



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

**INSTITUTO DE POSGRADO**

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE:  
MAGISTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y  
APRENDIZAJE.

**TEMA:**

LA ACTIVIDAD FÍSICA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO  
DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CIBV "SONRISITAS" DE SAN JOSÉ DE  
MACAJÍ, LICÁN, RIOBAMBA, PERÍODO 2016.

**AUTORA:**

Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**TUTOR:**

Mgs. Álvaro Montúfar

**RIOBAMBA-ECUADOR**

**2017**

## **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magíster en Educación Parvularia Mención Arte, Juego y Aprendizaje con el tema: La actividad física en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016, ha sido desarrollado por la licenciada Karina Tatiana Rodríguez Rojas con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, julio del 2017



Mgs. Álvaro Montúfar  
TUTOR DE TESIS

## **AUTORÍA**

Yo, Karina Tatiana Rodríguez Rojas con cédula de identidad N° 0603344789 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Lic. Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**C.I.: 0603344789**

## **AGRADECIMIENTO**

Gratitud es sinónimo de paz interior, felicidad y sensación de trascendencia.

Gracias a Dios, por darme la oportunidad de prepararme ya que es Él, la fuente de inspiración y acertadas decisiones. Dejo constancia de mi profundo reconocimiento y gratitud a la Universidad Nacional de Chimborazo, a sus autoridades, docentes y personal administrativo que me proporcionaron la oportunidad para mi formación profesional.

Un agradecimiento especial al Sr. Magister, Asesor de Tesis por la seguridad y respaldo proporcionado, así como también por compartir sus experiencias y sabios conocimientos de una manera íntegra, decidida, responsable, democrática sin escatimar lugar y horario.

A mis compañeras y compañero por brindarme su amistad y por haber estado juntos en este proceso apoyándonos incondicionalmente para la culminación de nuestra profesión.

Lcda. Karina Tatiana Rodríguez Rojas

AUTORA

## **DEDICATORIA**

Que apacible es escribir cuando se siente la alegría de la vida, hoy más que nunca el presente trabajo fruto de la superación, dedico a mis seres queridos, que cada día me emiten fuerza; mis hijos Carolina, Mateo y Sebastián, a mi familia, a mis excelsos maestros de la Universidad Nacional de Chimborazo que van esculpiendo y perfilando con el cincel la excelencia educativa el acervo cultural de sus discípulos.

Lcda. Karina Tatiana Rodríguez Rojas

AUTORA

# ÍNDICE GENERAL

<b>CONTENIDO</b>	<b>Nº de PÁGINA</b>
CERTIFICACIÓN	i
AUTORÍA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE CUADROS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii

## **CAPÍTULO I**

<b>1. MARCO TEÓRICO</b>	<b>1</b>
1.1. ANTECEDENTES	1
1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	1
1.2.1. Fundamentación Filosófica	1
1.2.2. Fundamentación Epistemológica	2
1.2.3. Fundamentación Psicológica	2
1.2.4. Fundamentación Pedagógica	3
1.2.5. Fundamentación Legal	3
1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
1.3.1. Actividad física	5
1.3.2. Tipos de actividad física	6
1.3.2.1. Juego	7
1.3.2.1.1. Importancia del juego	8
1.3.2.1.2. Funciones del juego	9
1.3.2.1.3. Tipos de juego	10
1.3.3. Técnicas de actividad física para desarrollar la creatividad	12
1.3.3.1. Juego tradicional	12

1.3.3.1.1.	Juegos tradicionales en el Ecuador	13
1.3.3.1.2.	Juegos tradicionales en el desarrollo infantil integral de la primera infancia	13
1.3.3.2.	Ronda	14
1.3.3.2.1.	Tipos de ronda	15
1.3.3.3.	Juego recreativo	16
1.3.3.3.1.	Beneficios del juego recreativo	17
1.3.4.	Pensamiento	17
1.3.4.1.	Tipos de pensamiento	17
1.3.5.	Creatividad	18
1.3.6.	Pensamiento creativo	19
1.3.6.1.	Aspectos del pensamiento creativo	19
1.3.6.2.	Características esenciales del pensamiento creativo	21
1.3.6.3.	Etapas del proceso creativo	22
1.3.6.4.	Desarrollo del pensamiento creativo	23
1.3.6.5.	El medio cultural y la creatividad	23

## **CAPÍTULO II**

<b>2.</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>25</b>
2.1.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	25
2.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	25
2.3.	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	25
2.4.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS	26
2.5.	POBLACIÓN Y MUESTRA	26
2.5.1.	Población	26
2.5.2.	Muestra	27
2.6.	PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	27
2.7.	HIPÓTESIS	28
2.7.1.	Hipótesis General	28
2.7.2.	Hipótesis Específicas	28
2.8.	VARIABLES	28

2.9.	OPERACIONALIZACION DE LA HIPOTESIS	29
2.9.1.	Operacionalización de la hipótesis específica 1	29
2.9.2.	Operacionalización de la hipótesis específica 2	30
2.9.3.	Operacionalización de la hipótesis específica 3	31
2.10.	MARCO LÓGICO	32

### **CAPÍTULO III**

<b>3.</b>	<b>LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS</b>	<b>33</b>
3.1.	TEMA	33
3.2.	PRESENTACIÓN	33
3.3.	OBJETIVOS	33
3.4.	FUNDAMENTACIÓN	34
3.5.	CONTENIDO	36
3.6.	OPERATIVIDAD	38

### **CAPÍTULO IV**

<b>4.</b>	<b>EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>40</b>
4.1.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	40
4.1.1.	Lista de cotejo de la ficha de observación aplicada a niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir CIBV “Sonrisitas”. Bloque 1 Juegos Tradicionales.	40
4.1.2.	Lista de cotejo de la ficha de observación aplicada a niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir CIBV “Sonrisitas”. Bloque 2 Rondas.	45
4.1.3.	Lista de cotejo de la ficha de observación aplicada a niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir CIBV “Sonrisitas”. Bloque 3 Juegos Recreativos	49
4.1.4.	Lista de cotejo de la ficha de observación aplicada a niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir CIBV “Sonrisitas”. Pensamiento Creativo	53
4.2.	COMPROBACIÓN DE HIPOTESIS	58



4.2.1.	Comprobación de la hipótesis específica 1	58
4.2.2.	Comprobación de la hipótesis específica 2	59
4.2.3.	Comprobación de la hipótesis específica 3	60
4.2.4.	Comprobación de la hipótesis general	61
4.2.5.	Comprobación de la hipótesis general por medio del CHI CUADRADO	62

## **CAPÍTULO V**

<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>65</b>
5.1.	CONCLUSIONES	65
5.2.	RECOMENDACIONES	66
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>67</b>
	<b>LINKOGRAFÍA</b>	<b>70</b>
	<b>ANEXOS</b>	<b>71</b>
	Anexo 1. Proyecto (Aprobado)	72
	Anexo 2. Ficha de observación	119
	Anexo 3. Lista de cotejo Bloque 1. Juegos Tradicionales	122
	Anexo 4. Lista de cotejo Bloque 2. Rondas	123
	Anexo 5. Lista de cotejo Bloque 3. Juegos Recreativos	124
	Anexo 6. Lista de cotejo Bloque Pensamiento Creativo	125
	Anexo 7. Autorización de padres de familia CIBV “Sonrisitas”	126
	Anexo 8. Fotos	128

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>CUADRO</b>		<b>N° de PÁGINA</b>
Cuadro N.2.1.	Población	27
Cuadro N.3.1.	Operatividad	38
Cuadro N.4.1.	Lista de cotejo. Bloque 1 Juegos Tradicionales	40
Cuadro N.4.2.	Participa y disfruta ante las diferentes manifestaciones culturales	42
Cuadro N.4.3.	Socializa con sus pares	43
Cuadro N.4.4.	Realiza ejercicios para los movimientos de manos y dedos, armado	44
Cuadro N.4.5.	Lista de cotejo. Bloque 2 Rondas	45
Cuadro N.4.6.	Imita juegos mientras camina de un lugar a otro (aviones, carros, etc.)	47
Cuadro N.4.7.	Realiza movimientos mediante la comprensión de la letra de la canción	48
Cuadro N.4.8.	Lista de cotejo. Bloque 3 Juegos Recreativos	49
Cuadro N.4.9.	Cumple acciones complejas que implican dos o más acciones	51
Cuadro N.4.10.	Realiza juegos de parejas en los diferentes rincones	52
Cuadro N.4.11.	Lista de cotejo. Pensamiento Creativo	53
Cuadro N.4.12.	Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado	55
Cuadro N.4.13.	Describe imágenes que le gustan	56
Cuadro N.4.14.	Expresa sus necesidades de recreación	57
Cuadro N.4.15.	Lista de comparación Juegos Tradicionales	58
Cuadro N.4.16.	Lista de comparación Rondas	59
Cuadro N.4.17.	Lista de comparación Juegos Recreativos	60
Cuadro N.4.18.	Comprobación de la hipótesis general	61
Cuadro N.4.19.	Cálculo del CHI CUADRADO	62
Cuadro N.4.20.	Distribución de valores críticos.	63

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>GRÁFICO</b>		<b>N° de PÁGINA</b>
Gráfico N.4.1.	Participa y disfruta ante las diferentes manifestaciones culturales	42
Gráfico N.4.2.	Socializa con sus pares	43
Gráfico N.4.3.	Realiza ejercicios para los movimientos de manos y dedos, armado	44
Gráfico N.4.4.	Imita juegos mientras camina de un lugar a otro (aviones, carros, etc.)	47
Gráfico N.4.5	Realiza movimientos mediante la comprensión de la letra de la canción	48
Gráfico N.4.6.	Cumple acciones complejas que implican dos o más acciones	51
Gráfico N.4.7	Realiza juegos de parejas en los diferentes rincones	52
Gráfico N.4.8.	Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado	55
Gráfico N.4.9.	Describe imágenes que le gustan	56
Gráfico N.4.10.	Expresa sus necesidades de recreación	57
Gráfico N.4.11.	Representación gráfica del CHI CUADRADO	63

## **RESUMEN**

La corriente filosófica del materialismo dialéctico señala que todo está en permanente cambio y transformación, en este sentido la presente investigación tiene por objetivo desarrollar el pensamiento creativo a través de la actividad física en los niños de 2 a 3 años del CIBV, está enmarcado en permitir al niño y niña realizar la actividad física para que desarrollen el pensamiento creativo. Esta investigación es realizada de manera responsable y minuciosa cuya finalidad es dar a conocer la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo”, la misma que permitirá relacionar actividades físicas lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas con el compromiso de la coordinadora y educadoras de la institución beneficiaria, que faciliten su implementación llevándolo a la práctica en su trabajo diario. Las actividades diseñadas en la guía servirán de apoyo e inicio en muchos de los casos para el desarrollo creativo de los niños y niñas, evolucionando de esta manera toda su área cognitiva, potenciando una a una las destrezas a desarrollarse en esta edad, generando niños innovadores, creadores de sus propios juegos. El desarrollo del pensamiento creativo del niño y niña es de suma importancia, pues en el país en la actualidad se ha implementado la política pública de desarrollo infantil, generando así programas que ayudan al niño a potenciar sus habilidades y destrezas; consiguiendo que los infantes tengan un mayor nivel y por ende mejores oportunidades para su vida. El propósito del presente trabajo de investigación es presentar un conjunto de juegos divididos en tres bloques: Bloque 1 Juegos Tradicionales, Bloque 2 Rondas, Bloque 3 Juegos Recreativos; para el desarrollo del pensamiento creativo. La creatividad radica en su importancia cuando nos volvemos entes generadores y no solo receptores de conocimiento. El trabajo realizado en los primeros años de vida desarrolla y determina aspectos muy importantes en su vida futura; por tal motivo es necesario presentarle al niño y niña actividades de aprendizaje llamativas e innovadoras que se conviertan en la principal herramienta para que este adquiera los conocimientos impartidos. Por lo Tanto después de la aplicación de la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo” se ha confirmado la influencia positiva y directa en el desarrollo del pensamiento creativo.

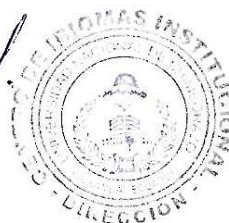
## Abstract

The philosophical current of dialectical materialism points out that everything is in constant change and transformation, in this way the present investigation aims to develop the creative thinking through the physical activity among children from 2 to 3 years of CIBV, it is framed in allowing the children to perform physical activity to develop creative thinking.

This investigation is conducted in a responsible and meticulous manner whose purpose is to make known the guide of physical activity "Moving My Body", the same one that will relate recreational physical activities for the development of creative thinking of children with the commitment of the Coordinator and educators of the beneficiary institution, which facilitate their implementation taking it into the practice in their daily work. The activities designed in the guide will support and start in many of the cases for the creative development of children, evolving in this way all their cognitive area, enhancing one by one the skills to develop in this age, generating innovative children, creators of their own games. The development of the creative thinking of the children is of vital importance, because in our country today has been implemented the public policy of child development, thus generating programs that help the child to enhance their abilities and skills; getting that infants have a higher level and therefore better opportunities for their lives. The purpose of this research work is to present a set of games divided into three blocks: Block 1: Traditional Games, Block 2: rounds, Block 3: Recreational Games; for the development of creative thinking. The creativity lies in its importance when we become local generators and not just receivers of knowledge. The work done in the first years of life develops and determines more important aspects in their future life; for that reason it is necessary to introduce the children striking and innovative learning activities that will become the main tool to acquire the knowledge taught. Therefore after the application of the Guide of physical activity "Moving My Body", it has confirmed the positive influence and direct role in the development of creative thinking.

Reviewed by: Enrique Guambo Yerovi.

Language Center Teacher



## INTRODUCCIÓN

La creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. La creatividad es sinónimo del "pensamiento original", la "imaginación constructiva", el "pensamiento divergente" o el "pensamiento creativo". (Monreal, 2000)

El presente trabajo “La actividad física en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños/as de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016”, servirá de apoyo fundamental para que las docentes, puedan realizar actividades que ayuden a desarrollar en los niños múltiples aspectos como la percepción, la curiosidad, la expresión así también la creatividad.

Esta investigación está organizada en cinco capítulos los mismos que se encuentran realizados de acuerdo a las normas establecidas por la Universidad Nacional de Chimborazo a través del Instituto de Posgrado.

El **Capítulo I** trata sobre el **Marco Teórico**, iniciando con los antecedentes investigativos respecto a las variables expuestas y su relación, continua con la fundamentación tanto Científica como teórica, lo que sustenta la investigación.

El **Capítulo II** contiene la **Metodología de la Investigación**, la misma que está conformado por el diseño, tipo de investigación, los métodos y técnicas utilizadas, también incluye la población, las hipótesis con su respectiva operacionalización y también como se va a analizar y a procesar los datos obtenidos en la investigación

El **Capítulo III** está conformado con los **Lineamientos Alternativos** que es la base de la guía, esta contiene el tema la presentación, objetivos, fundamentación, contenidos y su operatividad.

El **Capítulo IV** en este capítulo tenemos el **Análisis y la Interpretación de los Datos** obtenidos en la aplicación de los instrumentos creados para adquirir los mismos, al igual que la comprobación de las hipótesis planteadas.

El **Capítulo V** aquí se encuentra las **Conclusiones y Recomendaciones** dadas después que se ha realizado la investigación.

# **CAPÍTULO I**

## **1. MARCO TEÓRICO**

### **1.1.ANTECEDENTES**

Al iniciar las investigaciones en la Universidad Nacional de Chimborazo se han encontrado trabajos similares en las variables planteadas en esta investigación, es así que tenemos los siguientes trabajos:

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 “Vygotsky” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2014-2015, el mismo que tiene la autoría de Evelyn Alexandra Cobos Martínez.

Elaboración y aplicación de una guía de técnicas didácticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de preparatoria de la escuela de educación básica Semillitas de la Provincia de Chimborazo, cantón Riobamba, periodo 2016, el mismo que tiene la autoría de María Patricia Valverde Salazar.

Los ambientes físicos institucionales y el desarrollo de la creatividad, en los niños del paralelo “f”, del centro de educación inicial “Alfonso Chávez”, de la parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período lectivo 2013.2014, el mismo que tiene la autoría de Jessica Paola Rojas Jaramillo

Las investigaciones realizadas en la Universidad Nacional de Chimborazo de alguna manera se relacionan con el tema a investigar, pero no con el mismo enfoque.

### **1.2.FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

#### **1.2.1. Fundamentación Filosófica.**

Para Charles S Peirce:



¿No es de todas las cosas la más maravillosa que la mente sea capaz de crear una idea de la que no hay ningún prototipo en la naturaleza, nada con el menor parecido, y que por medio de esta completa ficción sea capaz de predecir los resultados de los experimentos futuros, y que por medio de ese poder haya transformado la faz de la tierra? (Peirce, 1931-1958)

Por lo expuesto por Peirce, se debe estimular la creatividad desde la primera infancia, para de esta manera generar entes capaces de crear nuevas tecnologías, objetos, entre otros, para que ayuden, fortalezcan y cambien nuestra vida; si no hubiera sido por esta creatividad hoy seguiríamos viviendo en la época de las cavernas.

### **1.2.2. Fundamentación Epistemológica.**

Para Piaget:

Los métodos de educación de los niños y niñas exigen que se les proporcione de material conveniente, con el fin de que, por el juego, ellos lleguen a asimilar las realidades intelectuales, las que sin ellos, seguirán siendo extrañas para la inteligencia infantil. (Piaget, 1966)

Como docentes de la primera infancia, debemos brindar a los niños y niñas experiencias enriquecedoras, que no solo transmitan conocimientos si no que motiven al niño para desarrollar su lado creativo, debemos fomentar en ellos el descubrimiento, es decir utilizar el método constructivista pero enfocado a que los niños resuelvan por sí solos problemas y de esta manera generar entes creativos.

### **1.2.3. Fundamentación Psicológica.**

Para Guilford:

El proceso de aprendizaje creativo es una forma de captar o ser sensible a los problemas, deficiencias, lagunas del conocimiento, elementos pasados por alto, faltas de armonía, etc.; de reunir una información válida; de definir las dificultades o de identificar el elemento olvidado; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular

hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y reexaminar estas hipótesis, modificándolas y volviéndolas a comprobar, perfeccionándolas y finalmente comunicando sus resultados. Esta definición describe un proceso humano natural en cuyas etapas están implicadas fuertes motivaciones. (Guilford, 1994)

En la primera infancia del ser humano, se desarrolla el 80% de su capacidad cerebral, dentro de esta capacidad se encuentra la creatividad como un enlace entre conocimientos adquiridos y resolución de problemas, es decir generar el aprendizaje significativo; es aquí en donde la labor de los adultos sean docentes o la familia del niño toma un valor muy importante, pues debemos guiar a los niños para un desarrollo potencial.

#### **1.2.4. Fundamentación Pedagógica.**

Para Marín:

La creatividad en el ámbito educativo, es en la actualidad un concepto complejo, emergente y multifacético que se está cobrando cada vez más importancia en la formación de las personas, considerándose incluso como necesaria. (Marín, 1974)

A través del tiempo nos hemos ido dando cuenta de que sin la creatividad no existiría la sociedad actual y que decir de potenciar aún más la misma siempre para bien. Los pedagogos debemos brindar las herramientas necesarias y los procesos correctos para que el pensamiento creativo entre en funcionamiento, y que mejor hacerlo mediante la actividad física, pues es bien sabido que todo o casi todo para el niño es juego.

#### **1.2.5. Fundamentación Legal.**

En la constitución de estado se encuentran artículos relacionados con nuestra investigación:

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición

indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Constitución del Ecuador, 2008)

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (Constitución del Ecuador, 2008)

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

**Art. 44.-** El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales. (Constitución del Ecuador, 2008)

**Art. 46.-** El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos. (Constitución del Ecuador, 2008)

En la constitución se garantiza la educación la cual tiene que tener igualdad e inclusión, y que tiene que ser formadora de personas críticas y está llamada a obtener un desarrollo integral del niño y niña.

En el código de la niñez y adolescencia:

**Art 37 literal 4.** Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003)

### **1.3.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

#### **1.3.1. Actividad física**

La actividad física es definida por varios autores como la actividad o ejercicio en la que se vea inmiscuido el movimiento corporal y por consiguiente también el trabajo psíquico y emocional; esta actividad por lo regular es realiza de manera espontánea y cuando tiene un objetivo específico hablamos de actividad física programada.

La actividad física viene a ser una destreza que tiene todos los seres vivos, en especial de los seres humanos; en la que esta actividad puede ser programada y organizada con el fin de obtener un resultado, como por ejemplo engrosar los músculos de los brazos, o con intenciones de aportar beneficios en la salud.

El término actividad física expone a una gran gama de movimientos motores grueso y actividades que se encuentren inmersas en estos movimientos, tales como caminar, bailar, subir y bajar escaleras, tareas domésticas, de jardinería y otras, además de los ejercicios planificados.

### 1.3.2. Tipos de actividad física

La actividad física tiene su clasificación en función de la intensidad de la misma, las cuales son:

- a) De baja intensidad: es la actividad que se caracteriza por ser de bajo impacto, esta actividad es una preparación o entrenamiento para la actividad de alta intensidad, pues no solo acondiciona el cuerpo sino también la parte psicológica. Esta actividad es recomendada para personas que inician hacer ejercicios o actividad física. Dentro de esta encontramos las caminatas, el paseo, actividades cotidianas en el hogar, trotar, entre otras más.
- b) De alta intensidad: esta actividad se caracteriza por ser de alto impacto, esta a su vez tiene una subdivisión de acuerdo a la formación del músculo y obtención de energía, durante la duración del ejercicio y la velocidad de recuperación del organismo:

**Actividad física anaeróbica:** este tipo de actividad física se caracteriza por ser de breve duración y que exigen que el organismo responda a su máxima capacidad; la energía utilizada es de tipo anaeróbica, enzimática, sin mucho oxígeno para desarrollar la actividad. Los resultados se dan de acuerdo al tamaño muscular y fuerza de la misma; como resultado de esta actividad el organismo produce cantidades altas de ácido láctico, lo que ocasiona un rápido cansancio, así como su rápida recuperación. Este tipo de ejercicios se recomienda con las personas adultas mayores.

**Actividad física aeróbica:** este tipo de actividad física se caracteriza porque la energía que se ocupa se obtiene de la oxidación o combustión resultando de la utilización del oxígeno en el organismo; aquí los grupos musculares se movilizan de manera rítmica y en un tiempo determinado. Dentro de los efectos causados por realizar esta actividad se encuentra: la marcha, correr, natación, baile, entre otras; por lo que se fortalece todo el aspecto físico y la capacidad aeróbica, la duración de este tipo de ejercicios es larga lo que da como resultado un cansancio prolongado y lenta recuperación. Esta actividad física es la más saludable y la más utilizada a nivel medicinal.

Dentro de nuestra investigación no debemos olvidarnos que el juego pasa hacer la mejor actividad física, generadora de aprendizajes, pues para los niños y niñas todo o casi todo es juego.

### **1.3.2.1. Juego**

El juego es propio del ser humano, desde que somos pequeños este se convierte en una parte muy importante de cada uno, puesto que es por medio de este que desde tempranas edades empezamos a aprender cosas, en los aspectos familiares, culturales. Su versatilidad es la que permite ser utilizado en diferentes aspectos de vida.

El juego proviene de dos palabras en latín: "iocum y ludus-ludere", los que hacen referencia a broma, diversión, chiste. Y se usan de manera independiente con la expresión actividad lúdica.

Para el juego se han dado interminables definiciones, así por ejemplo el diccionario de la Real Academia, lo aprecia como un juego recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Pero por la infinidad de definiciones que existen y que varían de autor en autor, lo que ocasiona que cada una de estas definiciones nos acerque de manera parcial a la actividad lúdica propiamente dicha. Debemos tomar en cuenta que todo el aspecto socio cultural en el que nos desarrollamos, hace que sea imposible de generar un concepto puro o absoluto del juego.

A continuación se dan las concepciones más comunes para algunos autores:

- ✓ Huizinga: este autor manifiesta que el juego es una actividad libre que se realiza dentro de una delimitación de tiempo y espacio, con reglas claramente establecidas,
- ✓ Gutton, P: manifiesta que el juego es una forma de expresión.
- ✓ Cagigal, J.M: este autor dice que el juego es una actividad libre, espontánea y desinteresada, se lo realiza en una delimitación de tiempo y espacio, se rige a reglas establecidas con anterioridad es decir antes de iniciar el juego, así sea que esta sean improvisadas.

Castro nos manifiesta que el juego es una tarea necesaria en la vida del ser humano, pues viene intrínseco en este; es por medio del juego que desarrollamos capacidades intelectuales, como también el desarrollo social, el desarrollo afectivo y por supuesto el área motora. El juego debe ser placentero para de esta manera realizarlo sin ninguna obligación y es mejor realizarlo libremente sin preocuparnos del tiempo ocupado en el mismo.

Juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades, deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un juego absolutamente suyo. El juego es una actividad lúdica que permite desarrollar en el individuo, una serie de potenciales psicomotoras que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte y que durante el transcurso de su vida, se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral del ser humano. Los niños y niñas son muy buenos en imitar las actividades que realizan los adultos, por ello es importante el juego ya que por medio de éste los niños y las niñas aprenden a vivir y a solucionar dificultades que se presenten dentro de la sociedad. El juego es motricidad y a su vez un impulso generador de ella, el cuerpo humano está estructurado para moverse, para expresarse a través de sus movimientos. También expresa el comportamiento humano. La personalidad del ser humano se objetiva por su comportamiento y por el conjunto de sus características físicas, intelectuales, emocionales y morales. (Castro, 2006)

#### **1.3.2.1.1. Importancia del juego**

El juego es muy importante en los humanos, con ellos podemos desarrollar todas nuestras potencialidades; ya que toda las actividades que se realiza en la vida pueden transformarse a juegos, lo cual ayuda a socializar, respetar a los demás y así mismo. El interés educativo de la sociedad está orientado a potencializar las capacidades psíquicas de los seres humanos, es indispensable lograr una comprensión apropiadamente de la naturaleza de estas funciones. La inteligencia es más representativa de las actitudes psíquicas, cada persona posee cierta capacidad de constituye el principal recurso para el desarrollo de las potencialidades psíquicas de los menores. En las primeras etapas de vida, la actividad surge de manera incipiente, iniciándose la manipulación de objetos,

para esto se puede utilizar materiales u objetos del medio que satisfagan su curiosidad de conocer y comprender el mundo. (Castro, 2006)

Los juegos tienen especial importancia para el desarrollo moral del niño; a través de ellos, el ser humano aprende desde pequeño a crear manera de actuar y pensar, sobre la base de la cooperación, la solidaridad y el respeto mutuo. Estos valores, como descubrió Vygotsky aparecen primero en el plano inter-psicológico y después pasa a uno intra-psicológico. Este desarrollo moral se manifiesta a través de la construcción de reglas, considerando como válidas aquellas que conducen al bien común y que cuenta con la aprobación general. Además, el juego suele ser una herramienta para el aprendizaje, pues permite evaluar la interacción social y la conducta ética de los jugadores. (Castro, 2006)

#### **1.3.2.1.2. Funciones del juego**

Dentro de las funciones que tiene el juego se puede dividir de acuerdo a la asociación con diferentes aspectos tanto físico, psicológicos y cognitivos, entre los que tenemos:

Juego para desarrollar el cuerpo y los sentidos

- ✓ Descubrimiento de sensaciones nuevas.
- ✓ Coordinación de movimientos de manera dinámica, coordinada, etc.
- ✓ Potencia la percepción y la capacidad sensorial.
- ✓ Estructura el sistema corporal.
- ✓ Desarrollar la capacidad motriz gruesa.
- ✓ Por el hecho de desarrollar y potenciar todos los aspectos anteriores, se realizan un re descubrimiento de la capacidad motora gruesa y sensible.

Juego para desarrollar el pensamiento y la creatividad

- ✓ Inducir el razonamiento, pensamiento reflexivo y representativo
- ✓ Desarrollar la creatividad, para aquello que puede hacerse.
- ✓ Potenciar la memoria y la atención con estímulos externos.
- ✓ Dar variadas posibilidades de pensamiento y alejarnos de un solo pensamiento.



- ✓ Potenciar la creatividad e imaginación y diferenciar entre fantasía y realidad.
- ✓ Acrecentar el lenguaje y el pensamiento abstracto.

#### Juego para desarrollar la comunicación y la socialización

- ✓ Reconocer el mundo real de la fantasía y de esta manera prepara al niño para la vida futura.
- ✓ Ayudar en la interacción y comunicación con sus pares.
- ✓ Desarrollar la moralidad de los niños.
- ✓ Ayudar en el proceso de adaptación social.
- ✓ Respetar las reglas y normas dispuestas.
- ✓ Favorecer al autocontrol.
- ✓ Fomentar la responsabilidad y la democracia
- ✓ Permitir la participación y la cooperación entre pares.
- ✓ Auto descubrirse en el grupo y a sus integrantes.
- ✓ Potenciar la comunicación efectiva y positiva.
- ✓ Mejorar la conducta positiva.

#### Juego para desarrollar la expresión y el control emocional

- ✓ Generar alegría y diversión.
- ✓ Expresar pensamiento y sentimiento sin miedo.
- ✓ Desarrollar y aumentar la autoestima y el auto concepto.
- ✓ Fomentar el auto aprendizaje por medio de las experiencias.
- ✓ Desarrollar la personalidad.

#### **1.3.2.1.3. Tipos de juego**

##### ✓ **Juegos Funcionales**

Estos juegos se caracterizan por usados en la primera infancia, durante el período de evolución más fuerte que tiene el ser humano, aquí se desarrolla como su nombre lo dice las funciones en este caso como funciona cada parte de su cuerpo; a la vez también

crea lazos con el entorno que le rodea, creando de esta manera una correlación entre su cuerpo y lo que le rodea.

### ✓ **Juegos de Imaginación**

En este tipo de juego se evidencia que el niño ha desarrollado su imaginación, pues es capaz de imitar acciones de diferentes situaciones observadas a través del juego de roles, así como también incorporar por medio de la imaginación nuevas acciones al juego.

### ✓ **Juegos de Construcción**

Este tipo de juegos se caracterizan por desarrollar la imaginación y creatividad del niño, puesto que se utiliza aspectos intelectuales, motrices y el pensamiento creativo. También en este tipo de juegos se desarrollan hábitos de orden y solidaridad; al ser entretenido el niño no pierde el interés en la actividad desarrollada, en estas actividades también podemos aprovechar para desarrollar ejes transversales como son el color, tamaño y forma.

### ✓ **Juegos de Normas**

Este tipo de juegos se caracteriza como dice su nombre por tener normas o reglas ya establecidas con anticipación; se lo realiza siempre en grupos lo que ayuda en el desarrollo psicosocial del niño. Las reglas creadas con anticipación deben ser respetadas por todos sin excepción alguna, lo que obliga al niño a mantener un orden y respeto a las mismas.

### ✓ **Juego sensomotor**

Este juego es esencial desarrollarlo hasta los dos años de vida, pues es en este período donde se afianza la motricidad gruesa del cuerpo, aquí aprende coordinación, percepción de espacio y por supuesto mide sus movimientos y se da cuenta de lo que es capaz de realizar. Debemos tomar en cuenta que para que el niño afiance un

movimiento determinado este debe ser repetido, y al ser dominado el niño emana una sensación de placer.

#### ✓ **Juego simbólico o representativo**

Este juego se da en la primera infancia, es decir hasta que el niño cumple sus seis años, es en este tipo de juegos en el que los niños ponen a manifiesto sus dotes artísticos al imitar las cosas que pasan en diferentes lugares y circunstancias que haya observado y que se hayan guardado en su subconsciente, otra característica de estos juegos es que utiliza objetos en sustitución de otros.

#### ✓ **Juegos sujetos a reglas según edades**

Este tipo de juegos inicia en la etapa escolar de los niños, en la cual comienza a comprender reglas, normas y comportamientos sociales de cooperación y competición. En esta edad el niño crea normas para trabajar en equipo y ser más objetivo y así participar en juegos conformados por grupos y equipos que apuntan a un objetivo, es así que el niño deja de ver por su yo personal, y pasa a ver que existen personas que dependen de él y así respetar a los demás.

### **1.3.3. Técnicas de actividad física para desarrollar la creatividad**

#### **1.3.3.1. Juego tradicional**

Son expresiones culturales autóctonas o tradicionales propios de un país o una región, que se transmiten de generación a generación de padres a hijos durante un largo periodo de tiempo histórico que tiene la característica de sociabilizar e instruir las raíces de los pueblos de manera divertida, amena desarrollando las habilidades Psicomotrices básicas, genéricas y específicas. (Segovia, 1980)

Inmerso en el extenso contenido de juegos y lúdica se encuentran los juegos tradicionales, que son los que perduran en el tiempo y espacio, estos son pasados de generación en generación, sin perder lo más importante su esencia, esto se lo hace mediante la transmisión oral. Como ejemplo podemos mencionar: las tortas, bolas,

trompo y otros de imitación a la vida cotidiana según la cultura indígena. Los juegos tradicionales son expresión de la cultura; llámese dominante, alternativa, sub cultura o contra cultura, pero parten de allí, de cada retazo de la realidad; independiente desde la perspectiva que ésta sea mirada, los juegos tradicionales son un resumen de lo real y no son ajenos a las súper y micro estructuras que los grupos sociales crean, entretienen; brotan de allí, de las relaciones injustas, de los sistemas de poder, de relaciones subjetivas, de éticas y estéticas que tienen su asiento en la vida de los hombres y mujeres que a diario hacen historia; que trabajan, estudian, sostienen relaciones de poder, opciones religiosas, gustos musicales etc.

#### **1.3.3.1.1. Juegos tradicionales en el Ecuador**

Fausto Segovia nos menciona que es de suma importancia rescatar a los juegos tradicionales del Ecuador, considerándolos divertidos y apropiados en la trasmisión de nuestra cultura; los mismos que han sido transmitidos de generación en generación,

Considerando que los objetivos de todos los juegos tradicionales son muy aplicables para los niños, los educadores podemos adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar la expresión corporal, destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida. Entre algunos juegos que se puede utilizar como recurso didáctico tenemos: La rayuela, el trompo, la cometa, los ensacados, la cuerda, las canicas o las bolas entre otros.

#### **1.3.3.1.2. Juegos tradicionales en el desarrollo infantil integral de la primera infancia**

Partiendo de que todo o casi todo es juego para los niños, debemos aprovecharnos de esta afirmación para implementar proyectos educativos en los que se incluya el juego como herramienta potenciadora de conocimientos y de aprendizajes, tanto antes como después de la misma. Y que mejor hacerlo mediante juegos tradicionales, en donde aparte de desarrollar aspectos básicos procedemos a generar cultura, mantener nuestras tradiciones y así aprender de nuestro entorno cultural. Hoy por hoy vivimos en una sociedad que se encuentra perdiendo valores, costumbres y tradiciones, solo esta aseveración bastaría para insertar los juegos tradicionales dentro del aspecto educativo y

así generar entes productivos a la sociedad, así como también felicidad y alegría en los niños; creando entes creativos, innovadores, autónomos, autocríticos, entre muchos aspectos más.

Es así que el juego desde el nacimiento del ser humano se convierte en una fuente inagotable de diversión, de educación, en donde experimentamos, inventamos, expresamos, descubrimos, comunicamos, potenciamos nuestras destrezas y habilidades. Tal cual menciona el Currículo de Educación Inicial del Ecuador, el juego trabajo es escogido por su versatilidad y capacidad de desarrollar conocimientos y aspectos sociales, como la metodología idónea para la primera infancia,

### **1.3.3.2.Ronda**

Son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. Las rondas son cantos rítmicos que se acompañan de una danza, casi siempre de disposición circular. (Carrillo Urrego, 2014)

Las rondas son muy versátiles y su utilidad muy amplia, además de ser motivadoras y entretenidas generan un espacio de desarrollo cognitivo, pues mediante estas se desarrolla los ámbitos motrices, de lenguaje, psicológicos, emocionales; es decir es una actividad completa que influye positivamente en el desarrollo de los niños y niñas.

Las características que presenta la ronda, son:

- Canto
- Danza
- Recitación
- Diálogo
- Juego
- Es libre
- Innata
- Produce placer
- Es activa

Las rondas se constituyen en una actividad lúdica en la que el niño baila, canta, narra cuentos, etc.; es un importante recurso metodológico didáctico, pues se convierte en un apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, al transmitirse cultura, tradición por medio de estos se convierte en un elemento de suma importancia no solo en aspectos educativos, sino también en el ámbito de desarrollo social, motor y emocional.

#### **1.3.3.2.1. Tipos de ronda**

##### **✓ Ronda de persecución**

La forma de jugar este tipo de ronda, es formar un círculo tomados de las manos, se elige cualquier niño o niña para estar en el medio y otro para estar fuera; el círculo gira al mismo tiempo que se está cantando, hasta el instante que se da la orden para iniciar la persecución por parte del niño o niña que estaba fuera al que está en el interior, está se da por la parte externa del círculo; si el niño o niña que estaba dentro logra completar una vuelta, la ronda se vuelve a repetir con los mismo integrantes caso contrario se cambiará a los mismos.

##### **✓ Ronda de imitación**

Por lo regular estas rondas se juegan con un número impar de integrantes, se forma el círculo y se comienza a cantar imitando los movimientos de la canción, al final se tienen que abrazar los integrantes en parejas, quedando uno suelto, el cual pasará al centro de la ronda para imitar todos los movimientos de la ronda esta vez solo.

##### **✓ Ronda con movimiento y gesto**

Estas rondas se las realiza en parejas, las cuales al son de una canción van imitando tanto los movimientos gestuales como físicos que tiene las canción, estas rondas son caracterizadas por tener un argumento de la canción libre y espontáneo.

##### **✓ Ronda tradicional o folklórica**

En este tipo de rondas se caracterizan por cantar tradiciones que son pasadas de una

generación a otra, esta ronda es más parecida a un juego y cuentan historias.

### ✓ **Ronda educativa**

Esta ronda educativa está diseñada para ser utilizada como herramienta para transmitir un conocimiento por lo que su organización y ejecución se deja libre de acuerdo a la necesidad del docente.

### **1.3.3.3. Juego recreativo**

El juego recreativo es el conjunto de acciones utilizadas para divertirse y su principal objetivo es el de lograr diversión de quienes lo ejecuten. Es una actividad lúdica, divertida, en la que se transmite emociones, alegrías, salud, estímulos, permitiendo la relación con otras personas.

Todo juego es recreativo, divertido y entretenido por más que este tenga un objetivo didáctico, esa es su principal característica, sin olvidarnos que en todo juego aprendemos es decir desarrollamos nuestra capacidad intelectual, habilidades y destrezas; también nos ayuda a desarrollar aspectos psicológicos y emocionales.

Por lo regular siempre en los juegos existe competencia, pero esa no es la función de los juegos recreativos, pues estos no son obligados a nadie, al contrario aquí no interesa quien gana o pierde, sino lo recreativo de la actividad.

Como actividad puramente recreativa, por lo tanto, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada. (Pérez Porto, 2008)

Estos juegos pueden ser realizados al aire libre como también bajo techo o en sectores limitados, esto de acuerdo a la característica del juego, reglas incorporadas, objetivo a lograr y número de jugadores.

Los juegos recreativos se diferencian de los deportes en el afán competitivo de éstos últimos, donde el objetivo final es conseguir la victoria. En otras palabras, el deporte es una competencia que siempre arroja un resultado. (Pérez Porto, 2008)

#### **1.3.3.3.1. Beneficios del juego recreativo**

Analizando el juego desde el aspecto psicomotor vemos que desarrolla el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. Intelectualmente, jugando se aprende, ya que se obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones. Es también refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo. (Abreu Hernández, 2001)

Como manifiesta Pedro Abreu, el juego recreativo desarrolla muchos aspectos de la vida del ser humano, es así que debemos partir de que para el niño todo o casi todo es juego, por ende la mejor herramienta metodológica, didáctica es el juego, y que mejor aquel que pasa a ser divertido, pues es aquí en donde el niño explora, manifiesta, expresa y reconoce sus habilidades y destrezas y hasta donde este puede llegar.

#### **1.3.4. Pensamiento**

El pensamiento es aquello que se trae a la realidad por medio de la actividad intelectual. Por eso, puede decirse que los pensamientos son productos elaborados por la mente, que pueden aparecer por procesos racionales del intelecto o bien por abstracciones de la imaginación. (Pérez Porto & Gardey, Definicion.de, 2012)

##### **1.3.4.1. Tipos de pensamiento**

✓ Deductivo: este tipo de pensamiento se da cuando se apropian de algunas



proposiciones o supuestos para llegar a obtener una conclusión. Es el pensamiento común por excelencia, se lo utiliza en el diario vivir, para comprender muchas acciones del medio circundante, para analizar lo que les sucede a los demás y a uno mismo, entre otras más.

- ✓ Inductivo: este pensamiento es lo contrario al deductivo, es decir sale desde algo particular hasta llegar a generalizarlo, se afirma que su veracidad se dará tanto de manera particular y que esta se mantendrá cuando se llegue a los términos generales.
- ✓ Analítico: este tipo de pensamiento es aquel que nace de la realidad a través de la lógica.
- ✓ Creativo: este tipo de pensamiento es el que tiene los artistas, en donde existe la libertad de expresión y por ende la libertad de pensamiento o modificación del mismo.
- ✓ Sistémico: es aquel que desea crear conceptos complejos mediante un sistema orgánico.
- ✓ Crítico: este pensamiento se da por medio de la observación de la realidad, ayudándonos a formar nuestra personalidad, mediante la obtención de respuestas para la moral, ética, inclinaciones de todo tipo, etc.
- ✓ Interrogativo: es en este pensamiento en donde cuestionamos aspectos de nuestra vida diaria.

### **1.3.5. Creatividad**

Es la capacidad de ver las cosas desde un nuevo punto de vista; producir algo nunca antes visto o discernir problemas que otros son incapaces de reconocer, y encontrar soluciones nuevas e inusuales. (Anastasi & Schaefer, 1971)

Por creatividad se entiende a la facultad que alguien tiene para crear y a la capacidad creativa de un individuo. Consiste en encontrar procedimientos o elementos para

desarrollar labores de manera distinta a la tradicional, con la intención de satisfacer un determinado propósito. (Peréz Porto & Merino, Definicion.de, 2012)

### **1.3.6. Pensamiento creativo**

Se puede decir que la creatividad es la capacidad de crear nuevas ideas, concepciones para así cubrir una necesidad. Perkins manifiesta que el pensamiento creativo tiene una característica importante, el de ser un pensamiento estructurado, capaz de llegar a resultados creativos. Una persona es creativa cuando conscientemente genera resultados alternos a los tradicionales pero apropiados al problema encontrado.

Perkins, menciona que cuando se fomenta la creatividad, los alumnos deben plasmar la misma tanto internamente mediante un pensamiento, una decisión, entre otras; como externamente mediante un experimento, obras de arte, entre otras. Es decir el pensamiento creativo debe ser el inicio y el final de la educación.

El pensamiento creativo, por lo tanto, es la creación de nuevas ideas, conceptos, soluciones, etc.; es el desarrollo de la habilidad de dar nuevas concepciones desde diversos puntos de vista, es decir es un original, siempre y cuando este pensamiento o solución planteada haya dado resultados positivos sea a una acción interna o externa.

El pensamiento creativo o también llamado divergente produce una variedad de posibilidades nuevas para un tema en específico. A lo largo del tiempo se ha creado diferentes test para la medición de la creatividad, siendo el de pensamiento creativo de Torrance el más conocido, pero con una falla que todos estos test tienen tiempo límite, lo que no es parte de la creatividad.

#### **1.3.6.1. Aspectos del pensamiento creativo**

✓ La creatividad tiene lugar en conjunto con intenso deseo y preparación.

Una mentira acerca de la creatividad es que esta se desarrolla sin trabajarla, es decir innatamente, Harman y Rheingold, manifiestan que la creatividad debe ser fomentada mediante un trabajo prolongado e intenso.

- ✓ La creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad.

Un pensador creativo, rechaza lo que parece obvio, corre riesgos, pone a límite sus habilidades, destrezas y su conocimiento. Estos no se satisfacen con lo que salga, al contrario siempre va más allá de sus posibilidades, en busca de algo mejor.

- ✓ La creatividad requiere un locus interno de evaluación en lugar de un locus externo.

La gente creativa tiene oculta la confianza en sí mismo, tanto para crear como para autoevaluarse, es decir buscan en ellos mismos la evaluación final de su trabajo. Es por esto que observamos que cuando estamos dando rienda suelta a nuestra creatividad, nos aislamos, trabajamos solos, alejados de las normas y reglas, por el tipo de evaluación hablada con anterioridad es que nos sentimos motivados a continuar creando, brindando mucho tiempo a estos proyectos, así como toda nuestra atención, ideas y habilidades, olvidándonos del mundo circundante, creando una capacidad de no distraernos, dejando a un lado a la evaluación extrínseca.

- ✓ La creatividad incluye reformular ideas.

Muchos teóricos coinciden que este aspecto es el que más comúnmente se realiza. Puesto que en muchas ocasiones el pensamiento creativo erra, y el ser humano es llamado a reformularse, para esto tiene que basarse en los esquemas existentes para encontrarle sentido y rumbo a su creatividad, es decir no podemos crear sin estar alejados de la realidad, debemos tener un punto medio en donde convergen las raíces de nuestro conocimiento y la creatividad.

Las personas creativas pueden ver los problemas desde diversas perspectivas, tiene la habilidad de observar el problema desde un punto real o lo que diga el mundo extrínseco, para luego ir variando perspectivas y dar posibles soluciones. Cuando una de estas soluciones falla es decir falla la solución creativa, la persona enseguida crea lazos con diferentes configuraciones, pudiendo de estas salir una excelente solución.

- ✓ La creatividad algunas veces puede ser facilitada alejándose de la involucración intensa por un tiempo para permitir un pensamiento que fluya con libertad.

Para crear pensamientos creativos en muchas ocasiones y dependiendo de la persona tiende a aislarse para dar uso de la creatividad, es decir bloquea los estímulos externos, esto se lo hace para que el pensamiento inconsciente salga a flote y por ende se cree muchos pensamientos creativos, es decir que las ideas fluyen libremente, dejando a un lado en el enfoque racional y crítico, Harman y Rheingold (1984) afirman que la mente inconsciente procesa mucha más información que lo que nos damos cuenta.

Por lo expuesto anteriormente la mente inconsciente tiene una manera diferente de observar y palpar diferentes situaciones así como de procesar las soluciones, es por este tipo de pensamiento que se han realizado muchos inventos en el transcurso de la historia.

Sin importar si la mente consciente realmente procesa información o si la mente consciente lo hace tan rápido que no nos damos cuenta, mucha gente creativa encuentra que cuando dejan de trabajar en un problema por un tiempo, algunas veces obtienen nuevas y útiles perspectivas. (Harman & Howard, 1984)

### **1.3.6.2. Características esenciales del pensamiento creativo**

Al desarrollar la creatividad debemos tomar en cuenta que no solo se da por el empleo de diferentes técnicas, si no que se debe también trabajar diferentes aspectos del pensamiento, las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son:

- ✓ La fluidez: en esta característica se necesita que el pensamiento divergente sea el que este a flote, generando muchas soluciones o ideas a un planteamiento, estamos acostumbrados a quedarnos con la primera idea que se nos viene a la mente, y no siempre es la mejor, es por eso que se debe explorar diferentes soluciones.
  
- ✓ La flexibilidad: en esta característica se deja abierta las opciones para diferentes soluciones, es decir brindamos un abanico de respuestas o soluciones a una problemática, teniendo de esta manera una visión más amplia de lo que estamos acostumbrados.

- ✓ La originalidad: al ser creativos encontramos originalidad en nuestros pensamientos, este es la característica más notoria del pensamiento creativo, al dar soluciones a los problemas viéndolos desde otro punto, nos hace ser innovadores, creadores de nuevas experiencias.
- ✓ La elaboración: esta característica es de gran importancia, pues el pensamiento creativo y valga la redundancia es crear, dar nuevas opciones para diferentes situaciones, en por esta característica que observamos que muchas actividades han dejado de hacerse de una manera tradicional y se ha implementado nuevos métodos para ahorrar tiempo, recurso, entre otras más.

### **1.3.6.3.Etapas del proceso creativo**

Dentro de las etapas del proceso creativo tenemos las más relevantes:

- ✓ Preparación: es la etapa en la que los pensadores observan el problema, mediante la exploración y revisión de sus características, del entorno en el que se desarrolla, aquí se define en que área del problema se quiere intervenir.
- ✓ Incubación: esta etapa nace en el momento en el que el pensador no está de acuerdo o conforme con la solución convencional planteada, aquí empieza a darse las posibles soluciones desde diferentes puntos de vista contrarios o alternos a lo convencional. En este proceso parecería que no se hiciera mucho, pero al contrario es una de las etapas que más creatividad genera, muchos autores catalogan esta etapa como la combustión de ideas. Muchos autores coinciden que en este proceso las ideas no solo provienen del pensamiento inconsciente, sino también del consciente pues se lo hace de una manera cognitiva y en un lapso no tan largo, pues una de las características de una persona creativa es crear ideas con mucha facilidad.
- ✓ Iluminación: esta es el resultado de las dos etapas anteriores, aquí se ve la solución más idónea al problema, es en donde el pensador genera su idea más clara, es decir es la concepción o nacer de la solución. Aquí se acomodan todas las ideas para resultar en una idea matriz.

- ✓ Verificación: como su nombre dice, es el proceso en donde verificamos si la idea concebida como solución da buenos resultados, o solo paso hacer un ejercicio mental.

#### **1.3.6.4.Desarrollo del pensamiento creativo**

En el desarrollo del pensamiento creativo intervienen dos aspectos: tanto la carga genética como el medio ambiente en el que se desenvuelve. Por lo que es de gran importancia analizar el medio ambiente en el que se desenvuelven las personas creativas.

En muchas ocasiones el ego de diferentes personas no permite o no da la importancia necesaria al medio en el que se desarrolla un niño para que adquiriera su capacidad creadora, sino al contrario dan gran importancia a los genes, sin tomar en cuenta que los dos aspectos van de la mano en el desarrollo de cualquier ámbito de un ser humano.

#### **1.3.6.5.El medio cultural y la creatividad**

Según Torrance una de las formas en que una cultura honra el talento creador se refleja en los ideales de los maestros de esa cultura y la clase de conducta que estos favorecen o tratan de combatir entre los niños. De los datos de este estudio podemos ver que existe íntima correspondencia entre las puntuaciones de una prueba de capacidad creadora y el grado según el cual los maestros consideran importantes las características particulares de la personalidad relacionadas con la capacidad creadora. De esta manera, dice Torrance que lo que es considerado como honorable en un país es también cultivado en ese mismo país. (Torrance, 1966)

El ambiente cultural tiende a fomentar o a retardar el desarrollo de determinadas clases de talento creador. Para investigar la relación existente entre el grado de trabajo creador y el grado en que determinadas culturas honran el talento creador. Torrance se valió de niños del primero hasta el sexto año en once diferentes culturas. A los niños se les hizo pasar una prueba de pensamiento creador y su calificación fue comparada con dos medidas del grado en que esas culturas honran el talento creador. (Torrance, 1966)

En las instituciones educativas se debe dar gran importancia al desarrollo del pensamiento creativo, pues los docentes debemos dejar de ser las enciclopedias sabelotodo, a ser una guía en la construcción y potencialización de las destrezas, capacidades y habilidades del niño, debemos dar la libertad creadora a estos últimos, para que de esta manera puedan generar sus propios conocimientos.

Gold ha formulado cierto número de directrices que pueden ser utilizadas por el personal de las escuelas para fomentar el esfuerzo creador:

- ✓ Se necesita un rico medio que estimule el pensamiento creador, cosa que parece ser esencial.
- ✓ Es importante el sostenimiento de considerable espontaneidad.
- ✓ Reconocer los esfuerzos creadores del niño y reforzar su capacidad creadora. Para que el niño sienta satisfacción personal de tener un espíritu creador.
- ✓ Deben estimularse las contribuciones de grupo a la capacidad creadora individual. El estímulo interpersonal del esfuerzo creador nos hace prever que pueden aparecer nuevas síntesis como resultado de las empresas de grupo.
- ✓ La importancia de la comunidad entera como estímulo para el esfuerzo creador. (Gold, 2009)

## **CAPÍTULO II**

### **2. METODOLOGÍA**

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

**Cuasi Experimental.-** Porque se trabajó con un grupo de niños y niñas, el que sirve para aplicar la ficha de observación antes y después de la aplicación de la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo”.

**Bibliográfica Documental.-** Debido a que la investigación tiene sus bases en investigaciones anteriores de diversos autores, lo que permitió poder consultar libros, textos, documentos en internet, entre otros, acerca de la problemática planteada.

**De Campo.-** Ya que se puede observar y palpar directamente la problemática existente.

#### **2.2.TIPO DE INVESTIGACIÓN**

**Descriptiva.-** En el momento que se registró, analizó e interpreto las condiciones existentes y también en el momento de observar las relaciones causa-efecto entre las variables de estudio.

**Exploratoria.-** Porque se recabó información por parte de los niños y niñas, con el fin de obtener datos necesarios para la investigación y así comprobar o no las hipótesis planteadas.

#### **2.3.MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

**Deductivo.-** Porque los conceptos consultados y validados son los que sirvieron como base para la investigación, ya que se parte de algo particular hasta llegar a enunciar en forma general el problema estudiado, y lograr llegar a conclusiones posteriores al estudio del problema enunciado.



**Inductivo.-** Este método nos sirvió en el momento de clasificar y analizar los datos obtenidos de cada individuo, así como también el estudio de estos los cuales sirven dentro de la investigación para la comprobación de la hipótesis.

**Analítico.-** Se evidencia en el momento de realizar el análisis de los datos obtenidos por medio de los instrumentos para poder establecer una conclusión.

**Histórico Legal.-** Porque se hace referencia a investigaciones anteriores, así como referencias bibliográficas de las dos variables.

## **2.4.TECNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS**

### **✓ Técnicas**

**Observación:** captó directamente al objeto investigado con la finalidad de visualizar la problemática en estudio y percibiendo la realidad que interesa en el trabajo mediante guías, cuaderno de notas, cámara, fotografías.

### **✓ Instrumentos**

**Ficha de observación:** es un instrumento de la investigación de campo que se utilizó para el registro los datos. Es el procedimiento de la investigación que permitió obtener la realidad de la investigación de manera metódica, sistematizada y ordena buscando establecer una relación entre la hipótesis y los hechos reales.

**Lista de cotejo:** es un instrumento que nos permitió consolidar los resultados obtenidos con la ficha de observación, datos que nos servirán para globalizar los resultados individuales.

## **2.5.POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **2.5.1. Población.**

Los elementos de la población son los siguientes:

### **Cuadro N.2.1. Población**

<b>EXTRACTO</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Niños y niñas	30	100%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Karina Tatiana Rodríguez Rojas

### **2.5.2. Muestra.**

La muestra está conformada con las mismas personas que son de la población debido a que la misma es pequeña.

### **2.6.PROCEDIMIENTO PARA EL ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.**

Para el procesamiento y análisis de datos se utilizó la estadística descriptiva, también el análisis parcial y dinámico, una vez recopilada la información, esta fue preparada para ser agrupada, clasificada y cuantificada la cual fue representada en cuadros y gráficos con la ayuda de programas informáticos como el Word y Excel de Microsoft, siguiendo el orden:

- ✓ Revisar la información
- ✓ Tabular la información
- ✓ Analizar los datos obtenidos
- ✓ Graficar e interpretar

**Gráfico estadístico:** De los datos obtenidos en los cuadros, se representó con cuadros de distribución porcentual utilizando la estadística descriptiva usando frecuencias, gráficos de barras y porcentajes de tal manera se visualice con claridad los resultados de cada una de las preguntas y fichas de observación.

**Análisis:** Se realizará un análisis cuantitativo, cualitativo a través de porcentajes y gráficos.

## **2.7.HIPÓTESIS.**

### **2.7.1. Hipótesis General**

La actividad física influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños/as de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

### **2.7.2. Hipótesis Específicas**

La actividad física a través de los juegos tradicionales mejora el desarrollo del pensamiento creativo de los niños/as de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

La actividad física a través de rondas estimula el desarrollo del pensamiento creativo de los niños/as de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

La actividad física a través de los juegos recreativos influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños/as de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

## **2.8.VARIABLES**

### **2.8.1. Variable independiente**

Actividad física

### **2.8.2. Variable dependiente**

Pensamiento creativo

## 2.9. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

### 2.9.1. Operacionalización de la hipótesis de graduación específica 1

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos tradicionales	Son expresiones culturales autóctonos o tradicionales propios de un país o una región, que se transmiten de generación a generación de padres a hijos durante un largo periodo de tiempo histórico que tiene la característica de sociabilizar e instruir las raíces de los pueblos de manera divertida, amena desarrollando las habilidades Psicomotrices básicas, genéricas y específicas. (Segovia, 1980)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Expresiones culturales</li> <li>✓ Sociabilizar</li> <li>✓ Habilidades motrices básicas, genéricas y específicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participa y disfruta ante las diferentes manifestaciones culturales</li> <li>✓ Socializa con sus pares</li> <li>✓ Realiza ejercicios para los movimientos de manos y dedos, armado (MIES, 2015)</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación</p>
Pensamiento creativo	Consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. (Peréz Porto & Merino, Definicion.de, 2008)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Habilidad</li> <li>✓ Ideas</li> <li>✓ Necesidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado</li> <li>✓ Describe imágenes que le gustan</li> <li>✓ Expresa sus necesidades de recreación. (MIES, 2015)</li> </ul>	

### 2.9.2. Operacionalización de la hipótesis de graduación específica 2

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Rondas	Son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. Las rondas son cantos rítmicos que se acompañan de una danza, casi siempre de disposición circular. (Carrillo Urrego, 2014)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Juego colectivo</li> <li>✓ Danza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Imita juegos mientras camina de un lugar a otro (aviones, carros, etc.)</li> <li>✓ Realiza movimientos mediante la comprensión de la letra de la canción (MIES, 2015)</li> </ul>	TÉCNICA Observación
Pensamiento creativo	Consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. (Pérez Porto & Merino, Definicion.de, 2008)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Habilidad</li> <li>✓ Ideas</li> <li>✓ Necesidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado</li> <li>✓ Describe imágenes que le gustan</li> <li>✓ Expresa sus necesidades de recreación. (MIES, 2015)</li> </ul>	INSTRUMENTO Ficha de observación

### 2.9.3. Operacionalización de la hipótesis de graduación específica 3

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos recreativos	El juego recreativo es el conjunto de acciones utilizadas para divertirse y su principal objetivo es el de lograr diversión de quienes lo ejecuten.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conjunto de acciones</li> <li>✓ Diversión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cumple acciones complejas que implican dos o más acciones</li> <li>✓ Realiza juegos de parejas en los diferentes rincones</li> </ul>	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación
Pensamiento creativo	Consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. (Pérez Porto & Merino, Definicion.de, 2008)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Habilidad</li> <li>✓ Ideas</li> <li>✓ Necesidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado</li> <li>✓ Describe imágenes que le gustan</li> <li>✓ Expresa sus necesidades de recreación. (MIES, 2015)</li> </ul>	

## 2.10. MARCO LÓGICO

<b>FORMULACION DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPOTESIS GENERAL</b>
¿La actividad física influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016?	Demostrar que la actividad física influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016	La actividad física influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016
<b>PROBLEMAS DERIVADOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPOTESIS ESPECIFICAS</b>
¿La actividad física a través de los juegos tradicionales mejora el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016?	Demostrar que la actividad física a través de los juegos tradicionales mejora el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016	La actividad física a través de los juegos tradicionales mejora el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016
¿La actividad física a través de rondas estimula el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016?	Constatar que la actividad física a través de rondas estimula el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016	La actividad física a través de rondas estimula el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016
¿La actividad física a través de los juegos recreativos influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016?	Verificar que la actividad física a través de los juegos recreativos influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016	La actividad física a través de los juegos recreativos influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

## **CAPÍTULO III**

### **3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.**

#### **3.1.TEMA**

Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo”

#### **3.2.PRESENTACIÓN**

Te invito a imaginarte como sería vivir en la época en que los hombres y mujeres vivían en cavernas, el frío que ellos sentían y como poco a poco empezó la creatividad a formar parte de ellos, logrando crear armas para la caza, el descubrimiento del fuego, de la rueda, entre muchas cosas más.

En la actualidad vivimos con muchas comodidades gracias al desarrollo del pensamiento creativo, muchas cosas tanto para bien y para mal se han creado. El poder de nuestra imaginación y creatividad y su posterior concreción se ha vuelto vital en nuestra sociedad.

Es así que las docentes de párvulos deben generar actividades innovadoras, potenciadoras del pensamiento creativo. Y es con esta idea que se presenta esta guía de actividad física que en su mayoría se enfoca a trabajar con la metodología del juego trabajo, para desarrollar el pensamiento creativo de los niños y niñas en su primera infancia.

#### **3.3.OBJETIVOS**

##### **Objetivo General**

Desarrollar el pensamiento creativo, expresada en la capacidad imaginativa creativa con la metodología del juego trabajo en los niños y niñas de 2 a 3 años de Educación Inicial.



## **Objetivos Específicos**

- ✓ Conocer las costumbres y tradiciones de nuestro entorno inmediato a través de los juegos tradicionales.
- ✓ Incrementar la creatividad mediante la rondas, manifestada en nuevos cánticos creados por los niños y niñas, acerca de su diario vivir.
- ✓ Aumentar el pensamiento creativo a través de los juegos recreativos mediante la adquisición de destreza en los mismos, las cuales se verán reflejadas en la capacidad imaginativa del niño o niña.

## **3.4.FUNDAMENTACIÓN**

### **Técnicas de actividad física para desarrollar la creatividad**

#### **Juego tradicional**

Son expresiones culturales autóctonos o tradicionales propios de un país o una región, que se transmiten de generación a generación de padres a hijos durante un largo periodo de tiempo histórico que tiene la característica de sociabilizar e instruir las raíces de los pueblos de manera divertida, amena desarrollando las habilidades Psicomotrices básicas, genéricas y específicas. (Segovia, 1980)

Inmerso en el extenso contenido de juegos y lúdica se encuentran los juegos tradicionales, que son los que perduran en el tiempo y espacio, estos son pasados de generación en generación, sin perder lo más importante su esencia, esto se lo hace mediante la transmisión oral. Como ejemplo podemos mencionar: las tortas, bolas, trompo y otros de imitación a la vida cotidiana según la cultura indígena. Los juegos tradicionales son eso, expresión de la cultura; llámese dominante, alternativa, sub - cultura o contra cultura, pero parten de allí, de cada retazo de la realidad; independiente desde la perspectiva que ésta sea mirada, los juegos tradicionales se encuentran inmersos y más que estar inmersos, por decirlo así, son un resumen de lo real y no son ajenos a las súper y micro estructuras que los grupos sociales crean, entretejen; brotan

de allí, de las relaciones injustas, de los sistemas de poder, de relaciones subjetivas, de éticas y estéticas que tienen su asiento en la vida de los hombres y mujeres que a diario hacen historia; que trabajan, estudian, sostienen relaciones de poder, opciones religiosas, gustos musicales etc.

## **Ronda**

Son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. Las rondas son cantos rítmicos que se acompañan de una danza, casi siempre de disposición circular. (Carrillo Urrego, 2014)

Las rondas son muy versátiles y su utilidad muy amplia, además de ser motivadoras y entretenidas generan un espacio de desarrollo cognitivo, pues mediante estas se desarrolla los ámbitos motrices, de lenguaje, psicológicos, emocionales; es decir es una actividad completa que influye positivamente en el desarrollo de los niños y niñas.

Las características que presenta la ronda, son:

- ✓ Canto
- ✓ Danza
- ✓ Recitación
- ✓ Diálogo
- ✓ Juego
- ✓ Es libre
- ✓ Innata
- ✓ Produce placer
- ✓ Es activa

Las rondas se constituyen en una actividad lúdica en la que el niño baila, canta, narra cuentos, etc.; es un importante recurso metodológico didáctico, pues se convierte en un apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, al transmitirse cultura, tradición por medio de estos se convierte en un elemento de suma importancia no solo en aspectos educativos, sino también en el ámbito de desarrollo social, motor y emocional.

## **Juego recreativo**

El juego recreativo es el conjunto de acciones utilizadas para divertirse y su principal objetivo es el de lograr diversión de quienes lo ejecuten. Es una actividad lúdica, divertida, en la que se transmite emociones, alegrías, salud, estímulos, permitiendo la relación con otras personas.

Todo juego es recreativo, divertido y entretenido por más que este tenga un objetivo didáctico, esa es su principal característica, sin olvidarnos que en todo juego aprendemos es decir desarrollamos nuestra capacidad intelectual, habilidades y destrezas; también nos ayuda a desarrollar aspectos psicológicos y emocionales.

Por lo regular siempre en los juegos existe competencia, pero esa no es la función de los juegos recreativos, pues estos no son obligados a nadie, al contrario aquí no interesa quien gana o pierde, sino lo recreativo de la actividad.

Como actividad puramente recreativa, por lo tanto, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada. (Pérez Porto, 2008)

Estos juegos pueden ser realizados al aire libre como también bajo techo o en sectores limitados, esto de acuerdo a la característica del juego, reglas incorporadas, objetivo a lograr y número de jugadores.

Los juegos recreativos se diferencian de los deportes en el afán competitivo de éstos últimos, donde el objetivo final es conseguir la victoria. En otras palabras, el deporte es una competencia que siempre arroja un resultado. (Pérez Porto, 2008)

### **3.5.CONTENIDO**

La presente guía está diseñada con treinta juegos clasificados en tres bloques de diez ejercicios cada uno. El primer bloque contiene juegos tradicionales, el segundo bloque

rondas, y el tercer bloque está conformado por juegos recreativos, bloques que son presentados con el mismo fin, el de desarrollar el pensamiento creativo.

Es así que la presente guía ha sido diseñada en sus contenidos de la siguiente manera:

## **PRESENTACIÓN**

El florón

## **PRÓLOGO**

El patio de mi casa

## **OBJETIVOS**

Un puente se ha caído

## **FUNDAMENTACIÓN**

Aserrín aserrán

## **BLOQUE 1**

Tengo una muñeca vestida de azul

## **JUEGOS TRADICIONALES**

Pom pim pom pim colorado

La rayuela

## **BLOQUE 3**

Ensacados

## **JUEGOS RECREATIVOS**

Bolas

Obstáculos

La soga

Ula ula

Estatuas

Las cogidas

Capitán manda

Las escondidas

El baile de las sillas

A rodar

La gallinita ciega

A bailar

Quemados

Fútbol

El baile de la manzana

La comidita

## **BLOQUE 2**

La tienda

## **RONDAS**

Carros

El gato y el ratón

## **BIBLIOGRAFÍA**

El lobo

Agua de limón

El sol

### 3.6.OPERATIVIDAD.

**CUADRO N.3.1.** Operatividad del proyecto

ACTIVIDADES	OBJETIVOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	FECHA	RESPONSABLES	BENEFICIARIOS
Realización de diagnóstico sobre el pensamiento creativo	Realizar diagnóstico sobre el pensamiento creativo en los niños y niñas, antes de la aplicación de la guía	Recolectar datos por medio de la ficha de observación acerca del pensamiento creativo de los niños y niñas.	13/09/2016	Lcda. Karina Tatiana Rodríguez Rojas	Niñas y niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Sonrisitas”
Aplicación de la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo” con juegos tradicionales	Aplicar la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo” con juegos tradicionales	Realizar juegos tradicionales, los mismos que están enfocados en actividades tradicionales del sector, desarrollando su creatividad	13/10/2016	Lcda. Karina Tatiana Rodríguez Rojas	Niñas y niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Sonrisitas”
Aplicación de la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo” con rondas	Aplicar la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo” con juegos rondas	Realizar rondas, las que pueden tener variaciones de acuerdo a los deseos de los niños, desarrollando así su creatividad	15/11/2016	Lcda. Karina Tatiana Rodríguez Rojas	Niñas y niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Sonrisitas”

Aplicación de la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo” con juegos recreativos	Aplicar la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo” con juegos recreativos	Realizar juegos recreativos, en estas les presentamos juegos del diario vivir, con el fin de que cada niño de solución a los mismos	15/12/2016	Lcda. Karina Tatiana Rodríguez Rojas	Niñas y niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Sonrisitas”
Realización de diagnóstico sobre el pensamiento creativo de los niños y niñas	Realizar diagnóstico sobre el pensamiento creativo de los niños y niñas	Recolectar datos por medio de la ficha de observación acerca del pensamiento creativo de los niños y niñas	29/12/2016	Lcda. Karina Tatiana Rodríguez Rojas	Niñas y niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Sonrisitas”

## CAPÍTULO IV

### 4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Lista de cotejo de la ficha de observación aplicada a niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir CIBV “Sonrisitas”. Bloque 1 Juegos Tradicionales.

Cuadro N.4.1. Lista de cotejo. Bloque 1 Juegos Tradicionales

NIÑOS	CONTENIDOS A EVALUAR																	
	Participa y disfruta ante las diferentes manifestaciones culturales						Socializa con sus pares						Realiza ejercicios para los movimientos de manos y dedos, armado					
	ANTES			DESPUÉS			ANTES			DESPUÉS			ANTES			DESPUÉS		
	D	P	N	D	P	N	D	P	N	D	P	N	D	P	N	D	P	N
1	X			X			X			X				X				
2			X	X					X	X					X			
3			X	X					X	X				X			X	
4			X		X				X	X					X		X	
5			X		X				X		X				X		X	
6			X	X			X			X					X	X		
7	X			X				X		X				X		X		
8		X		X				X		X					X	X		
9			X	X					X	X					X		X	
10			X		X				X		X				X		X	
11			X	X				X		X				X		X		
12		X		X				X		X					X		X	
13		X		X				X		X					X		X	
14			X		X				X		X				X		X	
15			X		X				X			X			X			X
16			X		X				X		X				X			X
17			X		X				X		X				X		X	
18	X			X			X			X					X	X		
19	X			X			X			X				X		X		
20			X	X					X	X					X			
21			X	X					X	X					X	X		

22			X	X					X	X					X			X
23			X		X		X			X					X	X		
24		X		X				X		X					X		X	
25		X		X				X		X					X	X		
26		X		X			X			X					X	X		
27		X		X				X		X					X	X		
28			X		X				X		X				X			X
29			X		X				X			X			X			X
30	X			X			X			X				X		X		
TOTAL	5	7	18	20	10	0	7	8	15	22	6	2	4	6	20	18	7	5

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

D= Domina el logro

P= En Proceso de dominar el logro

N= No consigue el logro



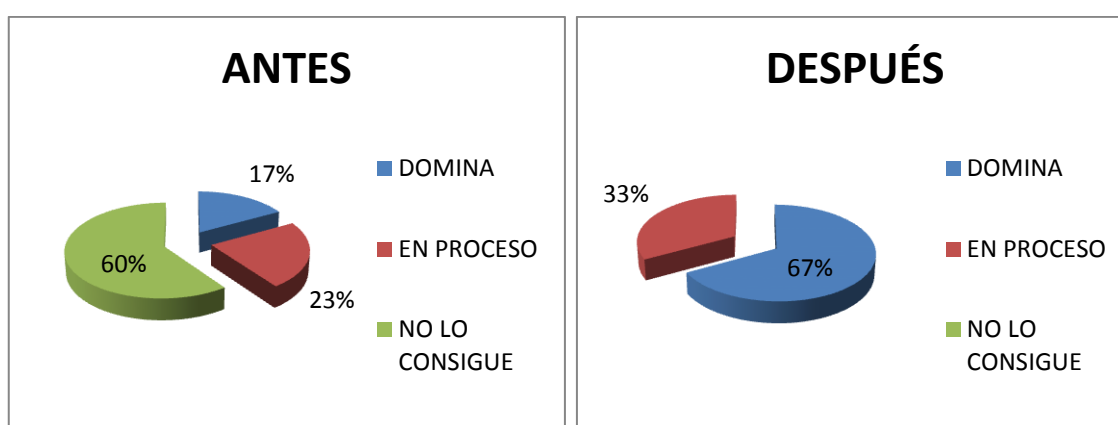
**Cuadro N.4.2. Participa y disfruta ante las diferentes manifestaciones culturales**

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>DOMINA EL LOGRO</b>	<b>5</b>	<b>17%</b>	<b>20</b>	<b>67%</b>
<b>EN PROCESO</b>	<b>7</b>	<b>23%</b>	<b>10</b>	<b>33%</b>
<b>NO LO CONSIGUE</b>	<b>18</b>	<b>60%</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** lista de comparación

**Gráfico N.4.1. Participa y disfruta ante las diferentes manifestaciones culturales**



**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** lista de comparación

**Análisis.**

En la pregunta si Participa y disfruta ante las diferentes manifestaciones culturales: en no lo consigue tenemos a 18 niños que representan el 60%, en proceso tenemos a 7 niños que representa el 23% y en domina el logro tenemos a 5 niños que representa el 17%. Luego de la aplicación de la guía se obtienen los siguientes datos: en no lo consigue no hay frecuencia ni porcentaje, en proceso tenemos a 10 niños que representa el 33% y en domina el logro tenemos a 20 niños que representa el 67%.

**Interpretación.**

En este contenido hemos evaluado como el niño participa en los juegos tradicionales que hemos realizado a través de la guía, es decir como el participa en los mismos como se relaciona con los demás y si no lo hace en un principio como va adquiriendo ideas de participar en las mismas, fomentando así la creatividad para participar y relacionarse.

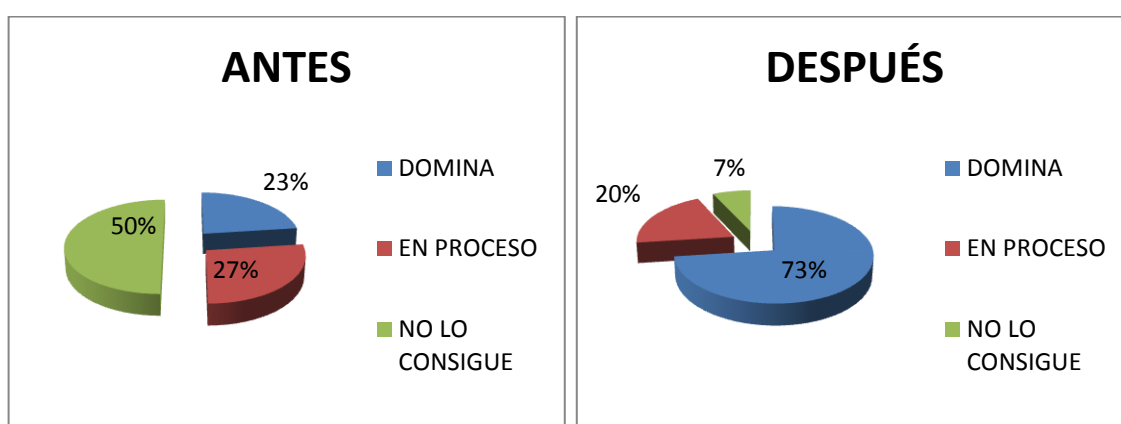
**Cuadro N.4.3. Socializa con sus pares**

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>DOMINA EL LOGRO</b>	<b>7</b>	<b>23%</b>	<b>22</b>	<b>73%</b>
<b>EN PROCESO</b>	<b>8</b>	<b>27%</b>	<b>6</b>	<b>20%</b>
<b>NO LO CONSIGUE</b>	<b>15</b>	<b>50%</b>	<b>2</b>	<b>7%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** lista de comparación

**Gráfico N.4.2. Socializa con sus pares**



**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** lista de comparación

**Análisis.**

En la pregunta si Socializa con sus pares: en no lo consigue tenemos a 15 niños que representan el 50%, en proceso tenemos a 8 niños que representa el 27% y en domina el logro tenemos a 7 niños que representa el 23%. Luego de la aplicación de la guía se obtienen los siguientes datos: en no lo consigue tenemos a 2 niños que representan el 7%, en proceso tenemos a 6 niños que representa el 20% y en domina el logro tenemos a 22 niños que representa el 73%.

**Interpretación.**

Al igual que en el contenido evaluado anteriormente, como se puede observar al principio no tenían una buena socialización y miedo a participar en estos juegos, pero después de aplicar los juegos y por iniciativa propia van haciéndolo, demostrando así su creatividad para relacionarse.

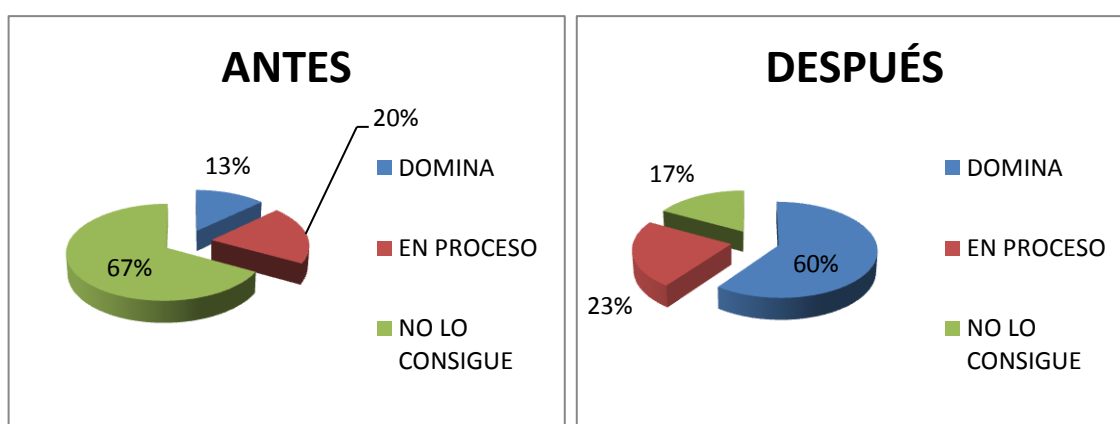
**Cuadro N.4.4. Realiza ejercicios para los movimientos de manos y dedos, armado**

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>DOMINA EL LOGRO</b>	<b>4</b>	<b>13%</b>	<b>18</b>	<b>60%</b>
<b>EN PROCESO</b>	<b>6</b>	<b>20%</b>	<b>7</b>	<b>23%</b>
<b>NO LO CONSIGUE</b>	<b>20</b>	<b>67%</b>	<b>5</b>	<b>17%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** lista de comparación

**Gráfico N.4.3. Realiza ejercicios para los movimientos de manos y dedos, armado**



**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** lista de comparación

**Análisis.**

En la pregunta si Realiza ejercicios para los movimientos de manos y dedos, armado: en no lo consigue tenemos a 20 niños que representan el 67%, en proceso tenemos a 6 niños que representa el 20% y en domina el logro tenemos a 4 niños que representa el 13%. Luego de la aplicación de la guía se obtienen los siguientes datos: en no lo consigue tenemos a 5 niños que representan el 17%, en proceso tenemos a 7 niños que representa el 23% y en domina el logro tenemos a 18 niños que representa el 60%.

**Interpretación.**

Como se puede observar después de ir fomentando la creatividad en los niños mediante la actividad física que se realizó en los juegos tradicionales, estos son capaces de realizar armado de torres, de legos sin necesidad de tener un ejemplo al frente o de que le ayuden en el proceso.

**4.1.2. Lista de cotejo de la ficha de observación aplicada a niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir CIBV “Sonrisitas”. Bloque 2 Rondas.**

**Cuadro N.4.5. Lista de cotejo. Bloque 2 Rondas**

		CONTENIDOS A EVALUAR											
NIÑOS	Imita juegos mientras camina de un lugar a otro (aviones, carros, etc.)						Realiza movimientos mediante la comprensión de la letra de la canción						
	ANTES			DESPUÉS			ANTES			DESPUÉS			
	D	P	N	D	P	N	D	P	N	D	P	N	
1	X			X			X			X			
2	X			X				X		X			
3			X	X					X	X			
4			X		X				X	X			
5			X		X				X		X		
6		X		X					X	X			
7	X			X				X		X			
8			X	X					X	X			
9	X			X				X		X			
10			X		X				X		X		
11		X		X					X	X			
12			X	X					X	X			
13		X		X					X		X		
14			X		X				X			X	
15			X		X				X			X	
16			X			X			X		X		
17			X		X				X		X		
18	X			X			X			X			
19			X	X					X	X			
20			X	X					X	X			
21	X			X			X			X			
22			X			X			X	X			
23			X		X				X	X			

24		X		X					X	X		
25			X	X					X	X		
26			X	X					X	X		
27		X		X					X	X		
28			X			X			X		X	
29			X			X			X			X
30		X		X				X		X		
TOTAL	6	6	18	19	7	4	3	4	23	21	6	3

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

D= Domina el logro

P= En Proceso de dominar el logro

N= No consigue el logro

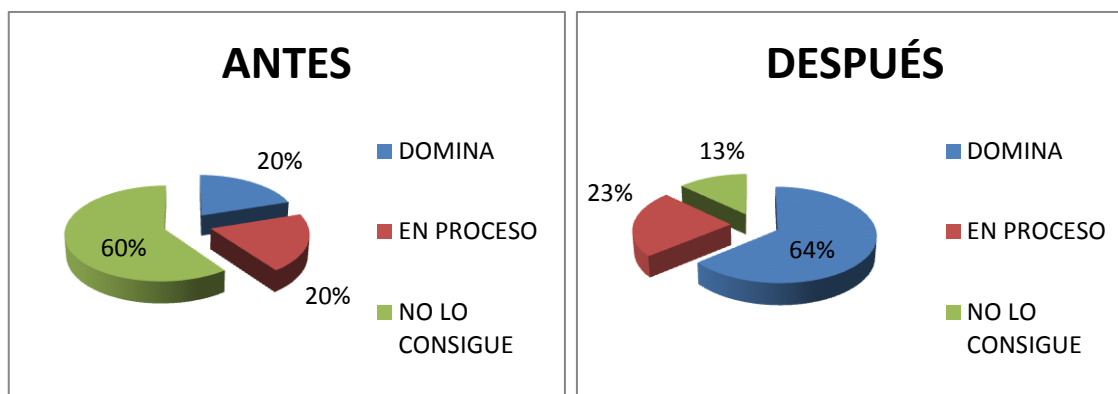
**Cuadro N.4.6. Imita juegos mientras camina de un lugar a otro (aviones, carros, etc.)**

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>DOMINA EL LOGRO</b>	<b>6</b>	<b>20%</b>	<b>19</b>	<b>64%</b>
<b>EN PROCESO</b>	<b>6</b>	<b>20%</b>	<b>7</b>	<b>23%</b>
<b>NO LO CONSIGUE</b>	<b>18</b>	<b>60%</b>	<b>4</b>	<b>13%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

**Gráfico N.4.4. Imita juegos mientras camina de un lugar a otro (aviones, carros, etc.)**



**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

**Análisis.**

En la pregunta si Imita juegos mientras camina de un lugar a otro (aviones, carros, etc.), en no lo consigue tenemos a 18 niños que representan el 60%, en proceso tenemos a 6 niños que representa el 20% y en domina el logro tenemos a 6 niños que representa el 20%. Luego de la aplicación de la guía se obtienen los siguientes datos: en no lo consigue tenemos a 4 niños que representan el 13%, en proceso tenemos a 7 niños que representa el 23% y en domina el logro tenemos a 19 niños que representa el 64%.

**Interpretación.**

El niño si no es motivado correctamente en su lado creativo, no podremos verlo realizando o imitando a sonidos y movimientos del medio que le rodea, e imaginándose otros que no los ha visto.

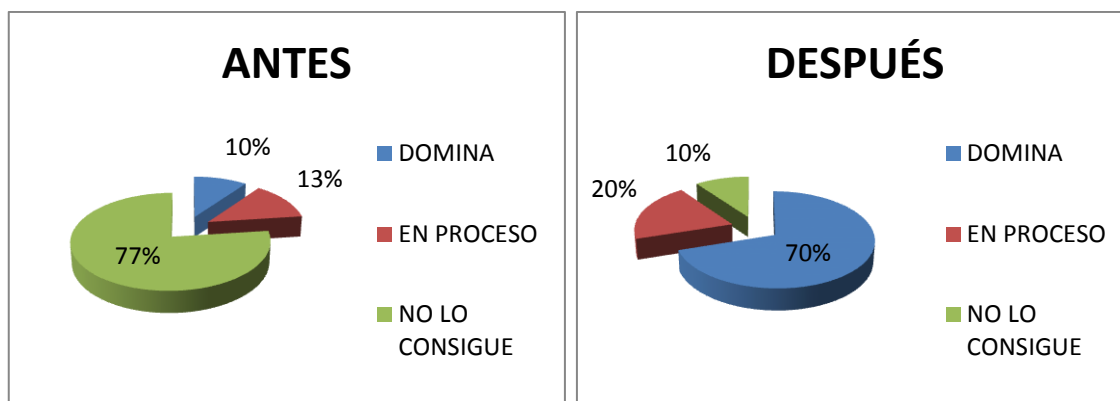
**Cuadro N.4.7. Realiza movimientos mediante la comprensión de la letra de la canción**

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>DOMINA EL LOGRO</b>	<b>3</b>	<b>10%</b>	<b>21</b>	<b>70%</b>
<b>EN PROCESO</b>	<b>4</b>	<b>13%</b>	<b>6</b>	<b>20%</b>
<b>NO LO CONSIGUE</b>	<b>23</b>	<b>77%</b>	<b>3</b>	<b>10%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Karina Tatiana Rodríguez Rojas

Fuente: Ficha de observación

**Gráfico N.4.5. Realiza movimientos mediante la comprensión de la letra de la canción**



Elaborado por: Karina Tatiana Rodríguez Rojas

Fuente: Ficha de observación

**Análisis.**

En la pregunta si Realiza movimientos mediante la comprensión de la letra de la canción, en no lo consigue tenemos a 23 niños que representan el 77%, en proceso tenemos a 4 niños que representa el 13% y en domina el logro tenemos a 3 niños que representa el 10%. Luego de la aplicación de la guía se obtienen los siguientes datos, en no lo consigue tenemos a 3 niños que representan el 10%, en proceso tenemos a 6 niños que representa el 20% y en domina el logro tenemos a 19 niños que representa el 70%.

**Interpretación.**

El baile es una actividad en la que más creatividad se observa, por eso mediante las rondas que son bailes populares vemos incrementado este aspecto que es tan importante en el desarrollo de la niña y niño.

**4.1.3. Lista de cotejo de la ficha de observación aplicada a niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir CIBV “Sonrisitas”. Bloque 3 Juegos Recreativos.**

**Cuadro N.4.8. Lista de cotejo. Bloque 3 Juegos Recreativos**

CONTENIDOS A EVALUAR												
NIÑOS	Cumple acciones complejas que implican dos o más acciones						Realiza juegos de parejas en los diferentes rincones					
	ANTES			DESPUÉS			ANTES			DESPUÉS		
	D	P	N	D	P	N	D	P	N	D	P	N
1	X		X	X			X			X		
2			X	X					X	X		
3			X	X					X	X		
4			X		X				X	X		
5			X		X				X		X	
6			X	X					X	X		
7	X			X					X	X		
8		X		X					X			X
9			X	X					X	X		
10			X		X				X		X	
11			X	X					X	X		
12		X		X					X	X		
13		X		X					X	X		
14			X		X			X			X	
15			X		X				X			X
16			X		X				X		X	
17			X		X				X			X
18	X			X					X	X		
19	X			X					X	X		
20			X	X					X	X		
21			X	X					X			X



22				X					X	X		
23			X		X				X		X	
24		X		X					X	X		
25		X		X					X	X		
26		X		X					X			X
27		X		X					X	X		
28			X		X				X		X	
29			X		X				X			X
30	X			X				X		X		
TOTAL	5	7	18	20	10	0	1	2	27	18	6	6

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

D= Domina el logro

P= En Proceso de dominar el logro

N= No consigue el logro

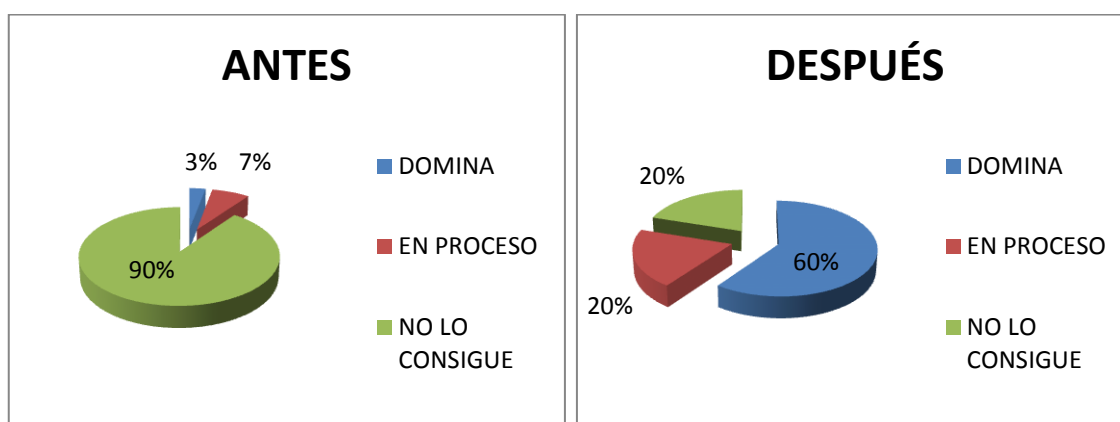
**Cuadro N.4.9. Cumple acciones complejas que implican dos o más acciones**

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>DOMINA EL LOGRO</b>	<b>1</b>	<b>3%</b>	<b>18</b>	<b>60%</b>
<b>EN PROCESO</b>	<b>2</b>	<b>7%</b>	<b>6</b>	<b>20%</b>
<b>NO LO CONSIGUE</b>	<b>27</b>	<b>90%</b>	<b>6</b>	<b>20%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

**Gráfico N.4.6. Cumple acciones complejas que implican dos o más acciones**



**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

**Análisis.**

En la pregunta si Cumple acciones complejas que implican dos o más acciones, en no lo consigue tenemos a 27 niños que representan el 90%, en proceso tenemos a 2 niños que representa el 7% y en domina el logro tenemos a 2 niños que representa el 3%. Luego de la aplicación de la guía se obtienen los siguientes datos, en no lo consigue tenemos a 6 niños que representan el 20%, en proceso tenemos a 6 niños que representa el 20% y en domina el logro tenemos a 18 niños que representa el 60%.

**Interpretación.**

Si es trabajado el pensamiento creativo de los niños y niñas podemos observar como estos son capaces de resolver problemas o realizar acciones, como es en el caso de esta destreza, en donde al niño se le dice la acción a cumplir y él tiene que ver como lo cumple.

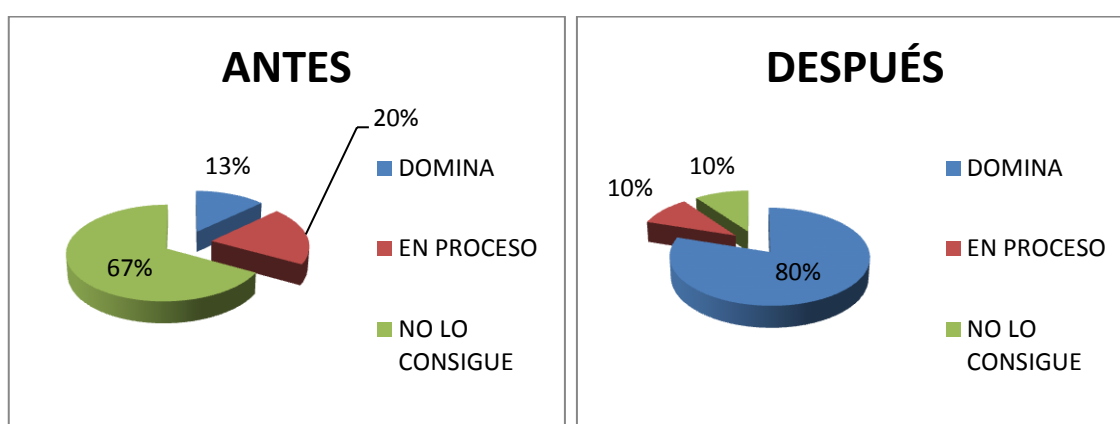
**Cuadro N.4.10. Realiza juegos de parejas en los diferentes rincones**

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>DOMINA EL LOGRO</b>	<b>4</b>	<b>13%</b>	<b>24</b>	<b>80%</b>
<b>EN PROCESO</b>	<b>6</b>	<b>20%</b>	<b>3</b>	<b>10%</b>
<b>NO LO CONSIGUE</b>	<b>20</b>	<b>67%</b>	<b>3</b>	<b>10%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

**Gráfico N.4.7. Realiza juegos de parejas en los diferentes rincones**



**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

### **Análisis.**

En la pregunta si Realiza juegos de parejas en los diferentes rincones, en no lo consigue tenemos a 20 niños que representan el 67%, en proceso tenemos a 6 niños que representa el 20% y en domina el logro tenemos a 4 niños que representa el 13%. Luego de la aplicación de la guía se obtienen los siguientes datos, en no lo consigue tenemos a 3 niños que representan el 10%, en proceso tenemos a 3 niños que representa el 10% y en domina el logro tenemos a 24 niños que representa el 80%.

### **Interpretación.**

El trabajo que se realiza en los rincones de trabajo del CIBV, es de suma importancia, pues es aquí en donde los niños dan rienda suelta a su imaginación y creatividad; el jugar con diferentes objetos simulando que son otros dan un gran impulso al pensamiento creativo.

**4.1.4. Lista de cotejo de la ficha de observación aplicada a niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir CIBV “Sonrisitas”. Pensamiento Creativo.**

**Cuadro N.4.11. Lista de cotejo. Pensamiento Creativo**

CONTENIDOS A EVALUAR																				
NIÑOS	Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado						Describe imágenes que le gustan						Expresa sus necesidades de recreación							
	ANTES			DESPUÉS			ANTES			DESPUÉS			ANTES			DESPUÉS				
	D	P	N	D	P	N	D	P	N	D	P	N	D	P	N	D	P	N		
1	X			X			X			X				X			X			
2			X	X					X	X					X			X		
3			X	X					X	X				X			X			
4			X			X			X	X						X	X			
5			X			X			X			X				X		X		
6			X	X			X			X						X	X			
7	X			X					X	X				X			X			
8		X		X					X	X						X	X			
9			X	X					X	X						X	X			
10			X		X				X			X				X		X		
11			X	X					X	X				X			X			
12		X		X					X	X					X		X			
13		X		X					X	X					X		X			
14			X			X			X		X					X	X			
15			X	X					X	X						X			X	
16			X	X					X	X						X			X	
17			X	X					X		X					X		X		
18			X	X			X			X						X	X			
19			X	X			X			X				X			X			
20			X	X					X	X					X		X			
21			X	X					X	X						X	X			
22			X	X					X	X						X			X	

23			X		X		X			X					X	X		
24		X		X				X		X					X	X		
25		X		X				X		X					X	X		
26		X		X					X	X					X	X		
27		X		X					X	X					X	X		
28			X		X				X	X					X	X		
29			X		X				X			X			X	X		
30	X			X					X	X				X		X		
TOTAL	3	7	20	23	4	3	5	2	23	25	2	3	4	6	20	24	3	3

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

D= Domina el logro

P= En Proceso de dominar el logro

N= No consigue el logro

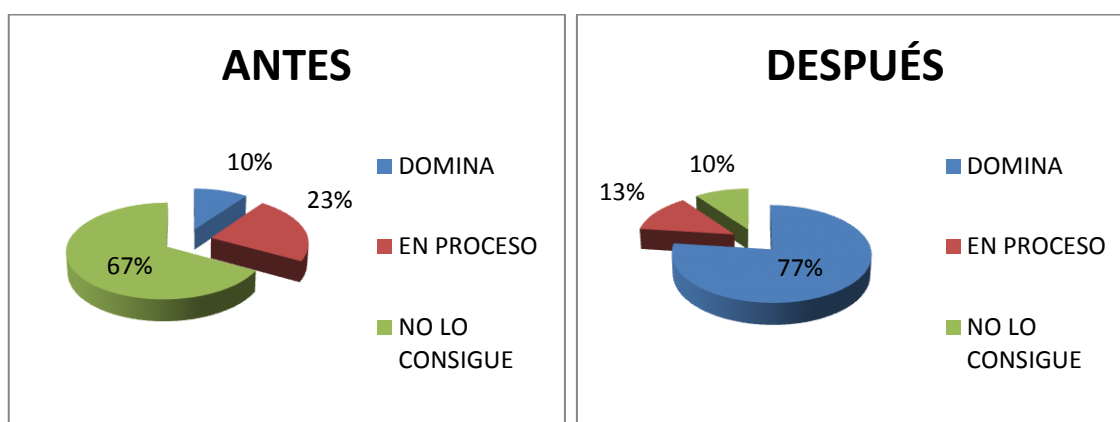
**Cuadro N.4.12. Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado**

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>DOMINA EL LOGRO</b>	<b>3</b>	<b>10%</b>	<b>23</b>	<b>77%</b>
<b>EN PROCESO</b>	<b>7</b>	<b>23%</b>	<b>4</b>	<b>13%</b>
<b>NO LO CONSIGUE</b>	<b>20</b>	<b>67%</b>	<b>3</b>	<b>10%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

**Gráfico N.4.8. Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado**



**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

**Análisis.**

En la pregunta si Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado, en no lo consigue tenemos a 20 niños que representan el 67%, en proceso tenemos a 7 niños que representa el 23% y en domina el logro tenemos a 3 niños que representa el 10%. Luego de la aplicación de la guía se obtienen los siguientes datos, en no lo consigue tenemos a 3 niños que representan el 10%, en proceso tenemos a 4 niños que representa el 13% y en domina el logro tenemos a 23 niños que representa el 77%.

**Interpretación.**

Los niños y niñas luego de haber realizado ejercicios de actividad física enfocados al desarrollo del pensamiento creativo, son capaces de realizar diferentes figuras sin un modelo dado, es decir dando la libertad de expresión y es aquí en donde se evidencia el trabajo de la creatividad.

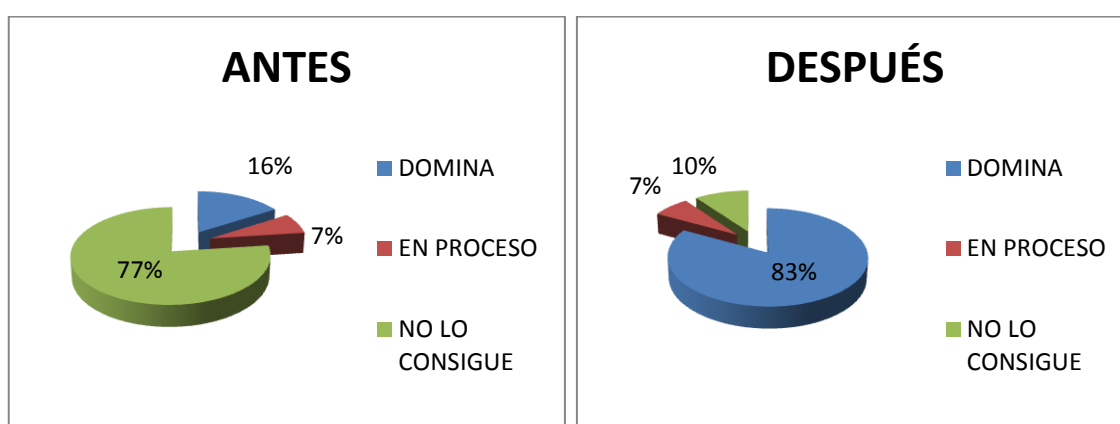
**Cuadro N.4.13. Describe imágenes que le gustan**

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>DOMINA EL LOGRO</b>	<b>5</b>	<b>16%</b>	<b>25</b>	<b>83%</b>
<b>EN PROCESO</b>	<b>2</b>	<b>7%</b>	<b>2</b>	<b>7%</b>
<b>NO LO CONSIGUE</b>	<b>23</b>	<b>77%</b>	<b>3</b>	<b>10%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

**Gráfico N.4.9. Describe imágenes que le gustan**



**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

### **Análisis.**

En la pregunta si Describe imágenes que le gustan, en no lo consigue tenemos a 23 niños que representan el 77%, en proceso tenemos a 2 niños que representa el 7% y en domina el logro tenemos a 5 niños que representa el 16%. Luego de la aplicación de la guía se obtienen los siguientes datos, en no lo consigue tenemos a 3 niños que representan el 10%, en proceso tenemos a 2 niños que representa el 7% y en domina el logro tenemos a 25 niños que representa el 83%.

### **Interpretación.**

Luego de haber implementado la guía de actividad física “Moviendo mi Cuerpo”, se puede evidenciar como el niño ya tiene incrementado su pensamiento creativo, esto lo evidenciamos al describir imágenes de diferentes situaciones y objetos, así no las haya visto antes.

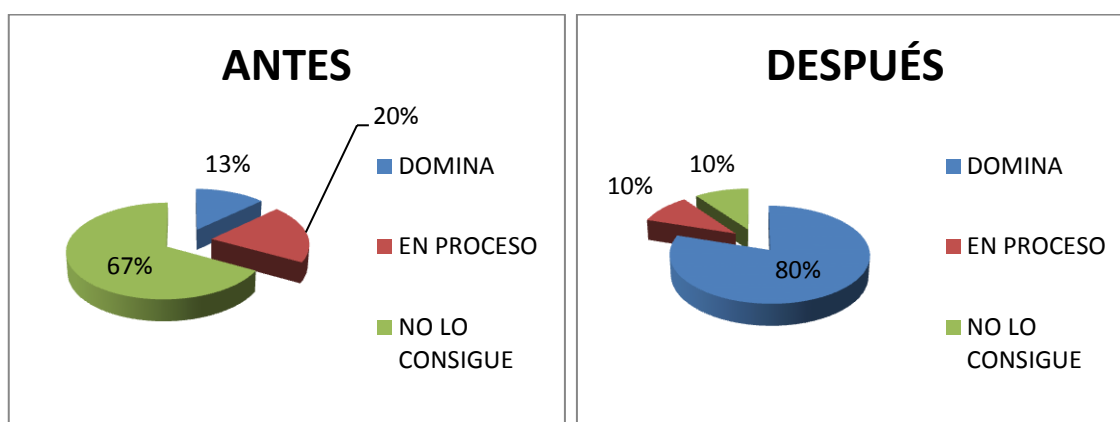
**Cuadro N.4.14. Expresa sus necesidades de recreación**

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>DOMINA EL LOGRO</b>	<b>4</b>	<b>13%</b>	<b>24</b>	<b>80%</b>
<b>EN PROCESO</b>	<b>6</b>	<b>20%</b>	<b>3</b>	<b>10%</b>
<b>NO LO CONSIGUE</b>	<b>20</b>	<b>67%</b>	<b>3</b>	<b>10%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

**Gráfico N.4.10. Expresa sus necesidades de recreación**



**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

**Fuente:** Ficha de observación

**Análisis.**

En la pregunta si Expresa sus necesidades de recreación, en no lo consigue tenemos a 20 niños que representan el 67%, en proceso tenemos a 6 niños que representa el 20% y en domina el logro tenemos a 4 niños que representa el 13%. Luego de la aplicación de la guía se obtienen los siguientes datos, en no lo consigue tenemos a 3 niños que representan el 10%, en proceso tenemos a 3 niños que representa el 10% y en domina el logro tenemos a 24 niños que representa el 80%.

**Interpretación.**

Los niños y niñas luego de ser motivados al trabajo de su área creativa son capaces de proponer juegos, planteando sus propias reglas, sus propios movimientos, etc. Como docentes debemos dejar a los niños libres de crear situaciones, objetos pues así volará muy alto su pensamiento e imaginación.



## 4.2.COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

### 4.2.1. Comprobación de la hipótesis específica 1

**Cuadro N.4.15.Lista de comparación Juegos Tradicionales**

LOGRO A EVALUAR	NO LO CONSIGUE				EN PROCESO				DOMINA EL LOGRO			
	ANTES		DESPUES		ANTES		DESPUES		ANTES		DESPUES	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Participa y disfruta ante las diferentes manifestaciones culturales	18	60	0	0	7	23	10	20	5	17	20	67
Socializa con sus pares	15	50	2	7	8	27	6	20	7	23	22	73
Realiza ejercicios para los movimientos de manos y dedos, armado	20	67	5	17	6	20	7	23	4	13	18	60
PROMEDIO	18	59	2	8	7	23	8	21	5	18	20	67

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye que los niños y niñas antes de la aplicación de juegos tradicionales, planteados en la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo” se encontraban en un bajo desarrollo del pensamiento creativo es así que se tiene un promedio del 18% de los niños y niñas que dominan estos logros; con la aplicación de la guía se incrementa notablemente la adquisición del pensamiento creativo hasta llegar a alcanzar un promedio del 67% de desarrollo de todos estos logros.

#### 4.2.2. Comprobación de la hipótesis específica 2

**Cuadro N.4.16. Lista de comparación Rondas**

LOGRO A EVALUAR	NO LO CONSIGUE				EN PROCESO				DOMINA EL LOGRO			
	ANTES		DESPUES		ANTES		DESPUES		ANTES		DESPUES	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Imita juegos mientras camina de un lugar a otro (aviones, carros, etc.)	18	60	4	13	6	20	7	23	6	20	19	64
Realiza movimientos mediante la comprensión de la letra de la canción	23	77	3	10	4	13	6	20	3	10	21	70
PROMEDIO	21	69	4	12	5	17	7	22	5	15	20	67

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye que los niños y niñas antes de la aplicación de rondas, planteadas en la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo” se encontraban en un bajo desarrollo del pensamiento creativo es así que se tiene un promedio del 15% de los niños y niñas que dominan estos logros; con la aplicación de la guía se incrementa notablemente la adquisición del pensamiento creativo hasta llegar a alcanzar un promedio del 67% de desarrollo de todos estos logros.

### 4.2.3. Comprobación de la hipótesis específica 3

**Cuadro N.4.17. Lista de comparación Juegos Recreativos**

LOGRO A EVALUAR	NO LO CONSIGUE				EN PROCESO				DOMINA EL LOGRO			
	ANTES		DESPUES		ANTES		DESPUES		ANTES		DESPUES	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Cumple acciones complejas que implican dos o más acciones	18	60	1	3	7	23	9	30	5	17	20	67
Realiza juegos de parejas en los diferentes rincones	27	90	6	20	2	7	6	20	1	3	18	60
PROMEDIO	23	75	4	11	4	15	8	25	3	10	19	64

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye que los niños y niñas antes de la de la aplicación de juegos recreativos, planteadas en la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo” se encontraban en un bajo desarrollo del pensamiento creativo es así que se tiene un promedio del 10% de los niños y niñas que dominan estos logros; con la aplicación de la guía se incrementa notablemente la adquisición del pensamiento creativo hasta llegar a alcanzar un promedio del 64% de desarrollo de todos estos logros.

#### 4.2.4. Comprobación de la hipótesis general

**Cuadro N.4.18. Comprobación de la hipótesis general**

TECNICAS APLICADAS	NO LO CONSIGUE				EN PROCESO				DOMINA EL LOGRO			
	ANTES		DESPUES		ANTES		DESPUES		ANTES		DESPUES	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
JUEGOS TRADICIONALES	21	69	4	12	5	17	7	22	5	15	20	67
RONDAS	21	69	4	12	5	17	7	22	5	15	20	67
JUEGOS RECREATIVOS	23	75	4	11	4	15	8	25	3	10	19	64
Promedio	22	71	4	11	4	16	7	23	4	13	19	66

Los datos obtenidos en la investigación, determinan una influencia determinante de la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo” en el desarrollo pensamiento creativo en los niños y niñas de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Integral CIBV “Sonrisitas”, Cantón Riobamba en el período lectivo 2016, porque antes de aplicar la guía se tenía un 13% de los niños que consiguen dominar estos logros, con la aplicación de la guía se incrementa notablemente la adquisición del pensamiento creativo, hasta llegar a alcanzar un promedio del 66% de desarrollo de todos estos logros.

#### 4.2.5. Comprobación de la hipótesis general por medio del CHI CUADRADO

Cuadro N.4.19.Cálculo del CHI CUADRADO

EXPRESIÓN ORAL	FRECUENCIAS OBSERVADAS (DOMINA EL LOGRO)		FRECUENCIAS ESPERADAS (DOMINA EL LOGRO)		$X^2 = (O-E)^2/E$	
	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS
JUEGOS TRADICIONALES	5	20	4,514	20,486	0,052	0,012
RONDAS	5	20	4,514	20,486	0,052	0,012
JUEGOS RECREATIVOS	3	19	3,972	18,028	0,238	0,052
SUMA TOTAL	13	59	13	59	<b>0,343</b>	<b>0,076</b>
<b>CHI CUADRADO</b>					<b>0.418</b>	

$$\begin{aligned}
 \text{Grado de libertad (gl)} &= (f-1) (c-1) \\
 &= (3-1) (4-1) \\
 &= (2)(3) \\
 &=6
 \end{aligned}$$

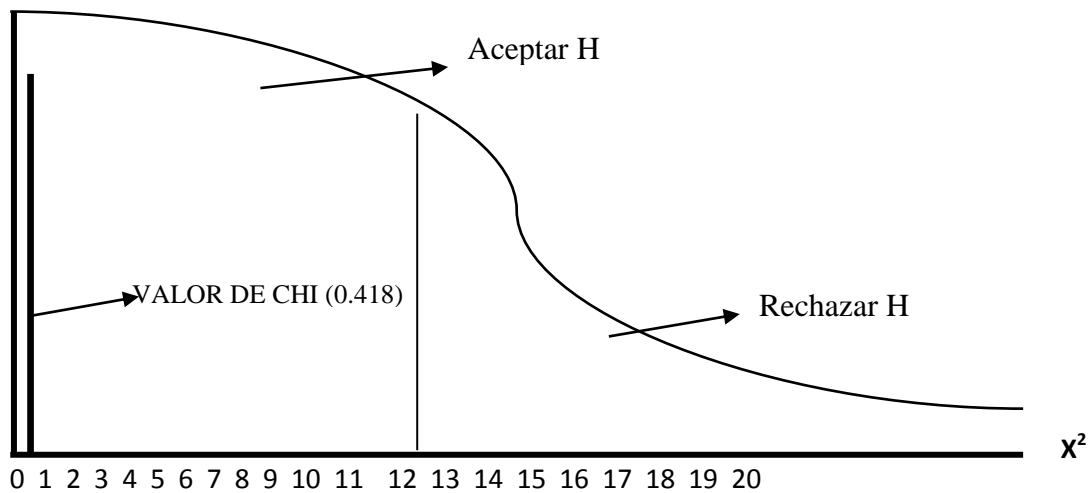
Nivel de significación=  $P \leq 0.05$

**Cuadro N.4.20. Distribución de valores críticos.**

<b>P \ gl</b>	<b>0.25</b>	<b>0.10</b>	<b>0.05</b>
<b>1</b>	<b>1.323</b>	<b>2.705</b>	<b>3.841</b>
<b>2</b>	<b>2.772</b>	<b>4.605</b>	<b>5.991</b>
<b>3</b>	<b>4.108</b>	<b>6.251</b>	<b>7.815</b>
<b>4</b>	<b>5.385</b>	<b>7.779</b>	<b>9.488</b>
<b>5</b>	<b>6.625</b>	<b>9.236</b>	<b>11.07</b>
<b>6</b>	<b>7.840</b>	<b>10.644</b>	<b>12.592</b>

La zona de aceptación del CHI es menor que 12.592 y la zona de rechazo es mayor 12.592.

**Gráfico N.4.11. Representación gráfica del CHI CUADRADO**



De acuerdo con el cuadro N.420 de distribución de valores críticos con 6 gl y al nivel de significación de 0.05, se encuentra el valor de 12.592. De esto se deduce que el valor calculado para  $X^2 = 0.418$ , es inferior al crítico, por lo que se aceptan las hipótesis de trabajo:

La actividad física influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

Al comprobarse el CHI cuadrado de la hipótesis general se infiere que las hipótesis específicas están comprobadas por el mismo método.

## **CAPÍTULO V**

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

#### **5.1.CONCLUSIONES.**

- ✚ Los juegos tradicionales mejora el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años, debido a que este tipo de ejercicios nos da la libertad de conocer nuestra cultura y relacionarnos con los demás, lo que nos obliga a buscar maneras para conseguir esto.
  
- ✚ Las rondas estimula positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años, puesto que es una técnica dinámica, alegre y de fácil entendimiento para los niños y niñas, debido que todo o casi todo para ellos es juego.
  
- ✚ Los juegos recreativos coadyuvan en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años, ya que el niño se siente en la libertad de expresión al realizar estos juegos, además también porque busca solución a las diferentes situaciones planteadas.



## **5.2.RECOMENDACIONES.**

- ✚ Incorporar los juegos tradicionales en el proceso socio educativo de los CIBV, puesto que no solo ayudan en el desarrollo creativo, sino que rescatan costumbres y tradiciones de nuestra cultura, las cuales en la actualidad se están perdiendo.
  
- ✚ Implementar rondas como estrategia de desarrollo para que los niños y niñas, potencien su creatividad, su motricidad gruesa, su lenguaje, debido a que estas son un medio lúdico.
  
- ✚ Utilizar los juegos recreativos en el diario vivir de los niños, ya que para ellos todo o casi todo es juego; al mismo tiempo estos deben ser dirigidos con un fin específico para dar libertad de resolución de problemas a los niños.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- ✓ Anastasi, A., & Schaefer, C. (1971). Note on concepts of creativity and intelligence. New York: Macmillan.
- ✓ AUSUBEL, N. (1983). Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo. Mexico: Trillas.
- ✓ Aza, E. (2010). Creatividad y motricidad . Lima : Ed. Lexus .
- ✓ Buytendolk, F. (2010). Juegos principios de expresion corporal . EEUU: Bravet.
- ✓ Castro, L. (2006). Importancia del juego en el Desarrollo Integral Infantil. Mèxico.
- ✓ Código de la Niñez y Adolescencia. (2003). Código de la Niñez y Adolescencia. Quito: Congreso Nacional.
- ✓ Constitución del Ecuador. (2008). Constitución del Ecuador. Montecristi: Asamblea Nacional.
- ✓ Dávila, J. (2003). El juego y la ludoteca. Mérida, Venezuela: Talleres Gráficos Universitarios.
- ✓ Florian, M. (2010). Expresión corporal. Aproximación teórico y técnicas aplicables al ula. Bogota: Vigo.
- ✓ Gil.P. (2012). La expresión corporal y educacion infantil . Madrid : OMGER.
- ✓ Gold, R. (2009). La plenitud: creatividad, innovación y cosas. Barcelona: GEDISA.
- ✓ Guilford, J. (1994). Creatividad y educación. Barcelona: PAIDOS IBERICA.

- ✓ Harman, W., & Howard, R. (1984). *Máxima Creatividad*. Buenos Aires, Argentina: Aletheia.
- ✓ Hernandez, J. (2010). *Manual de recreacion* . Barcelona : Ediciones MMV.
- ✓ Ibañez, M. (2009). *Manual de creatividad*. Madrid: UNED.
- ✓ Libro de la educadora. (2005). *Libro de la educadora*. Barcelona: EUROMEXICO S.A.
- ✓ M, C. (2011). *Expresion Corporal y Danza* . Barcelona : MEC.
- ✓ Marín, I. (1974). *La creatividad en la educación*. Buenos Aires: Kapelusz.
- ✓ MIES. (2015). *Guía de orientaciones para la aplicación del currículo de educación inicial sub nivel 1 MIES-MINEDUC*. Quito: El Telégrafo.
- ✓ MINEDUC. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. QUITO: MINEDUC.
- ✓ Monreal, A. (2000). *Qué es la creatividad*. Madrid: Biblioteca nueva.
- ✓ Palacios, J. (2009). *Educación infantil* . Madrid : Morata.
- ✓ Peirce, C. S. (1931-1958). *Collected Papers*, C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks (eds). Cambridge : Harvard University Press.
- ✓ Perez, C. (2010). *Educar jugando* . Lima : San Marcos .
- ✓ Piaget, J. (1966). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño: imagen y representación*. Mexico D.F.: Fondo de cultura económica.
- ✓ ROUSSEAU, J. J. (2005). *Emilio, o de la educación*. Madrid: Alianza Editorial.
- ✓ Secadas, M. (2011). *Creatividad e imaginacion de los niños* . Madrid : M.E.C.

- ✓ Segovia, F. (1980). Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador. Quito: Don Bosco.
- ✓ Tinajero, & Ordoñez. (2011). Estimulación temprana, inteligencia emocional y cognitiva. Colombia: GRUPO CULTURAL.
- ✓ Toro.J.M. (2013). la creatividad en la comunicacion en los niños. Bilbao: Beower.
- ✓ Torrance, E. (1966). The Torrance Test of Craetive Thinking. Princeton: Scholastic Testing Service.
- ✓ Zabalza, M. A. (2010). Didactica d la educación Infantil. Madrid: NARCEA.
- ✓ Zapata, O. (2009). Expresion corporal . España : Trillas.

## LINKOGRAFÍA

- ✓ Abreu Hernández, P. P. (21 de 04 de 2001). Región Empresa Periodística. Obtenido de Región Empresa Periodística: <http://www.region.com.ar/animacion/13.htm>
- ✓ Almeida, M. L., & Martínez, M. L. (04 de 2014). efdeportes.com. Recuperado el 26 de 08 de 2014, de efdeportes.com: <http://www.efdeportes.com/efd191/fundamentos-filosoficos-de-la-ortografia.htm>
- ✓ Carrillo Urrego, M. P. (29 de 05 de 2014). PREZI. Obtenido de PREZI: <https://prezi.com/ndxipjgcuvns/rondas-infantiles/>
- ✓ Pérez Porto, J. (2008). Definición.DE. Obtenido de Definición.DE: <http://definicion.de/juegos-recreativos/>
- ✓ Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2012). Definicion.de. Obtenido de Definicion.de: <http://definicion.de/pensamiento/>
- ✓ Pérez Porto, J., & Merino, M. (2008). Definicion.de. Obtenido de Definicion.de: <http://definicion.de/pensamiento-creativo/>
- ✓ Pérez Porto, J., & Merino, M. (2012). Definicion.de. Obtenido de Definicion.de: <http://definicion.de/creatividad/>

# ANEXOS

Anexo 1.



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

PROYECTO DE TESIS PREVIO LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE:  
MAGISTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y  
APRENDIZAJE.

TEMA:

LA ACTIVIDAD FÍSICA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO  
DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CIBV “SONRISITAS” DE SAN JOSÉ DE  
MACAJÍ, LICÁN, RIOBAMBA, PERÍODO 2016.

AUTORA:

Karina Tatiana Rodríguez Rojas

TUTOR:

Mgs. Álvaro Montufar

RIOBAMBA-ECUADOR

## **1. TEMA**

LA ACTIVIDAD FÍSICA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CIBV “SONRISITAS” DE SAN JOSÉ DE MACAJÍ, LICÁN, RIOBAMBA, PERÍODO 2016.

## **2. PROBLEMATIZACIÓN**

### **2.1.UBICACIÓN DEL SECTOR DONDE SE VA A REALIZAR LA INVESTIGACIÓN.**

El centro de Desarrollo Infantil “Sonrisitas” donde se va a realizar la presente investigación está ubicado en el barrio San José de Macají, de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. en el período 2016.

### **2.2.SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

La actividad física es un determinante de la calidad de vida y salud en todas las etapas del ciclo vital, está influenciada por un sin número de factores que se clasifican en diversas categorías, desde lo general: medio natural en el cuál se desenvuelve la persona, el medio construido artificialmente, el ambiente social, cultura, ingresos, equidad y soporte social, hasta los más específicos, como son los de nivel personal: el género, la edad, las habilidades específicas y la motivación.

En los niños la actividad física es reconocida en gran parte como el juego, actividad recreativa que tiene un papel fundamental en su crecimiento y desarrollo, y es en la etapa preescolar donde mediante el juego se adquieren herramientas que definirán el desarrollo físico, psicosocial, emocional y creativo de los niños y las niñas. Los niños que no reciben una adecuada estimulación tendrán en los años posteriores limitaciones físicas, emocionales y sociales; además del hecho de ser probablemente jóvenes y adultos poco activos, situación que suma condiciones de exposición para ser adultos afectados por enfermedades crónicas.



El pensamiento creativo, es fundamental para el desarrollo del individuo, ya que la imaginación es uno de los tesoros de la infancia. Promover el desarrollo del pensamiento creativo de los niños es esencial para ellos, ya que esta capacidad tan significativa que relacionamos con los niños les ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto y también será primordial a la hora de resolver problemas y relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida.

En la actualidad la Creatividad ha tomado un espacio muy importante tanto en la vida personal, académica y personal; sin embargo, pocos saben que es y que la compone, presentando así diversas interpretaciones y no todas muy correctas

Nuestra elección del tema se justifica por la complejidad del mundo infantil. Este amplio mundo nos muestra una gran variedad de aspectos creativos. La actividad física juega un papel fundamental en la formación de la creatividad de los niños y las niñas, ya que a través de ella se pueden potenciar diversas capacidades para que el estudiante se apropie de los conocimientos y sea un agente transformador de su propia cultura.

Es importante que los docentes se den la tarea de transformar la escuela tradicional en una con métodos de aprendizaje lúdicos y creativos para así, ser propiciadores del cambio en los procesos educativos, permitir que los niños se proyecten hacia la construcción de una sociedad más justa donde se le permita buscar solución a sus problemas, donde se generen espacios donde los niños y las niñas puedan compartir, enseñar, aprender es decir en la construcción constante de conocimientos y al mismo tiempo sean autónomos. Y de esta forma se estimula el desarrollo de la personalidad, se educa en valores, en la toma de decisiones, en la adquisición de un sentido crítico, en la capacidad de expresar sus propios argumentos, en la seguridad y confianza en sí mismo y en el otro, en la actitud indagatoria e interés de conocer, experimentar e investigar. Se observa que las docentes hoy en día trabajan con libros que supuestamente ayudan a desarrollar en el niño todas sus potencialidades.

Pero como docentes nos estamos olvidando de algo sumamente importante, que es la imaginación y la creatividad de los niños que se la puede desarrollar a través de la actividad física. El presente trabajo de investigación está orientado hacia el desarrollo el pensamiento creativo en los niños y niñas mediante la actividad física diagnostico que

permitirá detectar algunas falencias en relación con la actividad física y como ésta puede desarrollar el pensamiento creativo.

### **2.3.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿La actividad física influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016?

### **2.4.PROBLEMAS DERIVADOS**

¿La actividad física a través de los juegos tradicionales mejora el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016?

¿La actividad física a través de rondas estimula el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016?

¿La actividad física a través de los juegos recreativos influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016?

## **3. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación será de gran importancia para responder a las necesidades e inquietudes de la actividad física que tiene como objetivo desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas. La actividad física es un determinante de la calidad de vida y salud en todas las etapas del ciclo vital, está influenciada por un sin número de factores que se clasifican en diversas categorías, desde lo general: medio natural en el cuál se desenvuelve la persona, el medio construido artificialmente, el ambiente social, cultural, ingresos, equidad y soporte social, hasta los más específicos, como son los de nivel personal: el género, la edad, las habilidades específicas y la motivación.

En los niños la actividad física es reconocida en gran parte como el juego, actividad recreativa que tiene un papel fundamental en su crecimiento y desarrollo, y es en la etapa inicial donde mediante el juego se adquieren herramientas que definirán el desarrollo del pensamiento creativo. El pensamiento creativo consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. Por lo tanto, el resultado o producto del pensamiento creativo tiende a ser original. Es a causa de esta complejidad, que se debe comenzar a desarrollar el pensamiento creativo a los niños desde muy pequeños, mediante la actividad física.

Los beneficiarios directos son los niños y niñas de 2 a 3 años del CIBV Centro Infantil del Buen Vivir “Sonrisitas” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Investigando la actividad física en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños ya mencionados resolviendo así esta inquietud que tiene impacto en el pensamiento creativo de los infantes. Sin olvidar que los niños y niñas, educadoras de desarrollo infantil integral cubrirán sus expectativas e interrogantes, mejorando el desarrollo comunicativo de los niños/as. La presente investigación tiene como propósito dar a conocer las ideas del teórico suizo Jean Piaget quien nos da una gran cantidad de aportes acerca del desarrollo cognoscitivo en los seres humanos y con este a su vez el desarrollo del pensamiento creativo a través del juego- actividad física.

Con los resultados obtenidos de la investigación, se espera dar a conocer a los padres de familia, educadoras de desarrollo infantil integral del Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) que laboran en el Centro Infantil del Buen Vivir “Sonrisitas”, y de esta manera esta investigación dejará como antecedente nuevas ideas para futuras hipótesis y estudios.

#### **4. OBJETIVOS.**

##### **4.1.OBJETIVO GENERAL**

Demostrar que la actividad física influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

## **4.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Demostrar que la actividad física a través de los juegos tradicionales mejora el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

Constatar que la actividad física a través de rondas estimula el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

Verificar que la actividad física a través de los juegos recreativos influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

## **5. FUNDAMENTACIÓN**

### **5.1.ANTECEDENTES**

Al iniciar las investigaciones en la Universidad Nacional de Chimborazo se han encontrado trabajos similares en las variables planteadas en esta investigación, es así que tenemos los siguientes trabajos:

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 “Vygotsky” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2014-2015, el mismo que tiene la autoría de Evelyn Alexandra Cobos Martínez.

Elaboración y aplicación de una guía de técnicas didácticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de preparatoria de la escuela de educación básica Semillitas de la Provincia de Chimborazo, cantón Riobamba, periodo 2016, el mismo que tiene la autoría de María Patricia Valverde Salazar.

Los ambientes físicos institucionales y el desarrollo de la creatividad, en los niños del paralelo “F”, del centro de educación inicial “Alfonso Chávez”, de la parroquia

Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período lectivo 2013.2014, el mismo que tiene la autoría de Jessica Paola Rojas Jaramillo

Las investigaciones realizadas en la Universidad Nacional de Chimborazo de alguna manera se relacionan con el tema a investigar, pero no con el mismo enfoque.

## **5.2.FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **5.2.1. Fundamentación Filosófica.**

Para Charles S Peirce:

¿No es de todas las cosas la más maravillosa que la mente sea capaz de crear una idea de la que no hay ningún prototipo en la naturaleza, nada con el menor parecido, y que por medio de esta completa ficción sea capaz de predecir los resultados de los experimentos futuros, y que por medio de ese poder haya transformado la faz de la tierra? (Peirce, 1931-1958)

Por lo expuesto por Peirce, se debe estimular la creatividad desde la primera infancia, para de esta manera generar entes capaces de crear nuevas tecnologías, objetos, entre otros, para que ayuden, fortalezcan y cambien nuestra vida; si no hubiera sido por esta creatividad hoy seguiríamos viviendo en la época de las cavernas.

### **5.2.2. Fundamentación Epistemológica.**

Para Piaget:

Los métodos de educación de los niños y niñas exigen que se les proporcione de material conveniente, con el fin de que, por el juego, ellos lleguen a asimilar las realidades intelectuales, las que sin ellos, seguirán siendo extrañas para la inteligencia infantil. (Piaget, 1966)

Como docentes de la primera infancia, debemos brindar a los niños y niñas experiencias enriquecedoras, que no solo transmitan conocimientos si no que motiven al niño para

desarrollar su lado creativo, debemos fomentar en ellos el descubrimiento, es decir utilizar el método constructivista pero enfocado a que los niños resuelvan por sí solos problemas y de esta manera generar entes creativos.

### **5.2.3. Fundamentación Psicológica.**

Para Guilford:

El proceso de aprendizaje creativo es una forma de captar o ser sensible a los problemas, deficiencias, lagunas del conocimiento, elementos pasados por alto, faltas de armonía, etc.; de reunir una información válida; de definir las dificultades o de identificar el elemento olvidado; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y reexaminar estas hipótesis, modificándolas y volviéndolas a comprobar, perfeccionándolas y finalmente comunicando sus resultados. Esta definición describe un proceso humano natural en cuyas etapas están implicadas fuertes motivaciones. (Guilford, 1994)

En la primera infancia del ser humano, se desarrolla el 80% de su capacidad cerebral, dentro de esta capacidad se encuentra la creatividad como un enlace entre conocimientos adquiridos y resolución de problemas, es decir generar el aprendizaje significativo; es aquí en donde la labor de los adultos sean docentes o la familia del niño toma un valor muy importante, pues debemos guiar a los niños para un desarrollo potencial.

### **5.2.4. Fundamentación Pedagógica.**

Para Marín:

La creatividad en el ámbito educativo, es en la actualidad un concepto complejo, emergente y multifacético que se está cobrando cada vez más importancia en la formación de las personas, considerándose incluso como necesaria. (Marín, 1974)

A través del tiempo nos hemos ido dando cuenta de que sin la creatividad no existiría la sociedad actual y que decir de potenciar aun más la misma siempre para bien. Los

pedagogos debemos brindar las herramientas necesarias y los procesos correctos para que el pensamiento creativo entre en funcionamiento, y que mejor hacerlo mediante la actividad física, pues es bien sabido que todo o casi todo para el niño es juego.

#### **5.2.5. Fundamentación Legal.**

En la constitución de estado se encuentran artículos relacionados con nuestra investigación:

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Constitución del Ecuador, 2008)

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (Constitución del Ecuador, 2008)

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

**Art. 44.-** El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno

familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales. (Constitución del Ecuador, 2008)

**Art. 46.-** El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos. (Constitución del Ecuador, 2008)

En la constitución se garantiza la educación la cual tiene que tener igualdad e inclusión, y que tiene que ser formadora de personas críticas y está llamada a obtener un desarrollo integral del niño y niña.

En el código de la niñez y adolescencia:

**Art 37 literal 4.** Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003)

## **5.3.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

### **5.3.1. Actividad física**

Es toda actividad o ejercicio que tenga como consecuencia el gasto de energía y que ponga en movimiento un montón de fenómenos a nivel corporal, psíquico y emocional en la persona que la realiza. La actividad física puede ser realizada de manera planeada y organizada o de manera espontánea o involuntaria.



Normalmente, la actividad física es una capacidad que poseen todos los seres vivos que se mueven: animales y seres humanos. Sin embargo, en el caso de las personas, la actividad física puede ser pensada y propiamente organizada a fin de obtener resultados específicos, como por ejemplo bajar de peso porque existe un claro sobrepeso, o con una clara intención de aportarle salud al organismo por los beneficios de la práctica se sabe aporta.

El término "actividad física" se refiere a una amplia variedad de actividades y movimientos que incluyen actividades cotidianas, tales como caminar, bailar, subir y bajar escaleras, tareas domésticas, de jardinería y otras, además de los ejercicios planificados.

### **5.3.2. Tipos de actividad física**

En función de la intensidad (medida como gasto metabólico, liberación de energía o ajustes cardiovasculares) de la actividad física, se puede clasificar ésta en dos grandes grupos:

a) La actividad física de baja intensidad (pasear, andar, actividades cotidianas del tipo de faenas domésticas, comprar, actividades laborales, actividades al aire libre, etc.) se caracteriza por ser poco vigorosa y mantenida. Por ello, tiene algunos efectos sobre el sistema neuromuscular (incrementos en la fuerza muscular, flexibilidad y movilidad articular) pero muy pocos efectos cardiorrespiratorios. El valor de la misma en los programas será, pues, el de preparación, tanto física como psicológica, para programas de ejercicio más intenso en ancianos muy debilitados o sedentarios.

b) La actividad física de alta intensidad que, a su vez, puede ser subdividida, teniendo en cuenta las formas en que el músculo transforma y obtiene la energía necesaria para su realización, la duración del ejercicio y la velocidad en la recuperación, en dos tipos: anaeróbica y aeróbica.

La actividad física de tipo anaeróbico es aquella en la que la energía se extrae de forma anaeróbica, enzimática, sin oxígeno. Son ejercicios que exigen que el organismo responda al máximo de su capacidad (la máxima fuerza y velocidad posibles) hasta

extenuarse. Los más populares son correr al sprint (60 m, 100 m, etc.), levantar pesas pesadas, tensor dinamómetro, etc. La duración es breve (segundos). Sus efectos principales tienen lugar sobre la fuerza y tamaño muscular. Sus consecuencias inmediatas son una alta producción de ácido láctico como consecuencia del metabolismo anaeróbico y, por ello, la rápida aparición de cansancio, aunque con recuperación rápida (minutos). El ejercicio de tipo anaeróbico no es recomendable para los programas con personas de edad avanzada.

La actividad física de tipo aeróbico es aquella en la que la energía se obtiene por vía aeróbica, por oxidación o combustión, utilizando el oxígeno. Son ejercicios que movilizan, rítmicamente y por tiempo mantenido, los grandes grupos musculares. Los más populares son la marcha rápida, correr, montar en bicicleta, nadar, bailar, etc. Sus efectos principales son de fortalecimiento físico (especialmente por mejoras en los sistemas cardiovascular, respiratorio, neuromuscular y metabólico) y el aumento de la capacidad aeróbica (cantidad máxima de oxígeno que un sujeto puede absorber, transportar y utilizar). La duración es larga (minutos u horas), la fatiga demorada y la recuperación lenta (horas o días).

La actividad física aeróbica es la más saludable y, por ello, el tipo de ejercicio físico más utilizado en Medicina y Psicología de la Salud, y sobre el que nos orientamos, pertenece a esta modalidad.

Dentro de nuestra investigación no debemos olvidarnos que el juego pasa hacer la mejor actividad física, generadora de aprendizajes, pues para los niños y niñas todo o casi todo es juego.

### **5.3.2.1. Juego**

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- ✓ Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de –ser de otro modo– que en la vida corriente.
- ✓ Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- ✓ Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

El juego es la actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. ***Fuente especificada no válida.***

Juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades, deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un juego absolutamente suyo. El juego es una actividad lúdica que permite

desarrollar en el individuo, una serie de potenciales psicomotoras que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte y que durante el transcurso de su vida, se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral del ser humano. Los niños y niñas son muy buenos en imitar las actividades que realizan los adultos, por ello es importante el juego ya que por medio de éste los niños y las niñas aprenden a vivir y a solucionar dificultades que se presenten dentro de la sociedad. El juego es motricidad y a su vez un impulso generador de ella, el cuerpo humano está estructurado para moverse, para expresarse a través de sus movimientos. También expresa el comportamiento humano. La personalidad del ser humano se objetiva por su comportamiento y por el conjunto de sus características físicas, intelectuales, emocionales y morales. (Castro, 2006)

#### **5.3.2.1.1. Importancia del juego**

El juego es muy importante en los humanos, con ellos podemos desarrollar todas nuestras potencialidades; ya que toda las actividades que se realiza en la vida pueden transformarse a juegos, lo cual ayuda a socializar, respetar a los demás y así mismo. El interés educativo de la sociedad está orientado a potencializar las capacidades psíquicas de los seres humanos, es indispensable lograr una comprensión apropiadamente de la naturaleza de estas funciones. La inteligencia es más representativa de las actitudes psíquicas, cada persona posee cierta capacidad de constituye el principal recurso para el desarrollo de las potencialidades psíquicas de los menores. En las primeras etapas de vida, la actividad surge de manera incipiente, iniciándose la manipulación de objetos, para esto se puede utilizar materiales u objetos del medio que satisfagan su curiosidad de conocer y comprender el mundo. (Castro, 2006)

Los juegos tienen especial importancia para el desarrollo moral del niño; a través de ellos, el ser humano aprende desde pequeño a crear manera de actuar y pensar, sobre la base de la cooperación, la solidaridad y el respeto mutuo. Estos valores, como descubrió Vygotsky aparecen primero en el plano inter-psicológico y después pasa a uno intra-psicológico. Este desarrollo moral se manifiesta a través de la construcción de reglas, considerando como válidas aquellas que conducen al bien común y que cuenta con la aprobación general. Además, el juego suele ser una herramienta para el aprendizaje,

pues permite evaluar la interacción social y la conducta ética de los jugadores. (Castro, 2006)

### **5.3.2.1.2. Funciones del juego infantil**

El juego sobre el cuerpo y los sentidos

- ✓ Descubrir nuevas sensaciones.
- ✓ Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.
- ✓ Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.
- ✓ Organizar su estructura corporal.
- ✓ Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.
- ✓ Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.

El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad

- ✓ Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.
- ✓ Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.
- ✓ Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se generan.
- ✓ Fomentar el descentramiento del pensamiento.
- ✓ Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad.
- ✓ Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

El juego sobre la comunicación y la socialización

- ✓ Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción).
- ✓ Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.
- ✓ Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales.
- ✓ Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.
- ✓ Potenciar la adaptación social y la cooperación.
- ✓ Juego de reglas.
- ✓ Aprender a seguir unas normas impuestas.
- ✓ Facilitar el autocontrol.

- ✓ Desarrollar la responsabilidad y la democracia.
- ✓ Juego cooperativos.
- ✓ Potenciar la cooperación y la participación.
- ✓ Mejorar la cohesión social del grupo.
- ✓ Mejorar el auto concepto y el concepto del grupo.
- ✓ Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.
- ✓ Incrementar las conductas asertivas con sus iguales.

El juego como instrumento de expresión y control emocional

- ✓ Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer.
- ✓ Expresarse libremente y descargar tensiones.
- ✓ Desarrollar y aumentar la autoestima y el auto concepto.
- ✓ Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.
- ✓ Desarrollar la personalidad.

#### **5.3.2.1.3. Tipos de juego**

##### **✓ Juegos Funcionales**

Reciben este nombre debido a que ayudan al niño durante la primera etapa de desarrollo, a relacionar su cuerpo con las funciones del mismo, por ejemplo, la mano y los dedos. Una segunda característica de estos juegos es que permiten al niño identificar su entorno, apropiándose de éste, para así crear una correlación de los elementos que lo rodean y su cuerpo. (Dávila, 2003)

##### **✓ Juegos de Imaginación**

El niño empieza a tener un desarrollo amplio de la imaginación y a través del juego imita gran cantidad de situaciones que ha visto y busca desarrollarlas de forma gratificante; en esta etapa el niño va descubriendo algunos roles, de los cuales se apropia fácilmente gracias a la imitación e imaginación que pone en cada uno de sus juegos. (Dávila, 2003)

### ✓ **Juegos de Construcción**

Los juegos de construcción le plantean al niño problemas que en su desarrollo involucran diversidad de factores (motores, intelectuales ,afectivos) y además, le estimulan el desarrollo de la capacidad creadora y de su imaginación, este tipo de juego le posibilita al niño la formación de hábitos de orden le ayudan a mantener el interés por una actividad, organizar los esquemas mentales respecto a los elementos y cosas que va descubriendo y le da un mejor manejo de formas, colores, texturas y soluciones. (Dávila, 2003)

### ✓ **Juegos de Normas**

Cada Juego tiene sus normas o reglas que son conocidas y aceptadas de antemano por los jugadores, o que se establecen por los participantes en el momento de iniciar la actividad y cuyo establecimiento es parte del mismo juego e implica un trabajo previo de organización, la característica de este tipo de juegos es que se realiza en grupo, lo que representa una respuesta a la necesidad gregaria del niño y desde luego un avance en el proceso de socialización. (Dávila, 2003)

### ✓ **Juego sensomotor**

Ocupa el periodo de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos. (Dávila, 2003)

### ✓ **Juego simbólico o representativo**

Predomina después de la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. Durante este periodo el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos. Un niño comienza a jugar con

símbolos y las combinaciones de éstos. Por ejemplo un niño puede pensar el de huevos un nido es similar a las canicas o bolas de cristal. (Dávila, 2003)

### ✓ **Juegos sujetos a reglas según edades**

Se inicia con los años escolares, donde el niño comienza a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición, está empezando a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo. Estos juegos de regla inician en la organización y en la disciplina al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo el niño aprenderá a ser él, a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades. (Dávila, 2003)

### **5.3.3. Técnicas de actividad física para desarrollar la creatividad**

#### **5.3.3.1. Juego tradicional**

Son expresiones culturales autóctonos o tradicionales propios de un país o una región, que se transmiten de generación a generación de padres a hijos durante un largo periodo de tiempo histórico que tiene la característica de sociabilizar e instruir las raíces de los pueblos de manera divertida, amena desarrollando las habilidades Psicomotrices básicas, genéricas y específicas. (Segovia, 1980)

Dentro del vasto campo lúdico se encuentran los juegos tradicionales, aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia, juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo. Como ejemplo podemos mencionar: las tortas, bolas, trompo y otros de imitación a la vida cotidiana según la cultura indígena. Los juegos tradicionales son eso, expresión de la cultura; llámese dominante, alternativa, sub - cultura o contra cultura, pero parten de allí, de cada retazo de la realidad; independiente desde la perspectiva que ésta sea mirada, los juegos tradicionales se encuentran inmersos y más que estar inmersos, por decirlo así, son un resumen de lo



real y no son ajenos a las súper y micro estructuras que los grupos sociales crean, entretejen; brotan de allí, de las relaciones injustas, de los sistemas de poder, de relaciones subjetivas, de éticas y estéticas que tienen su asiento en la vida de los hombres y mujeres que a diario hacen historia; que trabajan, estudian, sostienen relaciones de poder, opciones religiosas, gustos musicales etc.

#### **5.3.3.1.1. Juegos tradicionales en el Ecuador**

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertirnos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados. (Segovia, 1980)

Reconsiderando que recrear es el objetivo de todos los juegos tradicionales son muy aplicables para los niños, los educadores podemos adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar la expresión corporal, destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida. Entre algunos juegos que se puede utilizar como recurso didáctico tenemos: La rayuela, el trompo, la cometa, los ensacados, la cuerda, las canicas o las bolas entre otros.

#### **5.3.3.1.2. Juegos tradicionales en el desarrollo infantil integral de la primera infancia**

Aprender más y de mejor manera, con contenidos trascendentes para el ser humano en una concepción dinámica de la inteligencia en el que intervengan factores internos y externos a partir de un potencial, debe ser el objetivo primero y último de cualquier proyecto educativo que postule el desarrollo físico, psíquico y social infantil. Nadie dudaría, a estas alturas, que los niños y niñas son felices jugando, sólo esta afirmación justificaría la inclusión del juego en la elaboración de un proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste. Jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto

último de la intervención educativa. Si queremos una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será un niño/niña feliz, explorador, inquisitivo, espontáneo, curioso, autónomo capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social.

Esto es el juego. A partir del nacimiento los seres humanos somos fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, imaginar son actividades de juego que producen placer y alegría al niño y a la niña. En un enfoque de educación integral y globalizada, los componentes psicológicos van estrechamente vinculados a los componentes emocionales y afectivos, especialmente el factor espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía personal.

### **5.3.3.2.Ronda**

Son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. Las rondas son cantos rítmicos que se acompañan de una danza, casi siempre de disposición circular. (Carrillo Urrego, 2014)

Las características que presenta la ronda, son:

- Canto
- Danza
- Recitación
- Diálogo
- Juego
- Es libre
- Innata
- Produce placer
- Es activa

La ronda es un juego lúdico en el cual el niño crea y aprende a través de canto, baile, narración.

La ronda constituye un gran recurso didáctico, una valiosa fuente de apoyo para la adquisición de conocimientos, no solo de tipo formativo sino del ámbito general de todo el hábitat del individuo. Es un elemento de expresión ritmo-plástica muy completa ya que permite la participación activa del niño en forma espontánea y va mejorando su formación integral como tal, además estimula el desarrollo social. Es un instrumento de poderosas sugerencias para convivencia y las normales relaciones entre los niños. (Perez, 2010)

#### **5.3.3.2.1. Tipos de ronda**

##### **✓ Ronda de persecución**

La forma de jugar este tipo de ronda, es formar un círculo tomados de las manos, se elige cualquier niño o niña para estar en el medio y otro para estar fuera; el círculo gira al mismo tiempo que se está cantando, hasta el instante que se da la orden para iniciar la persecución por parte del niño o niña que estaba fuera al que está en el interior, está se da por la parte externa del círculo; si el niño o niña que estaba dentro logra completar una vuelta, la ronda se vuelve a repetir con los mismo integrantes caso contrario se cambiará a los mismos.

##### **✓ Ronda de imitación**

Por lo regular estas rondas se juegan con un número impar de integrantes, se forma el círculo y se comienza a cantar imitando los movimientos de la canción, al final se tienen que abrazar los integrantes en parejas, quedando uno suelto, el cual pasará al centro de la ronda para imitar todos los movimientos de la ronda esta vez solo.

##### **✓ Ronda con movimiento y gesto**

Estas rondas se las realiza en parejas, las cuales al son de una canción van imitando tanto los movimientos gestuales como físicos que tiene las canción, estas rondas son caracterizadas por tener un argumento de la canción libre y espontáneo.

### ✓ **Ronda tradicional o folklórica**

En este tipo de rondas se caracterizan por cantar tradiciones que son pasadas de una generación a otra, esta ronda es más parecida a un juego y cuentan historias.

### ✓ **Ronda educativa**

Esta ronda educativa está diseñada para ser utilizada como herramienta para transmitir un conocimiento por lo que su organización y ejecución se deja libre de acuerdo a la necesidad del docente.

#### **5.3.3.3. Juego recreativo**

El juego recreativo es el conjunto de acciones utilizadas para divertirse y su principal objetivo es el de lograr diversión de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas.

Un juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas. (Pérez Porto, 2008)

Por lo general, los juegos implican un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos recreativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad). Por eso, los juegos recreativos no suponen productividad y nunca deben ser obligatorios para los participantes. (Pérez Porto, 2008)

Como actividad puramente recreativa, por lo tanto, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos

no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada. (Pérez Porto, 2008)

Los juegos recreativos pueden realizarse al aire libre o bajo techo, en campo abierto o en sectores delimitados. Cada juego puede definirse según el objetivo que sus jugadores intenten alcanzar o por el conjunto de reglas que determinan qué pueden hacer estos jugadores en el marco de la recreación.

Los juegos recreativos se diferencian de los deportes en el afán competitivo de éstos últimos, donde el objetivo final es conseguir la victoria. En otras palabras, el deporte es una competencia que siempre arroja un resultado. (Pérez Porto, 2008)

#### **5.3.3.4. Beneficios del juego recreativo**

Analizando el juego desde el aspecto psico-motor vemos que desarrolla el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. Intelectualmente, jugando se aprende, ya que se obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones. Es también refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo. (Abreu Hernández, 2001)

#### **5.3.4. Pensamiento**

El pensamiento es aquello que se trae a la realidad por medio de la actividad intelectual. Por eso, puede decirse que los pensamientos son productos elaborados por la mente, que pueden aparecer por procesos racionales del intelecto o bien por abstracciones de la imaginación. (Pérez Porto & Gardey, Definicion.de, 2012)

El pensamiento puede abarcar un conjunto de operaciones de la razón, como lo son el análisis, la síntesis, la comparación, la generalización y la abstracción. Por otra parte, hay que tener en cuenta que se manifiesta en el lenguaje e incluso, lo determina. (Pérez Porto & Gardey, Definicion.de, 2012)

#### **5.3.4.1. Tipos de pensamiento**

- ✓ **Deductivo:** ocurre cuando se toma una o varias proposiciones y de ellas se obtiene una conclusión. Resulta la forma de pensamiento más común, la que utilizamos a diario para intentar comprender los hechos que nos rodean, para analizar las historias que nos cuentan los demás, etcétera.
- ✓ **Inductivo:** de forma opuesta a lo antes definido, este proceso se basa en una idea particular para luego generalizarla, apoyado en que su veracidad en el caso aislado se mantendrá en situaciones similares, aun sin poder comprobarlo.
- ✓ **Analítico:** parte la realidad en porciones para poder evaluarla a través de mecanismos lógicos.
- ✓ **Creativo:** la base del arte, ya que se basa en la libertad de modificar una idea, agregando o quitando elementos sin restricciones impuestas por el marco de lo posible.
- ✓ **Sistémico:** propone un sistema orgánico que interrelaciona los conceptos de manera compleja.
- ✓ **Crítico:** analiza a la vez que evalúa las ideas, intentando obtener respuestas convincentes relacionadas con la moral, la ética, los gustos, las tendencias; es el tipo de pensamiento que nos ayuda a formar nuestra personalidad y a reforzar nuestras convicciones a través de la observación activa de la realidad.
- ✓ **Interrogativo:** a la hora de tratar un tema en particular, este tipo de pensamiento nos permite cuestionar distintos aspectos de nuestro interés, articulando así el proceso de aprendizaje. (Pérez Porto & Gardey, Definicion.de, 2012)

### **5.3.5. Creatividad**

Es la capacidad de ver las cosas desde un nuevo punto de vista; producir algo nunca antes visto o discernir problemas que otros son incapaces de reconocer, y encontrar soluciones nuevas e inusuales. (Anastasi & Schaefer, 1971)

Por creatividad se entiende a la facultad que alguien tiene para crear y a la capacidad creativa de un individuo. Consiste en encontrar procedimientos o elementos para desarrollar labores de manera distinta a la tradicional, con la intención de satisfacer un determinado propósito. (Peréz Porto & Merino, Definicion.de, 2012)

### **5.3.6. Pensamiento creativo**

Se puede definir de varias maneras. Halpern (1984) afirma que "se puede pensar de la creatividad como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad". Incorporando las nociones de pensamiento crítico y de pensamiento dialéctico. Barron (1969) nota que "el proceso creativo incluye una dialéctica incesante entre integración y expansión, convergencia y divergencia, tesis y antítesis".

Perkins (1984) destaca una característica importante del pensamiento creativo: El pensamiento creativo es pensamiento estructurado en una manera que tiende a llevar a resultados creativos. El criterio último de la creatividad es el resultado. Se llama creativa a una persona cuando consistentemente obtiene resultados creativos, significados, resultados originales y apropiados por el criterio del dominio en cuestión.

Perkins implica que para enseñar creatividad, el producto de los alumnos deber ser el criterio último. Sin embargo, sin importar lo divergente del pensamiento de diferentes alumnos, éste da pocos frutos si no se traduce en alguna forma de acción. La acción puede ser interna (tomar una decisión, llegar a una conclusión, formular una hipótesis) o externa (pintar un cuadro, hacer una adivinanza o una analogía, sugerir una manera nueva de conducir un experimento). Pero el pensamiento creativo debe tener un resultado.

El pensamiento creativo, por lo tanto, consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. Por lo tanto, el resultado o producto del pensamiento creativo tiende a ser original. Es importante destacar que el pensamiento creativo debe tener un resultado, ya sea a través de una acción interna (como llegar a una conclusión, formular una hipótesis o tomar una cierta decisión) o de una acción externa (como escribir un libro, pintar un cuadro o componer una canción). (Pérez Porto & Merino, Definicion.de, 2008)

El pensamiento creativo o también llamado divergente produce una variedad de posibilidades nuevas para un tema en específico. A lo largo del tiempo se ha creado diferentes test para la medición de la creatividad, siendo el de pensamiento creativo de Torrance el más conocido, pero con una falla que todos estos test tienen tiempo límite, lo que no es parte de la creatividad.

#### **5.3.6.1.Aspectos del pensamiento creativo**

- ✓ La creatividad tiene lugar en conjunto con intenso deseo y preparación.

Una falacia común acerca de la creatividad es que ésta no requiere trabajo y pensamiento intenso. Harman y Rheingold (1984) notan que las precondiciones usuales de la creatividad son un aferramiento prolongado e intenso con el tema.

- ✓ La creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad.

Dejando de lado el esfuerzo y el tiempo, los individuos creativos están prestos a correr riesgos al perseguir sus objetivos y se mantienen rechazando alternativas obvias porque están tratando de empujar los límites de su conocimiento y habilidades.

Los pensadores creativos no se satisfacen simplemente con lo que salga. Más bien, tienen la necesidad siempre presente de encontrar algo que funcione un poco mejor, que sea más eficiente, que ahorre un poco de tiempo.

- ✓ La creatividad requiere un locus interno de evaluación en lugar de un locus externo.



Subyacente a la habilidad de la gente creativa para correr riesgos se encuentra una confianza en sus propios estándares de evaluación. Los individuos creativos buscan en sí mismos y no en otros la validación y el juicio de su trabajo. La persona creativa tolera y con frecuencia conscientemente busca trabajar solo, creando una zona de tope que mantiene al individuo en cierta manera aislado de las normas, las prácticas y las acciones. No es sorprendente entonces que muchas gentes creativas no sean bien recibidas de inicio por sus contemporáneos.

Relacionada estrechamente con el locus de evaluación, está la cuestión de la motivación, la creatividad incluye motivación intrínseca más que extrínseca. La motivación intrínseca se manifiesta en muchas maneras: gran dedicación, mucha inversión de tiempo, interés en la habilidad, involucramiento con ideas, y sobre todo resistencia a la distracción por recompensas extrínsecas como un ingreso más alto por un tipo de trabajo menos creativo.

✓ La creatividad incluye reformular ideas.

Este aspecto de la creatividad es el que más comúnmente se enfatiza, aunque diferentes teóricos lo describen en diferentes maneras. Para comprender cómo se reformula una idea, deberíamos considerar cómo una idea se estructura. Interpretamos el mundo a través de estructuras llamadas esquemas: estructuras de conocimiento en las cuales se junta información relacionada. La gente usa esquemas para encontrar sentido al mundo. Los esquemas son la base de toda nuestra percepción y comprensión del mundo, la raíz de nuestro aprendizaje, la fuente de todas las esperanzas y temores, motivos y expectativas.

Característicamente, la persona creativa tiene la habilidad de mirar el problema de un marco de referencia o esquema y luego de manera consciente cambiar a otro marco de referencia, dándole una perspectiva completamente nueva. Este proceso continúa hasta que la persona ha visto el problema desde muchas perspectivas diferentes.

Cuando las tácticas analíticas o inferenciales directas fallan en producir una solución creativa, la persona creativa con frecuencia forja lazos con diferentes estructuras. En la medida que estas estructuras son elaboradas, pueden salir nuevas y poderosas

soluciones. Los científicos que trabajaban en la teoría de la electricidad lograron un gran avance cuando vieron similitudes en la estructura entre la electricidad y los fluidos. La imaginería creativa de la poesía con frecuencia incluye el uso de la metáfora y la analogía. Enseñar pensamiento creativo requiere el uso de actividades que fomenten en los alumnos el ver las similitudes en eventos y entidades que comúnmente no están unidas.

- ✓ La creatividad algunas veces puede ser facilitada alejándose de la involucración intensa por un tiempo para permitir un pensamiento que fluya con libertad.

Algunos teóricos han señalado varias maneras en que la gente creativa bloquea distracciones, permitiendo que los insights lleguen a la consciencia. Stein (1974) nota que bajaba las persianas durante el día para evitar la luz; a Proust le gustaba trabajar en un cuarto aislado con corcho; Ben Johnson escribió mejor mientras bebía té y disfrutaba el olor de las cáscaras de naranja. El principio de trabajo subyacente a todos estos esfuerzos era crear una atmósfera en la cual el pensamiento inconsciente pudiera llegar a la superficie. Los mayores descubrimientos científicos que ocurrieron durante períodos de pensamiento inconsciente.

Después de mucha preparación, intensidad considerable, y muchos intentos de tener un insight en varias maneras, en algún punto la gente creativa parece "abandonarse" de su enfoque racional y crítico a los problemas de la invención y la composición y permiten que las ideas fluyan libremente, con poco control consciente.

Las explicaciones a estos fenómenos son diversas. Harman y Rheingold (1984) afirman que la mente inconsciente procesa mucha más información que lo que nos damos cuenta; tiene acceso a información imposible de obtener a través del análisis racional.

Por implicación entonces, la mente inconsciente se enfrasca en una manera mucho más comprensiva y diferente de procesar que la mente consciente. Por lo tanto deberíamos de tratar activamente de desarrollar técnicas (como la meditación) para tener acceso al inconsciente, ya que este es una fuente de información que de otra manera es inaccesible.

Sin importar si la mente consciente realmente procesa información o si la mente consciente lo hace tan rápido que no nos damos cuenta, mucha gente creativa encuentra que cuando dejan de trabajar en un problema por un tiempo, algunas veces obtienen nuevas y útiles perspectivas. (Harman & Howard, 1984)

### **5.3.6.2. Características esenciales del pensamiento creativo**

Una situación importante es considerar que desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas; desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son:

- ✓ La fluidez
- ✓ La flexibilidad
- ✓ La originalidad
- ✓ La elaboración

La primera característica se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor y nosotros estamos acostumbrados a quedarnos con la primera idea que se nos ocurre, sin ponernos a pensar si realmente será la mejor, por ejemplo: pensar en todas las formas posibles de hacer el festejo a Benito Juárez, no sólo las formas tradicionales de eventos que siempre hemos practicado.

La segunda considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto, por ejemplo: pensar en cinco diferentes formas de combatir la contaminación sin requerir dinero, es posible que todas las anteriores respuestas sean soluciones que tengan como eje compra de equipo o insumos para combatir la contaminación y cuando se les hace esta pregunta los invitamos a ir a otra categoría de respuesta que nos da alternativas diferentes para seleccionar la más atractiva.

En tercer lugar encontramos a la originalidad, que es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas, por ejemplo: encontrar la forma de resolver el problema de matemáticas como a nadie se le ha ocurrido.

Una característica importante en el pensamiento creativo es la elaboración, ya que a partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos. Por ejemplo: el concepto inicial de silla data de muchos siglos, pero las sillas que se elaboran actualmente distan mucho del concepto original, aunque mantienen características esenciales que les permiten ser sillas.

Existen otras características del pensamiento creativo, pero creo que estas cuatro son las que más lo identifican, una producción creativa tiene en su historia de existencia momentos en los que se pueden identificar las características antes descritas, aunque físicamente en el producto sólo podamos identificar algunas de ellas. Esto significa que la creatividad no es por generación espontánea, existe un camino en la producción creativa que podemos analizar a partir de revisar las etapas del proceso creativo.

### **5.3.6.3.Las etapas del proceso creativo**

El proceso creativo ha sido revisado por varios autores, encontramos que los nombres y el número de las etapas pueden variar entre ellos, pero hacen referencia a la misma categorización del fenómeno. En este apartado tomaremos las etapas más comunes, aquellas que en nuestro trabajo con niños hemos identificado plenamente:

- ✓ Preparación. Se identifica como el momento en que se están revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir. Algunos autores llaman a esta etapa de cognición, en la cual los pensadores creativos sondean los problemas.
- ✓ Incubación. Se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y

estrategias de solución, se juega con las ideas desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo. Existe una aparente inactividad, pero en realidad es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales. La dinámica existente en esta etapa nos lleva a alcanzar un porcentaje elevado en la consecución del producto creativo y a ejercitar el pensamiento creativo, ya que se utilizan analogías, metáforas, la misma imaginación, el empleo de imágenes y símbolos para encontrar la idea deseada. Algunos autores denominan a esta etapa como de combustión de las ideas. Perkins (1981), citado en Gellatly (1997), sugiere una visión alternativa de la incubación, deja abierta la posibilidad de considerar un tipo especial de pensamiento inconsciente en esta etapa de la creatividad, que genera ideas nuevas a partir de procesos cognoscitivos comunes como el olvido fructífero, el refresco físico y psíquico, la observación de nuevas pistas en experiencias no relacionadas, el reconocimiento contrario, entre otros. El objetivo fundamental de la combustión es aumentar las alternativas de solución que se tiene y las personas creativas se caracterizan por la habilidad que tienen de generar fácilmente ideas alternativas.

- ✓ Iluminación. Es el momento crucial de la creatividad, es lo que algunos autores denominan la concepción, es el eureka de Arquímedes, en donde repentinamente se contempla la solución creativa más clara que el agua, es lo que mucha gente cree que es la creatividad: ese insight que sorprende incluso al propio pensador al momento de aparecer en escena, pero que es resultado de las etapas anteriores; es cuando se acomodan las diferentes partes del rompecabezas y resulta una idea nueva y comprensible.
- ✓ Verificación. Es la estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental.

Es importante mencionar que este proceso ayuda a visualizar las fases de producción de las ideas creativas, pero también nos permite pensar en las etapas que podemos trabajar en el aula para identificar si se está gestando alguna idea que pueda llegar a ser creativa,

saber en qué momento del proceso se encuentra cada uno de nuestros alumnos, reconocer las necesidades de apoyo requerido para enriquecer el proceso y lograr que el pensamiento creativo en el aula sea cada vez más cotidiano y efectivo.

#### **5.3.6.4.Desarrollo del pensamiento creativo**

Cantidad considerable de pruebas de investigación sugieren que intervienen tanto factores genéticos como del medio ambiente en el desarrollo de la facultad creadora. La conducta se puede alterar por medio de la modificación del medio ambiente en que vive el individuo. Por consiguiente resulta de importancia el comprender algo acerca del tipo del medio ambiente en que viven las personas que tienen capacidad creadora y en el que se han desarrollado sus facultades creadoras.

No es fácil para el lego apreciar la gran importancia que tienen los factores del medio ambiente en el desarrollo de las facultades creadoras. Por ejemplo cuando examinamos los antecedentes vitales de algunos de nuestros más grandes compositores, vemos que Mantel tocaba el clavecín cuando solo era un niño y que componía a la edad de seis años. Mozart tocaba el clavecín a la edad de 3 años, componía a los 4 y andaba ya en giras musicales a la edad de 6 años. Sin embargo, dos factores nos demuestran que, aunque indudablemente estos hombres tenían las características hereditarias requeridas para tal precocidad, sin la estimulación necesaria del medio ambiente es dudoso que hubieran llegado a desarrollar ese talento.

#### **5.3.6.5.El medio cultural y la creatividad**

El ambiente cultural tiende a fomentar o a retardar el desarrollo de determinadas clases de talento creador. Para investigar la relación existente entre el grado de trabajo creador y el grado en que determinadas culturas honran el talento creador. Torrance se valió de niños del primero hasta el sexto año en once diferentes culturas. A los niños se les hizo pasar una prueba de pensamiento creador y su calificación fue comparada con dos medidas del grado en que esas culturas honran el talento creador. (Torrance, 1966)

Según Torrance una de las formas en que una cultura honra el talento creador se refleja en los ideales de los maestros de esa cultura y la clase de conducta que estos favorecen

o tratan de combatir entre los niños. De los datos de este estudio podemos ver que existe íntima correspondencia entre las puntuaciones de una prueba de capacidad creadora y el grado según el cual los maestros consideran importantes las características particulares de la personalidad relacionadas con la capacidad creadora. De esta manera, dice Torrance que lo que es considerado como honorable en un país es también cultivado en ese mismo país. (Torrance, 1966)

El desarrollo de la capacidad creadora en los niños es uno de los objetivos primordiales en las escuelas. Por el análisis del proceso creador, de la personalidad creadora y de los factores del medio ambiente esenciales para la capacidad creadora. Gold ha formulado cierto número de directrices que pueden ser utilizadas por el personal de las escuelas para fomentar el esfuerzo creador:

- ✓ Se necesita un rico medio que estimule el pensamiento creador, cosa que parece ser esencial.
- ✓ Es importante el sostenimiento de considerable espontaneidad.
- ✓ Reconocer los esfuerzos creadores del niño y reforzar su capacidad creadora. Para que el niño sienta satisfacción personal de tener un espíritu creador.
- ✓ Deben estimularse las contribuciones de grupo a la capacidad creadora individual. El estímulo interpersonal del esfuerzo creador nos hace prever que pueden aparecer nuevas síntesis como resultado de las empresas de grupo.
- ✓ La importancia de la comunidad entera como estímulo para el esfuerzo creador. (Gold, 2009)

## **6. HIPÓTESIS**

### **6.1.HIPÓTESIS GENERAL**

La actividad física influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

## **6.2.HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

La actividad física a través de los juegos tradicionales mejora el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

La actividad física a través de rondas estimula el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

La actividad física a través de los juegos recreativos influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016



## 7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

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

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos tradicionales	Son expresiones culturales autóctonas o tradicionales propios de un país o una región, que se transmiten de generación a generación de padres a hijos durante un largo periodo de tiempo histórico que tiene la característica de sociabilizar e instruir las raíces de los pueblos de manera divertida, amena desarrollando las habilidades Psicomotrices básicas, genéricas y específicas. (Segovia, 1980)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Expresiones culturales</li> <li>✓ Sociabilizar</li> <li>✓ Habilidades motrices básicas, genéricas y específicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participa y disfruta ante las diferentes manifestaciones culturales</li> <li>✓ Socializa con sus pares</li> <li>✓ Realiza ejercicios para los movimientos de manos y dedos, armado (MIES, 2015)</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación</p>
Pensamiento creativo	Consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. (Pérez Porto & Merino, Definicion.de, 2008)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Habilidad</li> <li>✓ Ideas</li> <li>✓ Necesidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado</li> <li>✓ Describe imágenes que le gustan</li> <li>✓ Expresa sus necesidades de recreación. (MIES, 2015)</li> </ul>	

## 7.2. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 2

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Rondas	Son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. Las rondas son cantos rítmicos que se acompañan de una danza, casi siempre de disposición circular. (Carrillo Urrego, 2014)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Juego colectivo</li> <li>✓ Danza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Imita juegos mientras camina de un lugar a otro (aviones, carros, etc.)</li> <li>✓ Realiza movimientos mediante la comprensión de la letra de la canción (MIES, 2015)</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación</p>
Pensamiento creativo	Consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. (Pérez Porto & Merino, Definicion.de, 2008)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Habilidad</li> <li>✓ Ideas</li> <li>✓ Necesidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado</li> <li>✓ Describe imágenes que le gustan</li> <li>✓ Expresa sus necesidades de recreación. (MIES, 2015)</li> </ul>	

### 7.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 3

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos recreativos	El juego recreativo es el conjunto de acciones utilizadas para divertirse y su principal objetivo es el de lograr diversión de quienes lo ejecuten.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conjunto de acciones</li> <li>✓ Diversión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cumple acciones complejas que implican dos o más acciones</li> <li>✓ Realiza juegos de parejas en los diferentes rincones</li> </ul>	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación
Pensamiento creativo	Consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. (Pérez Porto & Merino, Definicion.de, 2008)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Habilidad</li> <li>✓ Ideas</li> <li>✓ Necesidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado</li> <li>✓ Describe imágenes que le gustan</li> <li>✓ Expresa sus necesidades de recreación. (MIES, 2015)</li> </ul>	

## 8. METODOLOGÍA

### 8.1.TIPO DE INVESTIGACIÓN

**Descriptiva.-** En el momento que se registró, analizó e interpreto las condiciones existentes y también en el momento de observar las relaciones causa-efecto entre las variables de estudio.

**Exploratoria.-** Porque se recabó información por parte de los niños y niñas, con el fin de obtener datos necesarios para la investigación y así comprobar o no las hipótesis planteadas.

### 8.2.DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

**Cuasi Experimental.-** Porque se trabajó con un grupo de niños y niñas, el que sirve para aplicar la ficha de observación antes y después de la aplicación de la Guía de Actividad Física “Moviendo mi Cuerpo”.

**Bibliográfica Documental.-** Debido a que la investigación tiene sus bases en investigaciones anteriores de diversos autores, lo que permitió poder consultar libros, textos, documentos en internet, entre otros, acerca de la problemática planteada.

**De Campo.-** Ya que se puede observar y palpar directamente la problemática existente.

### 8.3.POBLACIÓN

Los elementos de la población son los siguientes:

**Cuadro N 1. Población**

<b>EXTRACTO</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Niños y niñas	30	100%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Karina Tatiana Rodríguez Rojas

#### **8.4.MUESTRA.**

La muestra está conformada con las mismas personas que son de la población debido a que la misma es pequeña.

#### **8.5.MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

**Deductivo.-** Porque los conceptos consultados y validados son los que sirvieron como base para la investigación, ya que se parte de algo particular hasta llegar a enunciar en forma general el problema estudiado, y lograr llegar a conclusiones posteriores al estudio del problema enunciado.

**Inductivo.-** Este método nos sirvió en el momento de clasificar y analizar los datos obtenidos de cada individuo, así como también el estudio de estos los cuales sirven dentro de la investigación para la comprobación de la hipótesis.

**Analítico.-** Se evidencia en el momento de realizar el análisis de los datos obtenidos por medio de los instrumentos para poder establecer una conclusión.

**Histórico Legal.-** Porque se hace referencia a investigaciones anteriores, así como referencias bibliográficas de las dos variables.

#### **8.6.TECNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS**

##### **8.6.1. Técnicas**

**Observación:** captó directamente al objeto investigado con la finalidad de visualizar la problemática en estudio y percibiendo la realidad que interesa en el trabajo mediante guías, cuaderno de notas, cámara, fotografías.

##### **8.6.2. Instrumentos**

**Ficha de observación:** es un instrumento de la investigación de campo que se utilizó para el registro los datos. Es el procedimiento de la investigación que permitió obtener

la realidad de la investigación de manera metódica, sistematizada y ordena buscando establecer una relación entre la hipótesis y los hechos reales.

**Lista de cotejo:** es un instrumento que nos permitió consolidar los resultados obtenidos con la ficha de observación, datos que nos servirán para globalizar los resultados individuales.

## **8.7.TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Para el procesamiento y análisis de datos se utilizó la estadística descriptiva, también el análisis parcial y dinámico, una vez recopilada la información, esta fue preparada para ser agrupada, clasificada y cuantificada la cual fue representada en cuadros y gráficos con la ayuda de programas informáticos como el Word y Excel de Microsoft, siguiendo el orden:

- ✓ Revisar la información
- ✓ Tabular la información
- ✓ Analizar los datos obtenidos
- ✓ Graficar e interpretar

**Gráfico estadístico:** De los datos obtenidos en los cuadros, se representó con cuadros de distribución porcentual utilizando la estadística descriptiva usando frecuencias, gráficos de barras y porcentajes de tal manera se visualice con claridad los resultados de cada una de las preguntas y fichas de observación.

**Análisis:** Se realizará un análisis cuantitativo, cualitativo a través de porcentajes y gráficos.

## 9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS

### 9.1.RECURSO HUMANOS

Investigadora proponente del trabajo / Karina Rodríguez
Niños y niñas del CIBV “Sonrisitas”
Educadoras de desarrollo infantil

### 9.2.RECURSOS FINANCIEROS

<b>DETALLES</b>	<b>VALOR UNITARIO</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
Útiles de escritorio	Varios	30,00
Bibliografía	6,10	60,00
Copias Xerox	0,05	30,00
Reproducción de instrumentos	0,10	30,00
Transporte	1,00	15,00
Alquiler de computadora	1,50	25,00
Anillados	1,50	10,00
Impresiones	0,06	8,00
Fotografía	5,00	20,00
Empastados	6,00	24,00
Imprevistos	20,00	20,00
<b>TOTAL</b>	<b>41,75</b>	<b>274,00</b>

## 10. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Declaración del tema	X																							
Aprobación		X	X																					
Elaboración del Proyecto				X	X																			
Aprobación del proyecto						X																		
Petición de Tutor						X																		
Primera Tutoría							X																	
Elaboración del capítulo 1							X	X																
Rectificación del capítulo 1									X															
Elaboración del capítulo 2										X	X													
Rectificación del capítulo 2												X												
Elaboración del capítulo 3													X	X										
Rectificación del capítulo 3															X									
Elaboración del capítulo 4																X	X							
Rectificación del capítulo 4																	X							
Elaboración del capítulo 5																	X	X						
Rectificación del capítulo 5																		X						
Elaboración del capítulo 6																		X	X					
Rectificación del capítulo 6																			X					
Aprobación																				X	X			
Defensa Pública																						X		



## 11. MARCO LÓGICO

<b>FORMULACION DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPOTESIS GENERAL</b>
¿La actividad física influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016?	Demostrar que la actividad física influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016	La actividad física influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016
<b>PROBLEMAS DERIVADOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPOTESIS ESPECIFICAS</b>
¿La actividad física a través de los juegos tradicionales mejora el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016?	Demostrar que la actividad física a través de los juegos tradicionales mejora el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016	La actividad física a través de los juegos tradicionales mejora el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016
¿La actividad física a través de rondas estimula el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016?	Constatar que la actividad física a través de rondas estimula el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016	La actividad física a través de rondas estimula el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016
¿La actividad física a través de los juegos recreativos influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016?	Verificar que la actividad física a través de los juegos recreativos influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016	La actividad física a través de los juegos recreativos influye positivamente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Sonrisitas” de San José de Macají, Licán, Riobamba, período 2016

## **BIBLIOGRAFÍA**

- ✚ Anastasi, A., & Schaefer, C. (1971). Note on concepts of creativity and intelligence. New York: Macmillan.
- ✚ AUSUBEL, N. (1983). Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo. Mexico: Trillas.
- ✚ Aza, E. (2010). Creatividad y motricidad . Lima : Ed. Lexus .
- ✚ Buytendolk, F. (2010). Juegos principios de expresion corporal . EEUU: Bravet.
- ✚ Código de la Niñez y Adolescencia. (2003). Código de la Niñez y Adolescencia. Quito: Congreso Nacional.
- ✚ Constitución del Ecuador. (2008). Constitución del Ecuador. Montecristi: Asamblea Nacional.
- ✚ Florian, M. (2010). Expresión corporal. Aproximación teórico y técnicas aplicables al ula. Bogota: Vigo.
- ✚ Gil.P. (2012). La expresión corporal y educacion infantil . Madrid : OMGER.
- ✚ Gold, R. (2009). La plenitud: creatividad, innovación y cosas. Barcelona: GEDISA.
- ✚ Guilford, J. (1994). Creatividad y educación. Barcelona: PAIDOS IBERICA.
- ✚ Harman, W., & Howard, R. (1984). Máxima Creatividad. Buenos Aires, Argentina: Aletheia.
- ✚ Hernandez, J. (2010). Manual de recreacion . Barcelona : Ediciones MMV.
- ✚ Ibañez, M. (2009). Manual de creatividad. Madrid: UNED.

- ✚ LIBRO DE LA EDUCADORA. (2005). LIBRO DE LA EDUCADORA. BARCELONA: EUROMEXICO S.A.
- ✚ M, C. (2011). Expresion Corporal y Danza . Barcelona : MEC.
- ✚ Marín, I. (1974). La creatividad en la educación. Buenos Aires: Kapelusz.
- ✚ MIES. (2015). Guía de orientaciones para la aplicación del currículo de educación inicial sub nivel 1 MIES-MINEDUC. Quito: El Telégrafo.
- ✚ MINEDUC. (2014). Currículo de Educación Inicial. QUITO: MINEDUC.
- ✚ Monreal, A. (2000). Qué es la creatividad. Madrid: Biblioteca nueva.
- ✚ Palacios, J. (2009). Educación infantil . Madrid : Morata.
- ✚ Peirce, C. S. (1931-1958). Collected Papers, C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks (eds). Cambridge : Harvard University Press.
- ✚ Perez, C. (2010). Educar jugando . Lima : San Marcos .
- ✚ Piaget, J. (1966). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño: imagen y representación. Mexico D.F.: Fondo de cultura económica.
- ✚ ROUSSEAU, J. J. (2005). Emilio, o de la educación. Madrid: Alianza Editorial.
- ✚ Secadas, M. (2011). Creatividad e imaginacion de los niños . Madrid : M.E.C.
- ✚ Segovia, F. (1980). Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador. Quito: Don Bosco.
- ✚ Tinajero, & Ordoñez. (2011). Estimulación temprana, inteligencia emocional y cognitiva. Colombia: GRUPO CULTURAL.

- ✚ Toro.J.M. (2013). la creatividad en la comunicacion en los niños. Bilbao: Beower.
  
- ✚ Torrance, E. (1966). The Torrance Test of Craetive Thinking. Princeton: Scholastic Testing Service.
  
- ✚ Zabalza, M. A. (2010). Didactica d la educación Infantil. Madrid: NARCEA.
  
- ✚ Zapata, O. (2009). Expresion corporal . España : Trillas.

## LINKOGRAFÍA

- ✚ Abreu Hernández, P. P. (21 de 04 de 2001). Región Empresa Periodística. Obtenido de Región Empresa Periodística: <http://www.region.com.ar/animacion/13.htm>
- ✚ Almeida, M. L., & Martínez, M. L. (04 de 2014). efdeportes.com. Recuperado el 26 de 08 de 2014, de efdeportes.com: <http://www.efdeportes.com/efd191/fundamentos-filosoficos-de-la-ortografia.htm>
- ✚ Carrillo Urrego, M. P. (29 de 05 de 2014). PREZI. Obtenido de PREZI: <https://prezi.com/ndxipjgcuvns/rondas-infantiles/>
- ✚ Pérez Porto, J. (2008). Definición.DE. Obtenido de Definición.DE: <http://definicion.de/juegos-recreativos/>
- ✚ Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2012). Definicion.de. Obtenido de Definicion.de: <http://definicion.de/pensamiento/>
- ✚ Pérez Porto, J., & Merino, M. (2008). Definicion.de. Obtenido de Definicion.de: <http://definicion.de/pensamiento-creativo/>
- ✚ Pérez Porto, J., & Merino, M. (2012). Definicion.de. Obtenido de Definicion.de: <http://definicion.de/creatividad/>



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSGRADO**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DEL**  
**CIBV “SONRISITAS”**

**Objetivo:** La presente ficha tiene como objetivo recoger datos de desarrollo de los niños y niñas del CIBV “Sonrisitas” de la ciudad de Riobamba, lo cuales después de tabularlos y representarlos en forma gráfica nos servirán para probar las hipótesis planteadas en esta investigación.

**BLOQUE DE JUEGOS TRADICIONALES**

1. Participa y disfruta ante las diferentes manifestaciones culturales

No consigue el logro	<input type="checkbox"/>
En proceso el logro	<input type="checkbox"/>
Domina el logro	<input type="checkbox"/>

2. Socializa con sus pares

No consigue el logro	<input type="checkbox"/>
En proceso el logro	<input type="checkbox"/>
Domina el logro	<input type="checkbox"/>

3. Realiza ejercicios para los movimientos de manos y dedos, armado

No consigue el logro	<input type="checkbox"/>
En proceso el logro	<input type="checkbox"/>
Domina el logro	<input type="checkbox"/>

## **BLOQUE DE RONDAS**

1. Imita juegos mientras camina de un lugar a otro (aviones, carros, etc.)

No consigue el logro

En proceso el logro

Domina el logro

2. Realiza movimientos mediante la comprensión de la letra de la canción

No consigue el logro

En proceso el logro

Domina el logro

## **BLOQUE DE JUEGOS RECREATIVOS**

1. Cumple acciones complejas que implican dos o más acciones

No consigue el logro

En proceso el logro

Domina el logro

2. Realiza juegos de parejas en los diferentes rincones

No consigue el logro

En proceso el logro

Domina el logro

## **PENSAMIENTO CREATIVO**

1. Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado

No consigue el logro

En proceso el logro

Domina el logro

2. Describe imágenes que le gustan

No consigue el logro

En proceso el logro

Domina el logro

3. Expresa sus necesidades de recreación

No consigue el logro

En proceso el logro

Domina el logro



Anexo 3



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

**LISTA DE COTEJO BLOQUE 1. JUEGOS TRADICIONALES**

N°	Participa y disfruta ante las diferentes manifestaciones culturales						Socializa con sus pares						Realiza ejercicios para los movimientos de manos y dedos, armado					
	ANTES			DESPUES			ANTES			DESPUES			ANTES			DESPUES		
	N	P	D	N	P	D	N	P	D	N	P	D	N	P	D	N	P	D
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
....																		
....																		
....																		
....																		
....																		
30																		
TOTAL																		

N= no lo consigue  
P= en proceso  
C= consigue el logro

Anexo 4



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

**LISTA DE COTEJO BLOQUE 2. RONDAS**

N°	Imita juegos mientras camina de un lugar a otro (aviones, carros, etc.)						Realiza movimientos mediante la comprensión de la letra de la canción					
	ANTES			DESPUES			ANTES			DESPUES		
	N	P	D	N	P	D	N	P	D	N	P	D
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
....												
....												
....												
....												
....												
30												
TOTAL												

N= no lo consigue  
P= en proceso  
C= consigue el logro



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

**LISTA DE COTEJO BLOQUE 3. JUEGOS RECREATIVOS**

N°	Cumple acciones complejas que implican dos o más acciones						Realiza juegos de parejas en los diferentes rincones					
	ANTES			DESPUES			ANTES			DESPUES		
	N	P	D	N	P	D	N	P	D	N	P	D
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
....												
....												
....												
....												
....												
30												
TOTAL												

N= no lo consigue  
P= en proceso  
C= consigue el logro

Anexo 6



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

**LISTA DE COTEJO PENSAMIENTO CREATIVO**

N°	Realiza algunas técnicas grafo plásticas. Modelado						Describe imágenes que le gustan						Expresa sus necesidades de recreación					
	ANTES			DESPUES			ANTES			DESPUES			ANTES			DESPUES		
	N	P	D	N	P	D	N	P	D	N	P	D	N	P	D	N	P	D
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
....																		
....																		
....																		
....																		
....																		
30																		
TOTAL																		

N= no lo consigue  
P= en proceso  
C= consigue el logro

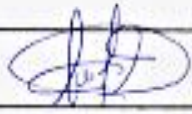




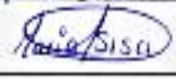


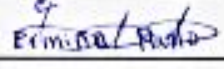
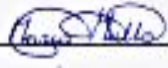



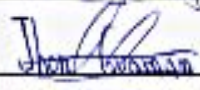
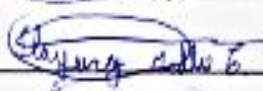
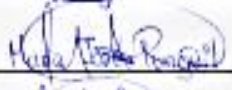



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSGRADO**

## AUTORIZACIÓN

Por la presente autorizo a que las imágenes de mi niña/o salga en el Trabajo Investigativo con el Tema: LA ACTIVIDAD FÍSICA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CIBV "SONRISITAS" DE SAN JOSÉ DE MACAJÍ, LICÁN, RIOBAMBA, PERÍODO 2016

NOMBRE DE LA NIÑA/O	FIRMA DEL REPRESENTANTE
Leis María Misaraya	
Naymar Sad Shanny Lemay	
Tacuri Cruzco Daniel	
Jenny Tini	
Adrian Asulobay	
Kathlyn Dachi	
Neylva Mabea	
Britany Ramirez	
Patricia Mangani	
Karen Ryle Bón	
Eva Dayana Sisa Jarín	
Andrés José Salas	
Alina Santos	

Nancy Berja	
Alison Gualancañay	
Fernanda Tene	
Katherine Caguango	
Fernando Inya	
Nicol Juarez	
Paula Estrella	
Haike Ayol	
Elvis Cepeda	
Alison Anabazquez	
ORIS PERRIS	
Hospital Ponce	
Mithala Aguilera	
Smith Guzman	
Elagunza Mulla	
Jenny Ponce	
Alysa Chafra	

## Anexo 8. Fotos



Fuente: archivo fotográfico investigadora



Fuente: archivo fotográfico investigadora



Fuente: archivo fotográfico investigadora



Fuente: archivo fotográfico investigadora





Fuente: archivo fotográfico investigadora



Fuente: archivo fotográfico investigadora