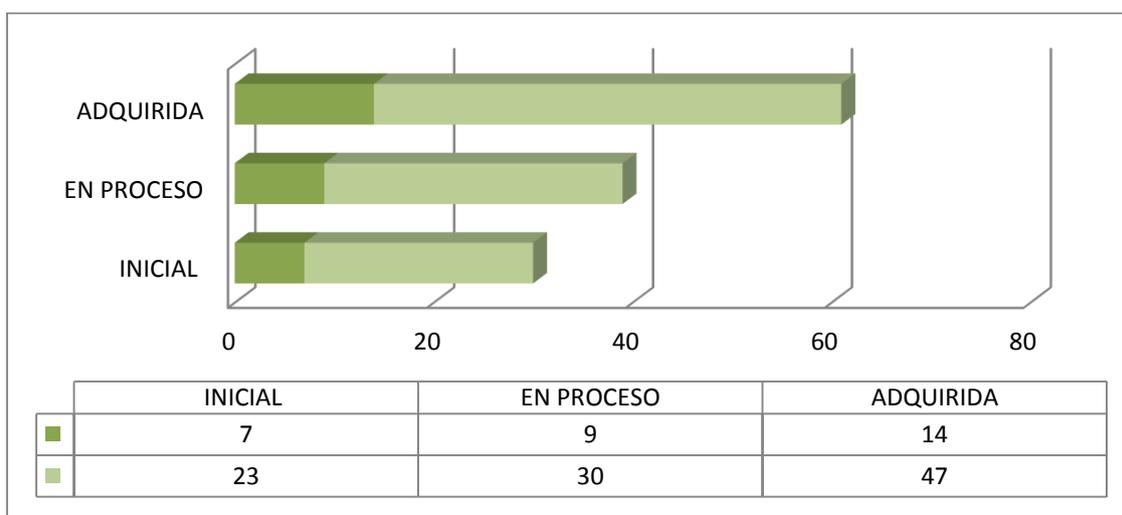
**Cuadro 15; Cuándo los niños expresan sus gestos son el resultado de su estado de ánimo con las personas o situaciones?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	7	23
EN PROCESO	9	30
ADQUIRIDA	14	47
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 15; Cuándo los niños expresan sus gestos son el resultado de su estado de ánimo con las personas o situaciones?**



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.-**De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 7 que corresponde al 23%, en proceso 9 que significa 30% y adquirida 14 que corresponde el 47%.

**Interpretación.-**Estas emociones que presentan los niños con otras personas le significan que están en un proceso de conocimiento y de relacionarse con otras que están en su medio los ánimos que ellos tienen con una persona que no han conocido es de timidez, pero cuando llegan a conocerlas ellos expresan muchas emociones que se reflejan en sus rostros y en la forma de trabajo.

**FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESPUES DE APLICAR LA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EXPRESIVOS A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL “VIGOTSKY” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO.**

**4.1.16.- ¿El niño utiliza su cuerpo como lenguaje para comunicarse?**

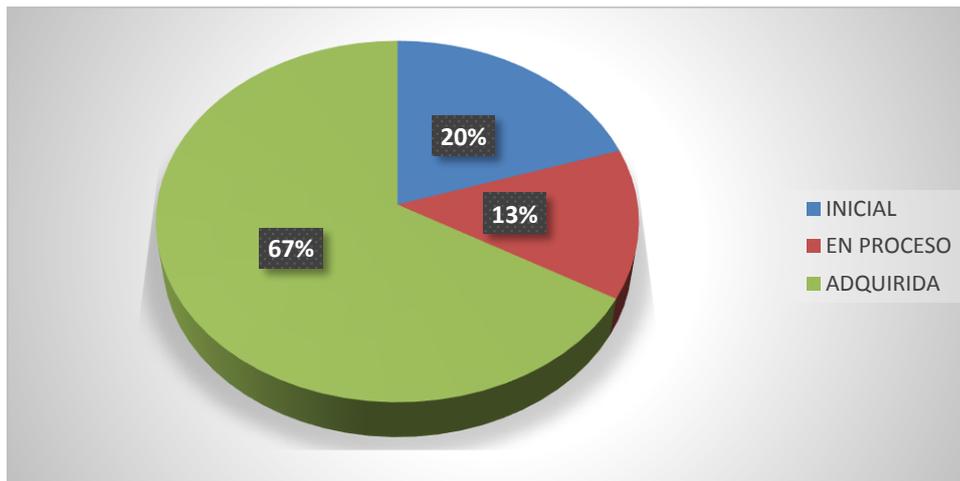
**Cuadro 16: El niño utiliza su cuerpo como lenguaje para comunicarse?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	6	20%
EN PROCESO	4	13%
ADQUIRIDA	20	67%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 16: El niño utiliza su cuerpo como lenguaje para comunicarse?**



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 6 que corresponde al 20%, en proceso 4 que significa 13% y adquirida 20 que corresponde el 67%.

**Interpretación.-** El aprendizaje de un lenguaje para los niños les significa haber alcanzado con éxito todo lo que la maestra le ha enseñado, y es importante que la maestra no se olvide que un niño aprende cuando el mismo pone en práctica cada uno de los aprendizajes.

**4.1.17.- ¿Los juegos que realizan los niños son imitación o experimentación para expresarse con libertad y aprenden a socializarse con sus compañeros?**

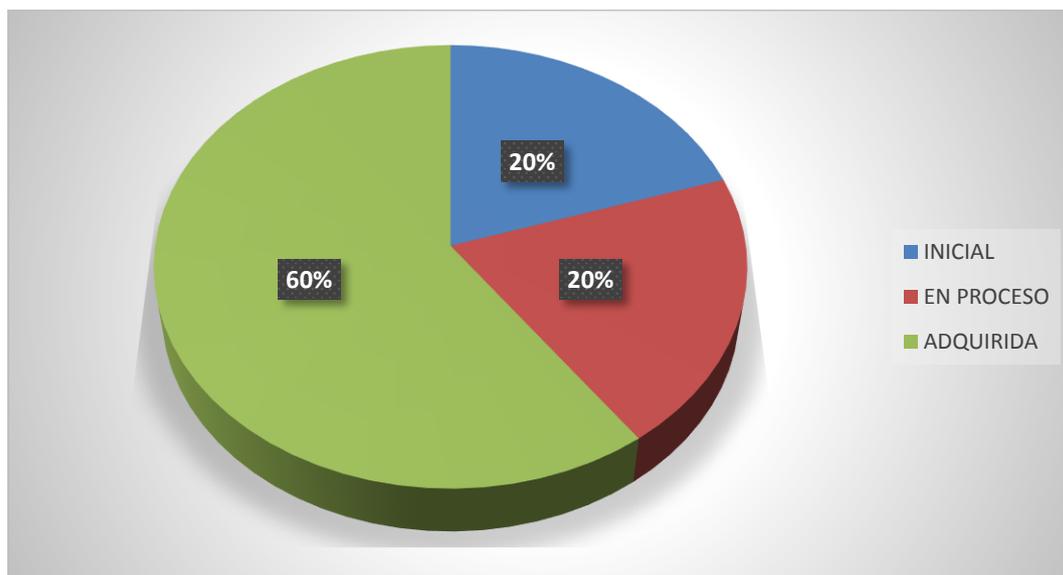
**Cuadro 17** ¿Los juegos que realizan los niños son imitación o experimentación para expresarse con libertad y aprenden a socializarse con sus compañeros?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	6	20%
EN PROCESO	6	20%
ADQUIRIDA	18	60%
TOTAL	30	100%

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Gráfico 17** ¿Los juegos que realizan los niños son imitación o experimentación para expresarse con libertad y aprenden a socializarse con sus compañeros?



**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 6 que corresponde al 20%, en proceso 6 que significa 20% y adquirida 18 que corresponde el 60%.

**Interpretación.-** Cada juego que el niño experimenta es un aprendizaje nuevo el cual es expresado en su diario vivir con sus compañeros donde lo replica y le da un giro de acuerdo a las necesidades que se presenta.

**4.1.18.- ¿A través de las actividades motrices el niño va construyendo su esquema corporal que le permite socializar con los demás?**

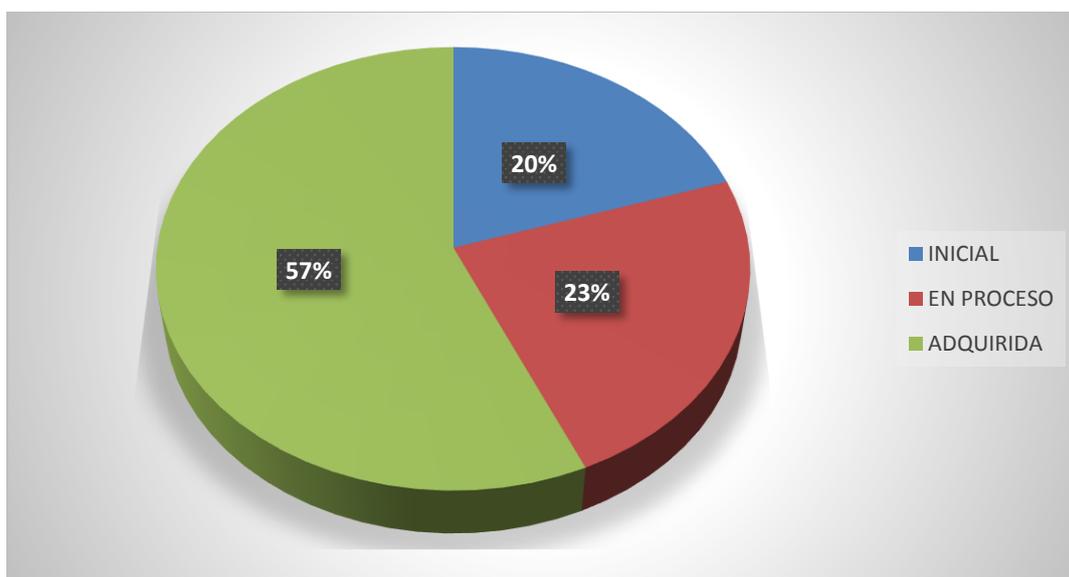
**Cuadro 18**¿A través de las actividades motrices el niño va construyendo su esquema corporal que le permite socializar con los demás?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	6	20%
EN PROCESO	7	23%
ADQUIRIDA	17	57%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 18**¿A través de las actividades motrices el niño va construyendo su esquema corporal que le permite socializar con los demás?



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 6 que corresponde al 20%, en proceso 7 que significa 23% y adquirida 17 que corresponde el 57%.

**Interpretación.-** El juego le significa al niño mover su cuerpo de acuerdo a las circunstancias con su cuerpo el niño experimenta ciertas nociones que las va adquiriendo en el largo desarrollo de su aprendizaje.

**4.1.19.- ¿Al momento de jugar comparte con los demás en forma armónica y respeta las reglas?**

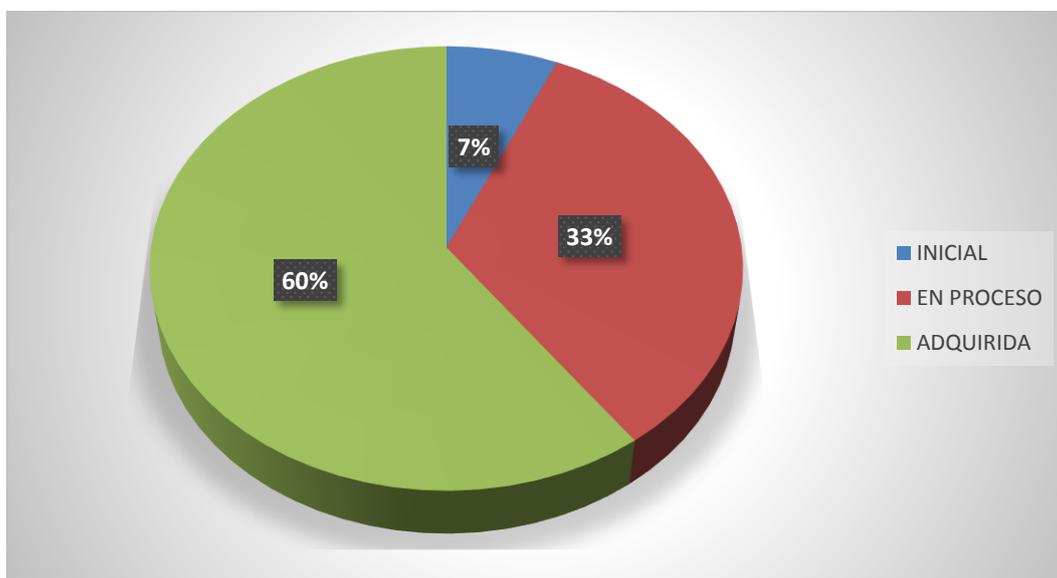
**Cuadro 19**¿Al momento de jugar comparte con los demás en forma armónica y respeta las reglas?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	2	7%
EN PROCESO	10	33%
ADQUIRIDA	18	60%
TOTAL	30	100%

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Gráfico 19**¿Al momento de jugar comparte con los demás en forma armónica y respeta las reglas?



**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 2 que corresponde al 7%, en proceso 10 que significa 33% y adquirida 18 que corresponde el 60%.

**Interpretación.-** El docente le enseñó a su niño por medio del juego expresarse y que aprenda a compartir con los demás esta enseñanza le permite al infante aumentar su grado de confianza consigo mismo y con los demás.

**4.1.20.- ¿Los ejercicios corporales o los juegos le ayuda al niño a tener la mente activa para la participación en todas las actividades?**

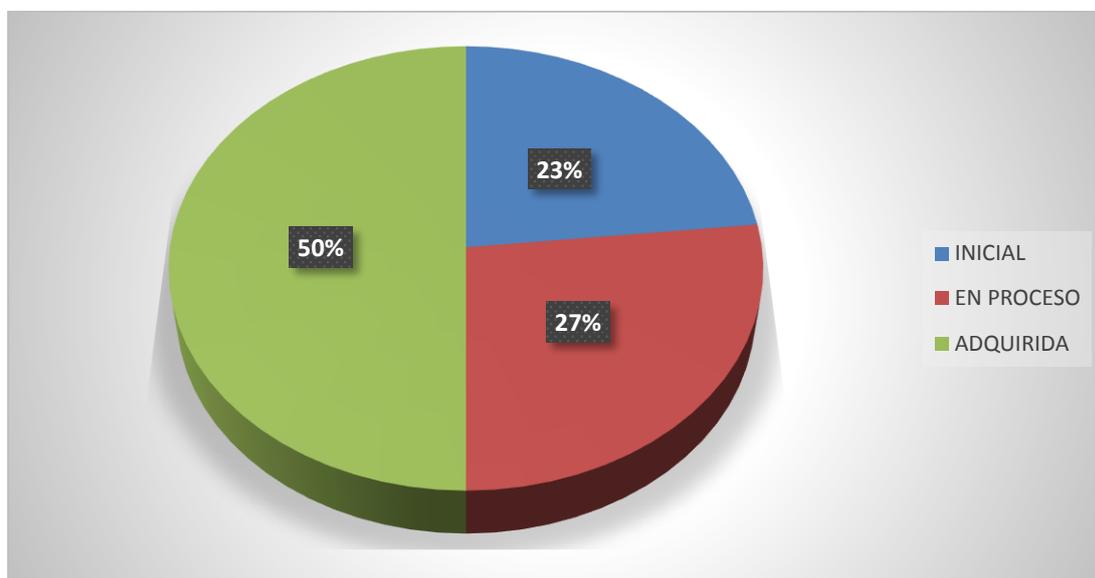
**Cuadro 20¿Los ejercicios corporales o los juegos le ayuda al niño a tener la mente activa para la participación en todas las actividades?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	7	23%
EN PROCESO	8	27%
ADQUIRIDA	15	50%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 20¿Los ejercicios corporales o los juegos le ayuda al niño a tener la mente activa para la participación en todas las actividades?**



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 7 que corresponde al 23%, en proceso 8 que significa 27% y adquirida 15 que corresponde el 50%.

**Interpretación.-** Cuando un niño adquiere las nociones decimos que es un aprendizaje aprendido porque lo realiza libremente y le da forma de acuerdo a sus necesidades, el niño desarrolla estas nociones de igual manera con su mente que la pone en práctica y ejecuta cada una de las actividades.

**4.1.21.- ¿El niño aprende a relacionarse socialmente llegando a expresar sus ideas por medio de la creatividad e imaginación?**

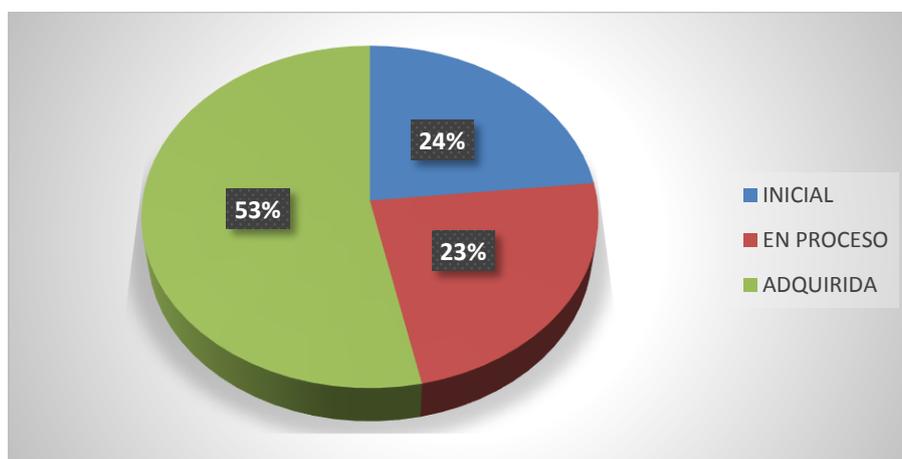
**Cuadro 21**¿El niño aprende a relacionarse socialmente llegando a expresar sus ideas por medio de la creatividad e imaginación?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	7	24%
EN PROCESO	7	23%
ADQUIRIDA	16	53%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 21**¿El niño aprende a relacionarse socialmente llegando a expresar sus ideas por medio de la creatividad e imaginación?



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 7 que corresponde al 24%, en proceso 7 que significa 23% y adquirida 16 que corresponde el 53%.

**Interpretación.-** para estos niños es importante el relacionarse porque el juego le permite ir creando nuevas amistades y compañerismo donde se forjaran lazos de amistades que perdurarán el juego le despierta su mente y el interés de ir conociendo nuevas situaciones que le permiten ampliar su imaginación.

**4.1.22.- ¿Se Promueve el pensamiento divergente en los niños tomen decisiones dentro de un marco de social?**

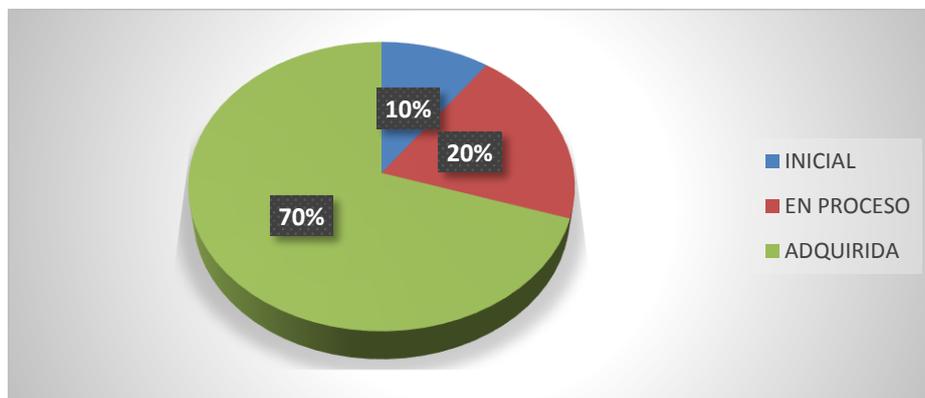
**Cuadro 22¿Se Promueve el pensamiento divergente en los niños tomen decisiones dentro de un marco de social?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	3	10%
EN PROCESO	6	20%
ADQUIRIDA	21	70%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 22¿Se Promueve el pensamiento divergente en los niños tomen decisiones dentro de un marco de social?**



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 3 que corresponde al 10%, en proceso 6 que significa 20% y adquirida 21 que corresponde el 70%.

**Interpretación.-** El niño aprende a tomar sus propias decisiones por medio del juego cuando lidera está inventando y creando situaciones que los demás puedan resolver de acuerdo a sus interese y necesidades.

**4.1.23.- ¿Conoce el desarrollo de cada niño en particular y del grupo en general, para relacionarse con sus compañeros y así ir creando sus propios inventos?**

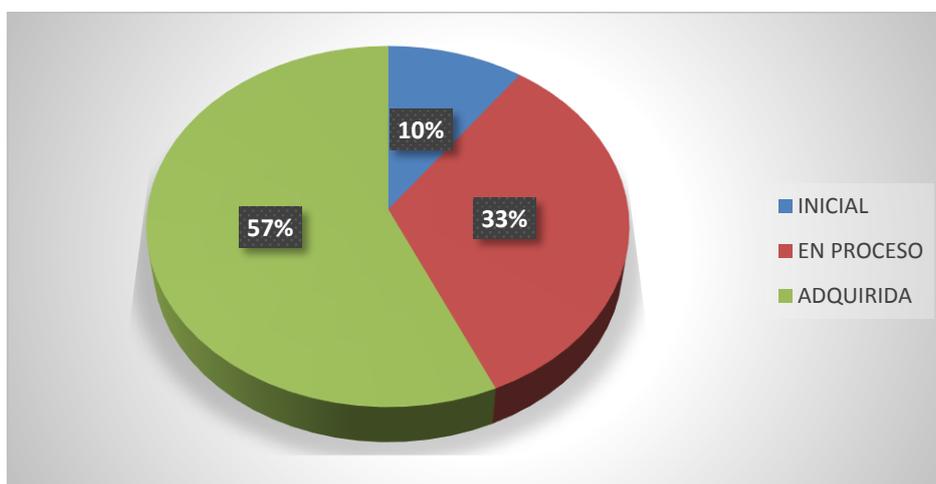
**Cuadro 23¿Conoce el desarrollo de cada niño en particular y del grupo en general, para relacionarse con sus compañeros y así ir creando sus propios inventos?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	3	10%
EN PROCESO	10	33%
ADQUIRIDA	17	57%
TOTAL	30	100%

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Gráfico 23¿Conoce el desarrollo de cada niño en particular y del grupo en general, para relacionarse con sus compañeros y así ir creando sus propios inventos?**



**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 3 que corresponde al 10%, en proceso 10 que significa 33% y adquirida 17 que corresponde el 57%.

**Interpretación.-** El docente conoce el potencial de cada uno de sus alumnos y realiza las actividades poniendo en práctica lo que ella ha observado durante su desarrollo escolar lo que le significa ir incorporando nuevos conceptos y juegos para crear ambientes favorables para su aprendizaje.

#### 4.1.24.- ¿Deja que los niños jueguen y experimenten y socialicen sus experiencias con los demás?

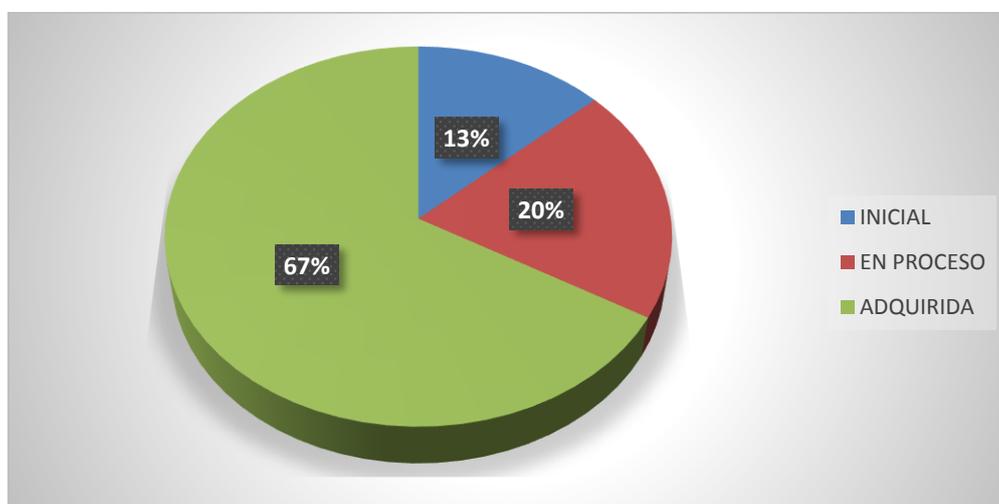
**Cuadro 24**¿Deja que los niños jueguen y experimenten y socialicen sus experiencias con los demás?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	4	13%
EN PROCESO	6	20%
ADQUIRIDA	20	67%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 24**¿Deja que los niños jueguen y experimenten y socialicen sus experiencias con los demás?



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 4 que corresponde al 13%, en proceso 6 que significa 20% y adquirida 20 que corresponde el 67%.

**Interpretación.-** Estas actividades que realiza con sus alumnos le permiten a él expresarse socializarse y le ayuda ampliar todas sus experiencias sociales con las personas que le rodea, esta aprendizaje es un proceso que el niño va adquiriendo en el transcurso de su desarrollo cognitivo, emocional, intelectual, psicomotriz, afectivo. Con esta enseñanza aprendizaje también le favorecerá en lo académico podrá realizar sus tareas a la perfección llegando a ser más creativo y espontaneo.

**4.1.25.- ¿Le ayuda a los niños a promover su creatividad explorando en ciertas situaciones?**

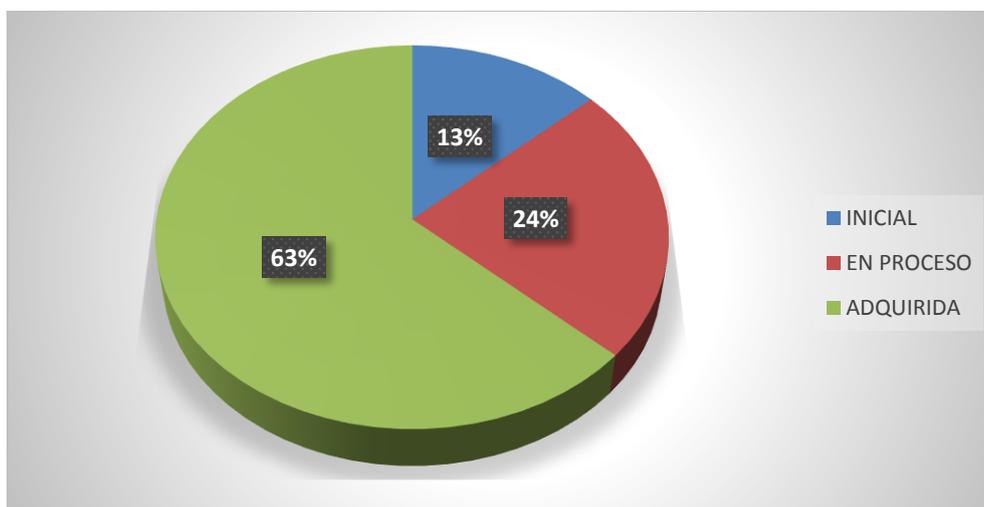
**Cuadro 25** ¿Le ayuda a los niños a promover su creatividad explorando en ciertas situaciones?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	4	13%
EN PROCESO	7	23%
ADQUIRIDA	19	64%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 25** ¿Les ayuda a los niños a promover su creatividad explorando en ciertas situaciones?



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 4 que corresponde al 13%, en proceso 7 que significa 23% y adquirida 19 que corresponde el 64%.

**Interpretación.-** Cuando el niño ha alcanzado al máximo su conocimiento de acuerdo a su edad el docente tendrá que buscar nuevas situaciones para que el niño no se quede con ese aprendizaje sino más bien ampliar y ayudar a que vaya desarrollando todo su potencial, la creatividad en el niño le permitirá ir aumentando sus capacidades intelectuales cognitivas donde el cerebro jugó un papel importante en su madurez

**4.1.26.- ¿Cuándo el niño quiere comunicarse con los demás y no es entendido utiliza otras formas de comunicación?**

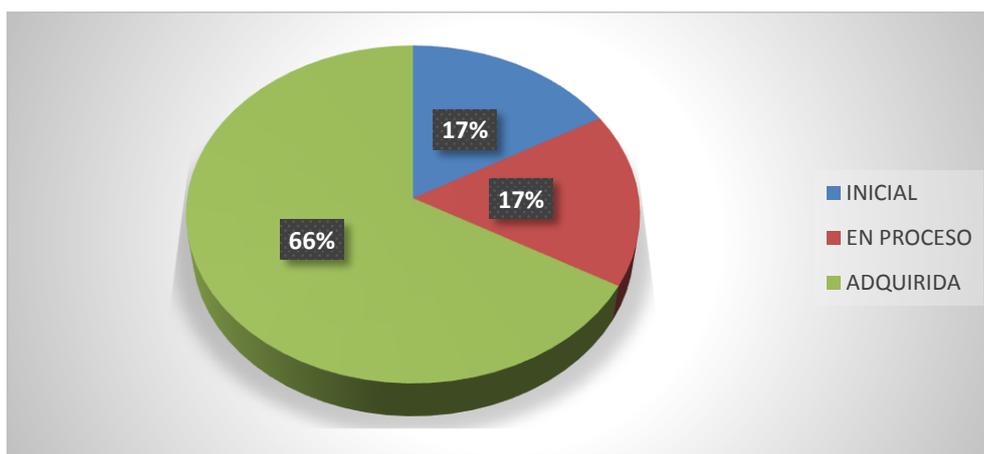
**Cuadro 26¿Cuándo el niño quiere comunicarse con los demás y no es entendido utiliza otras formas de comunicación?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	5	17%
EN PROCESO	5	17%
ADQUIRIDA	20	66%
TOTAL	30	100%

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Gráfico 26¿Cuándo el niño quiere comunicarse con los demás y no es entendido utiliza otras formas de comunicación?**



**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 5 que corresponde al 17%, en proceso 5 que significa 17% y adquirida 20 que corresponde el 66%.

**Interpretación.-** El docente con todas las actividades planificadas cumple con uno de los requisitos en que el niño aprenda bien todo lo enseñado una de esas actividades en estas edades es que se comunique y exprese lo aprendido que es el resultado de un conocimiento adquirido, utilizando las formas más sencillas y entendibles para él en cuanto a la comunicación.

#### 4.1.27.- ¿Utiliza su cuerpo como medio de comunicación con los gestos?

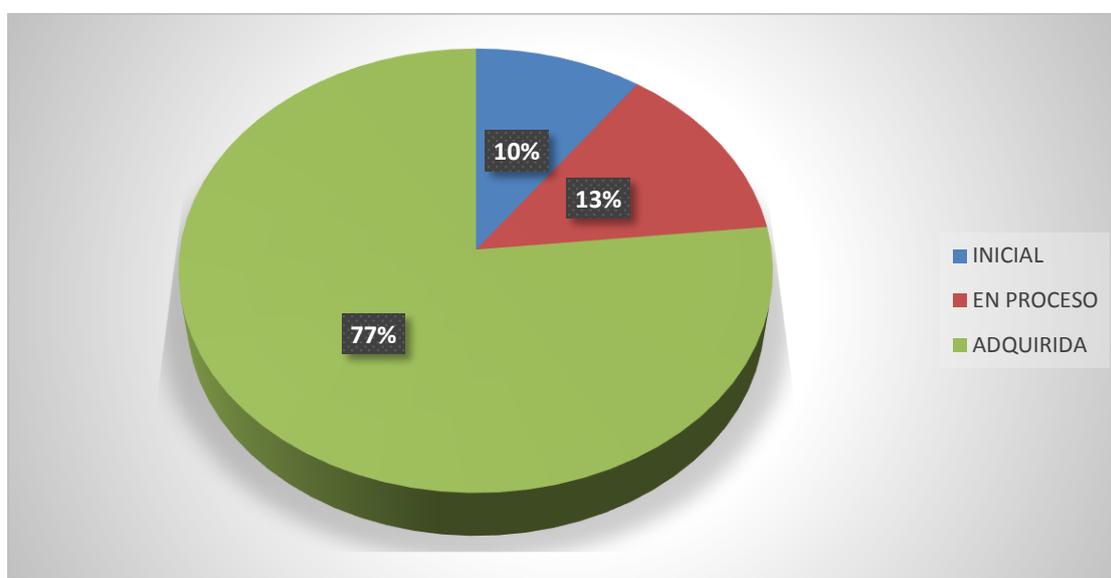
**Cuadro 27**¿Utiliza su cuerpo como medio de comunicación con los gestos?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	3	10%
EN PROCESO	4	13%
ADQUIRIDA	23	77%
TOTAL	30	100%

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Gráfico 27**¿Utiliza su cuerpo como medio de comunicación con los gestos?



**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 3 que corresponde al 10%, en proceso 4 que significa 13% y adquirida 23 que corresponde el 77%.

**Interpretación.-** Este proceso en donde el docente con sus alumnos le enseña y aprende es el resultado que se ve al final cuando un niño comunica con todo su cuerpo las sensaciones y sentimientos que se expresa al momento de realizar una tarea encomendada, el cuerpo es un medio de comunicación donde se da a conocer las vivencias del niño.

**4.1.28.- ¿El lenguaje de los gestos permite que el niño exprese sus sensaciones y pensamientos afectivos llegando a una comunicación?**

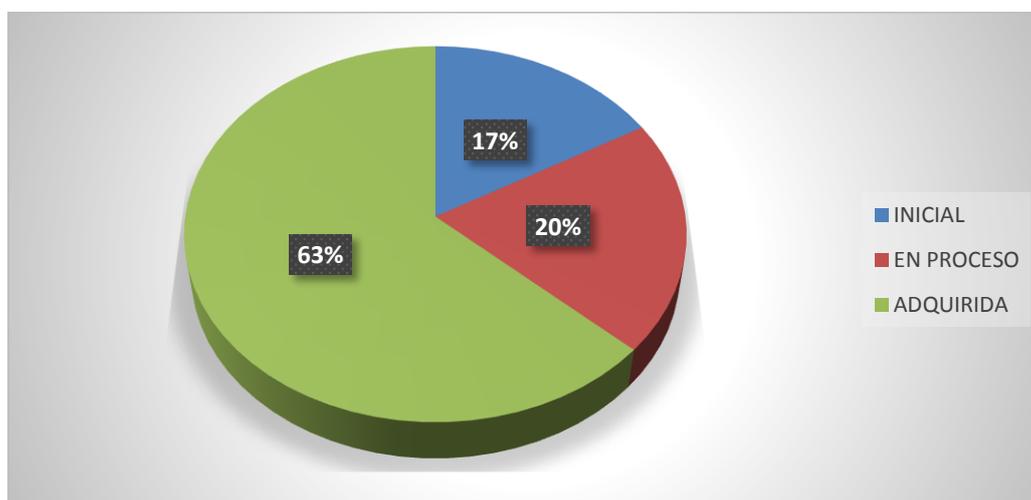
**Cuadro 28**¿El lenguaje de los gestos permite que el niño exprese sus sensaciones y pensamientos afectivos llegando a una comunicación?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	5	17%
EN PROCESO	6	20%
ADQUIRIDA	19	63%
TOTAL	30	100%

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Gráfico 28**¿El lenguaje de los gestos permite que el niño exprese sus sensaciones y pensamientos afectivos llegando a una comunicación?



**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 5 que corresponde al 17%, en proceso 6 que significa 20% y adquirida 19 que corresponde el 63%.

**Interpretación.-** La comunicación en el niño es la forma de expresión de sus sentimientos emociones, es el lenguaje aprendido en el transcurso de su desarrollo y preparación para la vida futura los gestos le permite al niño demostrar las cosas buenas malas que son desagradables para él.

4.1.29.- ¿Los gestos que utiliza el niño es para manejar emociones que no quiere expresar?

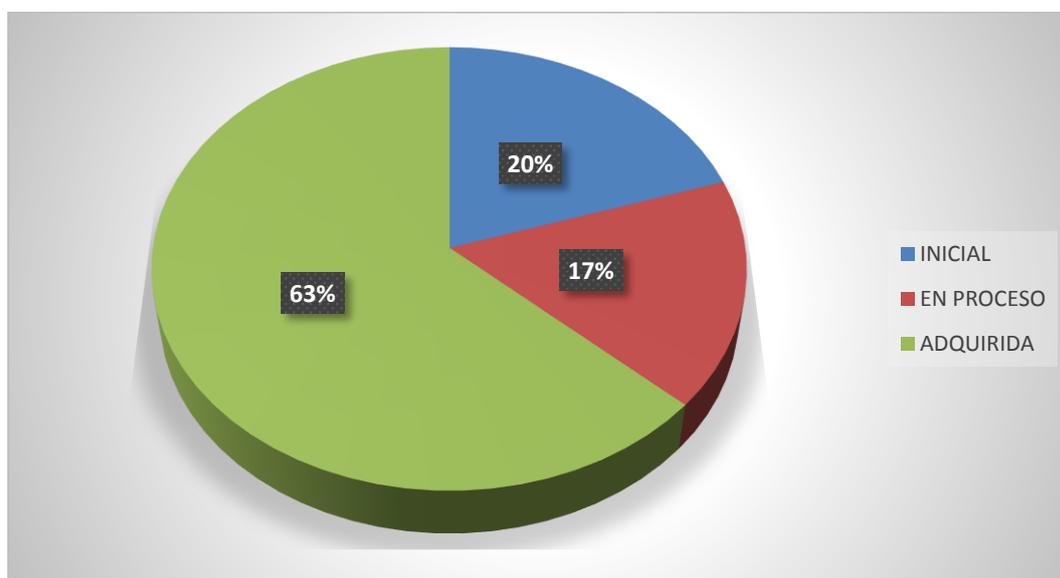
**Cuadro 29**¿Los gestos que utiliza el niño es para manejar emociones que no quiere expresar?

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	6	20%
EN PROCESO	5	17%
ADQUIRIDA	19	63%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 29**¿Los gestos que utiliza el niño es para manejar emociones que no quiere expresar?



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 6 que corresponde al 20%, en proceso 5 que significa 17% y adquirida 19 que corresponde el 63%.

**Interpretación.-** Cuando un niño quiere comunicarse y se expresa por medio de gesto es que ha aprendido a conocer su cuerpo que también es una forma de expresarse y decir lo que siente por medio de los gestos, este aprendizaje es el logro que se llega alcanza cuando se lo pone en práctica y es socializado.

**4.1.30.- ¿Cuándo los niños expresan sus gestos son el resultado de su estado de ánimo con las personas o situaciones?**

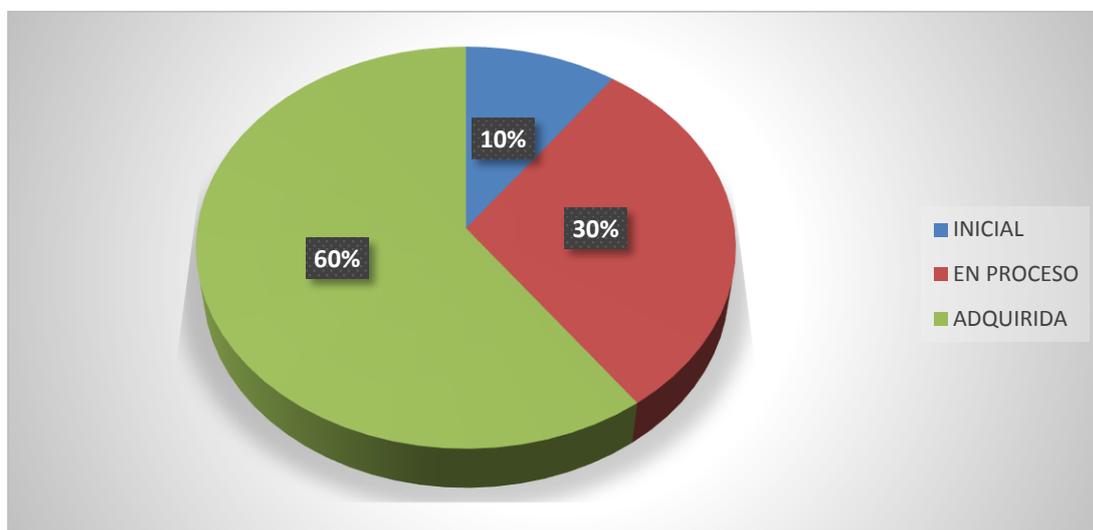
**Cuadro 30; Cuándo los niños expresan sus gestos son el resultado de su estado de ánimo con las personas o situaciones?**

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	3	10%
EN PROCESO	9	30%
ADQUIRIDA	18	60%
TOTAL	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Gráfico 30; Cuándo los niños expresan sus gestos son el resultado de su estado de ánimo con las personas o situaciones?**



Fuente: Escuela de Educación Inicial Vigotsky

Elaborado: Evelyn Cobos

**Análisis.-** De los 30 niños se demuestra que ellos están en inicial 3 que corresponde al 10%, en proceso 9 que significa 30% y adquirida 18 que corresponde el 60%.

**Interpretación.-** La importancia que tiene que los niños demuestren con su aptitud todos sus sentimientos por medio de los gestos que es como dicen lo que sienten en el momento que le preguntan algo, como si está de acuerdo o no de todo lo que está haciendo con los ejercicios para ello el niño deberá de conocer todas las formas de gestos y movimientos que con su cuerpo puede hacerlo, para ello la docente deberá trabajar mucho con sus alumnos.

**4.2 FICHA DE OBSERVACIÓN DEL ANTES DE APLICAR LA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EXPRESIVOS A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL “VIGOTSKY” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO.**

**Cuadro 31 Ficha de observación antes de aplicar la guía**

#	PREGUNTA	ANTES %			DESPUES %		
		INI	PR O	AD Q	INI	PR O	AD Q
1	¿El niño utiliza su cuerpo como lenguaje para comunicarse?	33 %	33 %	34 %	20 %	13 %	67 %
2	¿Los juegos que realizan los niños son imitación o experimentación para expresarse con libertad y aprenden a socializarse con sus compañeros?	30 %	30 %	40 %	20 %	20 %	60 %
3	¿A través de las actividades motrices el niño va construyendo su esquema corporal que le permite socializar con los demás?	26 %	37 %	37 %	20 %	23 %	57 %
4	¿Al momento de jugar comparte con los demás en forma armónica y respeta las reglas?	43 %	20 %	37 %	7% %	33 %	60 %
5	¿Los ejercicios corporales o los juegos le ayudan al niño a tener la mente activa para la participación en todas las actividades?	33 %	33 %	34 %	33 %	33 %	34 %
6	El niño aprende a relacionarse socialmente llegando a expresar sus ideas por medio de la creatividad e imaginación?	43 %	40 %	17 %	23 %	23 %	54 %
7	Se Promueve el pensamiento divergente en los niños tomen decisiones dentro de un marco de social?	30 %	30 %	40 %	10 %	20 %	70 %
8	Conoce el desarrollo de cada niño en particular y del grupo en general, para relacionarse con sus compañeros y así ir creando sus propios inventos?	23 %	33 %	44 %	10 %	33 %	57 %
9	Deja que los niños jueguen y experimenten y socialicen sus experiencias con los demás?	27 %	30 %	43 %	13 %	20 %	67 %
10	¿Le ayuda a los niños a promover su creatividad explorando en ciertas situaciones	27 %	33 %	40 %	14 %	23 %	63 %
11	¿Cuándo el niño quiere comunicarse con los demás y no es entendido utiliza otras formas de comunicación?	17 %	50 %	53 %	17 %	17 %	66 %
12	¿Utiliza su cuerpo como medio de comunicación con los gestos?	23 %	27 %	50 %	10 %	13 %	73 %
13	El lenguaje de los gestos permite que el niño exprese sus sensaciones y pensamientos afectivos llegando a una comunicación?	37 %	37 %	26 %	17 %	20 %	63 %
14	Los gestos que utiliza el niño es para manejar emociones que no quiere expresar?	33 %	30 %	37 %	20 %	17 %	63 %
15	¿Cuándo los niños expresan sus gestos son el resultado de su estado de ánimo con las personas o situaciones?	23 %	30 %	47 %	10 %	30 %	60 %

**Fuente:** Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

### 4.3 Comprobación de hipótesis

#### 4.3.1 Hipótesis específica 1

La aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de la **socialización** desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015.

	INI - PROC	ADQUIRIDA	TOTAL NIÑOS
ANTES	(60%)	(40%)	30
DESPUES	(40%)	(60%)	30

**Fuente:** Resumen comparativo de la ficha de observación de los niños del antes y después

**Elaborado:** Evelyn Cobos

GRADOS DE LIBERTAD

$$\begin{aligned} &(K-1)(R-1) \\ &(2-1)(2-1) \\ &(1) * (1) \\ &1 \end{aligned}$$

Nivel de Significancia = 95%

$$\alpha=0,05$$

Error estándar del Porcentaje

$$Sdif = \sqrt{\frac{P(Raf) * Q(Raf)}{n(raf)} + \frac{P(SeF) * Q(SeF)}{n(SeF)}}$$

$$Sdif = \sqrt{\frac{60\% * 40\%}{30} + \frac{40\% * 60\%}{30}}$$

$$Sdif = \sqrt{80 + 80}$$

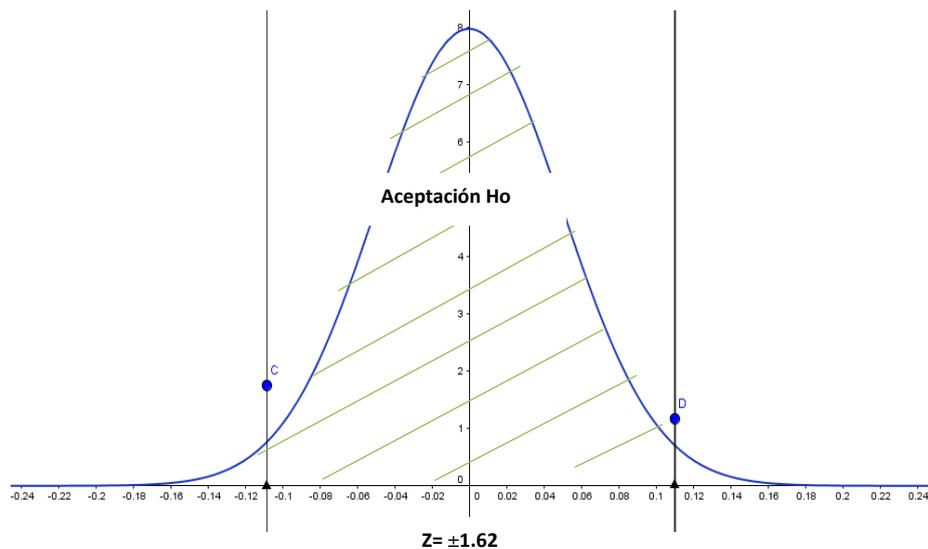
$$Sdif = 12.64\%$$

## Error de desviación estándar o unidades z

$$z = \frac{P(Raf) - P(Sfe)}{Sdif}$$

$$z = \frac{60\% - 40\%}{12.64}$$

$$z = \pm 1.62$$



Se compara el valor crítico ( $z=\pm 1.96$ ). Si el último excede al primero se rechaza el  $H_0$  y se acepta la hipótesis. Hay una Baja probabilidad (menor a 0.05) de obtener esa diferencia a  $\pm 1.62$  unidades z

Sdif= ERROR ESTÁNDAR DEL PORCENTAJE

P.Raf= inicial y en proceso del ANTES

Q. Raf= Adquirida del DESPUES

n. Raf-nSef= total de POBLACION

### 4.3.2 Hipótesis específica 2

La aplicación de la Guía Didáctica juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de las **relaciones sociales** desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015.

	INI - PROC	ADQUIRIDA	TOTAL NIÑOS
ANTES	60%	40%	30
DESPUES	30%	70%	30

**Fuente:** Resumen comparativo de la ficha de observación de los niños del antes y después

**Elaborado por:** EVELYN ALEXANDRA COBOS MARTÍNEZ

#### GRADOS DE LIBERTAD

$$(K-1)(R-1)$$

$$(2-1)(2-1)$$

$$(1) * (1)$$

$$1$$

Nivel de Significancia = 95%

$$\alpha=0,05$$

Error estándar del Porcentaje

$$Sdif = \sqrt{\frac{P(Raf) * Q(Raf)}{n(raf)} + \frac{P(Sef) * Q(Sef)}{n(Sef)}}$$

$$Sdif = \sqrt{\frac{60\% * 30\%}{30} + \frac{40\% * 70\%}{30}}$$

$$Sdif = \sqrt{60 + 93.33}$$

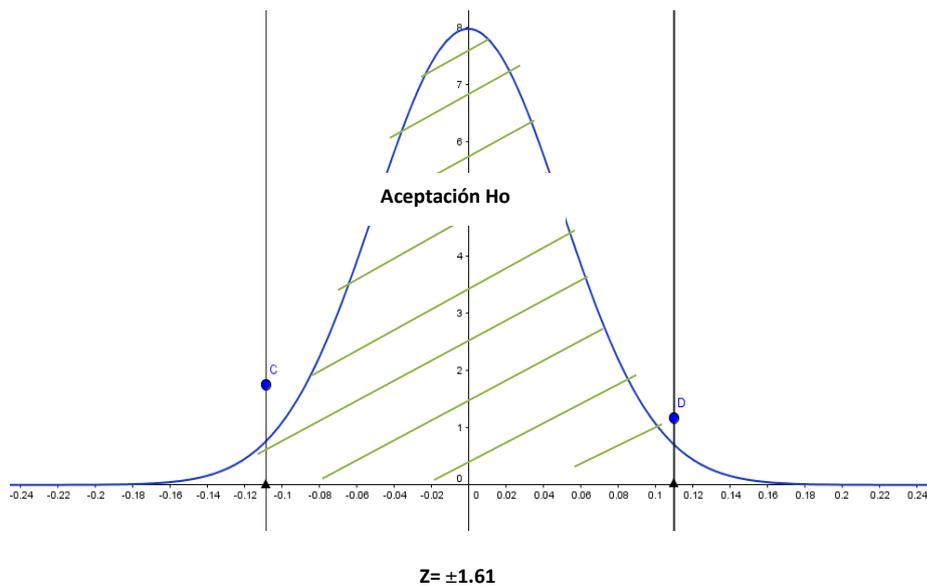
$$Sdif = 12.38\%$$

## Error de desviación estándar o unidades z

$$z = \frac{P(Raf) - P(Sfe)}{Sdif}$$

$$z = \frac{60\% - 40\%}{12.38}$$

$$z = \pm 1.61$$



Se compara el valor crítico ( $z=\pm 1.96$ ). Si el último excede al primero se rechaza el  $H_0$  y se acepta la hipótesis. Hay una Baja probabilidad (menor a 0.05) de obtener esa diferencia a  $\pm 1.61$  unidades z

Sdif= ERROR ESTÁNDAR DEL PORCENTAJE

P.Raf= inicial y en proceso del ANTES

Q. Raf= Adquirida del DESPUES

n. Raf-nSef= total de POBLACION

### 4.3.3 Hipótesis específica 3

La aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de los **gestos** desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015

	INI - PROC	ADQUIRIDA	TOTAL
ANTES	53%	47%	30
DESPUES	40%	60%	30

**Fuente:** Resumen comparativo de la ficha de observación de los niños del antes y después

**Elaborado por:** EVELYN ALEXANDRA COBOS MARTÍNEZ

GRADOS DE LIBERTAD

(K-1)(R-1)

(2-1)(2-1)

(1) \* (1)

1

Nivel de Significancia = 95%

$\alpha=0,05$

Error estándar del Porcentaje

$$Sdif = \sqrt{\frac{P(Raf) * Q(Raf)}{n(raf)} + \frac{P(Seff) * Q(Seff)}{n(Seff)}}$$

$$Sdif = \sqrt{\frac{53\% * 40\%}{30} + \frac{47\% * 60\%}{30}}$$

$$Sdif = \sqrt{70.66 + 94}$$

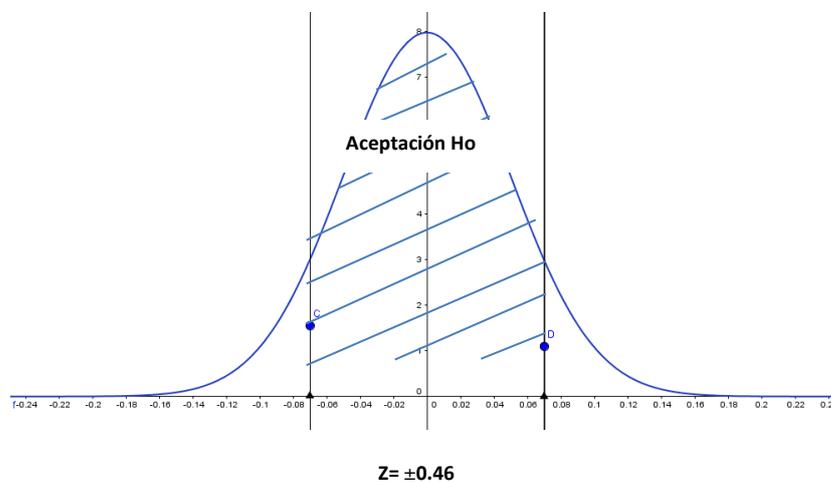
$$Sdif = 12.83\%$$

## Error de desviación estándar o unidades z

$$z = \frac{P(Raf) - P(Sfe)}{Sdif}$$

$$z = \frac{53\% - 47\%}{12.83}$$

$$z = \pm 0.46$$



Se compara el valor crítico ( $z = \pm 1.96$ ). Si el último excede al primero se rechaza el  $H_0$  y se acepta la hipótesis. Hay una Baja probabilidad (menor a 0.05) de obtener esa diferencia a  $\pm 0.46$  unidades z

Sdif= ERROR ESTÁNDAR DEL PORCENTAJE

P.Raf= inicial y en proceso del ANTES

Q. Raf= Adquirida del DESPUES

n. Raf-nSef= total de POBLACION

#### **4.4 COMPROBACIÓN DE LA HIPOTESIS GENERAL**

Con la aplicación de la guía didáctica de juegos expresivos **“APRENDO A SER IMAGINATIVO”**, para desarrollar la Creatividad en los Niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial “Vigotsky” del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2014-2015.

En seguida que se realizó las preguntas de la ficha de observación que se tomó a los niños en lo relativo a su segunda variable para desarrollar la creatividad, se llegó a obtener los siguientes resultados.

Que la información que se obtuvo es de tipo cualitativo descriptivo, ya que se realizó una estadística porcentual; por lo que se afina con la aplicación de la guía didáctica de juegos expresivos **“APRENDO A SER IMAGINATIVO”**, a través de la socialización, relaciones sociales; gestos que sí influyen en la creatividad de los niños de 4 años en la Escuela de Educación Inicial “Vigotsky” del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2014-2015.

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

Después de la investigación efectuada sobre los Juegos Expresivos para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años, se desprenderá la elaboración de la guía didáctica **“APRENDO A SER IMAGINATIVO”**:

- La docente tendrá que aplicar diferentes actividades donde el niño colabore en el desarrollo de su creatividad y que por medio de esta aprenda a tener una socialización con las demás personas.
- Las acciones que se debe tomar con los niños es que la docente haga participar en actividades para que mejore sus relaciones sociales y así el niño logre la independencia total y a defenderse en la vida.
- Que se esfuercen en realizar tareas o ejercicios que le ayuden al niño ir incorporando en sus aprendizajes gestos que le indique sus emociones sentimientos alegrías, tristezas, enojos, etc.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

- Se aconseja que la docente, oriente la guía didáctica “Aprenda a ser Imaginativo”, para desarrollar la creatividad en los niños que están empezando su escolaridad y así aprendan a ser sociables con todas las personas.
- Que pongan en práctica las actividades para que el niño mejore sus relaciones sociales, y así valerse de todas sus capacidades intelectuales y cognitivas que le permitan tener un comportamiento adecuado con todos los seres vivos.
- Que esta guía le permita a la docente ampliar sus conocimientos para tener modelos de actividades donde el niño pueda expresar a través de gestos lo aprendido y que se refleja en su comportamiento.

## **BIBLIOGRAFIA**

- Berge. (1985). Vivir tu cuerpo, para una pedagogía del movimiento. Madrid : Narcea.
- Buzan, T. B. (1996). El libro de los mapas Mentales. Barcelona: Ediciones Urano.
- De la Torre, S. (1982). Educar en la creatividad. Madrid: Ed. Narcea.
- Finder, T. y. (1997). Inteligencia Emocional en la Infancia.
- GOLDSCHMIED, E. (1998). Educar en la infancia y en la escuela . Argentina Buenos Aires.: Ed. Asociación de maestros Rosa Sensat.
- GOLEMAN, D. K. (2000). El Espiritud Creativo. México: Ed. Iberilibro.
- Iverm. (1989). El arte del mimo. Buenos Aires: Edicial.
- M.M., O. (2002). Expresión Corporal. Una propuesta didáctica para el profesorado de Educación Física. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- MALAJOVICH, A. (2014). Didáctica nivel Inicial. buenos Aires: Ed. UBA.
- Mayer, y. S. (1997). La habilidad de comprender la emoción.
- Mediano, M. (1998). La guía didáctica un material educativo para promover el aprendizaje. España: Ed. Ried.
- Menchen, F., Dadamia, O. M., & Martínez, J. (1984). La creatividad en la educación. Madrid: Ed. Escuela Española.
- MERCER. (1998). La guía . Madrid.
- MINISTERIO, d. E. (2010). Ley de Deporte y Recreación. Ecuador: Ed. Lexis.
- Moreno, J. (1972). Psicodrama. Buenos Aires: Hormé.
- NACHMANOVITCH, S. (2004). El juego como improvisación en la vida y el arte. Barcelona: Ed. Paidón Diagonales.
- Pelegrin, A. M. (1996). Expresión Corporal. En V Personalización en la Educación Física. Madrid: Rialp.
- PESUT. (1990). Pensamiento e invocar a la creatividad. México: Ed. Densford.
- Piaget, J. (1919). Desarrollo del Test de Inteligencia. Neuchatel.

- Read, H. (1991). Arte y Reducción.
- Recio, R. (11 de Abril de 2013). Beneficios de la educación emocional en los niños. El confidencial el diario de los lectores influyentes.
- Rizzolatti, y. S. (2006).
- RODRIGUEZ. (1999). Creatividad. Venezuela: Ed. Facultad Humana.
- Salovey, P. y. (1997). Emotional Development and Emotion intelligence implications for educators. Nueva York: Basic Books.
- Salovey, y. M. (1990). La inteligencia emocional.
- SLAKEU, K. (1988). Intervención en crisis. Manual para práctica e investigación. México. D.F.: Ed. El Manual Moderno S.A.
- Sobotta. (1999). Atlas de Anatomía Humana. Madrid, España: Médica Panamericana 20ª Edición.
- T, M. (1983). Iniciación a la Expresión Corporal. Barcelona: Humanitas.
- Valles, A. y. (2000). Inteligencia Emocional, Aplicaciones Educativas. Madrid: EOS.
- VARIOS. (2010). Desarrollo en la edad preescolar. San Miguel Arcangel: Ed. Universidad Católica de Salta.
- VARIOS. (2011). Que y cómo aprenden nuestros niños y niñas. Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes. Perú: Ed. Industrias Gráficas Cimagraf S.A.C.
- WERTHEIMER, M. (1999). Estudios experimentales de la percepción del movimiento. Nueva York: Ed. Universidad del Meno.
- ZAMBRANO, C. (2008). Educación física de hoy. Caracas- Venezuela: Ed. Cobo.

A

N

E

X

O

S



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN  
INSTITUTO DE POSGRADO**

**TEMA PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER  
EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y  
APRENDIZAJE**

**TÍTULO**

**“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS  
EXPRESIVOS “APRENDO A SER IMAGINATIVO” PARA DESARROLLAR  
LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE  
EDUCACIÓN INICIAL “VIGOTSKY” DEL CANTÓN RIOBAMBA,  
PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2014-2015”**

**AUTORA:**

**EVELYN ALEXANDRA COBOS MARTÍNEZ**

**TUTORA:**

**MASTER: TATIANA FONSECA**

**RIOBAMBA - ECUADOR**

**2016**

## **1.-TEMA**

“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EXPRESIVOS “APRENDO A SER IMAGINATIVO” PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL “VIGOTSKY” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2014-2015”

## **2.-PROBLEMATIZACIÓN.**

### **2.1 UBICACIÓN DEL SECTOR**

La investigación se la realizara en la Escuela de Educación Inicial “Vigotsky”, ubicada en la Ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo en las calles Chile y Juan de Velasco.

### **2.2 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

Para Erikson 1974; dice que la primera infancia el juego llega a la macro-esfera, el mundo compartido con los otros. Al principio, esos otros son tratados como cosas que son inspeccionadas, atropelladas u obligadas a desempeñar el papel de caballito; es decir en esta etapa, la relaciones e interacciones son superficiales, no existe una verdadera conexión entre los participantes y su relación se caracteriza principalmente por la consecución de fines dentro del juego desarrollado. Sin embargo, posteriormente toda esta dinámica cobra sentido y las interacciones se asumen como escenarios que contribuyen al desarrollo cognitivo y social.

El niño participa en muchos juegos de carácter educativo los cuales tienen por finalidad ofrecer al niño experiencias que favorecen el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permite repeticiones frecuentes en relación a la capacidad de atención, retención, y comprensión. (Decroly 2002) la

importancia de incluir en las planificaciones juegos con propósitos educativos cuyo objetivo es de estimular las percepciones y el pensamiento.

Para el niño el juego es serio y lleno de sentido y valor, representa un interés y una forma de participar en las realidades de los adultos y al mismo tiempo representa su propia vida.

En el Ecuador y en especial en los centros educativos, el juego es una expresión interna lúdica que busca el aprendizaje a través de la curiosidad del niño, cuando realiza dicha actividad, es aquella en donde se desarrolla una mirada sin juicio, el niño que se sorprende y aprende al ver las cosas como si fuera la primera vez, este aprendizaje es adquirido rápidamente y lo pone en práctica con los demás.

Esta actitud interna que se desarrolla en los niños es positiva porque vive su creatividad, realiza las actividades de manera diferente en donde aplica lo aprendido, y se hace responsable de su experiencia creadora.

A través del juego expresivo entramos fácilmente en esta actitud. Esta forma de jugar usa el cuerpo como vehículo de expresión, todo está por descubrir, no hay pauta, eres libre. Como adultos retomamos con consciencia el juego libre del niño para reactivar las capacidades que hemos dejado en el camino por desarrollar y que los niños tienen tan a mano: creatividad, espontaneidad, ternura, sencillez, belleza, diversión, contento.

Y es aquí cuando os ofrezco mi propia experiencia: cuando reactivo todas esas capacidades y desde ahí creo mis experiencias, las miro sin juicio y siento que nacen de mi instinto vital (es decir, sé claramente que son buenas para mí, más allá de acertadas o no) es cuando mi roble se flexibiliza y puedo ser junco para cuando el viento sopla fuerte y en contra.

Se averiguó que el problema existe en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, ya que en gran parte los niños se les dificulta expresar su creatividad en una hoja de papel, no son creativos e imaginativos, dificultad para realizar actividades lúdicas de expresión corporal, son tímidos e inseguros, temerosos al no poder realizar correctamente las ordenes de los juegos.

Se ve la necesidad de incrementar esta actividad donde el niño responda con facilidad y les permita ir mejorando e ir expresando sus sentimientos como las emociones alegrías, tristezas que están pasando en el transcurso de su evolución, el aprendizaje o la enseñanza permitirá que los infantes puedan ir mejorando su imaginación en base a la creatividad y espontaneidad que ellos empiecen a construir su propia auto estima de las cosas y de su personalidad, proporcionando al niño recursos creativos, se confirma su derecho a jugar y se estimula la individualidad.

El arte en los niños, les ayudará a expresarse por sí mismos, donde desarrollará su pensamiento abstracto, les permitirá hacer elecciones de los objetos y a resolver problemas que se le presentan. Además, desarrollará las destrezas sociales y comenzará una comunicación con las personas que están a su alrededor.

El desarrollo comienza tan pronto como el niño; traza los primeros rasgos. Lo hace inventando sus propias formas y poniendo algo de sí mismo, de una manera que es únicamente suya. En los niños, esta actividad requiere de libertad para crear, para establecer relaciones nuevas, pero también necesita la ayuda de un guía, de un maestro creativo para apoyarlo.

Para ello se realizará una guía didáctica donde se puedan demostrar las actividades que se realizarán con los niños, llegando a cumplir uno de los objetivos primordiales que es la enseñanza aprendizaje del desarrollo de las habilidades, destrezas, esto le permite al docente incorporar en sus trabajos diarios con sus alumnos al desenvolvimiento y al éxito del proceso.

## **2.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo la elaboración y aplicación de la guía Didáctica de Juegos expresivos “Aprendo a ser imaginativo” para el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Inicial “Vigotsky” del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2014-2015?

## **2.4 PROBLEMAS DERIVADOS**

¿Cómo la Elaboración y aplicación de una guía didáctica de juegos Expresivos “Aprendo a ser imaginativo” a través de la socialización desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015?

¿Cómo la Elaboración y aplicación de una guía didáctica de juegos Expresivos “Aprendo a ser imaginativo” a través de las relaciones sociales desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015?

¿Cómo la Elaboración y aplicación de una guía didáctica de juegos Expresivos “Aprendo a ser imaginativo” a través de los gestos desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015?

## **3.- JUSTIFICACIÓN**

A partir de los cuatro años, o cuatro años y medio, los juegos sufren una transformación. A medida que el niño va superando su egocentrismo y adaptándose a las realidades del mundo físico y social y aprehendiendo el mismo, comienzan a desaparecer las deformaciones y transposiciones simbólicas ya que, en lugar de asimilar el mundo a su yo, somete éste a su realidad.

El niño encuentra cada vez más interés en la existencia real, y ésta le ofrece los medios para satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su "yo" para "compensar", "liquidar", etc. situaciones insatisfactorias. Así, la asimilación simbólica (la ficción) se vuelve cada vez menos útil. El símbolo se aproxima cada vez más a lo real, y pierde su carácter de deformación, convirtiéndose en una simple representación imitativa de la realidad o "representación adaptada".

El juego del niño se desarrolla ahora en dirección de la actividad constructiva o del trabajo propiamente dicho. Esto es posible por la organización mental del niño, y se pone de manifiesto a través de distintas formas de expresión: dibujo, modelado, armado con distintos elementos, representaciones dramáticas, etc.

A través del juego los niños se divierten, se relacionan, desarrollan habilidades y aprenden.

El juego fomenta el desarrollo de la imaginación y la capacidad creadora. Observando el comportamiento del niño en el juego se puede apreciar características de su personalidad y en gran medida determinados comportamientos futuros y aspectos de su carácter.

En esta etapa tienen gran importancia los juegos de movimiento, correr, saltar, lanzar y capturar pelotas son ejercicios que ya los realizan con total facilidad.

Es la etapa del juego asociativo, donde se relacionan con otros niños, comienzan a realizar juegos en grupo y a tener en cuenta los deseos de los compañeros, aunque con frecuencia surgen conflictos entre ellos.

Sus juegos preferidos son el escondite, juegos de pelota, saltar a la cuerda, etc.

En esta etapa hay que destacar el juego simbólico que se da en los niños desde los dos hasta los seis años aproximadamente.

A través del juego simbólico los niños comprenden y asimilan el entorno que les rodea, transforman la realidad de los objetos en cosas imaginadas por ellos, así una funda de gafas se convierte en teléfono, un zapato en un camión o una toalla en una capa. De igual forma, representan situaciones de la sociedad actual, asumiendo roles de otras personas, jugaran a ser policías, bomberos, profesores, etc.

Los imitarán casi a la perfección ya que son capaces de realizar los movimientos y gestos con mucha exactitud, poniendo en práctica su imaginación donde el niño comienza su gran reto en la formación de su aprendizaje.

La creatividad fomenta el pensamiento creativo, logra equilibrar las habilidades de nuestros hemisferios cerebrales donde puede ampliar sus conocimientos previos; que en

mayor o en menor medida todos tenemos, y esta es vista como un potencial susceptible de desarrollo e integrada de forma compleja e íntima con el resto de las habilidades del pensamiento.

La actividad creativa posee un carácter transformador que los niños son creativos recrea, cambian, reorganizan, redefine contenidos poseídos previamente en su desarrollo. La creatividad es comunicativa por naturaleza, los niños tienen sus ideas nuevas estas tienden a hacerse patente a través de la expresión. El proceso creativo culmina con la comunicación porque si no se quedaría tan solo en ideación, (proceso en la formación de ideas)

La presente investigación tiene un valor investigativo de mucha trascendencia por su utilización diaria en el aprendizaje el docente maneja este medio de enseñanza porque le resulta una técnica diferente donde aprenden por medio del juego expresivo logrando en ellos un aprendizaje significativo con la práctica, el cual ayuda a la investigadora ampliar la consulta en los diferentes medios bibliográficos como en libros, web, internet, investigaciones realizadas, la que servirán de base para la consulta de la investigación presente.

El docente contribuye a este aprendizaje mediante los juegos expresivos donde desarrollan la creatividad e imaginación que le resultará más fácil el aprendizaje a los niños, él puede vivenciar su experiencia, la que le permitirá potenciar al máximo sus capacidades.

Estos conocimientos son interiorizados por el niño lo que capta aprende y lo desarrolla en su diario vivir demostrando su experiencia en las actividades. Los niños son los constructores de su propio aprendizaje y lo plasman diariamente con otros compañeros de su misma edad, este conocimiento es previo y lo amplía cuando adquiere otros diferentes lo pone en práctica para ver los resultados aprendidos. El docente es el guiador de este aprendizaje apoya en su formación y les da la herramienta necesaria para que puedan ejecutarlo, son capaces de resolver sus problemas a medida de sus potencialidades.

Esta investigación es de carácter innovador, ya que la educación siempre está cambiando en mejoras por la calidad y calidez de vida para los niños, desarrollando en ellos su formación integral de todas sus capacidades y destrezas en el conocimiento.

Esta investigación se justifica porque dará las herramientas necesaria para su aplicación de igual manera esta la guía didáctica “Aprendo a ser imaginativo” ayuda a desarrollar la creatividad en los niños, en la que se demostrará que los juegos expresivos.

Es factible por que se cuenta con los recursos necesaria para su elaboración y aplicación del mismo, sobre todo hay la predisposición por parte de la investigadora, se cuenta con una amplia bibliografía, donde se ampliará la fundamentación teórica.

Los beneficiarios de esta investigación son los niños de 4 años de la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1 OBJETIVO GENERAL**

Demostrar cómo elaboración y aplicación de la guía Didáctica de Juegos expresivos “Aprendo a ser imaginativo” para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Inicial “Vigotsky” del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2014-2015

### **4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de la socialización desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015?
- Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica juegos expresivos de “Aprendo a ser Imaginativo” a través de las relaciones sociales desarrolla la

creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015

- Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de los gestos desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015?

## **5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **5.1 Antecedentes de investigaciones anteriores**

Revisando los archivos de la Universidad Nacional de Chimborazo no se ha encontrado un tema igual al que se propone en la investigación, pero si se encontró uno similar haciendo referencia a una de sus variables:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA DE EXPRESIÓN CORPORAL “MI CUERPITO HABLA” PARA DESARROLLAR LA COMUNICACIÓN CREATIVA EN LOS NIÑOS/AS DEL CENTRO INFANTIL “GOTITAS DE AMOR” DE LA PARROQUIA CEBADA, CANTÓN GUAMOTE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO ELECTIVO 2013-2014.

AUTOR. Gloria Angélica Mancero Noriega.

TUTORA. Master Martha Lucía Avalos Obregón.

El valor que tiene el tema en relación con el juego expresivo y su desarrollo con la creatividad servirán de base para ampliar la investigación buscando tesis que tenga dicha conexión para ir buscando una forma de mejorar el trabajo en el que se está ejecutando el diagnóstico propiamente dicho, con ellos la investigación tomará más realce en sus datos e interpretación cuando sea necesario, es primordial la realización del tema porque se recabara la información con todos los datos que se obtendrán en la indagación.

## **5.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

(Goleman, 1996),

“Es un constructo mental fundamentado en la Meta cognición Humana”.

Siendo un tema de tanta importancia y que siempre está en constante información se debe tomar en cuenta que en la actualidad los niños presentan por lo general diversos problemas emocionales que les dificultan su aprendizaje normalmente, para ello se debe incentivar, a todos los docente que hay que tener en cuenta la conducta de un niño cuando este no quiere trabajar o de su comportamiento con el resto de las personas. El juego le permitirá al niño ir modificando ciertos comportamientos en su aprendizaje y mejorando sus relaciones sociales, el docente ayudará para que sus niños refuercen este aprendizaje lúdico creando nuevos juegos donde su creatividad e imaginación darán resultados al finalizar el período. La creatividad es algo innato en el niño, crea y pone su imaginación en marcha dando a conocer lo que ve y siente y es plasmado en sus tareas diariamente.

## **5.3 Fundamentación Filosófica**

(Salovey, 1997)

"La capacidad de controlar y regular las emociones de uno mismo para resolver los problemas de manera pacífica, obteniendo un bienestar para sí mismo y para los demás"; es también guía del pensamiento y de la acción”.

Para el autor define a la capacidad como el que controla las emociones que realiza en los juegos un niño es importante darse cuenta su estado anímico para realizar las actividades diarias que le permitirán ir reforzando su creatividad se demuestra a medida que el niño ejecuta la expresión en sus actividades porque de ello va a obtenerse la información necesaria en cuanto a su desarrollo, si un niño no es activo, participativo, sociable y sus trabajos no responden al interés de los docentes por lo general es calificado como un niño que presenta un problema de aprendizaje, su creatividad es pobre y necesita el incentivo de estímulos para que lo realice, el niño pone en práctica su creatividad utilizando los medios previos que posee y a la vez lo que vive en su

entorno, mientras desarrolla y expresa está dando a conocer sus capacidades imaginativas y creadoras

#### **5.4 Fundamentación Epistemológica**

La "Epistemología Genética" de Piaget, es una teoría constructivista de carácter interactivo. Acorde a la teoría piagetiana el sujeto construye al conocimiento en su interacción con el medio.

(Piaget, 1919)

"La infancia es la fase creadora por excelencia yo siempre quise ser niño".

Desarrollo cognitivo del ser humano. Su incursión en el área de la psicología radica únicamente en usar a esta disciplina como herramienta para lograr su objetivo. El docente debe de dar las herramientas necesarias para que sus alumnos trabajen y pongan su creatividad a trabajar dando resultados positivos del aprendizaje, como resultado de esto se tendrá a niños participativos colaboradores sociables integradores y sus trabajos serán el reflejo de su aprendizaje.

Para el docente realizar actividades donde los niños expresen sus emociones les Dara una idea de cómo deben realizar sus labores con sus estudiante. Para los niños de 4 años es importante el jugar y expresar sus sentimientos porque de ello dan facilidad para ejecutar movimientos controlados, donde el cuerpo juega un papel importante en su expresión.

#### **5.5 Fundamentación Pedagógica**

(Valles, 2000)

“La confianza en sí mismo y en sus capacidades, curiosidad por descubrir nuevas cosas y dar solución a nuevos aprendizajes, el juego expresivo demuestra formas de relacionarse con el grupo de iguales aprender a comunicarse y cooperar”

De este modo, debemos resaltar que para una educación el juego expresivo en los niños de 4 años le resulta agradable y satisfactorio un aprendizaje significativo porque le

permitirá ir expresando sus emociones, formas de comunicación con su cuerpo, el niño realiza por medio de esta actividad ciertos movimientos que serán ampliados a medida que aumenta su capacidad de crear e innovar nuevos juegos que son un proceso de aprendizaje que le resultará fácil de expresar todas sus capacidades. Los niños de 4 años por lo general juegan y expresan sus sentimientos creando sus propias reglas e inventando nuevos juegos de acuerdo a su necesidad y esto le da la creatividad de seguir buscando nuevas formas de aprendizaje, que constantemente lo vive en su entorno con sus compañeros, la importancia que tiene el juego para los niños es de expresarse tal como son y lo aprenden de un modo tan fácil y sencillo para ellos.

### **5.6 Fundamentación Psicológica**

(Buzan, 1996)

“La función del pensamiento y el razonamiento intelectual, le permitirá ampliar estas sensaciones donde la expresión lúdica se ve en cada una de las fases del aprendizaje de los niños y su creatividad se verá satisfecha al lograr el objetivo”

Para el niño que cursa los 4 años es importante expresarse por medio del juego y de plasmar sus ideas creadoras en su cuaderno, por que le permitirá ir ampliando y desplegando sus capacidades tanto intelectual, motriz que será el eje primordial en el desarrollo de su aprendizaje, el docente como guiador de este aprendizaje significativo le dará la suficiente confianza al niño para que pueda ejecutar y ampliar estas actividades cotidianas, el jugar y expresar su creatividad.

### **5.7 Fundamentación Axiológica**

Es decir, la vida familiar es la primera escuela de aprendizaje. También influye en mayor número de experiencias del niño, repercutiendo éstas en el desarrollo de su personalidad.

(Finder, 1997)

El juego como medio de valores que es permitido en la sociedad donde se aprende nuevas experiencias positivas”

Partiendo del hecho de que los padres son el principal modelo de imitación de los hijos, lo ideal es que, para un niño es importante jugar y expresar en cada uno de sus juegos su conocimiento que ha adquirido por medio de una enseñanza satisfactoria, el docente amplía este conocimiento mediante nuevas experiencias que le darán al niño un resultado óptimo y agradable a su enseñanza, el niño irá adquiriendo sus propias juegos y lo relacionara con su vida propia, hará de ellos algo importante en su desarrollo creativo e imaginativo.

## **5.8 Fundamentación Cultural**

(Martín, 2001)

“Por medio del juego se expresa su cultura y su medio de comunicación que se refleja en cada arte que expone”

Es en este contexto en el que la sociedad se ha hecho la pregunta: ¿por qué son tan importantes los juegos para los niños, porque es la forma de expresar sus realidades vividas se expresa se comunica dando en ellos una apreciación en sus interpretaciones expresivas, el niño da a conocer sus nuevos retos que enfrenta con otros niños, el juego es un aliciente y tranquilizante, cada juego demuestra su territorio y su adquisición de los mismos.

## **5.9 Fundamentación Legal**

Este trabajo de investigación tiene soporte legal, y sus bases están en relación a lo que la Universidad Nacional de Chimborazo lo exige para poderse graduar, en la que los maestrantes deben cumplir con los requisitos dados por la prestigiosa institución, para la cual se debe elaborar e indagar los temas que se propuse en el trabajo investigativo, para que este tenga una validez y un sustento es necesario contar con ciertos documentos para su elaboración, se propone una guía didáctica de juegos que servirán de apoyo a sus alumnos.

## **5.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **5.3.1 Guía didáctica**

(Mediano, 1998)

“Constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es recoger todas las orientaciones necesarias que le permitan al estudiante integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura”.

Para el autor es fundamental la utilización de este instrumento ya que le permite al niño como al docente guiarse y saber dónde debe ampliar o mejorar el trabajo. Con una guía didáctica el docente podrá organizar su tiempo y podrá atender a sus niños dándoles el tiempo necesario para ayudarlo a entender mejor la tarea.

(GARCÍA, 2002)

“El documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma”.

Para este autor es importante tener este material ya que con este documento tanto el alumno como el docente podrán realizar normalmente sus tareas y cada uno sabrá como tendrá que utilizar su tiempo para realizar y no tendrá excusa de que hacer los trabajos en los que se plantea para mejorar el aprendizaje con facilidad y rapidez.

(MERCER, 1998)

“Herramienta que sirve para edificar una relación entre el profesor y los alumnos”.

El docente como el alumno tendrá su tiempo para poder expresar con tranquilidad los acontecimientos y podrán plasmar en el trabajo lo importante que se debe hacer, porque construye las ideas, sus pensamientos y le da la posibilidad de aumentar sus capacidades. Esta herramienta le permitirá al docente tener más tiempo para poder ayudar a los niños en sus tareas.

### **5.3.2 JUEGOS EXPRESIVOS**

El juego expresivo también nos sirve para la constitución del grupo. Somos un grupo de personas que juegan frente a otros, ya sea en el momento de la búsqueda del material como en el de la exploración (el juego expresivo no tiene validez si no se está frente a otro). Al constituir el grupo desde ese lugar, podemos separar la instancia social (la personalidad) y entrar de lleno en lo expresivo. Los prejuicios se dejan de lado. No hay un “está bien” o “está mal”. Jugamos a ser otro, a ser cantantes, a ser actores. A que nos pasen cosas con otro. Nos enmascaramos detrás del juego para desenmascarar nuestras zonas escondidas o no permitidas. Cuando uno juega demuestra seguridad y tranquilidad de haber realizado y cumplido con el objetivo que se plantea en el juego. (NACHMANOVITCH, 2004)

“El juego es la raíz de donde surge el arte; es la materia prima que el artista canaliza y organiza con todo su saber y su técnica. La técnica misma surge del juego, porque sólo podemos adquirir la técnica por la práctica de la práctica, experimentando y jugando persistentemente con nuestras herramientas y probando sus límites y sus resistencias”

Lo que manifiesta el autor que el juego es la vida un arte donde el niño trabaja su creatividad su expresividad para ser plasmada en algo muy sencillo como el juego es la expresión innata de la representación de lo que quiere expresar, para el niño es mundo donde adquiere experiencia propia de lo que vive, el juego expresivo le da un significado a su capacidad creadora e imaginativa y sobre todo comunicativa. Es importante que los niños jueguen y amplíen sus conocimientos y sus destrezas que con ello lo van adquiriendo en el transcurso de su desarrollo en el aprendizaje.

El docente debe de buscar formas y técnicas que puedan expresar lo que sienten y viven por medio de este ya que los juegos expresivos les dan creatividad e imaginación a los niños.

### **5.3.3 DESARROLLAR LA CREATIVIDAD**

La creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente.

- La creatividad en la ciencia, el arte y el vivir son las formas con las que se expresa la necesidad de dar luz a algo nuevo.
- Es la capacidad para encontrar conexiones nuevas e inesperadas.

En Psicología se le atribuyen los siguientes atributos: Originalidad, Flexibilidad, Viabilidad, Fluidez y Elaboración. (Menchen, Dadamia, & Martínez, 1984)

### 5.3.3.1 Características de la creatividad

Es cierto que algunas personas son muy creativas y otras muy rutinarias. Un análisis de las características del pensamiento, puede esclarecer la dinámica de la creatividad, y el porqué de que consten diferentes grados de creatividad en distintas personas.

A continuación analizaremos los factores o características esenciales, las cuales son descritas por (Menchen, Dadamia, & Martínez, 1984)

- **Fluidez:** facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al alumno que relacione entre hechos, palabras, sucesos,...
- **Flexibilidad:** característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos.

Dentro del ámbito escolar se desarrollaría exigiéndole al alumno no solo un gran número de ideas, sino recogiendo categorías y tipos diferentes de respuestas o soluciones. Un ejemplo para trabajarla sería el siguiente: damos al alumno diferentes escenas de cuentos, alterándole el orden, deberá inventar distintas historias.

- **Originalidad:** característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. Producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el alumno propone.

- **Elaboración:** es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas.

Para fomentarlo dentro del aula, se le presentan al alumno ilustraciones de historias con dibujos en los que tenga que percatarse de los detalles.

- **Viabilidad:** capacidad de producir ideas y soluciones que sean realizables en la práctica.

Los tres primeros factores

- fluidez, flexibilidad y originalidad son funciones del Pensamiento Divergente o Lateral, que actúa como un explorador que va a la aventura. Es el que no se detiene con una única respuesta ante un problema, es la libre asociación de ideas e imágenes. Es la reestructuración de lo distinguido de un modo nuevo.

En definitiva, provoca la creatividad. Por el contrario, el llamado Pensamiento Convergentes el que evoca ideas y trata de encadenarlas para llegar a un punto ya existente y concreto, si bien este es, oscuro para el sujeto. (De la Torre, 1982)

### **5.3.3.2 Proceso creativo**

La creatividad es un proceso que termina con la solución creativa de un problema. En el transcurso del proceso de resolución del problema, se podrían utilizar técnicas para desarrollar nuestro potencial creativo, que facilitarían encontrar la solución apropiada, dichos problemas se podrían fragmentar en las siguientes etapas:

**a.- Percepción del problema:** Para encontrar una solución creativa es necesario descubrir o percibir que hay un problema, actualmente existen ejercicios para ejercitar y entrenar la sensibilidad a los problemas, donde se intenta producir el máximo de preguntas sobre una situación dada.

**b.- Definición del problema:**La enunciación distinta del problema estipula situaciones distintas, aquí se trabaja con una preparación previa al abordaje del problema, de modo que se ensaye en la capacidad de reformular los problemas.

**c.- lluvia de ideas:**Se entrenará con métodos y técnicas que proporcionen una mayor producción de ideas o mayor elaboración de las mismas.

**d.- Valoración de ideas:**En el proceso creativo conviene demorar esta fase o separarla de la fase de producción de ideas.

Una vez encontrada la idea adecuada, se efectúa una valoración del producto que ya no es individual. (De la Torre, 1982)

### **5.3.3.3 Personalidad creativa**

La creatividad es un conjunto de actitudes ante la vida que incluye cualidades no sólo de carácter intelectual o cognoscitivo, sino también emocionales, sociales y de carácter. A continuación haremos alusión a los elementos cognoscitivos, afectivos y sociales que debe poseer una persona eminentemente creativa: (De la Torre, 1982)

### **5.3.3.4 Características cognoscitivas.**

Fineza de percepción. Capacidad intuitiva.

Imaginación. Capacidad crítica. Curiosidad intelectual.

Características afectivas.

Autoestima. Soltura, libertad. Audacia.

Profundidad.

### **5.3.3.5 Características sociales:**

Tenacidad Tolerancia a la frustración. Capacidad decisión. Podemos incluir que la creatividad, además de sus muchas otras excelencias y ventajas, viene a ser una dimensión integradora de la personalidad.

## **6. HIPÓTESIS**

### **6.1 HIPÓTESIS GENERAL**

- La aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser imaginativo” influyen para desarrollar la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015.

### **6.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICA**

- La aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de la socialización desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015.
- La aplicación de la Guía Didáctica juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de las relaciones sociales desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015.
- La aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de los gestos desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015

## 7.- OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

### 7.1.-OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

La aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” ” a través de la **socialización** desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnica o instrumento
Juegos expresivos.	Consiste en la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones	Habilidad Sentimientos y emociones Discriminar Conocimientos Pensamientos	Relaciona las actividades una con otra. Domina sus movimientos y los controla. Diferencia los acontecimientos uno de otro. Demuestra seguridad ante las cosas.	Ficha de Observación
Socialización	Es un proceso de infljo entre una persona y sus semejantes, en proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas	Proceso Aceptar Pautas Comportamiento	Interpreta nuevas ideas y conocimientos. Reconoce las actividades que se deben realizar. Conoce las situaciones que se dan al momento de una actividad. Desarrolla al máximo su potencial en las actividades.	Ficha de Observación

**Fuente:** Proyecto de tesis

**Elaborado por:** Evelyn Cobos

## HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 2

La aplicación de la Guía Didáctica juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de las **relaciones sociales** desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnica o instrumento
Juegos expresivos.	Consiste en la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones	Propios Manejar Acciones	Realiza sus propias ideas en juegos. Conoce e interpreta como realizar los ejercicios. Se expresa en forma sencilla y clara lo que quiere demostrar.	Ficha de Observación
Relaciones sociales	Modifica la conducta por la intervención de los otros individuos en una secuencia de relaciones igual a aprendizaje, además fundamenta la percepción, la motivación, el aprendizaje y la adaptación por el intercambio de reglas, y creencias	Secuencia Conducta Motivación	Integra los conocimientos por medio de los juegos. Demuestra confianza en lo que realiza. Participa activamente en las actividades de ejecución de la memoria.	Ficha de Observación

**Fuente:** Proyecto de tesis

**Elaborado por:** Evelyn Cobos

### HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 3

La aplicación de la Guía Didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de los **gestos** desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnica o instrumento
La socialización	Consiste en la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones	Dirigir Propios Acciones	Interpreta con emoción lo aprendido. Socializar con las personas sobre sus trabajos. Orientaciones adecuadas en base a las tareas.	Ficha de Observación
Gestos	Formas de comunicación relativamente silenciosas (porque algunos de ellos pueden incluir chasquidos o sonidos guturales) que no utilizan el lenguaje común hablado o escrito si no que se establecen en torno a la aceptación común de lo que un gesto supone y de las situaciones en las cuales se utiliza.	Sonidos Escrito	Demuestra una comunicación fluida. Refuerza su creatividad en base a lo que dibuja.	Ficha de Observación

**Fuente:** Proyecto de tesis

**Elaborado por:** Evelyn Cobos

## **8.- METODOLOGÍA**

### **8.1.- TIPO DE INVESTIGACIÓN**

**Investigación documental:** Se verificará con el estudio que será fundamentado en sus dos variables que son la razón del estudio, porque se determinará su relación, causas y efectos.

**Investigación de campo:** Se ampliará el estudio en el lugar de los hechos en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo.

**Investigación Bibliográfica:** Porque consta de un sustento teórico en cada una de sus variables y la información se la obtendrá de fuentes que permitirán cotejar sus variables dependiente e independiente.

**Investigación Descriptiva:** porque facilitará realizar la guía Didáctica de Juegos expresivos “Aprendo a ser imaginativo” para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Inicial “Vigotsky” del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2014-2015”

**Investigación Correlacional:** Permite medir a sus variables y esta no se limita a explicar las causas y los efectos de la investigación el mismo que contribuye a indicios de lo acontecido.

### **8.2 Diseño de la Investigación**

**No experimental:** Por su estudio es una investigación No experimental, porque se realizará con el grupo que se lo tomo al azar, pues no se manipulará ninguna de sus variables, ya que se describirá como fue presentada.

### 8.3.- POBLACIÓN

**Cuadro N° 1.1**

<b>Estracto</b>	<b>Niños</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Niños</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** la Escuela de Educación Inicial Vigotsky

**Elaborado:** Evelyn Cobos

### 8.4.- MUESTRA

No hay una muestra, la investigación se aplicará a la totalidad de la población involucrada en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo.

P= N= 30

### 8.5.- MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN

**Hipotético Deductivo:** Permitirá que el planteamiento del problema, en el marco teórico de un contexto, en el planteamiento de la hipótesis, comprobación y verificación de las técnicas de recolección de la información en la que se da la validez.

### 8-6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para esta investigación se manejará el siguiente proceso como la técnica de recolección de datos.

#### **TÉCNICA:**

**a) La Observación:** A los niños que serán parte esencial de la investigación, utilizando la ficha de observación donde se verán las variables bien definidas.

## **INSTRUMENTO:**

**a) Ficha de Observación:** El instrumento que se utilizará en su totalidad, para recopilar información sobre las variables, en cuestión, para saber si se cumple el objetivo planteado.

## **8.7.- TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS.**

- Se tabula los resultados pregunta por pregunta.
- Se tabula los resultados indicadores por indicador.
- Se presentará la información procesada mediante cuadros estadísticos y gráficos.
- Análisis es porcentual
- Elaboración de instrumentos.
- Aplicación de los instrumentos
- Procesamiento y análisis de datos
- Estudio para la elaboración de la guía
- Diseño de la guía Didáctica de juegos.
- Aplicación de la guía didáctica en el aula
- Anotaciones de observaciones
- Analizar observaciones

## **9.- RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS**

### **9.1 RECURSOS HUMANOS**

Alumna investigadora- Maestrante.

Tutor – asesor. 1

Autoridades Educativas.

Directivos de la Institución.

Personal docente de la Escuela

Niños de la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo.

## 9.2 RECURSOS FINANCIEROS

<b>No.</b>	<b>DETALLE</b>	<b>VALORES</b>
1.	Papel bond	\$ 100
2.	Marcadores	\$ 30
3.	Lápices y esferográficos	\$ 20
4.	Transcripción y encuadernación del proyecto de investigación	\$ 200
5.	Bibliografía	\$ 300
6.	Fotocopias	\$ 50
7.	Computadora	\$ 80
8.	Transporte	\$ 60
9.	Internet	\$ 60
10.	Empastados de tesis	\$ 200
11.	Imprevistos	\$ 80
<b>TOTAL</b>		<b>\$ 1.180</b>

## 10.- CRONOGRAMA

Nº	ACTIVIDADES / TIEMPO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	0CTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO
1	Diseño y Aprobación del Proyecto.						
2	Elaboración del Marco Teórico.						
3	Elaboración de los instrumentos.						
4	Aplicación de los Instrumentos.						
5	Procesamiento y Análisis de los datos.						
6	Elaboración del Borrador del Informe.						
7	Redacción Final y Aprobación del Informe.						
8	Presentación del informe definitivo.						
9	Defensa Privada.						
10	Sugerencias del tribunal.						
11	Defensa publica						
12	Tutorías.	1	2	3	4	5	6

## **11.- ESQUEMA DE TESIS**

- **Portada**
- **Certificación**
- **Autoría**
- **Agradecimiento**
- **Dedicatoria**
- **Índice general**
  - **Índice de cuadros**
  - **Índice de gráficos**
- **Resumen**
- **Introducción**
- **Capítulo I**
  - **Marco teórico**
- **Capítulo II**
  - **Marco metodológico**
- **Capítulo III**
  - **Lineamientos alternativos**
- **Capítulo IV**
  - **Exposición y discusión de resultados**
- **Capítulo V**
  - **Conclusión y recomendación**

## BIBLIOGRAFÍA

- Buzan, T. B. (1996). El libro de los mapas Mentales. Barcelona: Ediciones Urano.
- De la Torre, S. (1982). Educar en la creatividad. Madrid: Ed. Narcea.
- Finder, T. y. (1997). Inteligencia Emocional en la Infancia.
- García A. L. (2002). La educación a distancia de la teoría a la práctica. Madrid: Ed. ARIEL S.A.
- Goleman, D. (1996). La Inteligencia Emocional . Buenos Aires - Argentina: Ed. Vergara.
- Martín, D. y. (2001). ¿Qué es la inteligencia emocional? Buenos Aires Argentina: EDAF 3° Edición.
- Mediano, M. (1998). La guía didáctica un material educativo para promover el aprendizaje. España: Ed. Ried.
- Menchen, F., Dadamia, O. M., & Martínez, J. (1984). La creatividad en la educación. Madrid: Ed. Escuela Española.
- Mercer. (1998). La guía . Madrid.
- Nachmanovitch, S. (2004). El juego como improvisación en la vida y el arte. Barcelona: Ed. Paidón Diagonales.
- Piaget, J. (1919). Desarrollo del Test de Inteligencia. Neuchatel.
- Salovey, P. y. (1997). Emotional Development and Emotion intelligence implications for educators. Nueva York: Basic Books.
- Salovey, y. M. (1990). La inteligencia emocional.
- Valles, A. y. (2000). Inteligencia Emocional, Aplicaciones Educativas. Madrid: EOS.

## MATRIZ LÓGICA

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>
<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Inicial “Vigotsky” del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2014-2015?</p>	<p>Determinar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015</p>	<p>Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015</p>
<b>PROBLEMAS DERIVADOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b>
<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de la socialización desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015?</p>	<p>Determinar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de la socialización desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015</p>	<p>Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica de juegos expresivos de “Aprendo a ser Imaginativo” a través de la socialización desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015</p>
<b>PROBLEMAS DERIVADOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b>
<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de las relaciones sociales desarrolla la</p>	<p>Determinar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de las relaciones sociales desarrolla la creatividad en</p>	<p>Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de las relaciones sociales desarrolla la creatividad en los niños</p>

<p>creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015?</p>	<p>los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015</p>	<p>de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015</p>
<p><b>PROBLEMAS DERIVADOS</b></p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p>	<p><b>HIPÓTESSIS ESPECÍFICAS</b></p>
<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de los gestos desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015?</p>	<p>Determinar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de los gestos desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015</p>	<p>Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica de juegos expresivos “Aprendo a ser Imaginativo” a través de los gestos desarrolla la creatividad en los niños de 4 Años en la Escuela de Educación Inicial Vigotsky del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2014-2015</p>