



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

MEJORAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS
DE 3 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DE JUEGOS LÚDICOS MEDIANTE
UNA GUÍA LÚDICA DE JUEGOS DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO
INFANTIL DEL BUEN VIVIR "MONSEÑOR ANTONIO GONZÁLES",
UBICADA EN OTÓN, DURANTE EL PERÍODO ACADÉMICO 2016.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de tecnología en:
Desarrollo del Talento Infantil

AUTORA: JITALA IMBAQUINGO FABIOLA MARITZA

TUTOR: MSC. JORGE IBUJES

QUITO, 2016

DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE

Expreso con total sinceridad que el presente trabajo de investigación es de mi autoría, resultado de incansable esfuerzo, basada en estudios realizados durante la carrera, indagación certificada, revisión de documentos y estudio de campo, obteniendo conclusiones y recomendaciones descritas en el mismo. Las opiniones, criterios y comentarios expuestos en este informe son de mi absoluta responsabilidad.

Jitala Imbaquingo Fabiola Maritza

CC: 1723786305

CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, **Jitala Imbaquingo Fabiola Maritza** portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. **172378630-5** de conformidad con lo establecido en el artículo 46 de la Ley de Propiedad Intelectual, que dice: *“La cesión exclusiva de los derechos de autor confiere al cesionario el derecho de explotación exclusiva de la obra, oponible frente a terceros y frente al propio autor. También confiere al cesionario el derecho a otorgar cesiones o licencias a terceros, y a celebrar cualquier otro acto o contrato para la explotación de la obra, sin perjuicio de los derechos morales correspondientes. En la cesión no exclusiva, el cesionario está autorizado a explotar la obra en la forma establecida en el contrato”*; en concordancia con lo establecido en los artículos 4, 5 y 6 del cuerpo de leyes ya citado, manifiesto mi voluntad de realizar la cesión exclusiva de los derechos de autor al Instituto Superior Tecnológico Cordillera, en mi calidad de Autor del Trabajo de Titulación que he desarrollado para la obtención de mi título profesional denominado: **“MEJORAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DE JUEGOS LÚDICOS MEDIANTE UNA GUÍA LÚDICA DE JUEGOS DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “MONSEÑOR ANTONIO GONZÁLES”, UBICADA EN OTÓN , DURANTE EL PERÍODO ACADÉMICO 2016”** facultando al Instituto para ejercer los derechos cedidos en esta certificación y referidos en el artículo transcrito.

FIRMA _____

NOMBRE Jitala Imbaquingo Fabiola Maritza

CEDULA 1723786305

Quito, a los 13 de Enero del 2017

AGRADECIMIENTO

El presente proyecto de grado primeramente me gustaría agradecerle a DIOS por bendecirme y darme fuerzas para superar los obstáculos en todo el camino de mi vida.

A mi tutor Mcs. Jorge Ibujes por sus conocimientos y poder concluir este proyecto con éxito y a todos los docentes que impartieron sus conocimientos.

Agradezco también a mi esposo Darwin Cuascoto e hijo a mi mamá Mariana Imbaquingo y a mi papá Juan Jitala, a mis hermanos y a prima Lidia por el apoyo brindado en el transcurso del tiempo y por brindarme mucho amor. Y a toda mi familia por estar siempre a mi lado ayudándome en mi proyecto y así poder culminar con mi carrera con éxito.

DEDICATORIA

El presente proyecto de grado primeramente me gustaría agradecerle a DIOS por bendecirme y darme fuerzas para superar los obstáculos en todo el camino de mi vida. A mi esposo Darwin Cuascota que me brindó su apoyo durante estos años de estudio que me ha sabido apoyarme para continuar adelante con mis estudios, gracias por su amor incondicional y por su ayuda en mi proyecto. Agradezco también a mi mamá Mariana Imbaquingo y a mi papá Juan Jitala por el apoyo brindado en el transcurso del tiempo y por brindarme mucho amor. A mis hermanos y mi prima por estar siempre a mi lado y así poder culminar con mi carrera.

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE	ii
CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
Dedicatoria	v
ÍNDICE GENERAL.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xii
ABSTRACT.....	xiv
CAPÍTULO I.....	1
Antecedentes	1
1.01 Contexto	1
1.01 Contexto	3
1.01.01 Macro:.....	3
1.01.02 Meso.....	5
1.01.03 Micro	7
1.02 Justificación.....	8
1.03 Definición de la Matriz T	10
1.03.01 Situación actual.....	11
1.03.02 Situación empeorada.....	11

1.03.03 Situación mejorada	11
1.03.04 Fuerzas impulsadoras.....	11
2.01 Análisis del mapeo de involucrados	16
2.01 Mapeo de Involucrados	18
2.02 Análisis de Matriz de Involucrados.....	19
2.02 Matriz de análisis de involucrados	26
CAPITULO III.....	28
Árbol de problemas y objetivos	28
3.02 Análisis del árbol de problemas	28
3.01 Árbol de problemas	30
3.03 Árbol de Objetivos	33
CAPITULO IV.....	34
Análisis de alternativas	34
4.01 Matriz de análisis de alternativas	34
4.02 Análisis de matriz de análisis de impacto de los objetivos	35
4.02 Matriz De Análisis De Impacto De Los Objetivos.....	40
4.03 Análisis del Diagrama de estrategias.....	42
4.3 Diagrama de Estrategia.....	45
4.4 Análisis de la matriz de marco lógico	46
4.4 Matriz de Marco lógico	50
CAPITULO V	53
5.01.01 Antecedente	53
5.01.02 Datos informativos.....	54
5.01.03 Reseña histórica	55

5.01.04 Objetivos	57
5.01 .02 Justificación	57
5.01.05 Marco teórico	58
Juegos que estimulan la creatividad.....	69
5.2 Descripción.....	73
5.02.01 Metodología	73
5.02.04 Participación	74
5.02.05 Análisis de interpretación de datos	74
5.03 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta.....	92
5.03.01 Taller de socialización	92
5.03.02 Formulación del proceso de la aplicación de la guía	99
CAPÍTULO VI.....	135
Aspectos administrativos	135
6.01 Recursos	135
6.02. Presupuesto.....	137
6.03 Cronograma de actividades	138
CAPÍTULO VI.....	140
Conclusiones y recomendaciones	140
7.01 Conclusiones	140
7.02 Recomendaciones	141
Bibliografía	143

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N. 1	
Matriz T.....	15
Tabla N. 2	
<i>Matriz de análisis de involucrados</i>	27
Tabla N. 3	
<i>Matriz de análisis de alternativas</i>	34
Tabla N. 4	
<i>Matriz de análisis de impacto de los objetivos</i>	41
Tabla N. 5	
<i>Matriz de Marco lógico</i>	52
Tabla N. 6	
<i>Valoración de la pregunta 1</i>	75
Tabla N. 7	
<i>Valoración de la pregunta 2</i>	76
Tabla N. 8	
<i>Valoración de la pregunta 3</i>	77
Tabla N. 9	
<i>Valoración de la pregunta 4</i>	78
Tabla N. 10	
<i>Valoración de la pregunta 5</i>	79
Tabla N. 11	
<i>Valoración de la pregunta 6</i>	80
Tabla N. 12	
<i>Valoración de la pregunta 7</i>	81
Tabla N. 13	
<i>Valoración de la pregunta 8</i>	82

Tabla N. 14	
<i>Valoración de la pregunta 9</i>	83
Tabla N. 15	
<i>Valoración de la pregunta 10</i>	84
Tabla N. 16	
<i>Valoración de la pregunta 1</i>	85
Tabla N. 17	
<i>Valoración de la pregunta 2</i>	86
Tabla N. 18	
<i>Valoración de la pregunta 3</i>	87
Tabla N. 19	
<i>Valoración de la pregunta 4</i>	88
Tabla N. 20	
<i>Valoración de la pregunta 5</i>	89
Tabla N. 21	
<i>Valoración de la pregunta 6</i>	90
Tabla N. 22 <i>Valoración de la pregunta 7</i>	91
Tabla N. 23	
<i>Recursos Financieros</i>	137
Tabla N. 24	
<i>Cronograma de actividades</i>	138

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura N. 1	
Mapeo de Involucrados.....	19
Figura N. 2	
Árbol de problemas.....	30
Figura N. 3 Árbol de objetivo.....	33
Figura N. 4	
Diagrama de estrategia	45
Figura N. 5.....	75
Figura N. 6.....	76
Figura N. 7.....	77
Figura N. 8.....	78
Figura N. 9.....	79
Figura N. 10.....	80
Figura N. 11.....	81
Figura N. 12.....	82
Figura N. 13.....	83
Figura N. 14.....	84
Figura N. 15.....	85
Figura N. 16.....	86
Figura N. 17.....	87
Figura N. 18.....	88
Figura N. 19.....	89
Figura N. 20.....	90
Figura N. 21.....	91

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de investigación es de importancia ya que tiene como finalidad brindar una información valiosa sobre el tema así como ejecutar actividades sobre el juego lúdico. Es importante tener presente que desde muy temprana edad los niños y niñas van potencializando sus habilidades y destrezas esto ayudara a desarrollar la creatividad en los infantes de 3 años de edad mediante el juego.

Estimular mediante el juego es una parte importante para desarrollar la creatividad de una manera natural, sin forzar a los infantes, brindando una educación de calidad y calidez. En la actualidad es un reto muy importante de cada uno de los maestros logrando obtener buenos resultados en los aprendizajes y conocimientos de los niños y niñas mediante para lo cual usan el juego lúdico ellos aprenden jugando y divirtiéndose al momento de realizar las actividades.

Para la elaboración de este proyecto se investigó que si los docentes del CIVB "Monseñor Antonio Gonzales" conocen y dominan los conocimientos acerca del juego lúdico, como herramientas de trabajo para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 3 años, en la que se establece la elaboración de la propuesta que es una guía de jugos lúdicos dirigidas a los docentes.

Este proyecto es factible, a través de la observación, análisis donde se obtuve los datos reales del problema que existe en el CIVB “Monseñor Antonio Gonzales” en lo cual se realizó una encuesta dirigida a los docentes, lo cual se pudo determino el problema con la solución que deberá exponerse con la principal propuesta.

ABSTRACT

The present research Project is of importance since its purpose is to provide valuable information on the subject as well as to carry out activities on playful play. It is important to keep in mind that from a very early age, children will increase their abilities and skills, this will help to develop creativity in infants 3 years of age through play

Stimulating through play is an important part of developing creativity in a natural way, without forcing infants, providing quality education and warmth. At present, it is a very important challenge for each of the teachers to achieve good results in the learning and knowledge of the children through which they use the game play they learn playing and having fun at the time of the activities

For the development of this project we investigated that if teachers CIVB "Monsignor Antonio Gonzales" have mastered the knowledge about the playful game as working tools to develop creativity in children of 3 years, which establishes the elaboration of the proposal is a playful games guide aimed at teachers.

This project is feasible, through observation analysis where the actual data of the problem that exists in the CIVB "Monsignor Antonio Gonzales" in which a survey of teachers was conducted, which could determine the problem is obtained the solution to be exposed with the main proposal.

CAPÍTULO I

Antecedentes

1.01 Contexto

Según Groos, “el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. Este mismo representante nos dice que el juego es un elemento importante en el desarrollo de la educación de los niños y niñas porque ayudará en la maduración de la creatividad, siendo los juegos un medio educativo, ya que esto les permitirá tener habilidades que serán útiles en el desarrollo de la vida adulta.

Pará Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas

o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). También plantea que el juego es una herramienta útil para el desarrollo de la creatividad, intelectual y social teniendo una realización entre el entorno y los niños, contribuyendo un establecimiento de nuevas estructuras mentales, esto ira ayudando a los infantes desarrollar su crecimiento personal y a tener un aprendizaje significativo de una manera divertida o espontanea, ayudando en el proceso de desarrollar gran variedad de destrezas.

Para Teresa Lebrero, de la Revista Recrearte, menciona que el juego es la actividad donde encontramos el origen de la imaginación y la creatividad ya que por medio de estos hechos los niños y niñas pueden ir desarrollando todo su potencial creativo, donde los docentes puedan crear actividades lúdicas para que los infantes construyan su propio espacio mediante ideas originales que les permita jugar experimentando o solucionando problemas de una manera fluida, creativa o espontánea.

1.01 Contexto

1.01.01 Macro:

El presente estudio se realizó en Chile en los centros infantiles privados ya que surgió de la necesidad de conocer y evaluar las características del juego en niños y niñas preescolares chilenos, pertenecientes a distintos niveles socioeconómicos de la Región Metropolitana, con el fin de contar con elementos para el diseño e implementación de una estrategia de intervención orientada a favorecer el juego en el desarrollo de la creatividad en niños preescolares en situación de pobreza. Donde el juego infantil está estrechamente ligado al proceso de aprendizaje, ya que los niños desde muy temprana edad experimentan y obtienen información del mundo a través del juego. Se indica además, que existe una correlación entre el comportamiento lúdico y el nivel intelectual alcanzado por los niños, presentándose diferencias en el tipo y calidad del juego para sí poder contribuir una mejor calidad de vida y educación en los infantes (Beatriz, 1996, pág. 2).

Esta investigación permite confirmar que el juego didáctico puede utilizarse como una herramienta de trabajo, que ayuda en el desarrollo de la creatividad, de las habilidades cognitivas de los niños y niñas, a través de los trabajos que realizan diariamente el o la docente que aplica esta metodología de trabajo.

En Colombia, se llevó a cabo el “Proyecto de Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas” por Tatiana Gómez y Olga Molano, llevado a cabo con los niños del nivel preescolar

en la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Este trabajo permite reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas, siendo el aprendizaje un proceso donde el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones. La intervención estuvo enfocada hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de la creatividad mediante actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa fortaleciendo el aprendizaje en la educación inicial. (Tatiana, 2015, pág. 09) . La investigación analizada da a conocer que el juego lúdico es una herramienta estratégica en los niños y niñas, donde proporciona conocimientos y desarrolla la creatividad. Todo esto se logra con diferentes actividades, las cuales deben ser espontáneas, divertidas y con ambientes agradables y atractivos. Esto ayudará en los niños y niñas a fortalecer la creatividad, curiosidad, resolver problemas, capacidad para adquirir nuevos conocimientos, enriquecer el autoestima mediante acciones motivadoras permitiéndole explorar en su entorno a través de su curiosidad.

Otra de las investigaciones realizadas es la de la Universidad Pedagógica Experimental Libertadora de Bolivia su propósito fue analizar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en Educación Inicial. El estudio se insertó bajo la modalidad de investigación de campo, de carácter

descriptivo en el Centro Preescolar Bolivariano del Municipio Sucre del estado Aragua, obteniendo como resultado que, las actividades lúdicas en la educación inicial fomentan en los niños y niñas un conjunto de valores éticos y morales que se traducen en espontaneidad, socialización e integración. Desde esta perspectiva, la educación inicial posibilita un espacio idóneo por medio del cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva, construyendo en forma dinámica creadora y recreativa el desarrollo de la personalidad. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer las estrategias innovadoras y creativas, dando importancia de propiciar la libre expresión de los infantes a través de juegos lúdicos siendo una herramienta pedagógica en la educación inicial donde fomentan en los infantes espontaneidad, socialización e integración. (Romero, 2009, pág. 1)

1.01.02Meso

En Ecuador, por medio del currículo de educación inicial 2014, se establece que el juego tiene como fin, constituir las actividades que el maestro o maestra debe llevar a las aulas de clases. Le corresponde al docente, evaluar permanentemente a sus estudiantes los procesos de aprendizaje que va adquiriendo, para así poder comprobar que la metodología de juego trabajo está facilitando este aprendizaje, si adquirió los conocimientos y desarrollo las destrezas necesarias,

Guasgua Mariela, (2013), estudiante de la Universidad Central del Ecuador en su investigación del juego en el proceso de la enseñanza aprendizaje menciona la importancia que tiene las actividades lúdicas en la educación infantil, cuyo objetivo planteado fue el determinar la manera como el juego lúdico influye en el desarrollo de la creatividad. Esta investigación se realizó en el Centro Desarrollo Infantil "Función Judicial" del Distrito Metropolitano de Quito llegando a la conclusión que el mundo de los niños y niñas giran alrededor de juegos y los docentes deben aprovechar esta metodología para facilitar el aprendizaje. (Guasgua, 2013)

Según (Moreira Mauro y Hernández Silvana, 2015) de la revista de la a Sociedad Ecuatoriana de pediatras, menciona que el juego y las experiencias lúdicas hacen que la vida del niños y niña pueda ser de un permanente disfrute, ya que si es utilizada esta metodología en todas las edades, les hace sentir más seguro de sí mismo, donde ellos satisfacen sus propias necesidades a través de la exploración del medio natural o su entorno que lo rodea, permitiéndoles ser más solidarios con los otros infantes. Por ese motivo es que los maestros y maestras deben saber el significado y las cualidades que tiene el juego infantil ya que esto favorece el desarrollo de la creatividad, intelectual, social permitiéndoles construir un aprendizaje significativo.

1.01.03 Micro

En la ciudad de Quito, Claudia Hernández (2008) de la Universidad de las Fuerzas Armadas (E.S.P), es autora de la investigación "el juego como metodología en la referente al currículo ecuatoriano" Este proyecto fue aplicado en el centro infantil "Juan Ramón Jiménez", dando a conocer conceptos básicos sobre el juego y como deben ser aplicados en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial, planteando como objetivo primordial el que él o la docente, basándose en el currículo ecuatoriano, aplique el juego como una herramienta de trabajo, en las actividades que realicen en el aula para desarrollar la creatividad.

En Ecuador por medio del currículo inicial 2014 se establece que el juego tiene como fin instituir los métodos para el maestro para que lleva acabo en las aulas de clases, de acuerdo a lo establecido en dicho currículo. Cada actividad lúdica al realizar le corresponde al docente si fue o no adquirido el conocimiento de alumnos para así poder solucionar alguna dificultad a tiempo

En la provincia de Pichincha existen pocos Centros Infantiles del Buen Vivir, que han tomado en cuenta la calidad de servicio que se brinda a los infantes, evidenciándose que los niños y niñas muestran poca motivación al realizar actividades o juegos lúdicos. Frente a esta realidad el presente proyecto plantea mejorar el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 años de edad a través de juegos lúdicos, mediante una guía didáctica dirigida a docentes

donde ellos dispongan de diferentes actividades a realizar en el aula y sobre todo recuerden el gran aporte que brinda el juego lúdico en el aprendizaje.

1.02 **Justificación**

“La especialista Marilex Pérez, psicóloga infantil, profesora de la Universidad Católica Andrés Bello de Caracas nos dice que la actividad lúdica es fundamental en la vida de los infantes porque es el mecanismo mediante el cual comienzan a establecer contacto con el mundo”. (Castillo, 25 de Enero del 2015)

La psicóloga Marilex Pérez habla acerca la importancia del juego lúdico en los niñas y niña ya ellos juegan desde que nacen, ayudándoles a tener un buen aprendizaje a cada uno de los infantes descubrir el entorno que le rodea de una manera creativa, permitiéndoles que vayan descubriendo las fortalezas y debilidades que tiene ayudándoles en su personalidad y su autoestima para cuando ellos sean adultos.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en su Art: 2 literal W Calidad y calidez.- Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad

de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes. (Educación de calidad, 2015)

Como se puede observar el artículo plantea que los niños y niñas deben tener una educación de calidez, garantizando técnicas y metodologías de diferentes modalidades entre los niños y los docentes, mejorando un ambiente de calidad con ética y valores permanentemente para así llegar a obtener un desarrollo creativo de una manera correcta, enfocándose en su conocimiento en el ámbito cognitivo.

Otro de los sustentos legales que aportan a este tema es el Código de la niñez y la adolescencia con sus diferentes artículos, como por ejemplo el Art.38.Objetivos de los programas de educación.La educación básica y media aseguran los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño , niños y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

(Código de la niñez y la adolescencia, 2003, pág. 4)

Estos planteamientos legales obligan a que todos los docentes primero deben conocerlos y segundo aplicarlos para desarrollar en los niños, niñas y adolescente un pensamiento creativo de una manera correcta valorando y respetando la capacidad de cada uno de ellos.

Frente a estos estamentos legales, el interés de investigar sobre el juego lúdico en el desarrollo de la creatividad es porque en la institución donde realice las prácticas observé que los docentes de este Centro Infantil son personas especialistas en Educación Infantil, sin embargo, no utilizan el juego de una manera correcta, lo utilizan solo como una actividad de goce y no como una metodología de trabajo en el aula, por lo que consideré hacer un aporte, brindando estrategias didácticas de cómo utilizar el juego lúdico en diferentes actividades y de esta manera estimular la creatividad en cada uno de los infantes.

Es importante que todos los docentes utilicen el juego lúdico como una estrategia metodológica o herramienta de trabajo ya que esto ayudará a que los niños y niñas tengan más interés por trabajar en el aula, despertando en los infantes interés y curiosidad por las actividades que se realicen en el aula, considerándolas divertidas y espontáneas.

1.03 Definición de la Matriz T

La matriz T está estructurada por situación actual, situación empeorada, situación mejorada, por las fuerzas impulsadoras y bloqueadoras.

1.03.01 Situación actual

Como situación actual se ha identificado que existen escasos niveles de creatividad en los niños y niñas del Centro Infantil Del Buen Vivir “Monseñor Antonio Gonzales”.

1.03.02 Situación empeorada

En la situación empeorada esta planteado que los niños y niñas realizan reproducciones textuales del docente sin poner en práctica la creatividad de estos.

1.03.03 Situación mejorada

La situación mejorada propone que los niños y niñas tengan un buen desarrollo de su creatividad y con producciones propias.

1.03.04 Fuerzas impulsadoras

Como primera fuerza impulsadora está planteado el taller de socialización para docentes impulsando el uso del juego en el desarrollo creativo de los niños y niñas con un rango de intensidad real de 2 que equivale a medio bajo ya que no existen muchas capacitaciones a los maestros y no saben utilizar el juego como una herramienta de trabajo. El potencial de cambio está ubicado en el rango de 5 que equivale a alto, ya que se espera que los docentes utilicen el juego lúdico de una manera correcta.

Como segunda fuerza impulsadora está identificado el Ministerio de Inclusión Económico y Social (MIES). Programa Sí bebé Capacitación a

docentes con un rango de intensidad real de 4 que equivale a medio alto ya que existen muchos docentes que se capacitan mediante este programa. El potencial de cambio está en el rango de 5 que equivale a alto, ya que se espera que los docentes sigan haciendo uso de estas formas de auto capacitación.

Como tercera fuerza impulsadora está el Ministerio de Educación que fomenta la formación integral a docentes para desarrollar las áreas cognitivas y las habilidades de los niños y niñas con un rango de 2 que equivale a medio bajo, esto se debe a que los docentes aunque casi siempre están siendo capacitados no ponen en práctica lo recibido. El potencial de cambio está en el rango de 5 que equivale a alto, ya que se espera que los docentes pongan en práctica lo aprendido.

Como cuarta fuerza impulsadora está planteado que el Ministerio de Educación capacita al docente para que prepare su clase mediante el programa Educa con un rango de 2 que equivale a medio bajo, ya que no siempre están haciendo uso de este programa. El potencial de cambio está en el rango de 4 que equivale a medio alto, ya que se espera que los docentes usen estos programas como recurso de apoyo al trabajo en clase.

Como quinta fuerza impulsadora está planteada La Casa de la Cultura Ecuatoriana que ofrece capacitaciones de nuevas metodologías, como el cine infantil para desarrollar la creatividad mediante juegos de imaginación con un rango de 2 que equivale a medio bajo, porque esta propuestas no son

aprovechadas por todos los niños y niñas de la comunidad. El potencial de cambio está en el rango de 4 que equivale a medio alto, esperando que todos los niños y niñas hagan uso de estas ofertas que realiza la Casa de la Cultura.

1.03.05 Fuerzas bloqueadora

Como primera fuerza bloqueadora está planteado desinterés de los docentes por asistir al taller sobre el uso e importancia del juego en la educación con un rango de intensidad real de 2 que equivale a medio bajo. No hay la participación o la asistencia a los talleres de los maestros y no saben cómo utilizar el juego como una herramienta de trabajo. El potencial de cambio está en un rango 4 que equivale a medio alto. Ya que se espera haya una buena asistencia de docentes a los diferentes talleres de capacitación.

Como segunda fuerza bloqueadora está planteada poca capacitación a los docentes mediante programas del Si bebé para estimular la creatividad teniendo un rango 2 que es medio alto porque existen muchos maestro que no están actualizado a los programas que brinda el Ministerio de Educación o no lo utilizan de una manera adecuada. El potencial de cambio está en un rango de 5 que equivale a alto. Ya que se espera que mediante este programa los docentes estimulen la creatividad de una manera adecuada.

Como tercera fuerza bloqueadora está planteada la mala formación integral para los docentes teniendo un rango de 2 que equivale a medio bajo porque no

hay una formación adecuada para trabajar con los niños y niñas ya que esto no ayudara a desarrollar creatividad. El potencial de cambio está en un rango de 4 que equivale a medio alto. Ya que mediante este programa se quiere fomentar conocimientos nuevos en los docentes para tener nuevas herramientas de trabajos.

Como cuarta fuerza bloqueadora está planteada Mala utilización del programa por parte de los docentes teniendo un rango de 2 que equivale a medio bajo porque no saben utilizar las nuevas metodologías como el programa de una manera adecuada para poder estimular la creatividad a los infantes. El potencial de cambio tiene un rango de 4 que equivale a medio alto. Espera que mediante este programa los docentes puedan dar sus clases mediante el programa teniendo unas metodologías.

Como quinta fuerza bloqueadora está planteada escases de recursos económicos por parte de los docentes teniendo un rango de 2 que equivale a medio porque si existiera una colaboración por parte de los ministerios para que los docentes puedan estar capacitados y así logra tener una buena educación de calidad teniendo aprendizajes significativos en los infantes. El potencial de cambio tiene un rango de 4 que equivale a medio alto. Porque si el MIES organizara más capacitaciones a los docentes existiera una educación de calidad.

1.04 Matriz T

SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
	I. REAL	PC. IDEAL	I. REAL	PC. IDEAL	
Niños y niñas sin creatividad, y con reproducciones textuales del docente.					Niños y niñas con buen desarrollo de su creatividad y con producciones propias
Fuerzas Impulsadoras	I. REAL	PC. IDEAL	I. REAL	PC. IDEAL	Fuerzas Bloqueadoras
Taller de socialización para los docentes impulsando el uso del juego en el desarrollo creativo de los niños y niñas.	2	5	2	4	Desinterés de los docentes por asistir al taller sobre el uso e importancia del juego en la educación.
Ministerio de Inclusión Económico y Social (MIES). Programa Sí bebé Capacitación a docentes.	2	5	2	5	Poca capacitación a los docentes mediante programas del Si bebé para estimular la creatividad
Ministerio de Educación. Fomenta la formación integral a docentes para desarrollar las áreas cognitivas y las habilidades de los niños y niñas	2	5	2	4	No hay una formación integral adecuada para los docentes
Ministerio de Educación capacita al docente a preparar su clase mediante el programa Educa	2	4	2	4	Mala utilización del programa por parte de los docentes
La Casa de la Cultura Ecuatoriana ofrece capacitaciones de nuevas metodologías como el cine infantil para desarrollar la creatividad mediante juegos de imaginación.	2	4	2	4	Escases de recursos económicos por parte de los docentes

Tabla 1 Matriz T

Elaborado por: Jitala Maritza

CAPITULO II

Análisis de involucrados

2.01 Análisis del mapeo de involucrados

En el proyecto están tomado en cuenta las personas involucradas para que de esta manera se pueda solucionar los problemas que se encuentra en el centro infantil.

Casa de la Cultura Ecuatoriana orienta y fortalece capacitaciones para los docentes en metodología, herramientas nuevas de trabajo para tener un propósito en la educación de los niños y niñas aprovechando a lo máximo cada uno de sus conocimientos. Teniendo programas delineados en función de cada uno de los objetivos que persigue la Institución.

El Ministerio de Inclusión Económico Social (MIES) siendo una entidad responsable en el desarrollo integral de los niños y niñas de 0 a 3 años brindando una educación de calidad con docentes capacitados en cada área teniendo las herramientas y las metodologías adecuadas para desarrollar las áreas cognitivas.

Instituto Tecnología Superior Cordillera (ITSCO) encargado de formar damas y caballeros con sentido deontológico, basándose en el modelo de una educación teniendo un perfil de desempeño con principios éticos, críticos y humanos brindando una excelencia académica, científica y tecnológica.

Centro Infantil Del Buen Vivir “Monseñor Antonio Gonzales” porque nos permitieron realizar el proyecto y están dispuesto a colaborar en toda la capacitación que se vaya a realizar para así poder tener nuevas estrategias para trabajar con los niños y niñas

2.01 Mapeo de Involucrados

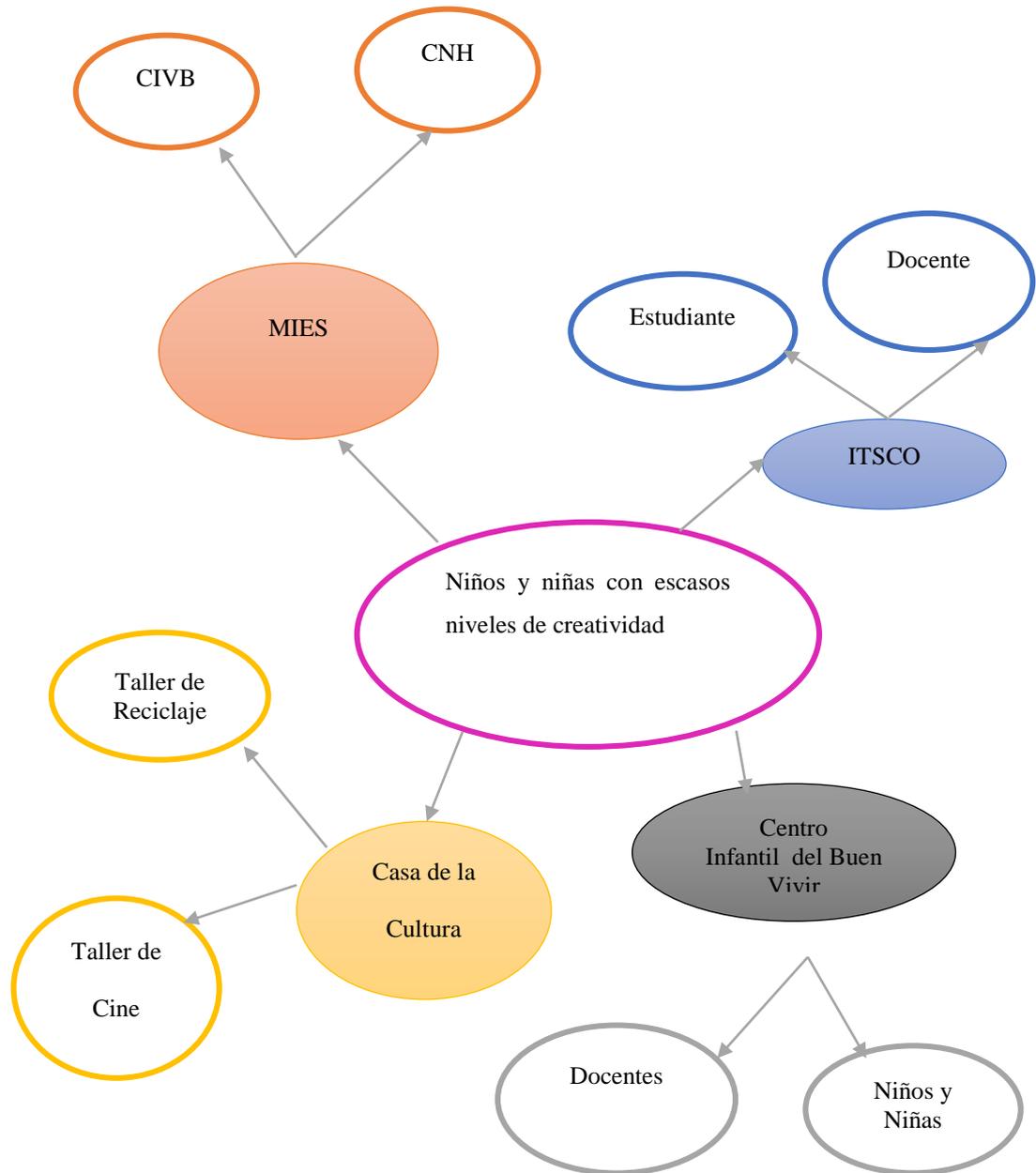


Figura 1 Mapeo de Involucrados

Elaborado por: Jitala Maritza

2.02 Análisis de Matriz de Involucrados

Esta matriz de análisis de involucrados está estructurada por actores de involucrados, Interés sobre el problema central, Problema percibido, Como recursos, mandatos y actividades, interés sobre el proyecto, conflicto potencial.

Como primer involucrados está planteado el Ministerio de Inclusión Económico y Social, que es el encargado de dar acompañamiento al desarrollo integral en los centros infantiles para que de esta manera los niños y niñas fortalezcan sus habilidades, garantizando los derechos y los servicios, con personal capacitado, cumpliendo con las normas técnicas, brindando herramientas adecuadas a los docentes. Como Interés sobre el problema central está los niños y niñas que espera tengan un adecuado desarrollo en su creatividad. Los docentes son los encargados directos de estimular y desarrollar la creatividad mediante diferentes actividades. Como problema percibido se ha identificado que los docentes tienen poco conocimiento sobre el juego como estrategia en el desarrollo de la creatividad. Esto puede ser por el desconocimiento que presentan los docentes sobre los beneficios que brinda la metodología del trabajo a través del juego. Como recurso de mandatos y actividades está el Currículo de Educación Inicial el cual se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que son cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos que están interrelacionado entre sí con el entorno natural y cultural. Objetivo 4 Plan Nacional del Buen Vivir Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía fortaleciendo los conocimientos

desde su nacimiento a lo largo de la vida desde su nacimiento con la cotidianidad con la educación formal y no formal garantizando todos los derecho a la educación (2013 2017) Como interés sobre el proyecto es que los docentes se capaciten sobre el juego lúdico en el desarrollo de la creatividad. Si los docentes tomaran más importancia en auto capacitarse tendría más herramientas y metodologías de trabajar en el aula o al momento de realizar actividades serían más divertidas y enriquecedoras. Como conflicto potencial se ha identificado la escases de profesionales con título de Educación Infantil, Muchos de los profesionales que trabajan en los Centros Infantiles tienen otra titulación por ende desconocen sobre el trabajo que están realizando.

Como segundo involucrado está planteada la Casa de la Cultura Ecuatoriana. El interés sobre el problema central es de brindar capacitaciones a los docentes, para que tengan conocimientos sobre diferentes campos artísticos y culturales. El problema percibido es los escases de programas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas menores de 3 años. Porque no existe un cronograma de actividades para mejorar su creatividad de una forma correcta en los infantes.

Como recursos de mandatos y actividades encontramos a la Ley Orgánica De La Casa De La Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión Art. 3 literal C Fortalecer, ampliar e impulsar el pensamiento, el arte y la investigación científica, a fin de promover y difundir la riqueza y diversidad cultural del país. No ayuda a

orientarnos y fortalecer el conocimiento de cada uno de las culturas de nuestro país y así poder ir inculcando en los niños y niñas. El interés sobre el proyecto se espera que los docentes tengan nuevas herramientas y metodologías de trabajo. Ya que los maestros deben crear nuevas estrategias y actividades al momento de impartir las clases a los infantes. Como conflicto potencial está identificado las pocas capacitaciones a los docentes en la parroquia. Ya que no existen instrucciones apropiadas para los docentes al momento de realizar una actividad.

Como tercer involucrado está planteado el Instituto Tecnológico Superior Cordillera, que a través de sus egresados ejecutan proyecto de índole social. El interés sobre el problema central es que sus egresadas sean personas con sentido deontológico. Las estudiantes deberán ser excelentes profesionales desenvolviéndose con principios, valores y deberes éticos, y de esta manera poder educar a los niños y niñas como verdaderos damas y caballeros. Como problema percibido es la reiterada elaboración de proyectos de similares. Hay un limitado número de estudiantes que plantean temas que no hayan sido investigados. Como recursos, mandatos y actividades se ha identificado a la Ley Orgánica de Educación Superior Art: 12 se rige a los principios de responsabilidad e igualdad de oportunidades en el ámbito educativo, El reglamento del ITSCO Art: 73 se basa los proyectos I+D+I, basados exclusivamente en el enfoque de desarrollar soluciones técnicas, tecnológicas y/o metodológicas. Interés sobre el proyecto, es que el proyecto sea aplicado en varias instituciones educativas. El propósito de este proyecto es que sea utilizado en el Centro Infantil de una manera correcta,

aplicando nuevas metodologías para poder trabajar con los niños y niñas. Como conflicto potencial está el que los proyectos no son valorados positivamente por la comunidad educativa. Esta desvaloración se da porque existen muchos proyectos que se han ejecutado y no han mantenido una duración prolongada.

Como cuarto involucrado está el Centro Infantil Del Buen Vivir "Monseñor Antonio Gonzales". El interés sobre el problema central está planteado que los niños y niñas tengan un adecuado desarrollo en su creatividad. Esto se logrará siempre y cuando los docentes trabajen correctamente con cada uno de los infantes, de esta manera logran obtener un buen resultado en ellos. Como problema percibido está la falta de información acerca de la importancia del juego como metodología de trabajo. Este desconocimiento es producto de la falta de auto capacitación para buscar nuevas técnicas para trabajar con los niños y niñas. Como recurso, mandatos y actividades esta tomado en cuenta al Código de la niñez y la adolescencia Art. 38 parcial A.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán, los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo, Código de la Niñez el Art 37 literal 1 derecho a la educación. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica. Porque todos los niños y niñas deben tener una educación de la calidad y calidez sin que exista discriminación. Como interés del proyecto se plantea el utilizar el juego de una manera correcta para desarrollar la creatividad de los

niños y niñas. Es muy importante que los docentes trabajen con los infantes mediante el juego siendo una herramienta muy buena para trabajar en el aula. Como conflicto potencial se ha identificado la escases de recursos económicos que tiene el Ministerio de Inclusión Económico y social. Esta escases genera que los CIVB no dispongan de los materiales y recursos necesarios y adecuados para poder trabajar con los niño y niñas.

Como quinto involucrado están los docentes. El interés sobre el problema central es el conocer una nueva herramienta de trabajo en la enseñanza y aprendizaje que contribuya al proceso de la aplicación del juego lúdico para desarrollar la creatividad. Es importante que los docentes tengan nuevas técnicas al momento de impartir sus clases con los infantes. Como problema percibido es el desconocimiento de la educación integral por parte de los docentes sobre la inclusión en los niños y niñas. Este desconocimiento genera discriminación por parte de los maestro hacia los infantes. Como recurso, mandato y actividades se identifica a la, LOEI Art. 11.- El currículo nacional contiene los conocimientos básicos obligatorios para los estudiantes del Sistema Nacional de Educación y los lineamientos técnicos y pedagógicos para su aplicación en el aula, así como los ejes transversales, objetivos de cada asignatura y el perfil de salida de cada nivel y modalidad. Según el mandato de la LOEI los docentes deben aplicar responsablemente el artículo de una manera correcta sin ser alterada. Como interés sobre el proyecto esta utilizar metodologías en el desarrollo de la creatividad. Los docentes deben buscar nuevos métodos para enseñar a los niños y niñas a trabajar libremente con su imaginación. Como conflicto potencial está el

desinterés por algunos docentes en conocer acerca de la importancia del juego lúdico como proceso de enseñanza. Este desinterés se evidencia en las escasas o nulas actividades que realiza el docente para afianzar o desarrollar la creatividad en los niños y niñas.

Como último actor involucrado están los niños y niñas. El interés sobre el problema central es que los infantes aprendan a través del juego. Para que un aprendizaje se vuelva significativo este debe ser adquirido de una manera relajada y de disfrute. Como problema percibido está el que los niños y niñas presentan poco interés hacia las diferentes propuestas de trabajo. Es de poco interés es a causa de que no se sienten seguros de ellos mismos y su autoestima pueda que este baja. Como recurso, mandatos y actividades esta al Código de la Niñez y la Adolescencia Art: 37 Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo, Art: 38 literal a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo. Que los docentes deben explotar a lo máximo cada uno de sus habilidades cognitivas brindando y satisfaciendo cada uno de las necesidades de los niños y niñas. Como interés sobre el proyecto está que los docentes aprendan a realizar actividades divertidas y dinámicas. Los docentes al momento de enseñar un juego deben saber que objetivo quieren alcanzar mediante este instrumento de aprendizaje. Como conflicto potencial está planteado que los docentes presentan resistencia a nuevas propuestas de trabajo. Es importante que

los docentes tengan nuevas estrategias de aprendizajes para que puedan desarrollar sus habilidades en un ambiente armónico donde los niños y niñas se sientan seguros al momento de realizar alguna actividad.

2.02 Matriz de análisis de involucrados

Actores Involucrados.	Interés sobre el problema central.	Problema percibido	Recursos de mandatos y actividades.	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Ministerio de Inclusión Económica y Social	Niños y niñas con adecuado desarrollo en su creatividad.	Docentes con poco conocimiento acerca del juego en el desarrollo de la creatividad	Currículo de Educación Inicial Objetivo 4 Plan Nacional del Buen Vivir	Que los docentes se capaciten sobre el juego lúdico en el desarrollo de la creatividad	Escases de profesionales con título de educación infantil
Casa de la Cultura Ecuatoriana	Brindar capacitaciones a los docentes.	Escases de programas para desarrollo la creatividad en los niños y niñas menores de 3 años	Ley Orgánica De la Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión Art.3 literal c	Que los docentes tengan nuevas herramientas y metodologías de trabajo	Pocas capacitaciones a los docentes en la parroquia
Instituto Tecnológico Superior "Cordillera"	Que sus egresadas sean personas con sentido deontológico.	Reiterada elaboración de proyectos similares.	Política Institucional Reglamentos Internos del Instituto Art 12 literal Estudiante y autoridad Reglamento ITSCO art 73	Que el proyecto sea aplicado en varias instituciones educativas	Que los proyectos no son valorados positivamente por la comunidad educativa.
Centro Infantil Del Buen Vivir "Monseñor Antonio Gonzales"	Capacitar a los docentes acerca de los beneficios y aplicaciones de los juegos en el desarrollo de la creatividad	La falta de información acerca la importancia del juego como metodología de trabajo.	Código de la niñez y la adolescencia Art. 38 parcial A.-	Utilizar el juego de una manera correcta para desarrollar la creatividad de los niños y niñas	Escases de recursos económicos por parte del Ministerio de Inclusión Económico y social

Docentes	Conocer una nueva herramienta de trabajo en la enseñanza y aprendizaje que contribuya al proceso de la aplicación del juego lúdico para desarrollar la creatividad	Desconocimiento de la educación integral por parte de los docentes sobre la inclusión en los niños y niñas	LOEI Artículo 11	Utilizar metodologías en el desarrollo de la creatividad.	Desinterés por algunos docentes en conocer acerca la importancia del juego lúdico como proceso de enseñanza aprendizaje
Niños y niñas	Aprender a través del juego	Niños y niñas con poco interés hacia las diferentes propuestas de trabajo	Código de la Niñez y la Adolescencia Art:37 Art: 38 literal a	Que los docentes aprendan a realizar actividades divertida y dinámicas	Los docentes presentan resistencia a nuevas propuestas de trabajo.

Tabla 2 Matriz de análisis de involucrados

Elaborado por: Jitala Maritza

CAPITULO III

Árbol de problemas y objetivos

3.02 Análisis del árbol de problemas

El árbol de problemas está estructurado por tres parámetros principales que son causas, problema central y fines.

En el problema central está planteada que los niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir “Monseñor Antonio Gonzales” presentan escasos de niveles de creatividad. Se da por el motivo que los docentes ponen un límite en la imaginación de los infantes al momento de realizar una actividad.

Como primera causa está el desconocimiento por parte de los docentes sobre la importancia del juego lúdico en el desarrollo de la creatividad. Los docentes no ponen interés en capacitarse para aprender nuevas estrategias de trabajo.

Como segunda causa está el desinterés por parte de los docentes por aplicar el juego lúdico como una metodología de trabajo en el aprendizaje. Los

docentes se guardan los conocimientos adquiridos para así mismo y no ponen en práctica al momento de realizar las actividades con los niños y niñas.

Como tercera causa esta los docentes que no aplican nuevas estrategias de trabajo con los infantes, en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Porque hay docentes que no tienen una buena actitud para impartir clases.

Como primer efecto esta los niños y niñas que no desarrollan su creatividad. Los docentes no realizan actividades adecuadas para trabajar con los infantes.

Como siguiente efecto están los niños y niñas con dificultades de aprendizaje. Porque los docentes enseñan las mismas actividades que se realizan todos los días y no son creativas.

Como último efecto y el más preocupante es el que los niños y niñas no realizan aprendizajes significativos. Esto se da por que los docentes no realizan actividades que permita los niños y niñas a desarrollar sus habilidades del pensamiento creador que es la flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración permitiendo que el pensamiento de los infantes formule con libertad cada uno de sus ideas al momento de realizar las actividades en el aula para así llegar a obtener un pensamiento crítico.

3.01 Árbol de problemas

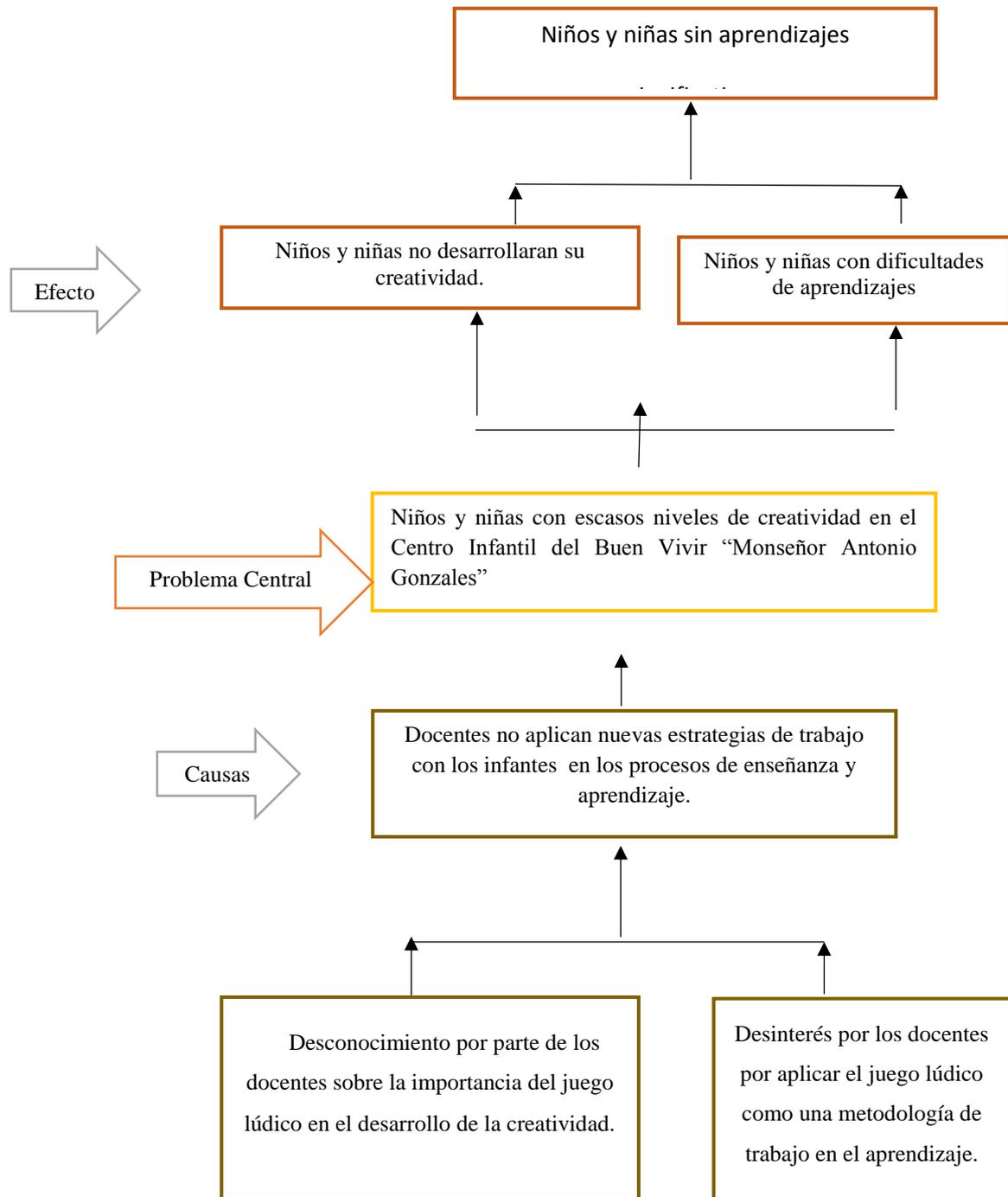


Figura 2 Árbol de problemas

Elaborado: Jitala Maritza

3.04 Análisis del árbol de objetivos

El árbol objetivo es los que quiere lograr de los medios, que vienen a hacer las acciones para desarrollar y alcanzar los objetivos de la propuesta y el objetivo general es lo que quiere hacer y lograr con el desarrollo de este proyecto en corto plazo, esperando tener buenos resultados.

Partiendo desde el objetivo central que está planteado que los niños y niñas tengan un buen desarrollo de la creatividad en el Centro Infantil del Buen Vivir "Monseñor Antonio Gonzales". Esto se logrará siempre y cuando los docentes trabajen actividades adecuadas, que les permita a los niños y niñas utilizar la imaginación y que sea libres para desarrollar su creatividad.

Como primer medio se encuentra planteado que los docentes conozcan la importancia del juego lúdico en el desarrollo de la creatividad. Esto se logrará gracias a las capacitaciones brindadas a los docentes, ellos sabrán cómo utilizar el juego lúdico al momento que propongan las diferentes actividades en el aula, teniendo un espacio armónico y los materiales adecuados para trabajar con los niños y niñas.

Como segundo medio está propuesto el interés por parte de los docentes por aplicar el juego lúdico como una metodología de trabajo en el aprendizaje. Para el cumplimiento de este medio es importante que los docentes estén convencidos de que el juego lúdico es una metodología que va apoyar su trabajo.

Como tercer medio está planteado que los docentes apliquen nuevas estrategias de trabajo con los infantes en los procesos de enseñanza aprendizaje. Par esto los docentes deberán realizar actividades planificadas, para así obtener buenos resultados en el aprendizaje.

Como primer fin he propuesto desarrollar la creatividad de los niños y niñas a través del juego lúdico. Los docentes al momento de realizar este tipo de actividades, deben saber que no deben poner límites en la imaginación de los infantes.

Como segundo fin es afianzar los procesos de aprendizaje en los niños y niñas a través del juego lúdico. Los docentes deben crear espacios dinámicos para que los infantes puedan trabajar tareas de la vida cotidiana, logrando obtener un aprendizaje significativo.

Como tercer fin propuesto está el incorporar en los niños y niñas aprendizajes significativos a través del juego lúdico. Los maestros deben saber que es más importante que el niño o niña haga sus propios aprendizajes a través del ensayo error, que el docente le dé la solución o respuesta a lo que busca el infante. Esto lo logrará siempre y cuando realice refuerzos positivos, a través de actividades lúdicas y divertidas .

3.03 Árbol de Objetivos

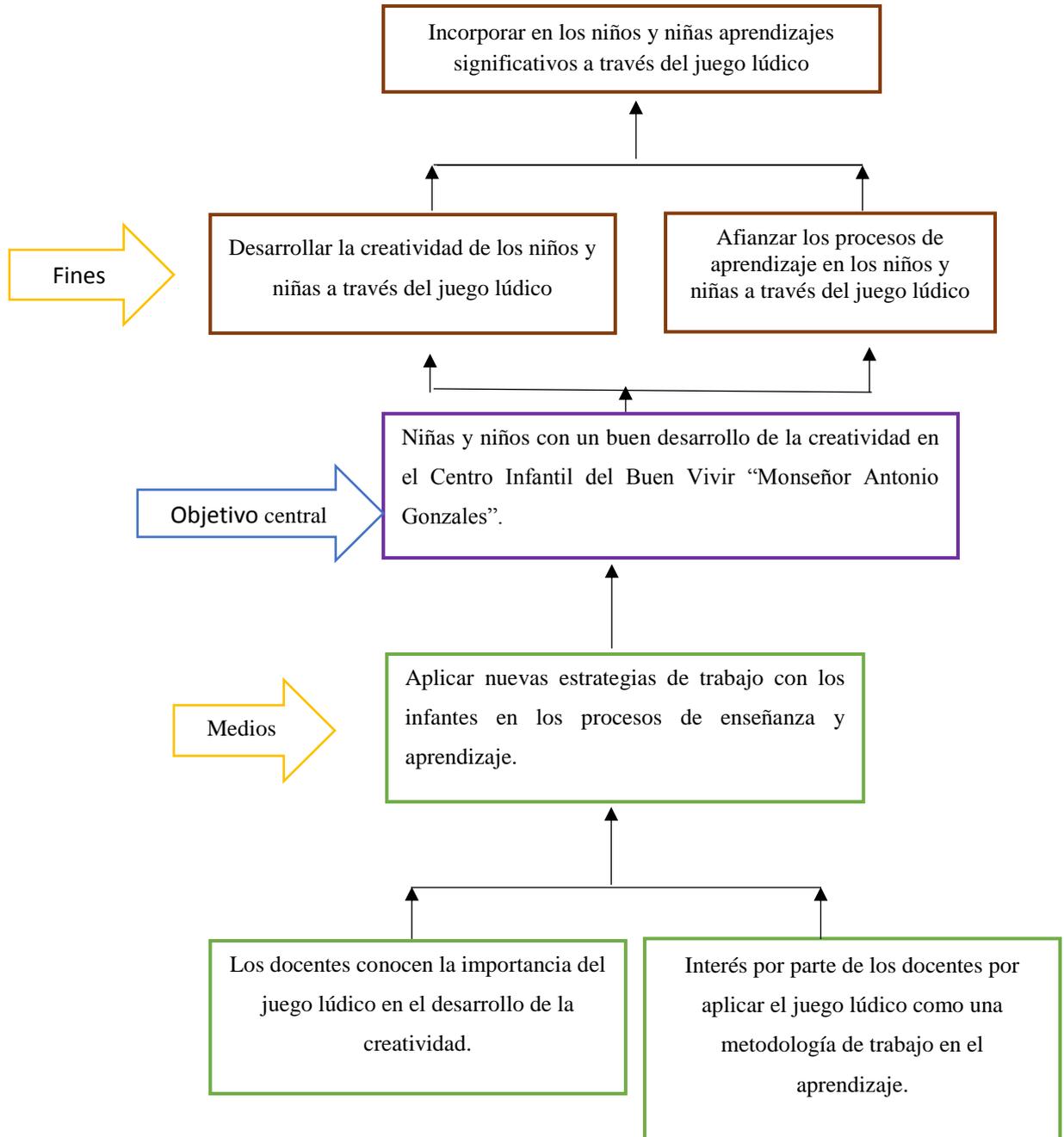


Figura 3 Árbol de objetivo

Elaborado por: Jitala Maritza

CAPITULO IV

Análisis de alternativas

4.01 Matriz de análisis de alternativas

OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROPOSITO	FACTIBILIDAD TÉCNICA	FACTIBILIDAD FINANCIERA	FACTIBILIDAD SOCIAL	FACTIBILIDAD POLITICA	TOTAL	CATEGORIA
Los docentes conocen la importancia del juego lúdico en el desarrollo de la creatividad.	5	5	5	5	5	25	Alto
Interés por parte de los docentes por aplicar el juego lúdico como una metodología de trabajo en el aprendizaje.	5	5	5	4	5	24	Alto
Aplicar nuevas estrategias de trabajo con los infantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje.	5	5	5	4	5	24	Alto
Niñas y niños con un buen desarrollo de la creatividad en el Centro Infantil del Buen Vivir "Monseñor Antonio Gonzales".	5	5	5	4	5	24	Alto

Tabla 3 Matriz de análisis de alternativas

Elaborado por: Jitala Maritza

4.02 Análisis de matriz de análisis de impacto de los objetivos

La matriz de análisis de impacto de objetivos está conformado por la factibilidad de logros la cual está determinada a los beneficiarios directos con el desarrollo del proyecto.

Impacto de género es lo que se va a lograr con la aplicación de cada objetivo, mientras que el impacto de ambiental se detalla lo que se fomentaría en forma positiva cada uno de los objetivos de la propuesta que se enfoca a los beneficios de un ambiente como familiar, escolar, social, etc. La relevancia es otro elemento importante de la matriz ya que se encamina el cambio vital obtenido del proyecto.

Como primer objetivo está que los docentes conocen la importancia del juego lúdico en el desarrollo de la creatividad. Como factibilidad de lograrse está el concientizar a los docentes sobre la importancia del juego lúdico en el aprendizaje, teniendo una categoría de media alta. Es importante que los docentes conozcan cómo aplicar el juego en la enseñanza de los infantes para así obtener buenos resultados. Como impacto de género está planteada en fortalecer el nivel educativo en los niños y niñas de 3 años de edad teniendo una categoría de media alta. Los docentes deberían buscar nuevas estrategias de trabajo para que los infantes tengan aprendizajes adecuados. Como impacto ambiental está el realizar juegos lúdicos de acuerdo a la edad de los niños y niñas facilitando un buen desarrollo, teniendo una categoría media alta. Los docentes deben realizar actividades que respeten la edad y al ritmo de aprendizajes de cada infante para tener buenos resultados en su

aprendizaje. Como relevancia están planteadas las planificaciones adecuadas por parte de los docentes incorporando el juego en el desarrollo de la creatividad, teniendo una categoría alta. Los docentes al momento de impartir sus clases deben guiarse en las planificaciones para realizar actividades adecuadas para los niños y niñas. Como sostenibilidad esta la motivación de los docentes al momento de incorporar el juego en sus actividades diarias en los infantes, teniendo una categoría media alta. Los docentes al momento de realizar las actividades deberían utilizar el juego como estrategia de trabajo en el aula. Obteniendo un total de 21 que equivale a una categoría alta, lo que indica que el objetivo es realizable ya que los docentes saben utilizar el juego como una herramienta importante en el trabajo con los niños y niñas ya que ellos aprenden jugando.

Como segundo objetivo está planteado el interés por parte de los docentes por aplicar el juego lúdico como una metodología de trabajo en el aprendizaje, teniendo una categoría media alta. Como factibilidad de lograrse esta el capacitar a los docentes acerca del juego como una herramienta de trabajo en la enseñanza aprendizaje, teniendo una categoría media alta. Los docentes tendrán nuevas estrategias para trabajar con los niños y niñas realizando actividades innovadoras y que no sean repetitivas. Como impacto de género está el desarrollar la aplicación del juego lúdico en los niños y niñas mejorando su aprendizaje, teniendo una categoría medio alta. Los docentes deben realizar actividades teniendo un objetivo hacia donde quieren en el aprendizaje de los infantes. Como impacto ambiental está planteado incrementar el desarrollo de las habilidades y destrezas mediante el juego teniendo

una categoría alta. Los maestros deben comprometerse a buscar actividades que ayuden a estimular la imaginación y el movimiento de su cuerpo. Como relevancia está planteado el fortalecer los aprendizajes significativos mediante el juego, teniendo una categoría media alta. Los docentes deben realizar actividades libres y divertidas para que los infantes puedan desarrollar sus conocimientos de una manera adecuada. Como sostenibilidad está el interés por parte de los docentes en desarrollar las áreas cognitivas de los niños y niñas mediante el juego, teniendo una categoría media alta. Los docentes deben realizar juegos lúdicos tratando de introducir actividades de la vida cotidiana. Obteniendo un total de 21 que equivale a una categoría alta, lo que indica que el objetivo es realizable ya que los docentes son los responsables de generar nuevas actividades para conseguir buenos aprendizajes en los niños y niñas.

Como tercer objetivo está planteado que los docentes apliquen nuevas estrategias de trabajo con los infantes, en los diferentes procesos de enseñanza y aprendizaje. Como factibilidad de lograrse esta mejorar el proceso de enseñanza a través del juego lúdico utilizando como una herramienta de trabajo, teniendo una categoría media alta. Los maestros deben motivar a los niños y niñas a aprehender jugando sin que se den cuenta, poniendo en práctica su iniciativa. Como impacto de género está el que los niños y niñas realicen aprendizajes significativos, teniendo una categoría media alta. Los docentes trabajan con cada uno de los infantes para ayudar a desarrollar los conocimientos adquiridos de una forma correcta. Como impacto ambiental está planteada en permitir a los niños y niñas a tener confianza en sí

mismo y a desenvolver libremente en su entorno, teniendo una categoría media alta. Los maestros deben permitir a los infantes que mediante el juego explore y exprese sus sentimientos o emociones, sin tener temor a equivocarse. Como relevancia esta los niños y niñas en aprender de una manera adecuada mediante el juego, teniendo una categoría alta. Los docentes deben tener los materiales adecuados para trabajar con los infantes y así obtener buenos resultados en su aprendizaje. Como sostenibilidad está planteado el conocimiento por parte de los docentes sobre la importancia del juego en el aprendizaje, teniendo una categoría media alta. Los docentes deben utilizar al juego como una herramienta de trabajo teniendo un objetivo que se quiera alcanzar en los niños y niñas en sus aprendizajes. Obteniendo un total de 21 que equivale a categoría alta, lo que indica que el objetivo es realizable, por lo que es importante que los docentes se mantengan en una permanente auto capaciten en las diferentes propuestas de trabajo.

Como último objetivo está planteado que los niños y niñas adquieran un buen desarrollo de la creatividad en el Centro Infantil del Buen Vivir "Monseñor Antonio Gonzales". Como factibilidad de lograrse esta el que los niños y niñas desarrollen una autoestima alta, para que de esta manera pueda realizar las diferentes actividades propuestas, teniendo una categoría media alta. Los docentes motivan a los infantes al momento de realizar las actividades. Como impacto de género está el que los niños y niñas tienen derecho a una educación de calidad, teniendo una categoría media alta. Esto se dará siempre y cuando se cumpla las leyes donde plantean que todos los infantes deben tener derechos a tener maestros capacitados y a ser respetado en su

ritmo de aprendizaje, color y el idioma. Como impacto ambiental está planteado el que se disponer de espacios adecuados para realizar actividades con los niños y niñas generando un ambiente armónico, teniendo una categoría media alta. Es importante que los espacios que se va utilizar estén en un buen estado para realizar las actividades sin ninguna dificultad. Como relevancia está planteado que los docentes realicen las planificaciones de manera adecuadas al tema para que así tengan un mayor aprendizaje en los infantes, teniendo una categoría media alta. Es importante que los docentes al momento de impartir clases tengan planificadas las actividades que se va trabajar con los infantes para obtener buenos resultados en su aprendizaje. Como sostenibilidad está planteado que los docentes asistan a diversas capacitaciones para que dispongan de diversas metodologías de trabajo, donde les permita desarrollar la creatividad, teniendo una categoría media alta. Es sabido que los maestros deben mantenerse en una permanente capacitación donde les permita conocer con nuevas estrategias para trabajar con los niños y niñas. Obteniendo un total de 21 que equivale a una categoría alta, lo que indica que el objetivo es realizable gracias a que los maestros deben trabajar actividades donde los infantes utilicen su imaginación sin tener límites.

4.02 Matriz De Análisis De Impacto De Los Objetivos

OBJETIVOS	FACTIBILIDAD DE LOGRARSE	IMPACTO DE GENERO	IMPACTO AMBIENTAL	RELEVANCIA	SOSTENIBILIDAD	TOTAL
Los docentes conocen la importancia del juego lúdico en el desarrollo de la creatividad.	Concientizar a los docentes sobre la importancia del juego lúdico en el aprendizaje.	Fortalecer el nivel educativo en los niños y niñas de 3 años de edad.	Realizar juegos lúdicos de acuerdo a la edad de los niños y niñas facilitando un buen desarrollo.	Planificaciones adecuadas por parte de los docentes incorporando el juego en el desarrollo de la creatividad	Motivación por parte de los docentes al momento de incorporar el juego en sus actividades diarias en los infantes.	
	4	4	4	5	4	21
Interés por parte de los docentes por aplicar el juego lúdico como una metodología de trabajo en el aprendizaje.	Capacitar a los docentes acerca del juego como una herramienta de trabajo en la enseñanza aprendizaje	Desarrollar la aplicación del juego lúdico en los niños y niñas mejorando su aprendizaje.	Incrementar el desarrollo de las habilidades y destrezas mediante el juego.	Fortalecer los aprendizajes significativos mediante el juego.	Interés de los docentes por desarrollar el área cognitivo de los niños y niñas mediante el juego	
	4	4	4	5	4	21
Aplicar nuevas estrategias de trabajo con los infantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje.	Mejorar el proceso de enseñanza a través del juego lúdico utilizando como una herramienta	Niños y niñas con un buen aprendizajes significativo.	Permitir a los niños y niñas a tener confianza en sí mismo y a desenvolverse libremente	Niños y niñas aprendiendo de una manera adecuada mediante el juego.	Conocimiento por parte de los docentes sobre la importancia del juego en el aprendizaje.	

	de trabajo.		en su entorno.			
	4	4	4	5	4	21
Niñas y niños con un buen desarrollo de la creatividad en el Centro Infantil del Buen Vivir "Monseñor Antonio Gonzales".	Niños y niñas con un autoestima alto para realizar las actividades.	Los niños y niñas tienen derecho a tener una educación de calidad.	Adecuados espacios para realizar actividades con los niños y niñas teniendo un espacio armónico	Los docentes deben realizar una planificación adecuada al tema para que así tenga un mayor aprendizaje en los infantes.	Docentes asisten a capacitaciones para tener una adecuada utilización del juego para desarrollar la creatividad.	
	4	4	4	5	4	21

Tabla 4 Matriz de análisis de impacto de los objetivos

Elaborado por: Jitala Maritza

4.03 Análisis del Diagrama de estrategias

El diagrama de estrategia nos permite conocer sobre las actividades que podemos realizar para poder cumplir con los objetivos planteados en el presente proyecto y está estructurada por

- Finalidad
- Propósito
- Componentes
- Actividades

Como finalidad esta incorporar en los niños y niñas aprendizajes significativos a través del juego lúdico. Los maestros deben reforzar los conocimientos adquiridos mediante juegos, introduciendo actividades de la vida cotidiana ya que los infantes tienen sus conocimientos anteriores, con situaciones reales o sus experiencias propias para así obtener buenos resultados en los aprendizajes, logrando tener una memoria a largo plazo en cada uno de ellos.

Como propósito está planteado que los niñas y niños tengan un buen desarrollo de la creatividad en el Centro Infantil del Buen Vivir "Monseñor Antonio Gonzales". Los docentes trabajan con la imaginación de los niños y niñas permitiendo que tengan una mente flexible, abierta y tolerante al expresen sus propias ideas sin poner límites al momento de realizar las actividades teniendo los materiales necesarios y adecuados para trabajar en el aula.

Como primer componente está planteado a los docentes que conocen la importancia del juego lúdico en el desarrollo de la creatividad. Los maestros utilizan el juego como una herramienta de trabajo teniendo un objetivo de lo que se quiere lograr en los infantes al realizar las actividades

Como segundo componente está planteado el interés por parte de los docentes por aplicar el juego lúdico como una metodología de trabajo en el aprendizaje. Los maestros tendrán nuevas estrategias de trabajo en el aprendizaje para que así puedan enseñar a los niños y niñas a realizar actividades innovadoras de una manera divertida ya que ellos juegan y van aprendiendo, para así conseguir buenos aprendizajes en los infantes.

Como último componente está el aplicar nuevas estrategias de trabajo con los infantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los docentes deben permanecer capacitándose para tener nuevas herramientas de trabajo que sean innovadoras para reforzar los conocimientos adquiridos mediante actividades de la vida cotidiana para obtener buenos resultados en los aprendizajes de los niños y niñas ya que ellos aprenden jugando.

Para lograr buenos resultados a los objetivos planteados se propone realizar las siguientes actividades.

Como primera actividad está el socializar el taller para los docentes impulsando el juego como una metodología de trabajo. Esta capacitación ayudará a los maestros que tengan nuevos conocimientos y herramienta para poder trabajar con actividades innovadoras con los infantes.

Como segunda actividad está planteada en realizar actividades de juegos lúdicos donde participen los docentes y sepan cómo trabajar. Al momento de realizar estas actividades

Como tercera actividad está planteada en motivar a los docentes en la aplicación de los juegos lúdicos al momento de realizar actividades con los infantes. Es importante que los docentes tengan interés de aplicar los juegos como una herramienta de trabajo al momento de realizar las actividades ya que facilita a tener un aprendizaje significativo y divertido.

Como cuarta actividad está planteada es la entrega de trípticos. Esto nos ayuda a fomentar los conocimientos que se expuso en el taller a los docentes.

4.3 Diagrama de Estrategia

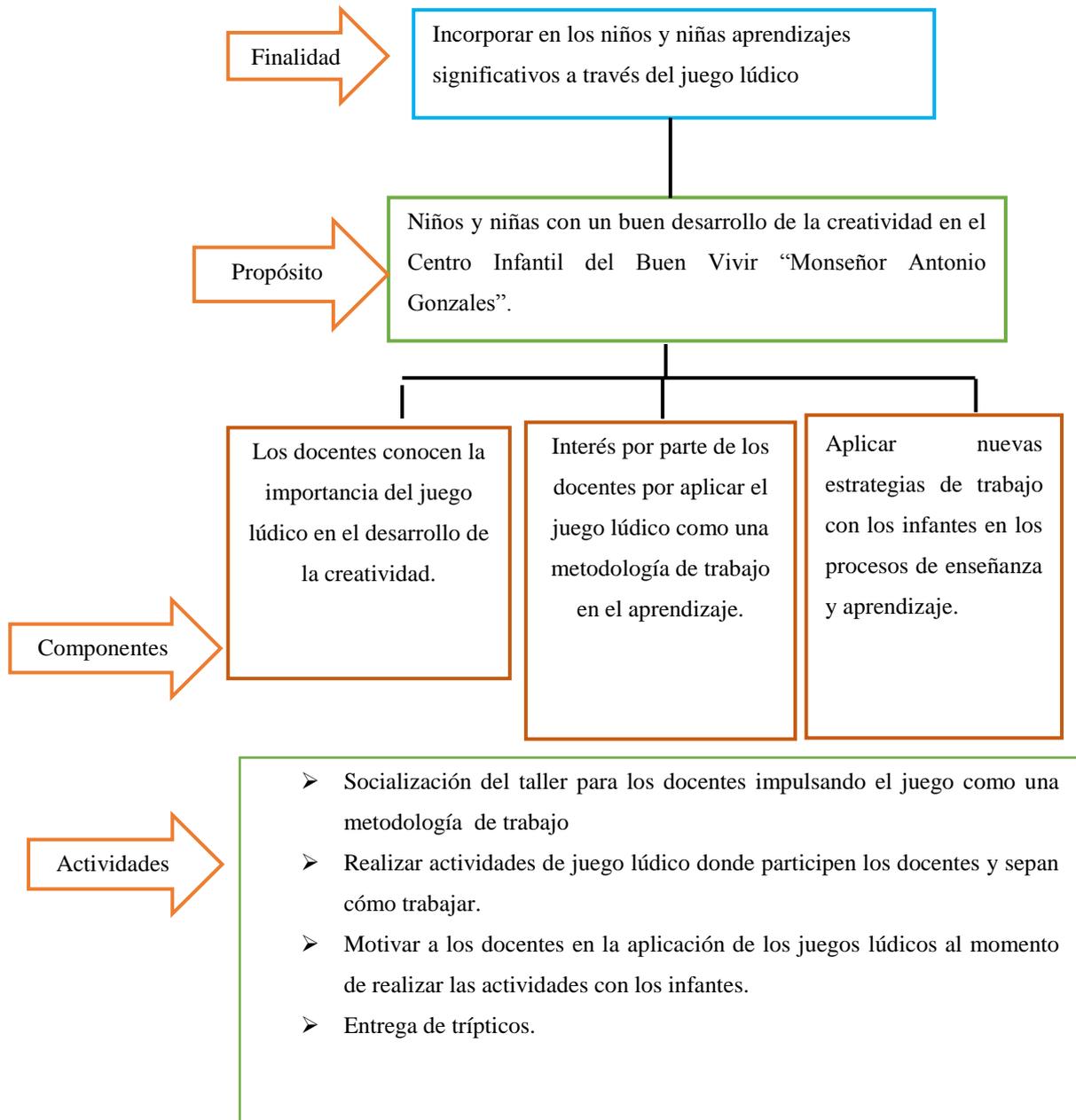


Figura 4 Diagrama de estrategia

Elaborado por: Jitala Maritza

4.4 Análisis de la matriz de marco lógico

La matriz de marco lógico se realiza con la finalidad de presentar una herramienta que nos posibilita comunicar los objetivos de un proyecto de una manera precisa, siendo el que incorpora todas las necesidades y puntos de vista de todos los actores implicados en el desarrollo y ejecución del proyecto

Dentro de la matriz de marco lógico tenemos como finalidad el incorporar a los niños y niñas aprendizajes significativos a través del juego lúdico. Mientras que en el primer indicador esta que antes del taller el 55% de los docentes está de acuerdo en la capacitación para incorporar el juego como herramienta de trabajo. Como indicador esta que el 60% de los docentes no utilizan el juego para la enseñanza de los infantes, pero después del taller que se realizó 100% los docentes conocen la definición del juego lúdico y saben cómo se debe utilizar en la enseñanza aprendizaje de los infantes utilizando como herramienta de trabajo, entonces el medio de la verificación es la siguientes que son los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a los docentes del centro infantil ya que el supuesto es que los docentes demostraron interés y colaboración al momento de realizar actividades.

El propósito tenemos a los niños y niñas con un buen desarrollo de la creatividad en el centro infantil del Buen Vivir Monseñor Antonio Gonzales. Mientras en el primer indicador antes del taller el 40% de los docentes conocen que es la creatividad, como segundo indicador esta el 50% de los docentes no

realizan actividades para desarrollar la creatividad. Pero después que se realizó el taller el 100% de los docentes saben realizar actividades de juegos lúdicos. En los medios de verificación está el registro estadístico en base a las encuestas realizadas a los responsables de cada aula del centro infantiles. Como supuesto esta la motivación a los docentes para la aplicación del juego lúdico como una herramienta de trabajo en la enseñanza aprendizaje de los infantes.

En los componentes: como primer componente esta los docentes que conocen la importancia del juego lúdico en el desarrollo de la creatividad teniendo como indicador esta el 60% de los docentes no consideran importante el juego en el desarrollo del aprendizaje de los infantes ya que después del taller el 100% de los docentes conocen que es la creatividad, teniendo como medios de verificación a las comparaciones de resultados antes y después del taller, como supuesto esta la colaboración de los docentes del centro infantil.

Como segundo componente está el interés por parte de los docentes por aplicar el juego lúdico como una metodología de trabajo en el aprendizaje, teniendo como indicador que antes de socializar el taller el 60% de los docentes no utilizan el juego como herramienta de trabajo en la enseñanza de los niños y niñas, pero que después que se realizó el taller el 100% de los docentes saben cómo realizar actividades para desarrollar la creatividad, teniendo como medio de verificación está el registro de asistencia al taller.

Como tercer componente esta aplicar nuevas estrategias de trabajos con los infantes en los procesos de enseñanza aprendizajes, teniendo como indicador que antes de socializar el taller el 65% de los docentes no utilizan estrategias al momento de realizar actividades, pero después que se socializo el taller el 100% de los docentes conocen los beneficios en el desarrollo de la creatividad, teniendo como medio de verificación está el registro de actividades realizadas, teniendo como supuesto la utilización del juegos como herramienta de trabajo en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

Como actividades esta la socialización del taller para los docentes impulsando el juego como una metodología de trabajo, teniendo como indicadores el incremento de actividades lúdicas para beneficiar el desarrollo de la creatividad, siendo el medio de verificación el registro de asistencia, siendo el suspenso la falta de compromiso por parte de los docentes por no asistir al taller.

Como segunda actividad está realizar actividades de juegos lúdicos donde participen los docentes y sepan cómo trabajar, teniendo como indicadores la motivación a los docentes para desarrollar las actividades, como medio de verificación esta la elaboración de la guía y la asistencia de los docentes.

Como tercera actividad eta motivar a los docentes en la aplicación de los juegos lúdicos al momento de realizar las actividades con los infantes, teniendo

como indicadores a los docentes participando en las charlas como verificación está el número de participantes, siendo como suspenso la puntualidad.

Como última actividad está la entrega de trípticos con información del juego en el desarrollo de la creatividad para los docentes, teniendo como indicadores la información a todos los docentes del CIVB sobre la capacitación acerca del juego lúdico, siendo el medio de verificación la elaboración de trípticos, como supuesto está el interés de cambio.

4.4 Matriz de Marco lógico

Resumen narrativo	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<p>Finalidad</p> <p>Incorporar en los niños y niñas aprendizajes significativos a través del juego lúdico</p>	<p>El 55% de los docentes están de acuerdo en la capacitación para incorporar el juego como herramienta de trabajo.</p> <p>El 60% de los docentes no utilizan el juego para la enseñanza de los infantes</p> <p>Después del taller el 100% de los docentes conocen la definición del juego lúdico.</p>	<p>Resultados de encuestas realizadas a los docentes del Centro Infantil</p>	<p>Los docente demostraron interés y colaboración al momento de realizar las actividades</p>
<p>Propósito</p> <p>Niños y niñas con un buen desarrollo de la creatividad en el Centro Infantil del Buen Vivir "Monseñor Antonio Gonzales"</p>	<p>El 40% de los docentes conocen que es la creatividad.</p> <p>El 50% de los docentes no realizan actividades para desarrollar la creatividad.</p> <p>Después del taller el 100% de los docentes saben realizar actividades de juegos lúdicos.</p>	<p>Mediante registro estadístico en base a las encuestas realizadas a los docentes responsables de cada aula del Centro Infantil.</p>	<p>Motivación a los docentes para la aplicación del juego lúdico como una herramienta de trabajo en el aprendizaje de los infantes</p>
<p>Componentes</p> <p>Los docentes conocen la importancia del juego lúdico en el desarrollo de la</p>	<p>El 60% de los docentes no consideran importante el juego en el desarrollo del aprendizaje de los infantes.</p>	<p>Comparaciones de resultados antes y después del taller.</p> <p>Registro de asistencia</p>	<p>Colaboración de las docentes del centro infantil.</p> <p>Aplicación de los conocimientos</p>

creatividad	Después del taller el 100% de los docentes conocen que es la creatividad. El 60% de los docentes no utilizan el juego como herramienta de trabajo en la enseñanza de los niños y niñas.	al taller, Registro de actividades realizadas.	adquiridos por parte de los docentes La utilización del juego como una herramienta de trabajo en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.
Interés por parte de los docentes por aplicar el juego lúdico como una metodología de trabajo en el aprendizaje.	Después del taller el 100% de los docentes saben realizar actividades para desarrollar la creatividad. El 65% de los docentes no utilizan estrategias al momento de realizar actividades.		
Aplicar nuevas estrategias de trabajo con los infantes en los procesos de enseñanza aprendizaje.	Después del taller el 100% de los docentes conocen los beneficios del juego lúdico en la		
Actividades	Incremento de actividades lúdicas para beneficiar el desarrollo de la creatividad	Registro de asistencia Elaboración de la guía	Falta de compromiso por parte de los docentes por no asistir al taller Asistencia
Socialización del taller para los docentes impulsando el juego como una metodología de trabajo.	Motivación a los docentes para desarrollar las actividades	Número de participantes	Puntualidad
Realizar actividades de juegos lúdicos donde participen los docentes y sepan cómo trabajar			

<p>Motivar a los docentes en la aplicación de los juegos lúdicos al momento de realizar las actividades con los infantes</p>	<p>Los docentes participan activamente en las charlas</p>		<p>Interés del cambio</p>
<p>Entrega de trípticos con información del juego en el desarrollo de la creatividad para los docentes.</p>	<p>Información a todos los docentes del CIVB sobre la capacitación acerca del juego lúdico</p>	<p>Elaboración de trípticos.</p>	

Tabla 5 Matriz de Marco lógico

Elaborado por: Jitala Maritza

CAPITULO V

Propuesta

5.01.01 Antecedente

En el Centro Infantil del Buen Vivir “Monseñor Antonio Gonzales” se pudo evidenciado que los docentes no conocen a la perfección la importancia del juego lúdico como una herramienta de trabajo para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 3 años de edad ya que ni propuesta está basada en realizar una guía de actividades para poder ayudar a los infantes a desarrollar su creatividad mediante juegos creativos.

Por el motivo que sea planteado el tema del proyecto, con varias actividades o juego lúdicos como propuesta de dar posible soluciones ante el problema encontrado en el Centro Infantil del Buen Vivir , por el motivo que no se encontró datos sobre temas relacionados acerca a mi propuesta ya que no se han llevado acabo anteriormente.

Según Roncancio Claudia de la Universidad de Antioquia de la Facultad Nacional de Salud Pública Héctor Abad Gómez (2009) nos dice que el juego es una parte donde abarca toda las actividades donde reportan placer, poder y un sentimiento de iniciativa propia por ir descubriendo sus capacidades y habilidades siendo un instrumento fundamental para el crecimiento de los niños y niñas también ayuda en su vida afectiva, social.

“Según Jean Piaget y María Montessori menciona que el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, ya que los infantes observan e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea” (Galvez, s.f., pág. 33)

Los juegos son muy importante para desarrollar sus habilidades y conocimientos ya que van descubriendo su entrono mediante una manera creativa e imaginaria al momento de jugar va relacionando sus conocimientos y experiencias nuevas ayudando a desarrollar su aprendizaje individual por ese motivo el juego no es un método escolarizado sino un herramienta de trabajo.

5.01.02 Datos informativos

- **Nombre de la institución:** Centro Infantil del Buen Vivir (CIBV)
“Monseñor Antonio Gonzales”
- **Provincia:** Pichincha

- **Cantón:** Cayambe
- **Parroquia:** Otón
- **Dirección:** La virgen Calle Kaptus
- **Teléfono:** 02 2820369
- **Email:** guillecuascota@gmail.com
- **Régimen:** Sierra
- **Sostenimiento:** Fiscal
- **Modalidad:** Presencial
- **Jornadas:** Matutina
- **Número de estudiantes:** 70
- **Número de docentes:** 15
- **Autoridad máxima:** 1 Coordinadora. Vanessa León

5.01.03 Reseña histórica

La historia del Centro Infantil del Buen Vivir (CIBV) “Monseñor Antonio Gonzales” tiene su nombre en el año 1986 por una Sacerdote ya que él le había donado un lote de terreno para que se pueda construir el CIBV en el sector de Otón viendo las necesidades que la comunidad tenía, ya que los padres salían a trabajar y no tenía con quien dejarlos a sus hijos e hijas

Fue así que la comunidad se encargó de construir el centro infantil haciendo un convenio con el Patronato y el Instituto de la Niñez y la Familia

(INFA) donde ellos se encargaron de administrar el CIBV contratando personal capacitados para que puedan atenderles a cada niño y niñas formando a los alumnos por edades comprendidas que eran de 3 meses a 5 años.

Los primeros maestros que impartieron docencia en esa época fueron: Natividad Imbaquingo, María Conejo, Roció Imbaquingo, Mercedes Acero las cuales demostraron mucho interés en su desempeño laboral en el centro infantil donde empezó con 10 niños pero con el pasar del tiempo tuvieron que construir más aulas porque se aumentó la cobertura de los niños y niñas a un número de 25 infantes.

En la actualidad el CIBV cuenta con 70 niños y niñas, 15 docentes y una coordinadora, en las cuales contamos con docentes capacitadas para trabajar con los infantes, teniendo espacios adecuados para trabajar con cada uno de los niños y niñas de acuerdo con a la edad. También existe atención integral que ofrecen los servicios de cuidado, educación y orientación a los niños y niñas, logrando altos niveles de aprendizajes en un ambiente adecuado, respetando las características y necesidades individuales de cada uno de ellos.

En la actualidad el Centro Infantil del “Buen Vivir Monseñor Antonio Gonzales” tiene un convenio con el Patronato y el Ministerio de Inclusión Social (MIES) es el que está encargada de supervisar a los docentes y la coordinadora.

5.01.04 Objetivos

Objetivos generales

Aplicar técnicas de juegos creativos y didácticos para facilitar el aprendizaje a través de la motivación del juego. Mediante una guía de juegos lúdicos para brindar el proceso de socialización y actividades compartidas.

Objetivos específicos

- Aumentar la confianza de sí mismo y de los demás a través de los juegos lúdicos.
- Realizar la guía de juegos lúdicos en función a la necesidad de la integración grupal, autonomía y seguridad.
- Promover capacitaciones a los docentes para que cuente con herramientas que permitan brindar espacios de afecto a sus niños y niñas.

5.01.02 Justificación

En los últimos años sea podido ver que en la actualidad sea tomado en cuenta la educación inicial en los niños y niñas de temprana edad ya que en la época pasadas no se le daba un verdadero valor o interés a los infantes por falta de información hacia las autoridades, maestros, familia y la sociedad en

general, por ese motivo los niños y niñas permanecían en la casa en el cuidado de sus padres, abuelos u otros familiares cercanos a ellos.

Esta propuesta también se justifica en que el niño y niña puedan desarrollar su creatividad mediante el juego y no realizar las clases de una forma escolarizada, porque ellos aprenden de una forma libre espontánea donde van explorando cada objeto que tiene a su alrededor ya que ellos utilizan su imaginación al momento de trabajar las actividades de una manera creativa mediante el juego llegando a obtener un aprendizaje significativo en los infantes.

Al momento de crear juegos o actividades nuevas e innovadoras, se debe tomar mucho en cuenta con los materiales que se va utilizar o que se pueda encontrar en el centro infantil, para poder trabajar con los infantes, teniendo así los docentes nuevas herramientas de trabajos en las planificaciones dentro del aula, estimulando la creatividad de una manera adecuada, sin tener la necesidad de comprar materiales muy caros, para realizar actividades.

5.01.05 Marco teórico

Mejorar el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 años de edad a través de juegos lúdicos mediante una guía lúdica de juegos dirigida a docentes del Centro Infantil del Buen Vivir "Monseñor Antonio Gonzales", ubicada en Otón, durante el periodo académico 2016.

Definición del juego lúdico

La Investigación desarrollada por Rujano Edelmira, reflejó que los juegos lúdicos son considerados como estrategias útiles, debido a que es la primera actividad de integración de la que se vale el educando para observar, indagar, mover, descubrir, construir, interactuar, razonar, desplazar y construir nuevas cosas. Entre tanto, se destacó que estas tareas lúdicas permiten la integración y participación de los escolares más tímidos y con problemas de relación con sus demás compañeros.

Por otro lado, se estableció que estos tipos de juegos como herramientas pedagógicas, responde a las necesidades e intereses de los niños y niñas; pues logra una prosecución psicomotriz que va en detrimento de las mejoras en habilidades y destrezas que originen en el estudiante creatividad, autonomía, toma de decisiones y solidaridad entre los miembros del grupo. La Lúdica o juego fomenta el desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Edelmira, 2016)

El juego lúdico articulado con la afectividad, busca promover que los niños y niñas aprendan, debido a que el juego constituye una actividad vital para

ellos (as), es su forma espontánea de ser y de actuar, exploran, inventan, disfrutan, descubren y aprenden. El juego facilita interacciones placenteras y naturales que, al mismo tiempo, permitan al niño y la niña conocer las características del mundo que los rodea. A través del juego pueden conocer su cuerpo, sus características y posibilidades; sus familiares, su casa, sus juguetes, los animales, las plantas, su espacio, su rutina; las características de los objetos, de los seres que lo rodean y las relaciones entre ellos. (Aurora, 2011)

A través del juego, tendrán la posibilidad de aprender con los otros, de utilizar las propias estrategias de resolución de puntos de vistas diferentes, encontraran soluciones comunes, convertirán los conocimientos en un desafío que contribuyan la confianza y la alegría porque abren nuevas interrogantes que favorecen el desarrollo de sus capacidades. (Aurora, 2011)

Autores del juego lúdico

María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños, también resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos. El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su

entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones. (Díaz, 2012)

George Bernard plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje. (José, 2009)

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, las capacidades sensorias motrices, simbólica o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (Blanca, 2012)

Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. (Blanca, 2012)

Importancia del juego lúdico

La lúdica abarca más que sólo el juego, implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. La importancia de esta actividad según Jiménez (2005), radica en que permite potencializar los aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas. En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo. (Calderon Liliana, 2014, pág. 29)

El juego lúdica como estrategia de aprendizaje, se pueden potenciar las estructuras mentales, las habilidades y destrezas de una persona para ejecutar una acción, debido a que el disfrute que halla en dicha actividad lo motiva a dar más de sí mismo, y genera por lo tanto mayores y mejores resultados en su aprendizaje. (Calderon Liliana, 2014, pág. 30)

Medina (1999), menciona que la lúdica adquiere gran importancia por el hecho de que convoca la actividad cognitiva haciendo madurar la inteligencia de quien la realiza, desarrolla la capacidad de aprender del error, lo cual promueve el

trabajo optimista. La actividad lúdica fortalece las relaciones sociales en vista de que desarrollo cualidades como nobleza, la generosidad, la amabilidad y la comprensión, siendo estas fundamentales para el trabajo cooperativo en condiciones placentarias.

El juego lúdico es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en sí mismo. (Aurora, 2011)

Características del juego lúdico

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente
- Ayuda a la educación en niños y a la autoestima.

Beneficios del juego lúdico

- Desarrolla la creatividad
- Es indispensable para la socialización del niño o niña
- Desarrolla y favorece la comunicación
- Genera reflexión
- Colabora con la solución de problemas
- Favorece el aprendizaje
- Permite el descubrimiento del cuerpo
- Desarrolla el pensamiento creativo
- Desarrolla la psicomotricidad
- Desarrolla el vocabulario
- Media la realidad
- Posibilita el desarrollo moral
- Desarrolla destrezas mentales
- Desarrolla destrezas físicas
- Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades
- Permite el intercambio generacional
- Propicia la horizontalidad de las relaciones
- Desarrolla la imaginación (Estefania, 2012)

Definición de la creatividad

Según Branda María (2006) menciona que la creatividad y el juego son formas de conocer de conceptualizar y aprender ya que está muy relacionado como potencialidades del ser humano que se construye culturalmente formando parte de la educación cuando se integran a los niños y niñas mediante actividades, ellos van socializándose con las demás personas y conociendo su entorno que lo rodea investigando de una manera libre y espontánea.

La creatividad Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención. (Branda, 2006)

La creatividad es algo innato en los seres humanos siendo la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. Es una habilidad típica de la cognición humana ausente en la computación algorítmica, desde corta edad los niños y niñas utilizan su capacidad de imaginación para comunicarse, expresar sus ideas y opiniones. (Keila, 2016)

Además les ayuda a desarrollar su pensamiento abstracto a creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, es decir, se trata de producir respuestas novedosas ante diversas situaciones en todas las áreas de la humanidad. Y esto lo hacen muy bien los niños y niñas. (Keila, 2016)

Importancia del juego en la creatividad

El juego es algo inherente a la naturaleza del niño que tiene una gran importancia para su desarrollo integral. Según Garaigorbil (1990, p. 27) “es la actividad por excelencia de la infancia, y una necesidad vital, porque en el niño que no juega algo anda mal”

Además de que el juego es una actividad muy importante en el desarrollo del niño, también lo es para el adolescente en adelante. Este hecho lo constata Prieto (1984) cuando expresa que juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular. (Citado en Minerva, 2007, 129)

Autores de la creatividad

Como han demostrado Moya y Vicente (2007), la creatividad no se trata de un atributo específico de genios ni artistas como se ha creído durante mucho tiempo; todos somos creativos en mayor o menor medida y en diferentes aspectos. El desarrollo de la creatividad se puede estimular a lo largo de toda la vida. La investigación ha demostrado que la creatividad no se desarrolla linealmente, y que es posible aplicar actividades, métodos didácticos, motivación y procedimientos para incrementarla, incluso a una edad avanzada y es un fenómeno infinito, es posible ser creativo de un sin fin de maneras” (Valqui, 2009, p. 1).

Sternberg define a la persona creativa como aquella que genera ideas relativamente nuevas de alta calidad. Un producto es original cuando no es predecible, aunque depende del público al que se le presente para que una persona sea creativa debe disponer de seis recursos necesarios inteligencia conocimiento, estilos de pensamiento (capacidad de usar la inteligencia), personalidad. Asumir riesgos y superar obstáculos, motivación. Puede ser extrínseca o intrínseca, contexto medioambiental. (Maria, 2004, pág. 5)

Piaget (1964): “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”. (Fundación privada para la creatividad, 2015)

Ausubel (1963): “La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”. (Edelmira, 2016)

Gardner (1999): “La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y en una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”. (Fundacion privada para la creativacion, 2015)

López y Recio (1998): “Creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo de la mente pretende de alguna manera impactar o transformar la realidad presente del individuo”. (Fundacion privada para la creativacion, 2015)

La creatividad en la escuela

En la educación la creatividad ha pasado de ser una cosa de niños un valor educativo que se intenta desarrollar a través del currículum escolar; es necesario que se incorpore en los objetivos de las materias curriculares, debiéndose de tener en cuenta incluso en el proceso evaluativo (de la Torre y Marín, 1991)

Según Esquivas (2004) la escuela tiene como intención la formación y creación de futuros ciudadanos con capacidad de pensar y crear ante situaciones cotidianas donde se crea necesario la actuación del individuo. Para ello, la escuela se ha de reconocer como un espacio lúdico, activo que ha promovido situaciones de enseñanza-aprendizaje utilizando el pensamiento divergente, para actuar ante tales situaciones con capacidad creadora y lucrativa. (pág.6)

La creatividad es necesaria en todas las actividades educativas, debiendo de estar presente en las estrategias didácticas, ya que permite el desarrollo de aspectos cognoscitivos importantes para el aprendizaje. Sería interesante que se trabajase desde edades tempranas hasta niveles superiores. (Maria, 2004, pág. 6)

Juegos que estimulan la creatividad

La motivación de la creatividad en el bebé resulta ser sencilla, puesto que su desarrollo se ve favorecido gracias a los juegos que contribuyen a la exploración del niño, así como conocer e interrelacionarse con el medio que lo rodea. Prácticas como realizar un paseo en brazos, sonreír al niño, hablarle, cantarle y permitir que observe su entorno, contribuyen en esta materia. (Carbajal, 2015)

Entre los dos y tres años, el pequeño pasará rápidamente de la imitación a la imaginación, según como vaya desarrollándose la historia en su mente, irá

cambiando de roles, lo que es totalmente normal, el interpretar roles como héroes, doctores, cocineros piratas es una excelente actividad, ya que en un futuro le ayudará a comprender la historia y enriquecerá su capacidad imaginativa. Es por ello importante recalcar que el niño no debe tener límites al momento de crear sus historias, pues le ayudará a desarrollar su capacidad de comprensión. (Carbajal, 2015)

A los tres o cuatro años, el pequeño disfrutará, durante sus momentos de juego, de hechos extraídos de la cotidianeidad, pero también de otros tantos creados por su imaginación, por lo que se aconseja regarle juguetes que fomenten la interactividad social con niños de su edad, también, durante esta edad, se recomiendan los disfraces, pues ayudan al niño a interpretar mejor su rol. Estos disfraces pueden hacerse a partir de ropa antigua o de materiales reciclables, incluso, pueden diseñarse junto con los niños. (Carbajal, 2015)

Aspectos que ayudan al niño a desarrollar la creatividad mediante el juego

El juego es la base del desarrollo de su aprendizaje. El niño observa su entorno, lo va asimilando según sus capacidades, y a través del juego va interpretando y acomodando lo observado. Pero no basta con dejarle jugar o proporcionarle cantidades de juegos. Es necesario crear un ambiente que estimule al niño a investigar, imaginar y manipular, que le permita dar sus propias respuestas, donde el adulto le oriente teniendo en cuenta las ideas del niño (por lo que debe ser capaz de cambiar su propio criterio ajustándose a las necesidades del

grupo o de un individuo, debe ser flexible y no autoritario, debe ser conocedor de la información necesaria, no para transmitirla de modo unilateral sino para ayudar al niño a obtener el material necesario para mayor rendimiento en su investigación). (Imaculada, 2008)

Las ventajas de la creatividad

El arte es muy importante para los niños, les ayuda a expresarse por sí mismos, desarrolla su pensamiento abstracto, les permite hacer elecciones y resolver problemas. Además, desarrolla en ellos destrezas sociales y de comunicación.

- **Construye la autoestima:** Al proporcionar a los niños recursos creativos, se confirma su derecho a jugar y se estimula la individualidad.

- **Aumenta la confianza de uno mismo:** Sentirse libre para expresarse, característica que estimula y es estimulada por el proceso creativo, es un requisito previo para el éxito en distintos campos. La tendencia natural de los niños es a manifestar sus sentimientos directamente, sin censurarlos ni clasificarlos, especialmente si creen que no van a ser criticados o castigados. En un clima de seguridad, los niños pueden expresar sus sentimientos y ser ellos mismos. (Monto, 2016)

- **Desarrolla la comunicación:** Los chicos a los que se les niega la posibilidad de expresarse aprenden a no decir a los adultos si se sienten mal -confusos, nerviosos, frustrados o enfadados. Estos niños tienden a manifestar los sentimientos de forma directa e inadecuada, por ejemplo,

robando, estropeando o rompiendo objetos. Los niños a los que se enseña a suprimir ciertos sentimientos acaban generalmente restringiendo sus emociones. (Monto, 2016)

- **Favorece su socialización:** Permitir a los niños que expresen todo tipo de emociones es parte de la estrategia para fomentar la creatividad. Los niños capaces de expresar una amplia gama de sentimientos gozan de una clara ventaja en las relaciones sociales. Son más conscientes de los sentimientos de los demás y también más receptivos. Piden lo que necesitan, declaran sus preferencias y son flexibles a la hora de enfrentarse a una gran variedad de relaciones sociales. Estas cualidades les proporcionan ventajas en el colegio, lo cual incrementa también sus posibilidades de éxito. (Monto, 2016)

- **Fomenta la integridad:** Una de las características que se repiten en la vida de los creadores artísticos es su necesidad de mantener la integridad personal en su vida y en su trabajo. Lo consiguen buscando la manera de ser ellos mismos y de manifestar sus mayores conquistas en su trabajo. Las personas creativas se sienten realizadas e integradas cuando hacen algo para lo que poseen un talento especial. (Monto, 2016)

5.2 Descripción

5.02.01 Metodología

La investigación es de contacto directo con los docentes del CIBV “Monseñor Antonio González” a quienes se aplicó los instrumentos con el fin de hacer descripciones, interpretaciones, poniendo énfasis en los resultados.

5.02.01 Métodos

Los métodos utilizados fueron:

Método científico.- Se aplicó en todo el proyecto ya que nos concentramos en la búsqueda de información para tratar de solucionar la problemática que se puede evidenciar en el Centro Infantil del Buen Vivir “Monseñor Antonio Gonzales”

Método descriptivo.- Este método tuvo como finalidad definir, clasificar y caracterizar el objetivo de estudio aplicado en recolección y tabulación de datos.

Método de deductivo.- Con este método nos ayudó a descubrir la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas 3 años de edad, partiendo de lo general o lo particular, elaborado esquemas del tema planteado así también de conclusión y recomendación.

Método analítico y sintético.- Estos métodos nos ayuda porque sirvieron para realizar un análisis y síntesis de los resultados obtenidos llegando a la conclusión y recomendaciones adecuadas.

5.02.03 Técnicas

Técnica de la encuesta fue realizada a las maestras del Centro Infantil “Monseñor Antonio Gonzales” con la finalidad de conocer como desarrolla de la creatividad mediante el juego en los niños y niñas de 3 años edad mediante los juegos.

5.02.04 Participación

Población

El Centro Infantil del Buen Vivir “Monseñor Antonio Gonzales” que está conformado por un grupo de 10 docentes más una coordinadora.

Muestra de estudios

Se ejecutó una encuesta en el Centro Infantil a 15 docentes

5.02.05 Análisis de interpretación de datos

Tabulación de las encuestas, antes de la socialización de la guía

Tema: Mejorar el desarrollo de la creatividad en niño y niña de 3 años de edad a través de juego lúdicos.

1.- ¿Usted cómo docente conoce la definición del juego lúdico?

Sí No

Tabla N. 6 Valoración de la pregunta 1

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	4	27%
No	11	73%

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB

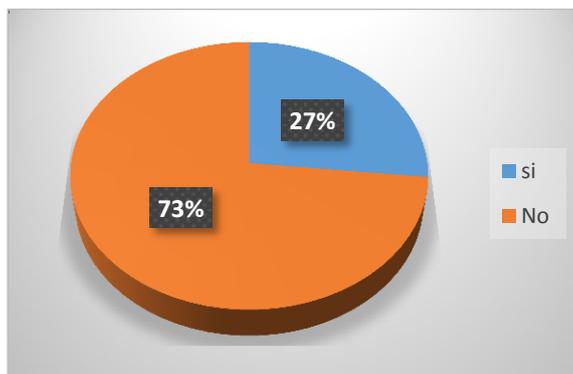


Figura N. 5

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

Conforme al resultado de las encuestas realizadas el 73% de los docentes cree que es importante saber la definición del juego para poder aplicar de una manera correcta en las actividades mientras que el 27% de esta población consideran que no tiene mucha importancia saber la definición del juego lúdico.

2.- ¿Usted cómo docente realiza actividades de juego lúdico?

Sí No

Tabla N. 7 Valoración de la pregunta 2

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	5	33%
No	10	67%

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB

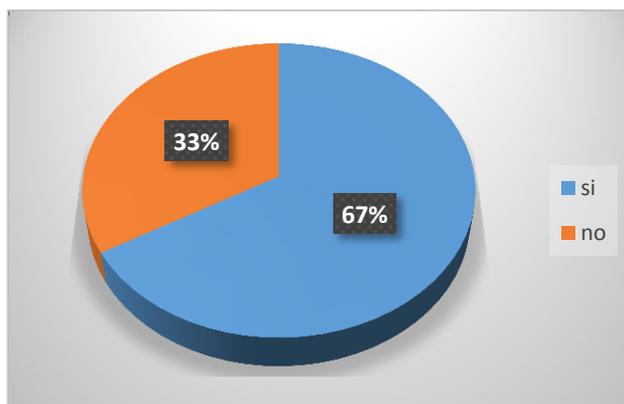


Figura N. 6

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

Conforme al resultado de las encuestas realizadas 33% de los docentes de esta población si trabaja con el juego al momento de impartir clases, mientras que el 67% de esta población no realizan actividades de juego lúdico en el aprendizaje

3.- ¿Usted cómo docente conoce que es la creatividad?

Sí No

Tabla N. 8 Valoración de la pregunta 3

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	10	60%
No	5	40%

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB

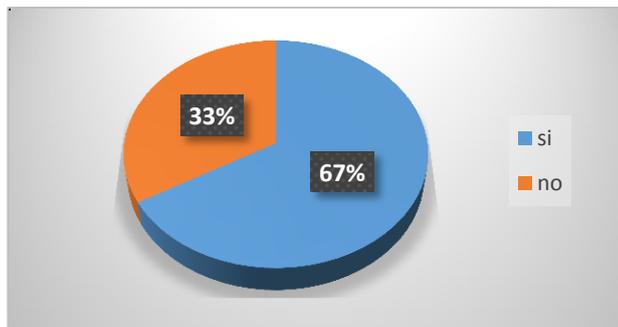


Figura N. 7

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

Según a las encuesta realiza el 33% a los docentes no conocen que es la creatividad en los niños y niñas, mientras que el 67% de esta población saben que es la creatividad pero no saben cómo desarrollar.

4.- ¿Usted cómo docente realiza actividades para desarrollar la creatividad de los niños y niñas?

Sí No

Tabla N. 9 Valoración de la pregunta 4

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	4	27%
No	11	73%

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB

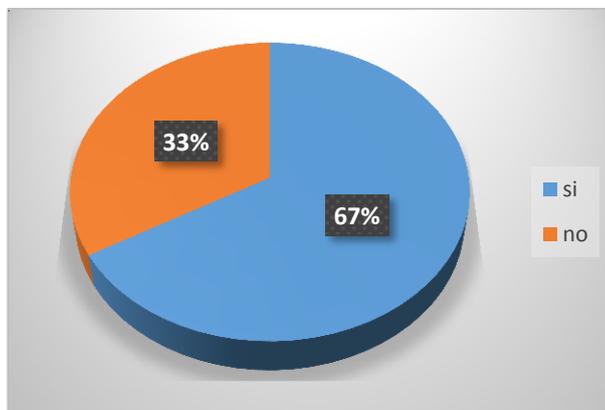


Figura N. 8

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

Conforme a los resultados de las encuesta realizadas el 27% a los docentes sabe cómo estimular la creatividad en los infantes a través de juegos lúdicos, mientras que el 73% de esta población de los docentes no saben realizar actividades para desarrollar la creatividad de los niños y niñas ya que no tiene conocimientos para estimular y trabajar con actividades adecuadas.

5.- ¿Usted cómo docente cree que el juego es importante en la enseñanza aprendizaje de los infantes?

Sí No

Tabla N. 10 Valoración de la pregunta 5

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	2	13%
No	13	87%

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB

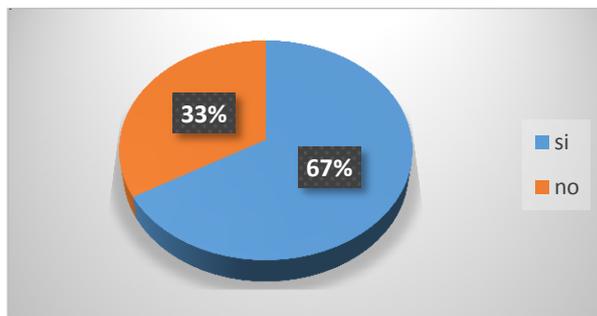


Figura N. 9

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

Según las encuestas realizadas a los docentes el 13% de los docentes creen que el juego es importante ya que los niños y niñas aprenden jugando, mientras que el 87% de esta población no cree que el juego es importa en la enseñanza aprendizaje de los infantes ya que piensa que solamente es diversión y no tiene ningún beneficio en el aprendizaje,

6.- ¿Usted cómo docente conoce los beneficios que tiene el juego lúdico para la desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 3 años?

Sí No

Tabla N. 11 *Valoración de la pregunta 6*

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	3	13%
No	12	87%

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB

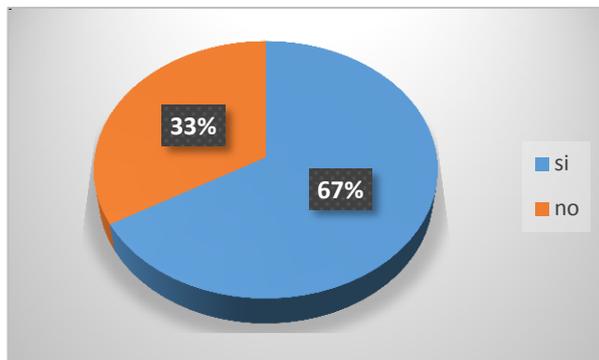


Figura N. 10

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

Conforme con el resultado de las encuestas realizadas el 13% de los docentes conocen los beneficios que tiene el juego lúdico como herramienta de trabajo, mientras que el 87% de esta población no conocen los beneficios del juego lúdico para desarrollar la creatividad en los infantes, ya que no tiene conocimiento acerca de este tema.

7.- ¿Usted cómo docente utiliza el juego lúdico como metodología de trabajo?

Sí No

Tabla N. 12 Valoración de la pregunta 7

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	3	20%
No	12	80%

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB

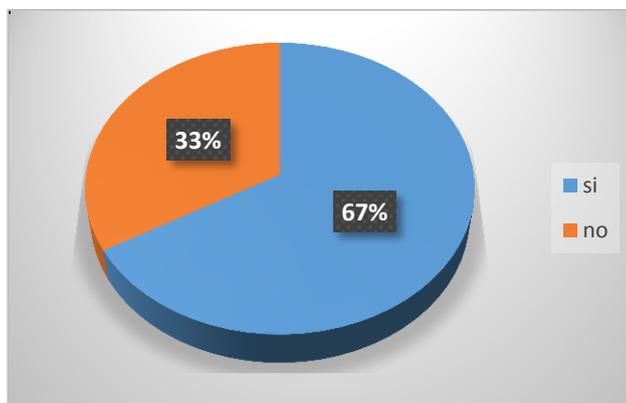


Figura N. 11

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

Según los resultados obtenidos de las encuestas realizadas 20% de los docentes utilizan el juego como una herramienta de trabajo, mientras que el 80% de esta población no utilizan el juego como una metodología de trabajo ya que no cuentan con conocimiento adecuados de cómo utilizar.

8.- ¿Usted qué tipo de estrategias utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con los infantes de 3 años enumere?

Sí

No

Tabla N. 13 Valoración de la pregunta 8

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	5	35%
No	10	67%

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB

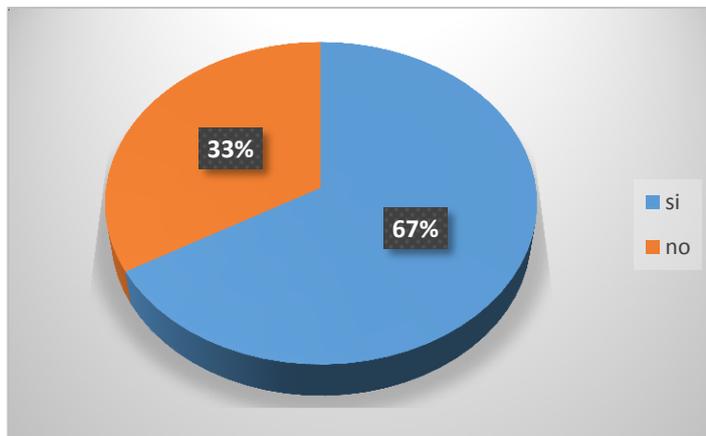


Figura N. 12

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

Según los resultados de la encuestas realizadas el 33% de los docentes utilizan diferentes estrategias para trabajar con los infantes al momento de realizar actividades en el aula, mientras que el 67% de esta población no utilizan estrategias al momento de realizar las actividades.

9.- ¿Usted cómo docente le gustaría asistir a un taller de capacitación sobre el juego lúdico?

Sí No

Tabla N. 14 Valoración de la pregunta 9

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	11	73%
No	4	27%

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB

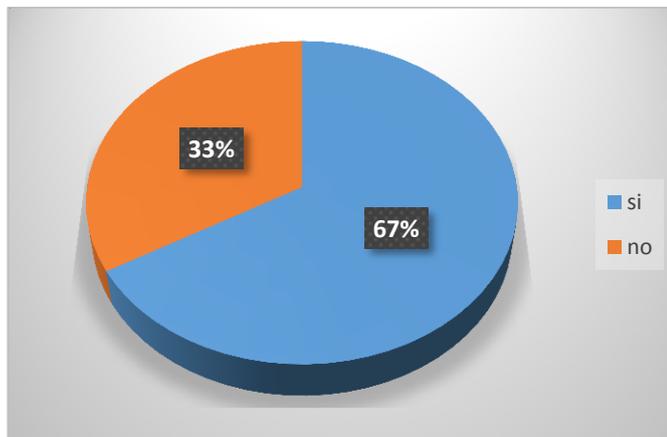


Figura N. 13

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

En los resultados obtenidos mediante las encuestas realizadas el 27% de los docentes tienen interés de asistir al taller de capacitación de juegos lúdicos para así obtener nuevos conocimientos, mientras que el 73% de esta población no tiene mucha importancia en asistir a la capacitación por el motivo que están estudiando y no le alcanza el tiempo.

10.- ¿Usted cómo docente le gustaría tener una guía de juegos lúdicos?

Sí No

Tabla N. 15 Valoración de la

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	10	67%
No	5	33%

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB

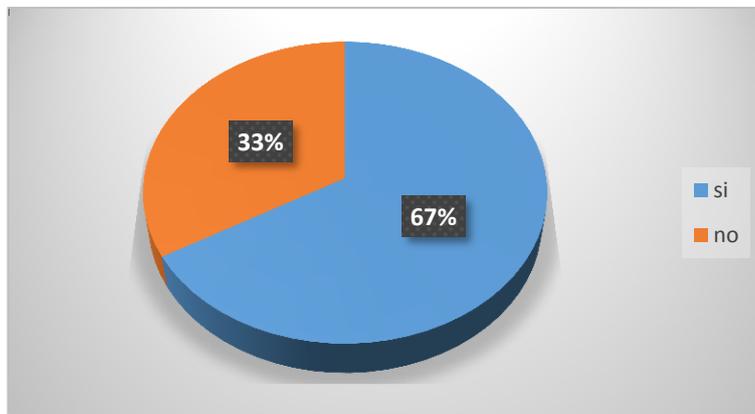


Figura N. 14

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

Conforme a los resultados de las encuestas realizados el 67% de los docentes les interesa tener la guía ya que le ayudaría a realizar nuevas actividades, mientras que el 33% no les interesa muchos ya que en el centro donde trabajan no le permiten realizar juegos.

Tabulación del análisis de la encuesta evaluada, después de la socialización de la guía de juegos lúdicos

1.- ¿Usted conoce la definición del juego lúdico?

Sí No

Tabla N. 16 Valoración de la pregunta 1

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB



Figura N. 15

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes después de la socialización sea evidenciado que el 100% de los docentes contestaron positivamente la pregunta, consideran que conocen el juego lúdico.

2.- ¿Usted realiza actividades de juego lúdico?

Sí No

Tabla N. 17 Valoración de la pregunta 2

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB



Figura N. 16

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

De acuerdo a la encuesta realiza a los docentes después de la socialización sea evidenciados que el 100% de los docentes contestaron positivamente la pregunta, considerando que si realizan juegos lúdicos al momento de impartir sus clases.

3.- ¿Usted cómo docente conoce que es la creatividad?

Sí No

Tabla N. 18 Valoración de la pregunta 3

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB



Figura N. 17

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

De acuerdo a las encuestas realizadas los docentes después de la socialización sea evidenciado que el 100% de los docentes contestaron positivamente la pregunta, ya que si conocen que es la creatividad.

4.- ¿Usted realiza actividades para desarrollar la creatividad de los niños y niñas?

Sí No

Tabla N. 19 Valoración de la pregunta 4

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB



Figura N. 18

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

De acuerdo a las encuestas realizadas a los docentes después de la socialización sea evidenciado que el 100% de los docentes contestaron positivamente la pregunta, considerando que realiza actividades para desarrollar la creatividad de los niños y niñas.

5.- ¿Usted cree que el juego es importante en la enseñanza aprendizaje de los infantes?

Sí No

Tabla N. 20 Valoración de la pregunta 5

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	14	93%
No	1	7%

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB

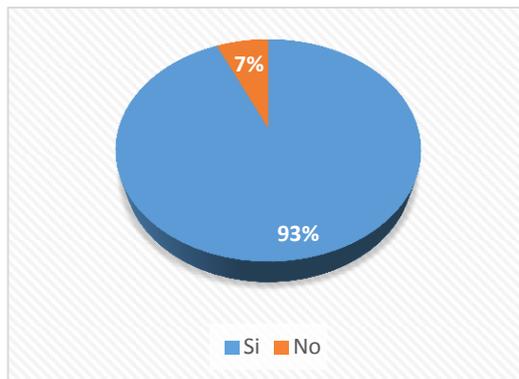


Figura N. 19

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

De acuerdo a las encuestas realizadas a los docentes después de la socialización sea evidenciado que el 93% de los docentes contestaron positivamente la pregunta, ya que el juego es importante en la enseñanza aprendizaje de los infantes. Pero el 7% de los docentes consideran que el juego no es importante en la enseñanza aprendizaje de los infantes ya que piensan que solo es diversión.

6.- ¿Conoce los beneficios que tiene el juego lúdico para la desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 3 años?

Sí No

Tabla N. 21 *Valoración de la pregunta 6*

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB



Figura N. 20

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

De acuerdo a las encuestas realizadas a los docentes después de la socialización sea evidenciado que el 100% de los docentes contestaron positivamente a la pregunta, ya que los docentes si conocen los beneficios del juego lúdico para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 3 años.

7.- ¿Qué tipo de estrategia utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con los infantes de 3 años?

Sí No

Tabla N. 22 Valoración de la pregunta 7

Modo de respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	

Elaborado por: Jitala Maritza

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de los CIVB



Figura N. 21

Fuente: Encuestas dirigidas a docentes

Elaborado por: Jitala Maritza

Análisis

De acuerdo a las encuestas realizadas a los docentes después de la socialización sea evidenciado que el 100% de los docentes contestaron positivamente a la pregunta, ya que los docentes conocen diferentes estrategias para desarrollar la enseñanza aprendizaje en los infantes.

5.03 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta

5.03.01 Taller de socialización

1.- Invitación entregada a los docentes que participarán en la socialización de la Guía de juegos lúdicos.



2.- Saludo y Bienvenida a los asistentes

Buenos días, mi nombre es Maritza Jitala estudiante del Instituto Tecnológico Superior "Cordillera", les doy la más cordial bienvenida a este taller la cual tiene como objetivo dar a conocer a los docentes sobre el juego lúdico para desarrollar la creatividad en los niños y niñas: de esta manera damos inicio.

3.- Dinámica de inicio

Nombre de la dinámica

Juego de la manzana y la pera

Objetivo de la dinámica

- Socializar y conocer los nombres de cada docente que está en el taller.

La dinámica consiste en

Los docentes deben cambiar de puestos al momento que se le diga alborotarse, después que se cambia de puestos tiene que preguntarles los nombres a los participantes que están a la derecha y a la izquierda, la persona que está encargada del juego debe preguntarles diciendo manzana debe responder el nombre de la persona de la derecha, a la misma persona debe decirle pera de responder el nombre de la persona que está a la izquierda

4.- Objetivos

Objetivo general

Elaborar una guía de juegos lúdicos para desarrollar la creatividad dirigida para los docentes en beneficio de los niños y niñas en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje.

Objetivo específico

- Definir el juego lúdico para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas.

- Aplicar la guía de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la enseñanza aprendizaje en los infantes.
- Enseñar la guía de juegos lúdicos que se presenta en este proyecto

Exposición del tema

Guía de juegos lúdicos para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 3 años de edad

- Concepto del juego lúdico
- Importancia del juego lúdico
- Benéficos del juego lúdico
- Metodologías de trabajo mediante el juego lúdico
- Estrategias de enseñanzas aprendizajes en niños y niñas de 3 años
- Concepto de creatividad
- La creatividad en la escuela
- Ventajas de la creatividad
- Características de la creatividad
- Juegos didácticos
- Juegos de imaginación
- Juegos simbólicos
- Juegos de dramatización

Ejercicios o actividades

Juego 1

Nombre:

Huellas de colores

Objetivos:

- Conocer las huellas dactilares de diferentes infantes

Recursos:

- Tintas
- Temperas
- Cartulinas pequeñas
- Lupas

Desarrollo:

Pintar el dedo de los niños, pedir que formen figuras o animales con los dedos pintados, distinguir la figuras formadas con los diferentes dedos, con una lupa observaremos las huellas dactilares de cada uno de los niños y niñas de las mesas.

Indicador de evaluación

- Conocer las huellas dactilares de diferentes infantes

Juego 2

Nombre:

Juguemos a encontrar la sazón

Objetivos:

Ayudar a desarrollar la imaginación y la creatividad

Recursos:

- Harina
- Agua
- Colorante
- Recipiente
- Mandil

Desarrollo:

Prepara con los niños y niñas la masa pedir que realicen diferentes figuras dejando que utilice su imaginación. Después pedirle que describan la figura que realizaron

Indicador de evaluación

- Ayudar a desarrollar la imaginación y la creatividad

Juego 3

Nombre:

Mis pequeñas manitos expresivas

Objetivos:

- Fomentar la conexión de los niños y niñas con la naturaleza
- Estimular la imaginación

Recursos:

Objetos de la naturaleza

Desarrollo:

Salir al patio y observar la naturaleza, formar un círculo en el espacio del juego, el docente debe mostrar diferentes objetos de la naturaleza y los niños y niñas deben realizar figuras con los objetos que se encuentre en la naturaleza o con las manos.

Indicador de evaluación

- Fomentar la conexión de los niños y niñas con la naturaleza
- Estimular la imaginación

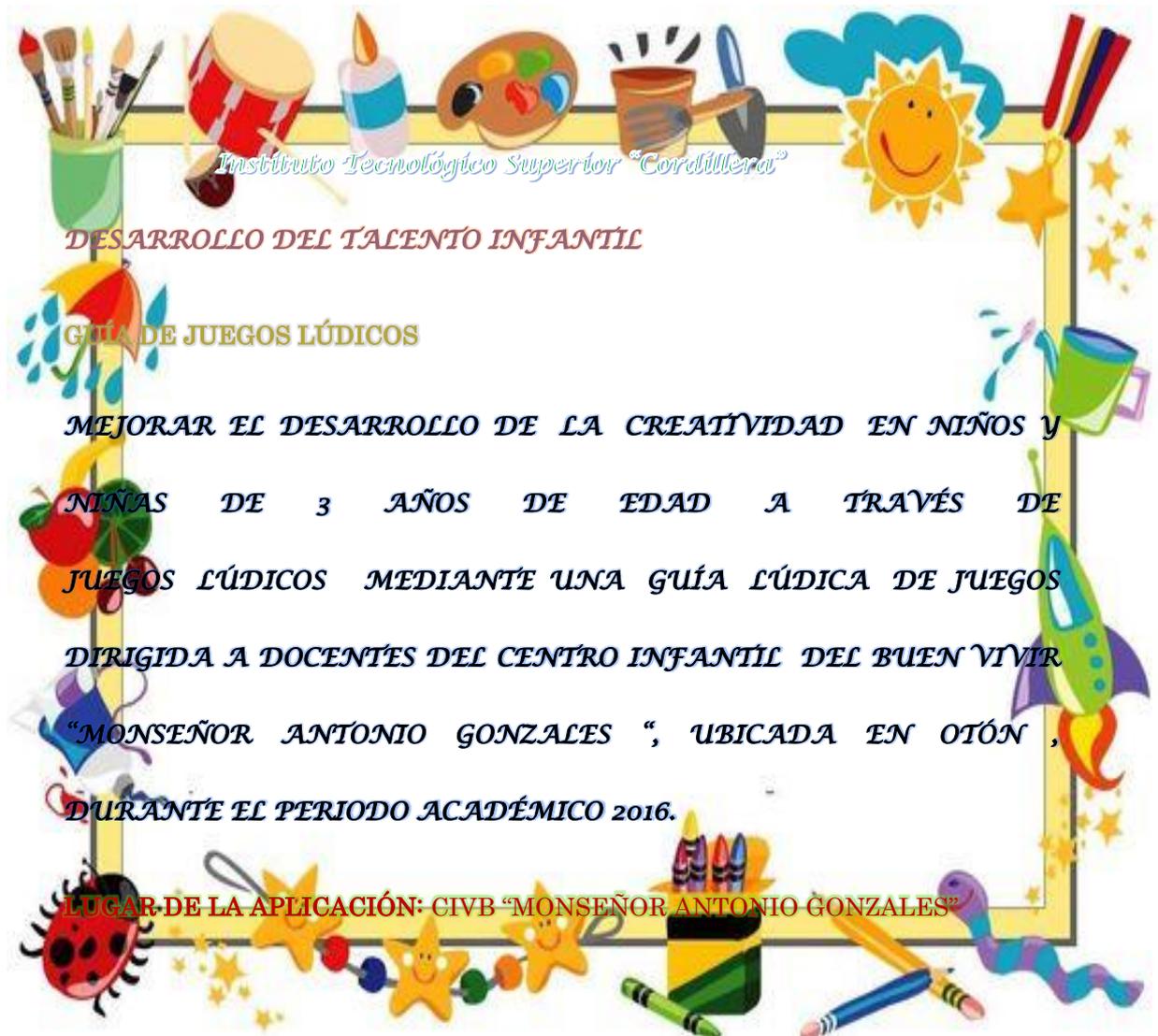
Agradecimiento y despedida

Gracias por su colaboración y espero que haiga asido de su agrado, esperando que les ayude en la utilización del juego lúdico en el aprendizaje de los infantes al momento de trabajar.

Evaluación

Para la evaluación de la socialización del tema expuesto se ha realizado una encuesta en la misma que se pretende determinar si la forma de la exposición fue adecuada y las actividades que se realizó están de acorde al tema.

5.03.02 Formulación del proceso de la aplicación de la guía



Fuente: <https://mariosarte.blogspot.com/2013/06/esgrafiado.html>

Elaborado por: Jitala Maritza

ÍNDICE

Introducción.....	2
Presentación.....	3
Objetivos generales y específico.....	4
Unidad I.....	5
Conceptos importantes del juego lúdico y la creatividad.....	6
Conceptos del juego lúdico.....	7
Importancia del juego lúdico.....	8
Beneficios del juego lúdico.....	9
Metodología de trabajo mediante el juego lúdico.....	10
Estrategias de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de 3 años.....	11
Concepto de la creatividad.....	12
Características o destrezas de los niños y niñas de 3 años.....	13
La creatividad en la escuela.....	14
Ventajas de la creatividad.....	15
Características de la creatividad.....	16
Características de niños y niñas de 3 años.....	17
Unidad II actividades didácticas.....	18
Juego 1.....	19
Juego 2.....	20
Juego 3.....	22
Juego 4.....	23
Juego 5.....	22
Unidad III juegos de imaginación.....	23
Juego 1.....	22
Juego 2.....	23
Juego 3.....	24
Juego 4.....	25
Juego 5.....	26

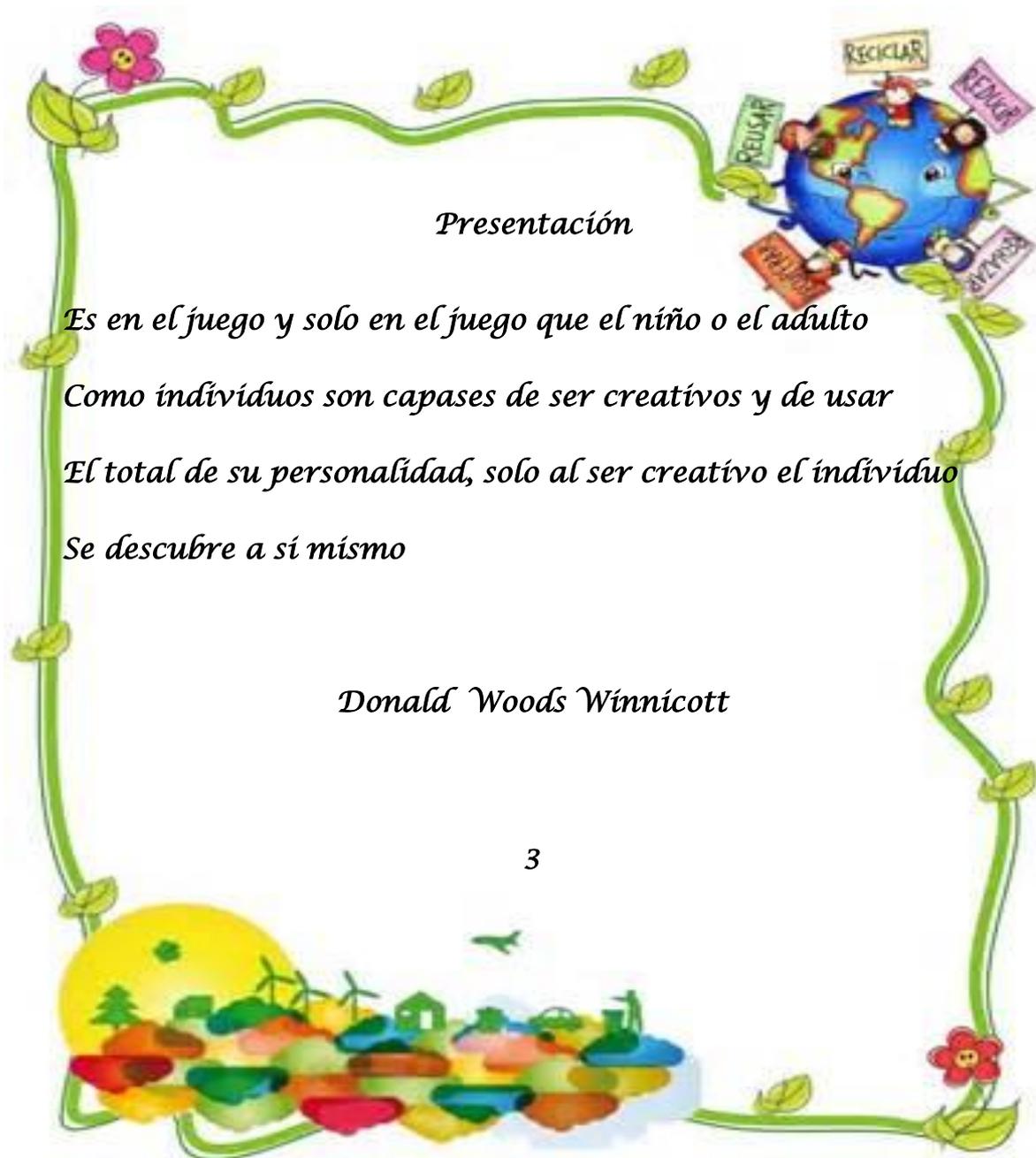
Unidad IV juego simbólico.....	27
Juego 1.....	28
Juego 2.....	29
Juego 3.....	30
Juego 4.....	31
Juego 5.....	32
Unidad V juegos dramáticos.....	33
Juego 1.....	34
Juego 2.....	35
Juego 3.....	36
Juego 4.....	37
Juego 5.....	38
Referencias bibliográficas.....	39

INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene como finalidad aplicar una serie de juegos lúdicos para desarrollar la creatividad en los niños y niñas. Es importante trabajar la imaginación de los infantes ayudando a desarrollar sus destrezas y habilidades frente al entorno que lo rodea esto les permitirá estar preparados para el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la actualidad los juegos lúdicos son pocos utilizados como una estrategia de aprendizaje. Los docentes tienen estandarizadas las actividades que van a realizaren el aula, lo cual no apoya al desarrollo de la creatividad infantil.

Diseñar y aplicar una guía de juegos lúdicos para los docentes del CIVB “Monseñor Antonio Gonzales” como apoyo a su trabajo diario para la ejecución de actividades y juegos libres donde los niños y niñas trabajen la imaginación y la creatividad sin poner límites algunos.



Objetivo general

Elaborar una guía de juegos lúdicos para desarrollar la creatividad dirigida para los docentes en beneficio de los niños y niña en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje.

Objetivos específicos

- Definir el juego lúdico para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas.

- Aplicar la guía de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la enseñanza aprendizaje en los infantes.

- Enseñar la guía de juegos lúdicos que se presenta en este proyecto



UNIDAD I
CONCEPTOS
DEL JUEGO
LÚDICO
Y LA
CREATIVIDAD

Concepto del juego lúdico

Es una actividad que se manifiesta de una manera natural, placentera y espontánea en los infantes, donde debe permanecer la diversión y el aprendizaje, siendo el vínculo ideal que conduce a la motivación y a su desarrollo psicomotores, cognitivos, sensoriales, sociales, afectivo en los niños y niñas

Importancia del juego lúdico

Es una estrategia diseñada para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en los procesos de aprendizajes, ayudando a desarrollar actividades diferentes y la imaginación.

Beneficios del juego lúdico

- Desarrolla la creatividad
- Favorece el aprendizaje
- Desarrolla y favorece la comunicación
- Permite el descubrimiento del cuerpo
- Desarrollo el pensamiento creativo
- Desarrolla la psicomotricidad
- Desarrolla las destrezas mentales y físicas
- Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades
- Desarrolla la imaginación

Metodologías de trabajo mediante el juego lúdico

- Aprendizaje independiente y grupal
- Crear ambientes estimulantes
- Realizar actividades donde los niños y niñas sean los autores.
- Motivarles a los infantes para que realicen las actividades
- Estimular la imaginación mediante juegos
- Marcar con claridad límites que contribuyan a dar seguridad y confianza

Estrategias de enseñanza aprendizajes en niños y niñas de 3 años

- Interpretación de imágenes
- Experimentar texturas y olores
- Realizar juegos dramáticos
- Realizar actividades libres
- Facilitar las iniciativas de los niños y niñas al momento de pedir material y al trabajar
- Interaccionar objetos de la naturaleza y del entorno
- Plantear situaciones donde se utilice la imaginación
- Estimular la creatividad mediante juegos

Concepto de creatividad

Es la capacidad de crear y producir cosas nuevas y resolver problemas de una manera original teniendo la necesidad de expresar dando un curso a sus fantasías y dones creativos donde los niños y niñas proporcionan oportunidades de ser creativos.

La creatividad en la escuela

La creatividad es necesaria en todas las actividades que vamos a realizar en el aula ya que permite desarrollar los aspectos cognoscitivas mediante estrategias didácticas dejando que la imaginación de los niños y niñas se pueda estimular mediante diferentes actividades libres que se realice con los infantes

Ventajas de la creatividad

- Construye el auto estima
- Aumenta la confianza de uno mismo
- Desarrolla la comunicación
- Estimula la imaginación
- Favorece la socialización con las demás personas
- Fomenta la integridad
- Desarrolla el pensamiento abstracto
- Les permite resolver problemas de una manera original
- Estimula la individualidad

Características de la creativa

- **Fluidez:** Las personas solucionan problemas de una manera rápida llegando una solución.
- **Flexibilidad:** Es la capacidad de aceptar muchas alternativas y de adaptarse a nuevas reglas de juego
- **Originalidad:** Es la capacidad de crear inventar cosas nuevas e innovadoras
- **Viabilidad:** Es la capacidad de crear ideas y soluciones en la practica

Ventajas de la creatividad

- Construye el auto estima
- Aumenta la confianza de uno mismo
- Desarrolla la comunicación
- Estimula la imaginación
- Fomenta la integridad
- Favorece la socialización con las demás personas
- Estimula la individualidad
- Les permite resolver problemas de una manera original
- Desarrolla el pensamiento abstracto

Características de niños y niñas de 3 años según el currículo de educación inicial

Ámbito de identidad y autonomía

Comunicar algunos datos de su identidad como: nombre, apellido, edad y nombres de los padres.

Ámbito Convivencia

Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.

Ámbito Expresión corporal y motricidad

Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.

Ámbito de comprensión y expresión de lenguaje

Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.

Ámbito Relación con el medio natural y cultural

Identificar a los seres vivos de su entorno a través de la exploración del mundo natural.

Ámbito Expresión artística

Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.



UNIDAD II

Juegos

DIDÁCTICAS

Juego 1

Nombre:

Construyendo un cuento

Objetivos:

- Fortalecer la confianza de sí mismo
- Desarrollar la creatividad

Recursos:

- Cartulina negra A3
- Crayones de todos colores
- Cucharas grandes y pequeñas

Desarrollo:

Entregar las cartulinas a los infantes, pedirles que garabateen de todos los colores toda la cartulina, después que colorean toda la cartulina de color negro decirles que dibujen las cosas que más les gusta hacer con sus familias, entregarles la cuchara grande y pequeña.



<https://mariosarte.blogspot.com/2013/06/esgrafiado.html>

Indicador de evaluación

- Fortalecer la confianza de sí mismo
- Desarrollar la creatividad

Juego 2

Nombre:

Paisajes con granos

Objetivos:

- Fomentar el contacto y el reconocimiento de las texturas
- Estimular la imaginación y la creatividad

Recursos:

- Cartulinas
- Diferentes granos
- Lápices de colores
- Goma
- Silicón en líquido

Desarrollo:

Salir al patio pedir que observe las cosas que hay en su entorno, entrar al aula, entregarles la cartulina y los granos, pedir que dibuje con los granos lo que vio en el patio.



www.pinterest.com

Indicador de evaluación

- Fomentar el contacto y el reconocimiento de las texturas
- Estimular la imaginación y la creatividad

Juego 3

Nombre:

Rompe cabeza con tapas de esferos

Objetivos:

- Desarrollar la creatividad y la motricidad fina
- Mantener la atención y concentración de los infantes

Recursos:

Tapas de esferos de colores

Desarrollo:

Sentarse en el suelo formando un círculo, la maestra debe entregar las tapas de los esferos a los niños y niñas, pedir a los infantes que ponga la tapa sobre la otra tapa y solicitar que armen un rompecabezas.



www.pinterest.com

Indicador de evaluación

- Desarrollar la creatividad y la motricidad fina
- Mantener la atención y concentración de los infantes

Juego 4

Nombre:

Huellas de colores

Objetivos:

- Conocer las huellas dactilares de diferentes infantes

Recursos:

- Tintas
- Temperas
- Cartulinas pequeñas
- Lupas

Desarrollo:

Pintar el dedo de los niños, pedir que formen figuras o animales con los dedos pintados, distinguir la figuras formadas con los diferentes dedos, con una lupa observaremos las huellas dactilares de cada uno de la mesas.



Indicador de evaluación

- Conocer las huellas dactilares de diferentes infantes

Juego 5

Nombre:

Dibujo ciego

Objetivos:

- Fomentar el desarrollo de la creatividad
- Originar el desarrollo de la motricidad fina

Recursos:

- Cartulina de color blanco
- Crayón blanco o vela
- Acuarelas
- Pincel

Desarrollo:

Dibujar con crayón blanco una imagen, pintar con acuarelas sobre toda la hoja



<http://artesplasticasufap.blogspot.com/p/tecnicas-de-dibujo.html>

Indicador de evaluación

- Fomentar el desarrollo de la creatividad
- Originar el desarrollo de la motricidad fina

UNIDAD III

JUEGOS DE



<http://unajaponesaenjapon.com/22508/arte-con-carton-danboru-aato>

Imaginación

Juego 1

Nombre:

Castillo del mundo mágico

Objetivos:

Desarrollar la imaginación de los niños y niñas

Recursos:

- Caja de cartón grandes y pequeños
- Tijeras o estilete
- Cuerda fina
- Acuarelas de colores
- Pinturas de cera
- Regla
- Lápiz

Desarrollo:

Entrar dentro del castillo y leer un cuento que esté relacionado. Pedir a los niños y niñas que entren a jugar.



<http://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/manualidades/castillo-de-fantasia-con-cajas-de-carton-manualidad-infantil/>

Indicador de evaluación

- Desarrollar la imaginación de los niños y niñas

Juego 2

Nombre:

Juguemos a encontrar la sazón

Objetivos:

Ayudar a desarrollar la imaginación y la creatividad

Recursos:

- Harina
- Agua
- Colorante
- Recipiente
- Mandil

Desarrollo:

Prepara con los niños y niñas la masa pedir que realicen diferentes figuras dejando que utilice su imaginación. Después pedirle que describan la figura que realizaron



http://es.123rf.com/clipart-vectorizado/ni%C3%B1os_cocinando.html

Indicador de evaluación

- Ayudar a desarrollar la imaginación y la creatividad

Juego 3

Nombre: Caja de diversiones

Objetivos:

Reconocer las diferentes texturas que puede percibir por medio del tacto y desarrolla su creatividad.

Recursos:

- Retazos de telas
- Lápices de colores
- Crayones
- Ceras
- Trozos de cartón
- Tapas de colas
- Un catón pequeño

Desarrollo:

Colocaremos diferentes materiales y texturas dentro de una caja pequeña. Entregar la caja a los niños y niñas para que jueguen libremente sin darle ninguna orden.

Indicador de evaluación

- Reconocer las diferentes texturas que puede percibir por medio del tacto y desarrolla su creatividad.

Juego 4

Nombre:

Cuentos imaginaria

Objetivos:

Ayudar a desarrollar la imaginación y la creatividad de los niños y niñas

Recursos:

- Cuentos
- Pedir que sierren los ojos

Desarrollo:

Nos colocaremos en un círculo, pedimos a los niños y niñas que sierren los ojos. Contar el cuento para que se imaginen. Después pedir que describan lo que imaginaron.



<http://todomontessori.com/blogs/news?page=3>

Indicador de evaluación

- Ayuda a desarrollar la imaginación y la creatividad de los niños y niñas

Juego 5

Nombre:

Vamos a crear una historia

Objetivos:

Estimular y desarrolla la creatividad mediante cuentos

Recursos:

Materiales necesario que se vaya a utilizar en la historia.

Colocar en una caja o baúl

Desarrollo:

Pediremos a los niños y niñas que escojan una vestimenta que más les guste. Con todas las vestimentas de los infantes crear un cuento sin poner límites en la imaginación.



reciclaeayjuega.wordpress.com

Indicador de evaluación

- Estimular y desarrolla la creatividad mediante cuentos

UNIDAD

IV



JUEGO

SIMBÓLICO

Juego 1

Nombre:

Juguemos a repartir de correos

Objetivos:

Desarrollar la imaginación y la integración con los niños y niñas del aula.

Recursos:

- Buzón de mensaje
- Cartón
- Joma
- Tijera
- Cartas
- Direcciones
- Palo de escoba

Desarrollo:

Adornar el aula en modelo de oficina, casas, realizar grupos de 4 personas, y dividirles entre repartidores, clientes y oficinas, a los niños que van hacer repartidores entregarles lo palos de escoba para que se imaginen que es una bicicleta, moto, después ubicarles a cada infantes en los distintos lugares adornados, todos deben participar en actividad, a jugar. la invitarles



<http://www.fotolog.com/palandro/38047688/>

Indicador de evaluación

- Desarrollar la imaginación y la integración con los niños y niñas del aula.

Juego 2

Nombre:

La cafetería de mamá

Objetivos:

Reconocer objetos que se tiene en una cafetería y desarrolla la imaginación

Recursos:

- Cocina
- Mesa
- Silla con sombrillas
- Tazas
- Platos
- Cucharas

Desarrollo:

Adornar el aula como si fuera una cafetería empezando desde la cocina, sala donde se van a estar los clientes, en cada uno de los papeles que van a realizar los niños deben explicarles que se hace en una cafetería, después que acaben de jugar la maestra debe preguntar qué objetos nomas vieron en la cafetería, dejar los niños jueguen libremente, con la supervisión de un adulto, invitarles a jugar.



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

Indicador de evaluación

- Reconocer objetos que se tiene en una cafetería y desarrolla la imaginación

Juego 3

Nombre:

Juguemos a la consulta médica

Objetivos:

Ayudar a la integración con las demás personas

Aprender los cuidados básicos de su cuerpo estimulando la creatividad

Recursos:

- Camilla
- Mandil
- Escritorio
- Balanza
- Cinta métrica
- Batas medicas

Desarrollo:

Es una actividad dirigida a los niños y niñas ya que son los que van a interactuar como doctores y pacientes mediante esta actividad participan todos los infantes.



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

Indicador de evaluación

- Ayudar a la integración con las demás personas
- Aprender los cuidados básicos de su cuerpo estimulando la creatividad

Juego 4

Nombre:

La Granja de Don Pacho

Objetivos:

Reconocer algunos nombres de los animales y el cuidado de cada uno de ellos

Recursos:

- Animales de juguetes
- Espacio amplio
- Agua
- Alimentos para los animales
- Laminas

Desarrollo:

Adornar el aula como si fuera una granja, colocar animales en algunas partes del aula, pedir a los padres de familia que mande con ropa de granjero, la maestra debe empezar a ser preguntar que comen, y cuáles son los sonidos que ellos realizan, alimentos nomás nos dan cada uno de los animales, y jugar al cuidado de la granja.



<https://es.pinterest.com/pin/55450639142062744/>

Indicador de evaluación

- Reconocer algunos nombres de los animales y el cuidado de cada uno de ellos

Juego 5

Nombre:

Mis pequeñas manitos expresivas

Objetivos:

- Fomentar la conexión de los niños y niñas con la naturaleza
- Estimular la imaginación

Recursos:

Objetos de la naturaleza

Desarrollo:

Salir al patio y observar la naturaleza, formar un círculo en el espacio del juego, el docente debe mostrar diferentes objetos de la naturaleza y los niños y niñas deben realizar figuras con los objetos que se encuentre en la naturaleza o con las manos.



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

Indicador de evaluación

- Fomentar la conexión de los niños y niñas con la naturaleza
- Estimular la imaginación

UNIDAD V

JUEGO



<http://www.manualidadesfaciles.es/>

DRAMÁTICO

Juego 1

Nombre:

Carro de papá

Objetivos:

Ayudar a relacionarse con los compañeros y estimula la creatividad

Recursos:

- Canción del auto de papá
- Cartón
- Temperas
- Tijera o estilete
- Brochas pequeñas

Desarrollo:

Tener un espacio medio adecuado, pedir que se entren dentro del carro y la maestra debe cantar la canción pidiendo que se imaginen por los lugares que más les guste viajar con su familia



www.cosascositasycosotasconmesh.com

Indicador de evaluación

- Ayudar a relacionarse con los compañeros y estimula la creatividad

Juego 2

Nombre:

De campamento en el monté más alto

Objetivos:

Integrar con los compañeros y estimular la creatividad

Recursos:

- Telas de distintos colores
- Sillas
- Mesas
- Mochilas
- Láminas de distintos animales
- Sonidos de animales
- Grabadora

Desarrollo:

Adornar el aula o patio como si fuera una montaña, poner los obstáculos como un río, rocas grandes, la maestra debe a contar una historia acerca de las montañas, pedir a los infantes que empiezan a imaginar que están subiendo una montaña, la maestra debe poner los sonidos de los animales, los sonidos de la naturaleza para que sea como algo real, invitarles a los niños y niñas a jugar.



http://es.123rf.com/clipart-vectorizado/kid_hills.html

Indicador de evaluación

- Integrar con los compañeros y estimula la creatividad

Juego 3

Nombre:

Salvando a la princesa

Objetivos:

- Ayudar a la socialización los compañeros
- Estimular la creatividad

Recursos:

- Disfraces
- Cartulinas de Colores
- Palos de escobas
- Vestidos
- Todos los materiales necesarios

Desarrollo:

La maestra de contarles un cuento acerca de alguna princesa, pedir a los niños y niñas que describan las partes que más les gustó, la maestra con todo lo que describieron los infantes debe crear un cuento para que los niños dramatizen, pedir a que se disfracen de algún personaje que más le agrado no importa si se repiten, pedirles que empiecen a dramatizar.



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

Indicador de evaluación

- Ayudar a la socialización los compañeros
- Estimular la creatividad

Juego 4

Nombre:

Animales de la granja

Objetivos:

- Fortalecer la autoestima
- Estimular la creatividad y la imaginación

Recursos:

- Canción infantil acerca de los animales
- Disfraces de animales
- Grabadora
- Cd

Desarrollo:

Pedir a los niños y niñas que se pongan sus trajes para trabajar, la maestra de poner las canciones o sonidos de los animales, la maestra de explicar a los infantes que cada vez que se nombre a los animales deben realizar los movimientos de los animales y el sonido.



<https://www.pinterest.com/pin/478718635367684521/>

Indicador de evaluación

- Fortalecer la autoestima
- Estimular la creatividad y la imaginación

Juego 5

Nombre:

Confeccionando vestidos para princesas y trajes para príncipes

Objetivos:

Lograr estimular la imaginación de los infantes desarrollando la creatividad y la confianza de sí mismo.

Recursos:

- Cartón con diferentes retazos de telas, papel crepe, cartulinas, papel arcoíris en distintas formas geométricas
- Lápices de colores
- Tijeras
- Reglas
- Cinta métrica
- Silicón en líquido
- Goma

Desarrollo:

Formar las mesas en círculo redondo, entregar los cartones de retazos a los infantes, las docentes deben explicar que van hacer con los retazos por ejemplo pedir que formen un vestido o un pantalón con los retazos, la maestra debe ayudarle en algunas cosas que el niño y niña no pueda hacer.



<http://www.muji Glam.cl/por-que-debemos-jugar-con-nuestros-hijos-en-el-hogar/>

Indicador de evaluación

- Lograr estimular la imaginación de los infantes desarrollando la creatividad y la confianza de sí mismo.

CAPÍTULO VI

Aspectos administrativos

6.01 Recursos

Para la socialización del proyecto se utilizaron algunos recursos entre los cuales tenemos:

Recursos Humanos:

- Estudiantes de la carrera de Desarrollo del Talento
- Docentes del centro Infantil del Buen Vivir “Monseñor Antonio Gonzales”
- Coordinadora CIVB
- Tutor

Recursos Materiales:

- Encuestas
- Copias
- Libros
- Resma de papel boom A4

- Salón del Centro Infantil del Buen Vivir
- Trípticos
- Transporte
- Refrigerio

Recursos técnicos y tecnológicos

- Internet
- Computadora
- Impresora
- Flash memory
- CD
- Cámara fotográfica
- Teléfono celular
- Reproductor de video
- Enfocus

Recursos financieros

Los gastos que se han requerido para la elaboración y ejecución del proyecto que han sido asumidos por la estudiante, la misma que realizó la “Guía de juegos lúdicos para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 3 años de edad”, dirigida a docentes. El presupuesto para este trabajo tiene un total de 350\$ dólares.

6.02. Presupuesto

Se detalla en el cuadro de presupuesto todo lo relacionado a recursos financieros

Tabla N. 23
Recursos Financieros

Insumo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Impresiones	300	0.05	150.00
Pasajes		0.25	18.00
Refrigerio	15	2.00	30.00
Anillado	3	13.00	39.00
Empastado	1	55.00	55.00
Flash memory	1	10	10
Imprevistos		50.00	50.00
Infocus	1	40.00	40.00
TOTAL			390.00

Elaborado por: Jitla Maritza

6.03 Cronograma de actividades

Tabla N. 24

Cronograma de actividades

Mes	Julio				Agosto				Setiembre				Octubre				Noviembre			
Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividad																				
Aprobación del tema	X	X	X	X																
CAPÍTULO I					X															
Antecedentes						X	X													
Macro							X	X												
Meso							X	X												
Micro							X	X												
Justificación									X											
Definición de la Matriz "T"										X										
CAPÍTULO II										X										
Mapeo de involucrados											X									
Matriz de análisis de involucrados												X								
CAPÍTULO III													X							
Árbol de problemas													X							
Árbol de objetivo													X							
CAPÍTULO IV														X						
Matriz de análisis de alternativas														X						
Matriz de análisis de impacto de objetivos															X					
Diagrama de estrategias													X							
Matriz de marco lógico													X							
CAPÍTULO V													X							
Propuesta													X							

CAPÍTULO VI

Conclusiones y recomendaciones

7.01 Conclusiones

Luego de ejecución de este proyecto se llega a la siguiente conclusión:

- En el proceso de la investigación sobre el tema se observó que existen muchos docentes que están interesados por conocer los beneficios de los juegos como una herramienta de trabajo para estimular la creatividad en los niños y niñas de 3 años.
- Al comprobar los resultados de las encuestas presentadas a los docentes del CIVB “Monseñor Antonio Gonzales” se observó una dimensión del desconocimiento del juego como herramienta de trabajo para estimular la creatividad esto permite beneficiar a los docentes y los infantes del centro educativo.

- Los docentes deben utilizar el juego lúdico como una herramienta de trabajo al momento de realizar actividades en el aula deben ser espontánea y divertida teniendo un objetivo que se quiere conseguir en los infantes.
- Los docentes deben realizar juegos lúdicos que ayuden a estimular la creatividad en los niños y niñas de 3 años

7.02 Recomendaciones

- Se recomienda mantener una constante actualización en los docentes para así obtener mayores conocimientos acerca el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 años del centro infantil.
- Se recomienda a la maestra tomar en cuenta las consideraciones de la guía como una opción para implementar la estimulación en la creatividad en los niños y niñas de 3 años del CIVB
- Hacer uso adecuado del tiempo libre que tienen los infantes en la jordana diaria para potenciar la autoestima de sí mismo.
- Se recomienda practicar algunas actividades que permita a los infantes a desarrollarse integralmente.

- Se recomienda buscar y conocer información adecuada sobre el desarrollo de la creatividad mediante juegos.
- Se recomienda incrementar capacitaciones a los docentes acerca el juego como herramienta de trabajo.
- Se recomienda trabajar con materiales de fácil acceso y bajo costo para no generar gastos excesivos que puedan afectar a los padres de familia o autoridades del CDI.

BIBLIOGRAFÍA

- Aurora. (23 de Septiembre de 2011). *Archivo del blog*. Obtenido de El juego ludico en la educaciòn:
<http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com/2011/09/el-juego-ludico-en-educacion-inicial.html>
- Beatriz, D. p. (Agosto de 1996). *Ceanim*. Obtenido de Ceanim:
<http://www.resiliencia.cl/investig/evaljuego.pdf>
- Blanca, V. (12 de Noviembre de 2012). *Teorias del juego*. Recuperado el 2016 de Octubre de 2016, de
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/author/venerandablanco14/>
- Branda, M. (2006). *Comunicacion y Creatividad*. Venezuela: Ed.Nobuco.BS.AS.
- Calderon Liliana, S. S. (01 de Diciembre de 2014). *La ludica como estrategias para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad presecolar de la institucion educativa Nusefa de Ibague*. Obtenido de Universidad de Tolima.
- Carbajal, M. E. (13 de 06 de 2015). *Desarrollo de la creatividad a través del juego*. Recuperado el 20 de 02 de 2016, de Desarrollo de la creatividad a través del juego: <http://www.juguetes.es/desarrollo-creatividad-juego/>
- Castillo, E. (25 de Enero del 2015). 5 beneficios del juego lúdico. *Estampas*.

- Código de la niñez y la adolescencia. (03 de Julio de 2003). *Derechos relacionados con el desarrollo*. Obtenido de <http://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- Díaz, E. (25 de Septiembre de 2012). *Aprende jugando en familia*. Obtenido de El juego segun Maria Montesorri.
- Edelmira, R. (Noviembre de 2016). *Universidad Vicentina Aragua*. Obtenido de Juegos ludicos herramientas de participacion y aprendizaje progresivo.
- Educación de calidad. (25 de Agosto de 2015). *Ley orgánica de educación intercultural*. Obtenido de <http://educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural-menu/ley-educacion-intercultural-texto-ley.html>
- Educacion, M. d. (2014). *Curriculo de Educacion Inicial* . En M. d. Educacion, *Curriculo de Educacion Inicial* (págs. 33-41). Quito.
- Estefania, G. (12 de Diciembre de 2012). *La ludica y el juego en la primera infancia*. Obtenido de <http://lainfancia-juegoyludica.blogspot.com/2012/12/importancia-y-beneficios-de-la-ludica.html>
- Fundacion privada para la creativacion. (19 de Marzo de 2015). *Definicion de creatividad po varios autores*. Obtenido de <http://www.fundaciocreativacio.org/es/blog/el-blog-creativador/definicion-de-creatividad-por-varios-autores/>

- Galvez, C. (s.f.). *La importancia del juego*. Obtenido de Capitulo III.
- Guasgua, M. (19 de Septiembre de 2013). *El juego en en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de 4 años* . Obtenido de El juego en en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de 4 años :
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3505/1/T-UCE-0010-491.pdf>
- Imaculada, R. (19 de Septiembre de 2008). *Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil mediante el juego*. Recuperado el 20 de 02 de 2016, de Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil mediante el juego:
<http://www.creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Desarrollo%20de%20la%20creatividad%20en%20Educacion%20Infantil.pdf>
- Josè, H. J. (2009). *Lo ludico como componente de lo pedagogico, la cultura, el juego y la dimension humana*.
- Keila, R. (2016). Cuando la educacion es enemiga de la creatividad. *La estrella de Panamá- Vida de hoy*.
- Maria, E. (2004). Creatividad: Definiciones, Antecedentes y aportaciones. *Revista digital universitaria*, 5.
- Monto, M. A. (2016). *Todos papàs contigo* . Obtenido de
<https://www.todopapas.com/ninos/psicologia-infantil/cmo-fomentar-la-creatividad-en-nios-1654>

Romero, L. (Abril de 2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *Digital de Buenos Aires* , 1. Obtenido de La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial:

<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>

Tatiana, G. y. (2015). *Universidad del Tolima instituto de educación a distancia en licenciatura en pedagogía infantil* . Obtenido de Universidad del

Tolima instituto de educación a distancia en licenciatura en pedagogía infantil : <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015->

[La%20actividad%20lúdica%20como%20estrategia%20pedagógica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf](#)

ANEXOS

Anexo N. 1

Fotografías de la socialización del tema



Anexo N 2

Encuesta diagnóstica realizada a los docentes

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

Tema: Mejorar el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 años de edad a través de juegos lúdicos.

Objetivo: El presente cuestionario tiene como finalidad recolectar datos importantes para verificar el nivel de conocimiento acerca del juego lúdico en el desarrollo de la creatividad en los infantes

Instrucción: Conteste con una X las siguientes preguntas con honestidad de acuerdo a las experiencias vividas como docentes.

Edad:..... Género: Masculino: Femenino:

Tiempo de trabajo: Cargo:.....

Nivel de estudio: Secundaria: Superior:

PREGUNTAS

1.- ¿Usted cómo docente conoce la definición del juego lúdico?

Sí No

Porqué.....

2.- ¿Usted cómo docente realiza actividades de juego lúdico?

Sí No

Cuáles son.....

3.- ¿Usted cómo docente conoce que es la creatividad?

Sí No

Qué es.....

4.- ¿Usted cómo docente realiza actividades para desarrollar la creatividad de los niños y niñas?

Sí No

Cuáles son.....

5.- ¿Usted cómo docente cree que el juego es importante en la enseñanza aprendizaje de los infantes?

Sí No

Porqué.....
.....

6.- ¿Usted cómo docente conoce los beneficios tiene el juego lúdico para la desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 3 años?

Sí No

Cuáles
son.....

7.- ¿Usted cómo docente utiliza el juego lúdico como metodología de trabajo?

Sí No

Cómo.....
.....

Porqué.....
.....

8.- ¿Qué tipo de estrategia utiliza usted en el proceso de enseñanza aprendizaje con los infantes de 3 años enumere?

.....
.....
.....
.....

9.- ¿Usted cómo docente le gustaría asistir a un taller de capacitación sobre el juego lúdico?

Sí No

Porqué.....
.....

10.- ¿Usted cómo docente le gustaría tener una guía de juegos lúdicos?

Sí No

Porqué.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexos N. 3

Encuesta evaluada después de la socialización del tema

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

Tema: Mejorar el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 años de edad a través de juegos lúdicos.

Objetivo: El presente cuestionario tiene como finalidad recolectar datos importantes para verificar el nivel de conocimiento acerca del juego lúdico en el desarrollo de la creatividad en los infantes

Instrucción: Conteste con una X las siguientes preguntas con honestidad de acuerdo a las experiencias vividas como docentes.

Preguntas	Si	No
1.- ¿Usted conoce la definición del juego lúdico?		
2.- ¿Usted realiza actividades de juego lúdico?		
3.- ¿Usted cómo docente conoce que es la creatividad?		
4.- ¿Usted realiza actividades para desarrollar la creatividad de los niños y niñas??		
5.- ¿Usted cree que el juego es importante en la enseñanza aprendizaje de los infantes?		
6.- ¿Conoce los beneficios que tiene el juego lúdico para la desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 3 años?		
8.- ¿Qué tipo de estrategia utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con los infantes de 3 años		

Anexo N. 4

Certificado del CDI



**CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR
"MONSEÑOR ANTONIO GONZALES"
OTÓN (SECTOR LA VIRGEN)**

Otón 11 de Enero del 2017

CERTIFICADO

En mi calidad de coordinadora del CIVB "Monseñor Antonio Gonzales", yo León Trejo Vanessa tiene a bien a certificar que la señorita Jitla Imbaquingo Fabiola Maritza portadora de la Cédula de Ciudadanía No. 1723786305, estudiante del Instituto Tecnológico Superior Cordillera, realizo la socialización de la GUÍA DE JUEGOS LÚDICOS para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 3 años de edad llevado acabo 29 de Noviembre del 2016, demostrando en su presentación dominio del tema, facilidad en la explicación de los juegos y motivación.

En todo cuando puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a la interesada hacer uso del presente certifico en lo que creyere conveniente.

Atentamente,

Vanessa León
Coordinadora del CIVB

Anexo N. 5

Resultado análisis del urkund

Urkund Analysis Result

Analysed Document: PROYECTO-Maritza Jitala.pdf (D23215167)

Submitted: 2016-11-11 00:09:00

Submitted By: jorge.ibujes@cordillera.edu.ec

Significance: 8 %

Sources included in the report:

primera parte.docx (D15719170)

TESIS GLORIA ANGÉLICA MANCERO NORIEGA.docx (D14801553)

TESIS PRELIMINARES PDF.pdf (D15776788)

Tesis Andrea Moreira.docx (D17051664)

PROYECTO DE PÉREZ Y FLORES.docx (D13894394)

PROYECTO TANIA Bello- LETICIA Cantos.docx (D14302527)

proyecto_ANILLADO_correccion[1].docx (D15683948)

TESIS JESSICA FIGUEROA SANCHEZ PARVULOSH.docx (D9701216)

Tesis 2016 Laurita.docx (D22355057)

<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DELO-PEDAGOGICO.pdf>

<https://www.madrimasd.org/revista/revista29/tribuna/tribuna2.asp>

<http://www.resiliencia.cl/investig/evaljuego.pdf>

<http://www.juguetes.es/desarrollo-creatividad-juego/>

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3505/1/T-UCE-0010-491.pdf>

Instances where selected sources appear:

48