



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y  
HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS BASADAS EN EL  
ENFOQUE COLABORATIVO ORIENTADOS AL  
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS  
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN  
INICIAL DE LA I.E.I N° 604 TALARA – 2014**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**Br. MERCEDES SOSA BALBIN**

**ASESOR**

**Mgtr. WILFREDO PACHERRES GARCIA**

**PIURA-PERÚ**

**2016**

## **JURADO EVALUADOR DE TESIS**

**Mgtr. Cruz Emérita Olaya Becerra**  
Presidente

**Mgtr. Rosa María Domínguez Martos**  
Secretaria

**Mgtr. Norka Tatiana Zuazo Olaya**  
Miembro

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco profundamente a Dios, por guiarme en el sendero correcto de la vida, cada día en el transcurso de mí camino e iluminándome en todo lo que realizo de mí convivir diario. A mis padres: Manuel y Alejandrina por ser mi ejemplo para seguir adelante en el convivir diario y por inculcarme valores que de una u otra forma me han servido en la vida, gracias por eso y por muchos más.

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto de investigación a Dios por ser él inspirador para cada uno de mis pasos dados en mi convivir diario, por entregarme sus conocimientos para realizar los propósitos que tengo en mente; a mi familia por ser los guía en el sendero de cada acto que realizo hoy, mañana y siempre; a mi hija Abigail por ser ella el incentivo para seguir adelante con este objetivo.

## RESUMEN

La presente investigación titulada las actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo orientado al desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 604 Talara – 2014 tenía como objetivo general determinar si la aplicación de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 – Talara – 2014 correspondiendo a una investigación explicativa, la cual se llevó a cabo para determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Se realizó con 30 estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa N° 604 Talara 604 Talara en el año 2014, con la aplicación de pre test, donde los resultados fueron los siguientes: desarrollo del juego SI 65% y NO 35%, creatividad SI 53.3% y NO 46.7%, Movimiento SI 56.3% y NO 43.8%, Construcción SI 47.9% y NO 52.1%. Es así que a partir de estos resultados se realizaron 10 sesiones de aprendizajes. Luego se realizó un post test donde los resultados fueron los siguientes: Desarrollan los juegos SI 85.8% y NO 14.2%, creatividad SI 82.1% y NO 17.9%, movimientos SI 84.2%, NO 15.83%, construcción SI 82.5% y NO 17.

Palabras claves: Programa, actividades lúdicas, enfoque colaborativo

## **ABSTRACT**

The present research entitled “The leisure activities based on the collaborative approach guided to the development of the 5 years initial education creativity students N° 604 Talara -2014”, the main objective determine whether the application of leisure activities based on the collaborative approach guides the development of the 5 years initial education creativity students N° 604 Talara-2014 corresponding to an applicative research which was held to determine the independent variable influence in the dependent variable. It was done with 30 initial education students the educational institution N° 604, Talara, año 2014, with the pre-test application where the results were as follows: develop game yes 65% no 35%, creativity yes 63.3% no 35%, movement yes 56.3% no 43.8%, construction yes 47.9% no 52.1%. So from these results 10 learning sessions were held. Then a past-test was made where the result were as follows : Develop game yes 85.8% no 14.2%, creativity yes 82.1% no 17.9%, movements yes 84.2% no 15.83% construction yes 82.5% no 17.5%

**Keywords:** Program, recreational activities, collaborative approach

## CONTENIDO

JURADO EVALUADOR DE TESIS.....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT .....	viii
CONTENIDO .....	ix
ÍNDICE DE TABLAS .....	x
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xi
<b>I. Introducción .....</b>	<b>1</b>
1.1. Caracterización de la problemática.....	2
1.2. Enunciado del problema .....	5
1.3 Justificación de la investigación .....	5
1.4 Objetivos de la investigación.....	7
<b>II. Revisión de literatura.....</b>	<b>8</b>
2.1. Antecedentes de la investigación.....	8
2.2 Bases teóricas- conceptuales sobre actividades lúdicas.....	14
2.3. Bases teóricas- conceptuales sobre enfoque colaborativo.....	30
<b>III. Metodología.....</b>	<b>36</b>
3.1 Diseño de la investigación.....	36
3.2 Población y muestra .....	37
3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores .....	39
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	40
3.5 Plan de análisis .....	41
3.6. Matriz de consistencia .....	42
3.7. Principios éticos .....	44
<b>IV. Resultados.....</b>	<b>45</b>
4.1 Resultados .....	46
4.2 Análisis de resultados.....	68
V. Conclusiones .....	72
Referencias bibliográficas .....	73
Anexos.....	74

## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
Tabla 1	Resultado Juegos libres .....46
Tabla 2	Resultados de la creatividad en el Pre test .....48
Tabla 3	Resultados de movimientos en el Pre test .....50
Tabla 4	Resultados de Construcción en el Pre test.....52
Tabla 5	Promedio del Nivel de creatividad de los niños de 5 años en el Pre test .....54
Tabla 6	Resultados de juegos en el Post test .....56
Tabla 7	Resultados en la creatividad en el post test.....58
Tabla 8	Resultados de movimiento en el Post test .....60
Tabla 9	Resultados de construcción en el Post test .....62
Tabla 10	Promedio del nivel de creatividad de los niños de 5 años en el Post test.....64
Tabla 11	Cuadro Comparativo .....66



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Representación gráfica porcentual de juegos .....	46
Figura 2	Representación gráfica porcentual de la creatividad.....	48
Figura 3	Representación gráfica porcentual de movimientos.....	50
Figura 4	Representación gráfica porcentual en construcción .....	52
Figura 5	Representación gráfica porcentual del Pre test .....	54
Figura 6	Representación gráfica porcentual de juegos Post test.....	56
Figura 7	Representación gráfica porcentual creatividad Post test .....	58
Figura 8	Representación gráfica porcentual movimiento Post test .....	60
Tabla 9	Representación gráfica porcentual de Construcción Post test .....	62
Tabla 10	Representación gráfica porcentual creatividad de los niños de 5 años en el Post test.....	64
Figura 11	Representación gráfica porcentual del comparativo de promedios obtenidos del pre test y post test .....	66

## **I. INTRODUCCIÓN**

La presente investigación estuvo referida al tema: Las actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo orientadas al desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 604 Talara-2014. Entendiéndose como actividades lúdicas a elementos activos “que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas, una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo.” (Pérez, 2014)

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia un aprendizaje específico, encontramos beneficios en las actividades lúdicas ya que mediante ella, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para nosotras reconocer en el niño en sus diferentes etapas del desarrollo.

Por consiguiente la presente investigación estuvo dividida en capítulos muy importantes, se dio inicio con la introducción, seguidamente el planteamiento de la investigación, donde desarrolló la caracterización del problema en el cual se encuentra la situación problemática de la realidad de estudio, al igual del

enunciado del problema, planteándose semánticamente y sintácticamente, como objetivo general se presenta las actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo orientado el desarrollo de la creatividad.

Para aumentar el grado de desarrollo de actividades lúdicas se aplicó un programa de estrategias para potencializar sus capacidades sensorias motrices.

### **1.1.-Caracterización de la problemática**

La educación preescolar es la base de los futuros aprendizajes, y es desde allí donde se debe fundamentar la actividad lúdica la cuál es concebida como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Del mismo modo, la lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación preescolar como son: la integralidad, participación y la lúdica, está enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual.

Según Concepción, A. (2006), quién, cita a Froebel nos dice: El juego con materiales concretos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos.

En relación a las maestras y los maestros, el material didáctico les ofrece la oportunidad de enriquecer su práctica pedagógica y obtener mejores resultados en cuanto a la calidad de los procesos y del producto final, lo que redundará en beneficio de la comunidad educativa: alumnos, alumnas, maestras, maestros, padres y madres de familia.

Las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. En este elemento existe la alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje. (Pérez, 2014)

“Ambos aspectos son tanto de importancia social como académica que dotará al niño y niña de herramientas que le proporcionarán un equilibrio emocional y lo prepararán para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida, convertidos en adultos bien adaptados.” (Pérez, 2014)

En el Perú el 65,2% de la población de 3 a 5 años asiste a un servicio o programa de educación inicial público o privado. Si bien este dato nos señala que estamos avanzando en el acceso y la cobertura a la educación inicial, no dice nada sobre cómo estamos avanzando en el logro de las competencias básicas.

Aunque no existen datos precisos sobre la calidad de los aprendizajes obtenidos por los alumnos de este nivel, habida cuenta que todavía no se conocen los resultados de la primera evaluación de logros de los niños de 5 años realizada por el Ministerio de Educación en el 2008.

Pero el sentido común pedagógico considera que la educación inicial tiene mejor calidad que los otros niveles. Los progresos alcanzados entre los años 2007 y

2008 son poco significativos: en comprensión de textos se aumentó un punto porcentual, de 15,9% a 16,9%; y en matemática dos puntos porcentuales, de 7,2% a 9,4% esto demuestra que los niños se encuentran limitados en sus habilidades comunicacionales y en el pensamiento lógico matemático, revela que en los años anteriores, en la educación inicial, no se logran cubrir los objetivos previstos.

Se debe centrar la mirada en la dinámica de las interacciones maestro – alumno, y maestro - padre de familia. Es necesario fortalecer las capacidades y habilidades lúdicas de los docentes para que afirmen los derechos de los niños y organicen situaciones de aprendizaje que les permitan desplegar todo su potencial creativo (Vigo & Torres, 2009).

Es así pues que a partir de la observación a través de las prácticas, se logró evidenciar que en la Institución Educativa Inicial 604- Talara existe poca estimulación hacia las actividades lúdicas por parte de las docentes, que no cuentan con programas específicos de actividades lúdicas para la psicomotricidad fina de los niños así como también la falta de conocimientos adecuados para el desarrollo integral de aprendizaje evidenciándose una falta de interés en los niños por aprender, poca participación en las actividades diarias, distracción y apatía ante el desarrollo de las mismas, considerando que hay que tener en cuenta y considerar los interés y gustos de los niños, ante ellos se considerará aplicar estrategias para elevar y estimular los aprendizajes a través de las actividades lúdicas.

Es así que en la actualidad la educación inicial en el país no satisface la demanda, existente, debido a que cubre una mínima parte de la demanda potencial.

Las maestras de Talara se encuentran escolarizadas dentro de nuestro nivel, y se da poca importancia al espacio de interacción en el que mediante actividades lúdicas, el estudiante tenga posibilidades de integración desarrollando habilidades y destrezas que le darán la capacidad de conocer, descubrir y expresar su mundo interno y externo a través de cuerpo.

## **1.2.-Enunciado del problema**

¿De qué manera las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo desarrollarán la creatividad de los estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la I.E. N° 604 - Talara – 2014?

## **1.3 Justificación de la investigación**

Se justifica porque desde el punto de vista práctico, permitió contar con datos estadísticos concretos sobre las principales técnicas, trascendencia del ámbito de estudio. Esta investigación es relevante ya que pretendió dar a conocer la importancia de las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 - Talara – 2014, de igual modo la necesidad de recrear en el mundo con un lenguaje nuevo a través de experiencias tempranas cargadas de imaginación, de una forma espontánea, natural y eficaz para que adquiriera más agradablemente su aprendizaje. “El presente trabajo de investigación pretende que los estudiantes de la carrera como educadores, apliquen los conocimientos teórico-prácticos, adquiridos con el fin de reforzar la preparación profesional alcanzando y demostrando sus capacidades para formar de ese modo,

investigadores y creadores de imposibles soluciones a los múltiples problemas del proceso educativo.” (Pérez, 2014)

En esta investigación se utilizó el diseño Pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido, en este caso se menciona de forma específica el grado y la sección con la que se trabajará.

Además, la presente investigación fue de tipo cuantitativo porque recogió y analizó datos cuantitativos sobre variables, además desarrolló y empleó modelos matemáticos, que competen a los fenómenos naturales, por otro lado, el nivel de investigación fue explicativo por que trató de establecer posibles relaciones causales y explica por qué dos o más variables están relacionadas.

## **1.4 Objetivos de la investigación**

### **1.4.1 Objetivo general**

Determinar si las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 – Talara – 2014.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- a) Describir las actividades lúdicas que utilizan los niños de 05 años de la I.E.I 604 Talara.
- b) Estimular la creatividad en los niños de 05 años de la I.E.I 604 Talara.

c) Establecer diferencias en el nivel de logro antes y después de la aplicación del programa de estrategias.



## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes de la investigación

**Mihali C.** (2009) señala en su investigación titulada “Potenciando la creatividad personal” en Venezuela, señala que cada persona tiene, potencialmente, toda la energía psíquica necesaria para llevar una vida creativa. Sin embargo, hay cuatro tipos principales de obstáculos que impiden a muchos alcanzar ese potencial. Unas personas están agotadas por exigencias excesivas, con lo cual de entrada resulta difícil apoderarnos de nuestra energía psíquica y activarla. Otros se distraen fácilmente y mantienen la dificultad de aprender la manera de proteger y canalizar la energía que tenemos. El siguiente problema es la pereza, o la falta de disciplina para controlar el flujo de energía. Y finalmente, el último obstáculo es no saber qué hacer con la energía que uno tiene. Concluyendo que si la creatividad consiste en cambiar un campo particular, la creatividad personal consiste en cambiar el campo de la vida personal. Si no aprendes a ser creativo en tu vida personal, las probabilidades de contribuir a la cultura bajan más cerca aún de cero. Y lo que realmente importa, en última instancia, no es si tu nombre ha quedado unido a un descubrimiento reconocido, sino si has vivido una vida plena y creativa.

**Blanco, D** (2010) en su investigación “Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial” en México señala que para un niño y una niña de Educación Inicial la cual oscila entre los 3 y 6 años, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su

entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema preescolar.

Así mismo, la medida en que el infante recibe y es sometido ciudadana. A través de la expresión lúdica, el pequeño en edad preescolar puede ejercitar la observación, la asociación de ideas, la expresión oral; facilitándole de esta forma la adquisición de conocimientos previstos en la planificación y proyectos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones, que le impone la adquisición de información pierde la formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente tal información.

Esto se desprende del hecho de que la escuela como institución ha visto disminuir su necesidad de una formación intelectual que capaciten al niño y niña en edad preescolar en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social. Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas como proceso educativo formal a nivel de la escuela como institución encargada del mismo.

La tendencia hacia una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación del pequeño para la vida. En tal sentido llego a la conclusión que el tema las actividades lúdicas en el aula de Preescolar como estrategia que permite estimular de manera determinante el desarrollo del niño o niña, debido que a través de estas actividades se pueden fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar aprendizaje, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la

participación del infante como parte de un grupo diferente al familiar lo cual con lleva a la formación

**García, E.** (2011) en su proyecto titulado “Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña” en Argentina, menciona que El juego infantil ayuda a adquirir hábitos saludables y a formar el carácter del niño/a. Mediante la observación del juego podemos conocer la psicología del niño/a y su evolución.

El juego es placer, experiencia en libertad, proceso, acción, ficción; es una actividad seria que implica gran esfuerzo por parte del niño/a. Contribuye al desarrollo infantil de forma global, ya que ayuda a desarrollar de forma adecuada el ámbito psicomotor, el afectivo social y el intelectual. Mediante el juego, el niño/a, actúa, reflexiona, se expresa, descubre el mundo que le rodea. Algunos estudios observacionales confirman que los programas de juego cooperativo estimulan un incremento de la conducta cooperativa espontánea entre niños/as de guardería durante el tiempo libre, en el juego libre que se realiza en la habitación de juego y entre los/as preescolares durante el juego libre en un gimnasio. Jugando, el niño/a aprende porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas.

El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje. Llegó a la conclusión que el juego es un instrumento de aprendizaje, de y para la vida. Se puede utilizar no solamente para estimular la creatividad sino como una manera de transformar

emociones negativas. Es un importante vehículo que tienen los niños/as para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias; por ello podemos decir, sin temor a equivocarnos, que es un instrumento primordial para la educación.

### **Antecedentes Nacionales**

**Medina, V.** (2013) en su proyecto denominado “Creatividad infantil” en Lima, expresa que cada situación o experiencia del día puede activar la imaginación y la fantasía de los niños. Leer, cantar, bailar, cocinar... todo puede convertirse en un juego estimulante y divertido para ellos. El mundo de la fantasía es su propio mundo.

Estimular la fantasía en los niños es una tarea diaria que se puede conseguir también a través del juego. Sigue algunos juegos que pueden ayudar a los padres en este sentido. El niño usa la imaginación para conseguir comprender, interpretar e recrear el mundo que le rodea. Su fantasía le ayuda a entender ciertas reglas, límites, a ponerse en el lugar del otro, y a crear un entorno íntimo, lleno de magia, en que sólo él tiene acceso.

La imaginación sería algo así como un grandísimo espejo de la realidad en la que vive el niño. Es la base de su creatividad, y por lo tanto, debe ser libre y respetada. Cuando el niño imagina y fantasea, también se divierte y, al mismo tiempo, exterioriza sus propios problemas e inquietudes, en un mundo donde las reglas y las decisiones pertenecen sólo a él.

El niño controla todo y a todos. Inventa amigos, hermanos, personas imaginarias

que normalmente tienen la misma edad que él. Mezcla el sueño con la realidad.

Concluyendo que es normal también que el niño intente ocultar su mundo imaginario de los padres. Esta es la forma que tiene él de proteger su fantasía y alejarla de alguna posible crítica. El mundo imaginario del niño sólo puede ser motivo de preocupación si continúa persistiendo a lo largo de su desarrollo o si impide al niño a que sea consciente de la realidad en que vive.

**Montoya, C.** (2012) en su trabajo de investigación titulado “Juegos creativos” en Chiclayo, expresa que uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es juego creativo. El juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usual, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos.

Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle bloques grandes de tiempo durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos. Pero muchos padres subestiman el valor del juego en las vidas de niños, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, el mental y el social. Los juegos también ayudan a los niños expresarse, y enfrentar a sus sentimientos.

También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño. Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños con inhabilidades. Se debe evitar nombrar los juegos. Deben ser el resultado de las ideas de los niños y no dirigidos por el adulto.

Concluyo que se debe fomentar las capacidades de los niños de expresarse a

través de juego. Intentando ayudar a los niños, basar sus juegos en sus propias inspiraciones, no las suyas.

Su meta es estimular los juegos y animar la satisfacción de los niños jugando con otros o consigo mismos. Prestar atención al juego, aprender como extender el juego de los niños con sus comentarios y preguntas. Estimular ideas creativas animando a los niños que creen nuevas formas de utilizar materiales. Intentar de mantenerse abierto a ideas nuevas y originales y animar a los niños que busquen más que una solución o respuesta.

Evitando los juguetes y las actividades que explican todo a los niños y que no dejan nada a la imaginación.

**Villa Reyes, N.** (2011) en su investigación titulada “ Desarrollo infantil: Desarrollo de la creatividad a través del juego” en Trujillo, menciona que estimular la creatividad es básico para todos los seres humanos, especialmente para los niños, que apenas están creciendo y necesitan desarrollar la capacidad de resolver problemas con soluciones novedosas.

Un niño creativo es aquel que encuentra diversas soluciones ante un problema surgido ¿Cómo potenciar esta habilidad? Creando un clima de armonía, confianza y respeto y claro está, mediante el juego. Recalcamos la importancia del juego, debido a que mediante esta sana actividad, el niño se enfrenta a mecanismos de adaptación y estimula la imaginación, herramientas básicas para desarrollar la creatividad.

Debemos estimularlos desde que son unos bebés ¿Cómo? Con juguetes que

despierten su interés, ya sea por sus novedosas texturas o sus llamativos colores, que capten su interés, como cajitas musicales, las cuales captarán la atención del bebé, al menos por un par de minutos, lo que incentivará su curiosidad; juguetes con diversas texturas, lo que ayudará a mejorar su capacidad sensorial, a través de su mirada de la reacción diferente que tiene ante un objeto áspero o suave, frío o caliente. Los juegos de imitación también son altamente beneficiosos. Ejemplo de ellos tenemos las casas de muñecas, las cocinas o autos.

Estos fomentan su comunicación y lo preparan para pensar con creatividad. Con estos objetos, empezará por recrear lo que aprende en la vida real y sin notarlo, pasará a eventos creados por su imaginación. De esta manera, reforzará hábitos cotidianos como vestirse o acostarse, y a la vez, deberá crear conversaciones y situaciones

## **2.2.- Bases teóricas- conceptuales sobre actividades lúdicas**

### **2.2.1.-Actividades lúdicas**

“La lúdica hace referencia a todos aquellos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, a las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte.” (Malajovich, 2008)

Como se puede apreciar, el juego es una actividad lúdica inherente a las características del niño preescolar, quien a muy temprana edad manifiesta en todas sus relaciones interpersonales; el juego se constituye en el instrumento fundamental para el fortalecimiento de las diferentes capacidades infantiles, porque hace feliz a los niños, los invita a desarrollar su curiosidad, a descubrir, a crear y recrear situaciones reales y de su cotidianidad, estableciendo relaciones con su entorno y con las personas con quienes interactúa. (Malajovich, 2008)

Apreciado Estudiante: Debido a la importancia que tiene el juego en la vida del niño, se hace necesario que el docente organice su trabajo en el aula en

torno a experiencias lúdicas. Desde sus orígenes, el nivel inicial se ha diferenciado de los otros niveles educativos. No interesa recorrer estas diferencias, pero baste señalar que entre tantos aspectos que nos distinguen, la valoración del juego es el que tal vez, y desgraciadamente hasta hoy, con más fuerza nos caracterice. (Malajovich, 2008)

Creemos que la alianza del juego con la didáctica se funda en los objetivos originarios del jardín de infantes. El nivel inicial representa el ingreso de la infancia en la institución escolar y, por lo tanto, es un espacio donde los niños deben adquirir la nueva cultura propia de la escuela, base para sus aprendizajes posteriores. Esta tarea de socialización en las normas institucionales fue, hasta hace pocos años, la tarea primordial del nivel y, por lo tanto, era necesario buscar un modo de "hacer digerir la amarga medicina" que implicaba convertirse en alumno. (Malajovich, 2008)

El juego fue en este sentido un aliado estratégico para "endulzar" los difíciles aprendizajes o la "golosina" que premiaba los esfuerzos realizados. Esta presencia del juego supuso asimismo la elaboración de material específico que acompañara este proceso. Material netamente escolar, diferente del juguete presente en el hogar, que implicó desarrollos propios de estos recursos y, en consecuencia, exigencias caras para las instituciones, distintas de las de los niveles educativos siguientes. (Malajovich, 2008)

Reconocemos a Froebel como el primero que estableció un sistema de trabajo para los jardines de infantes, exponiendo que el juego “ infantil, en esta edad, refleja, en cierto modo, la vida interior del niño, el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad por ser la manifestación libre y espontánea del interior, exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz juego.” (Malajovich, 2008)

El juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida. Es por lo general el modelo y la vida del hombre generalmente considerada, de la vida natural, interna, misteriosa en los hombres y en las cosas: he aquí por qué el juego origina gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás, la paz con el mundo; el juego es, en fin, el origen de los mayores bienes. (Malajovich, 2008)

El juego, en esta edad, desarrolla el niño y contribuye a enriquecerle de cuanto le presentan su vida interior y la vida de la escuela, por el juego se abre al gozo como se abre la flor al salir del capullo, porque el gozo es el alma de todas las acciones de esta edad. (Malajovich, 2008)

Esta caracterización del juego como expresión del desarrollo del niño, representación genuina de su ser interior, le permite a Froebel considerarlo



como el antecedente evolutivo del trabajo y, por lo tanto, en concordancia con sus ideales filosóficos, lo presenta al igual que aquél, como una manifestación del don divino de la creación, otorgado al hombre. (Malajovich, 2008)

“Pero el juego no es sólo manifestación interior, también cumple la función de ejercitar los sentidos y las capacidades intelectuales de los sujetos.” (Malajovich, 2008)

Los juegos son en su mayoría, ora juegos corporales, que ejercitan las fuerzas y la flexibilidad del cuerpo, ora la expresión del valor interno de la vida, del goce de la vida que ejercitan el oído o la vista (como los juegos de escondite, ora juegos de tiro y ballesta, juegos de pintura y de dibujo), o también pueden ser juegos de ingenio, de reflexión y de cálculo, etc. Todos ellos deberán dirigirse de suerte que respondan al espíritu del juego mismo y a las necesidades del adolescente. (Malajovich, 2008)

La importancia no siempre reconocida a su genial intuición acerca del valor del juego se enriquece con un aporte central para la época: los dotes, material didáctico creado por Froebel para ejercitar ciertas nociones (formas, colores, tamaños) y propiciar el trabajo manual en los niños. Hoy sabemos que esto que él organizó para "dirigir el pensamiento de los niños", traicionó sus propias ideas al plantear meras ejercitaciones artificiales sobre la base de nociones abstractas a las que el niño no podía otorgar sentido. (Malajovich, 2008)

“Sin embargo, revolucionó la organización de los jardines de infantes y sentó las bases de la didáctica del nivel inicial.” (Malajovich, 2008)

“Otros autores fueron más o menos fieles a su valoración del juego como manifestación propia de la infancia. En la mayoría de ellos incidieron las diferentes visiones con las que los psicólogos de las distintas épocas analizaron el fenómeno.” (Malajovich, 2008)

El juego se considera fruto del superávit de energía disponible, pero cumple además una función de aprendizaje para el niño, función que evolutivamente sería continuidad del juego en los animales. Se analiza como medio educativo que le permite al docente, además de ejercitar los sentidos (siguiendo el pensamiento froebeliano), transformar o encauzar la actividad infantil para tornarla productiva. El juego se convierte en un recurso para la

adquisición de las conductas sociales que demanda la escuela. (Malajovich, 2008)

“La idea del juego como actividad propia de la niñez, que es necesario respetar brindando posibilidades de desarrollo, alcanza importancia real a partir de la renovación didáctica propuesta por el movimiento estadounidense de escuela nueva.” (Malajovich, 2008)

### **2.2.2. La importancia del juego**

Tiene un fin en sí mismo como actividad placentera para los niños y como medio para la realización de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en la sala de clases.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador e integrador (Duca, 2008).

### 2.2.3.- Tipos de actividades lúdicas

“Desde el punto de vista de esta teoría, el juego es un factor de evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión encuentra en el juego un modo de manifestar necesidades que buscan ser satisfechas. El permitiría la liberación de tendencias antisociales.” (Pérez, 2014)

Dentro de ese mismo orden de ideas, existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran en primer lugar los juegos de actitudes; los cuales son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa. (Pérez, 2014)

También, están presentes los juegos de dramatización donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos. (Pérez, 2014)

“Este tipo de juegos puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar.”

(Pérez, 2014)

Sin embargo existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él. (Pérez, 2014)

También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando

inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes. (Pérez, 2014)

En tercer lugar, están los juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación. (Pérez, 2014)

“Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales.” (Pérez, 2014)

A todas las edades, los niños o niñas se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y el tiempo que le dedican a cada uno depende de la salud de los mismos, del placer que le proporciona, del momento en el que aprenden los juegos y del interés, que en ellos despierte. (Pérez, 2014)

El cuarto lugar lo ocupan los juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros. (Pérez, 2014)

#### **2.2.4.- Contribuciones de las actividades lúdicas**

Dentro de ese mismo enfoque, entre las contribuciones de las actividades lúdicas el desarrollo de los niños y niñas, desarrollo físico: El juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables. (Pérez, 2014)

“En cuanto, al fomento de las comunicaciones: El jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles.” (Pérez, 2014)

“De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.” (Pérez, 2014)

Por otra parte los juegos cooperativos coadyuvan a la expansión para las necesidades y los deseos: que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio. (Pérez, 2014)

Conviene anotar que, en los juegos los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos. (Pérez, 2014)

Del mismo modo, contribuyen al aprendizaje de papeles sexuales apropiados: los niños o niñas descubren, en el hogar y la escuela, cuáles son los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos. (Pérez, 2014)

A partir de su ejecución se desarrollan rasgos convenientes de personalidad mediante los contactos con los miembros del grupo de coetáneos en los juegos, los mismos aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, a tener un buen espíritu deportivo y a mostrarse agradables para otras personas. (Pérez, 2014)

Dentro de este mismo enfoque, la autora precitada señala las etapas en el desarrollo de las actividades lúdicas como sigue a continuación: hasta que los bebés tienen cerca de tres meses de edad, sus juegos consisten primordialmente en mirar a las personas y los objetos y hacer intentos aleatorios para agarrar los que se les presentan. A partir de entonces, sus manos y sus brazos tienen suficiente control voluntarios para permitirles aferrar, sostener y examinar objetos pequeños. Después de que puedan arrastrarse, gatear o caminar, examinar todo lo que se encuentre a su alcance. (Pérez, 2014)

En esta perspectiva, la etapa de los juguetes: el manejo de juguetes comienza en el primer año y llega al punto culminante entre los cinco y seis años de edad. Al principio, los niños o niñas se limitan a explorar sus juguetes. Entre los dos y tres años, se imaginan que los juguetes poseen cualidades vitales: que pueden actuar, hablar y sentir. (Pérez, 2014)

A medida que los mismos se van desarrollando intelectualmente, ya no pueden atribuir a los objetos animados cualidades de la vida y esto hace que se reduzca su interés por los juguetes. Otro factor que contribuye a la disminución de los juegos con juguetes es que quieren compañía. Después de entrar a la escuela, la mayoría de los infantes consideran los juegos como "juegos para bebés". (Pérez, 2014)

Por otra parte, la etapa de los juegos. Después de que los niños o niñas entran a la escuela su repertorio de juegos aumenta considerablemente, lo que le da a esta etapa el nombre. Al principio, sigue utilizando juguetes, sobre todo cuando están solos y, además, se interesan en juegos, deportes, aficiones y otras formas más maduras de juegos y por último la etapa de la fantasía. (Pérez, 2014)

Conforme ellos se acercan a pubertad, comienza a partir interés por las actividades de juegos que les agradaban anteriormente y dedicaban gran parte de su tiempo ocioso a soñar despierto. Los sueños característicos de los mismos en la pubertad son de tipo el mártir, en los que consideran que todos los maltratan y nadie los entiende. (Pérez, 2014)

Por eso, es importante implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado. (Pérez, 2014)

#### **2.2.5.- Etapas evolutivas del juego**

Podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales.

Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se “construyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

#### **2.2.6.- El juego motor**

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto. Si aprende, por ejemplo, a abrir el

cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo. (Díaz, 2011)

“Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.” (Díaz, 2011)

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación. No sabe exactamente por qué los demás le sonríen o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar qué es la que nos agrada o nos molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean. (Díaz, 2011)

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interactuamos con niños de estas edades. Y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen. (Díaz, 2011)

“Los estudios sobre cómo adquieren los niños el lenguaje han puesto de manifiesto la importancia de estas interacciones tempranas con el adulto. Nos dirigimos a ellos con un lenguaje distinto del que utilizamos con quienes ya hablan.” (Díaz, 2011)

“El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje. Y estos antecesores del diálogo aparecen en esas situaciones que se repiten en el cuidado diario del niño.” (Díaz, 2011)

### **2.2.7.-El juego simbólico**

“Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.” (Díaz, 2011)

“Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.” (Díaz, 2011)

“Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.” (Díaz, 2011)

“Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.” (Díaz, 2011)

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero. (Díaz, 2011)

En un interesante estudio, se expone que el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social.

Sus análisis de las conversaciones infantiles mientras jugaban muestran que desde edad tan temprana se diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son, y que, cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros. No se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y, con frecuencia, exageradas.



La coordinación de acciones y papeles sólo se logra, a una edad en la que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua referencia a lo que sucede “de verdad”.

De este modo surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles representados.

Cuando hay discrepancias en la síntesis de las acciones el recurso último es la vida real o un reforzamiento del carácter puramente fantástico del juego con afirmación explícita del mismo por los jugadores.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

### **2.2.8.-Juegos de reglas**

El final de sala de cinco años coincide con la aparición, generalmente, de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a salas de cinco años situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas,

desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios.

Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que sólo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento sea, opinan que no sería legítimo alterar sus reglas.

### **2.2.9.-Juegos de construcción**

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al

iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

### **2.3. Bases teóricas- conceptuales sobre enfoque colaborativo**

#### **2.3.1.-Enfoque colaborativo**

El aprendizaje colaborativo se sustenta en teorías cognoscitivas. Para Piaget hay cuatro factores que inciden e intervienen en la modificación de estructuras cognitivas: la maduración, la experiencia, el equilibrio y la transmisión social, los cuales se pueden propiciar a través de ambientes colaborativos. En la teoría constructivista, Vygotsky considera que el aprendiz requiere la acción de un agente mediador para acceder a la zona de desarrollo próximo, éste será responsable de ir tendiendo un andamiaje que proporcione seguridad y permita que aquél se apropie del conocimiento y lo transfiera a su propio entorno. (Tamayo, 2009)

“El aprendizaje colaborativo, parte de concebir a la educación como un proceso de socio construcción que permite conocer las diferentes perspectivas para abordar un determinado problema, desarrollar tolerancia en torno a la diversidad y pericia para reelaborar una alternativa conjunta.” (Tamayo, 2009)

“El aprendizaje colaborativo es, ante todo, un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo.” (Tamayo, 2009)

“Según Johnson y Johnson, el aprendizaje colaborativo es también un proceso

en el que se va desarrollando gradualmente, entre los integrantes de dicho equipo, el concepto de ser “mutuamente responsables del aprendizaje de cada uno de los demás”. (Tamayo, 2009)

En otras palabras la colaboración, en un contexto educativo, es un modelo de aprendizaje interactivo que invita a los alumnos a caminar codo a codo, a sumar esfuerzos, talentos y competencias mediante una serie de transacciones que les permitan llegar juntos al lugar señalado. (Tamayo, 2009)

Crook realiza una diferenciación entre aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo y nos dice: “La línea divisoria entre el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje colaborativo es muy fina, pero una característica de la tradición “colaborativa” es su mayor interés por los procesos cognitivos, frente a los relativos a la motivación”. (Tamayo, 2009)

“Mientras los estudios sobre el aprendizaje colaborativo se centran en las ventajas cognitivas derivadas de los intercambios más íntimos que tienen lugar al trabajar juntos.” (Tamayo, 2009)

Proyecto de intervención – Inicial – Chimbote Lic. Carla Tamayo Ly. Algunas pautas para producir aprendizaje colaborativo son: estudio pormenorizado de capacidades, deficiencias y posibilidades de los miembros del equipo; establecimiento de metas conjuntas que incorporen las metas individuales; elaboración de un plan de acción, con responsabilidades específicas y encuentros para la evaluación del proceso; chequeo permanente del progreso del equipo, a nivel individual y grupal; cuidado de las relaciones socio afectivas, a partir del sentido de pertenencia, respeto mutuo y la solidaridad; discusiones progresivas en torno al producto final. (Tamayo, 2009)

El aprender en forma colaborativa permite al individuo recibir retroalimentación y conocer mejor su propio ritmo y estilo de aprendizaje, lo que facilita la aplicación de estrategias meta cognitivas para regular el desempeño y optimizar el rendimiento; por otra parte este tipo de aprendizaje incrementa la motivación, pues genera en los individuos fuertes sentimientos de pertenencia y cohesión, a través de la identificación de metas comunes y atribuciones compartidas, lo que le permite sentirse parte de, estimulando su productividad y responsabilidad, lo que incidirá directamente en su autoestima y desarrollo. (Tamayo, 2009)

Técnicas didácticas centradas en el trabajo colaborativo (Tamayo, 2009)

El aprendizaje colaborativo se promueve cuando los miembros de un grupo tienen una meta en común y trabajan en conjunto para alcanzarla. Esto se logra compartiendo experiencias, conocimientos y habilidades entre todos los miembros.

De acuerdo a Johnson, et al, para lograr un aprendizaje colaborativo efectivo es importante hacer presente en el trabajo grupal cinco características:

- Interdependencia positiva: “nosotros” en lugar de “yo”.- La interdependencia positiva tiene lugar cuando uno percibe que sólo en unidad y coordinación con el esfuerzo de los otros podrá alcanzar una meta. Los miembros del grupo deben ser conscientes de dos responsabilidades: desarrollar y aplicar lo mejor posible sus capacidades y contribuir a que sus compañeros desarrollen y Proyecto de intervención – Inicial – Chimbote Lic. Carla Tamayo Ly apliquen también las propias capacidades; para lo cual es importante que cada miembro del grupo conozca sus cualidades y áreas de oportunidad, para fortalecer las primeras y atender las segundas; ayudando a sus compañeros a hacer lo mismo. Con el esfuerzo de cada uno y teniendo muy clara la meta, se logrará una mayor eficiencia a nivel individual y en el grupo. (Tamayo, 2009)

### **3.3. Bases teóricas- conceptuales sobre creatividad**

#### **3.3.1.-La Creatividad**

Es la forma más libre de expresión propio, y para los niños, el proceso creativo es más importante que el producto terminado. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse completamente y libremente. La habilidad de ser creativo ayuda a consolidar la salud emocional de sus niños. Todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio. Lo importante de recordar en cualquier actividad creativa es el proceso de la expresión propia.

Las experiencias creativas ayudan los niños expresar y enfrentar sus sentimientos. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar el aspecto único y la diversidad de sus niños así como también ofrecer oportunidades

excelentes para individualizar sus actos como padre y enfocar en cada uno de sus niños.

Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es juego creativo. El juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usual, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle bloques grandes de tiempo durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos. Pero muchos padres subestiman el valor del juego en las vidas de niños, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, el mental y el social. Los juegos también ayudan a los niños expresarse, y enfrentar a sus sentimientos. También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño. Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños con inhabilidades.

Evite de dominar los juegos. Deben ser el resultado de las ideas de los niños y no dirigidos por el adulto. Intente fomentar las capacidades de sus niños de expresarse a través de juego. Intente ayudar a sus hijos basar sus juegos en sus propias inspiraciones, no las suyas. Su meta es estimular los juegos y animar la satisfacción de los niños jugando con otros o consigo mismos. Preste atención al juego, planee para él, y anímalo. Aprenda como extender el juego de los niños con sus comentarios y preguntas. Intente de estimular ideas creativas animando a los niños que creen nuevas formas de utilizar materiales. Intente de mantenerse abierto a ideas nuevas y originales y animar a los niños que busquen más que una

solución o respuesta. Evite los juguetes y las actividades que explican todo a los niños y que no dejan nada a la imaginación.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1.- Diseño de la investigación**

La investigación fue pre-experimental porque estuvo orientada a resolver un problema de la realidad a partir del análisis del efecto producido por la aplicación de un programa de estrategias basadas en el enfoque socio cognitivo en el pensamiento crítico de los estudiantes.

El enfoque de investigación fue mixto debido a que por una parte se utilizó el enfoque cualitativo, al descubrir y refinar preguntas de investigación y al basarse en una técnica de recolección de datos sin medición numérica, como es la observación y por otra parte el enfoque cuantitativo en la codificación, recolección, análisis de datos y la prueba de hipótesis utilizando el conteo y la estadística.

El diseño fue cuasi experimental con grupo experimental no equivalente debido a que en la realidad educativa es difícil lograr el control experimental riguroso. Por el contrario los estudiantes deben encontrar motivante su participación en la investigación.

En esta investigación se utilizó el diseño Pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar estuvo constituida por un grupo social reducido, en este caso se menciona de forma específica el grado y la sección con la que se trabajará.



Por naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

O1 \_\_\_\_\_ X \_\_\_\_\_ 02

Donde:

O = Estudiantes de cinco años de edad de la de la I.E. N° 604 - Talara, año 2014.

O1 = Pre-testal grupo

X = Las actividades lúdicas basadas en un enfoque colaborativo orientado al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 - Talara, año 2014.

O2 = Post-testal grupo

Además, la presente investigación fue de tipo cuantitativo porque recogió y analizó datos cuantitativos sobre variables y además desarrolló y empleó modelos matemáticos, que competen a los fenómenos naturales

Por otro lado, el nivel de investigación fue explicativo por que trato de establecer posible relaciones causales y explica por qué dos o más variables están relacionadas.

### **3.2.- Población y muestra**

Son los elementos susceptibles a ser seleccionados para su estudio. Estuvo conformada por los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa I.E. N° 604 - Talara, año 2014.

La población muestral estuvo conformada por 30 niños, seleccionados a través del muestreo no probabilístico en este tipo de muestreo las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por el responsable de realizar el muestreo. Es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer.

<b>DISTRITO</b>	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	<b>NUMERO DE ESTUDIANTES</b>
<b>TALARA</b>	I.E. N° 604	5 AÑOS	14 niños 16 niñas
<b>TOTAL</b>			<b>30</b>

<b>NIVEL EDUCATIVO</b>	<b>ESCALA DE EVALUACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
	EDUCACION INICIAL	
	A	CUANDO EL ESTUDIANTE A LOGRADO EL OBJETIVO
	B	CUANDO EL ESTUDIANTE ESTA EN PROCESO
	C	CUANDO EL ESTUDIANTE ESTA INICIANDO

### 3.3.- Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES
Actividades lúdicas	La lúdica hace referencia a todos aquellos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, a las actividades simbólicas e imaginarias	Planificación del programa	Necesidades, recursos e intereses
		Ejecución del programa	Realización de actividades propias del tema
		Evaluación del programa	-Lista de cotejos. -Observación
Creatividad	Es la forma más libre de expresión propio.	Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibuja libremente</li> <li>• Baila al compás del ritmo.</li> <li>• Pinta libremente.</li> <li>• Toca instrumentos musicales.</li> <li>• Realiza modelado.</li> </ul>
		Movimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desplaza lento y rápido por el espacio.</li> <li>• Salta abriendo brazos y piernas.</li> <li>• Hace rodar su cuerpo.</li> </ul>
		Construcción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arma torres con cubos.</li> <li>• Arma rompecabezas.</li> <li>• Arma torres con latas.</li> </ul>
		Juegos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salta soga.</li> <li>• Sabe manejar la ula-ula.</li> <li>• Realiza el juego del espejo.</li> <li>• Dramatización.</li> </ul>

### **3.4.-Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Los datos fueron obtenidos mediante la utilización de una lista de cotejo, ya que es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna.

Este instrumento permitió recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir.

Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo.

Dichos instrumentos serán validados por tres expertos de los cuales tres brindaran opiniones para la mejora de los mismos, los cuales permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso.

### **3.5.- Plan de análisis**

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial. Los datos obtenidos fueron codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel.

### 3.6.- Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	METODOLOGÍA	HIPÓTESIS	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL
¿De qué manera las actividades lúdicas orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la I.E.I. N° 604. Talara.	Objetivo general <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar si las actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 – Talara – 2014</li> </ul>	El tipo de investigación es cuantitativa, la cual se define como el proceso mediante el cual se recogen y analizan datos cuantitativos sobre las variables en estudio el cual, estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar y describir casualmente, siendo el objetivo de esta investigación hechos objetivos existentes y sometidos a leyes y patrones generales. (Blaxter, L. Hughes, C, Y Tight, M.2000)	Las actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo orienta y mejora significativamente el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 – Talara – 2014	Actividad lúdica	La lúdica hace referencia a todos aquellos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, a las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte.
	Objetivos específico			Enfoque colaborativo	El aprendizaje colaborativo es, ante todo, un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>
	<p>a) Describir las actividades lúdicas que utilizan los niños de 05 años de la I.E.I 604 Talara.</p> <p>b) Estimular la creatividad en los niños de 05 años de la I.E.I 604 Talara.</p> <p>c) Establecer diferencias en el nivel de logro antes y después de la aplicación del programa de estrategias.</p>			La creatividad	Es la forma más libre de expresión propio, y para los niños, el proceso creativo es más importante que el producto terminado. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse completamente y libremente.

### **3.7. Principios éticos**

Respeto:

Se efectuó de acuerdo y respetando las creencias y afinidad

Responsabilidad:

Se realizó el trabajo respetando el tiempo y horario establecidos.

Colaboración:

Participación activa de los docentes y alumnos



#### **IV. RESULTADOS**

La Institución educativa Inicial N° 604 está ubicada en la Provincia de Talara, Distrito de Pariñas en el departamento de Piura, en el parque 49 s/n.

En un principio la Institución Educativa funcionaba en la Institución Educativa: "José Gálvez Egusquiza" contando con 1 aula, posteriormente se trasladó al colegio 15509 "Nuestra Sra. de Lourdes" Ex N° 2 a cargo de la Directora Lita Rivera, la institución cuenta con 2 pabellones de material noble, 11 aulas, sala de psicomotriz, patio, juegos recreativos, cuenta con servicios básicos de agua, luz y desagüe.

En el presente año la Institución Educativa Inicial N° 604 ha cumplido 44 años de creación, brinda atención a niños y niñas de diferentes edades: 03,04 y 05 años distribuidas en la 11 aulas y 11 docentes, tiene una población de 298 alumnos, actualmente está dirigida por la Directora profesora: Marina Edita Mena Chiroque. Los docentes se encuentran altamente capacitados y ponen en práctica sus conocimientos desarrollando una metodología activa, una evaluación liberadora y utilizan materiales didácticos en el proceso de aprendizaje, enriquecen su información utilizando la biblioteca proporcionada por el Ministerio de Educación y las nuevas tecnologías.

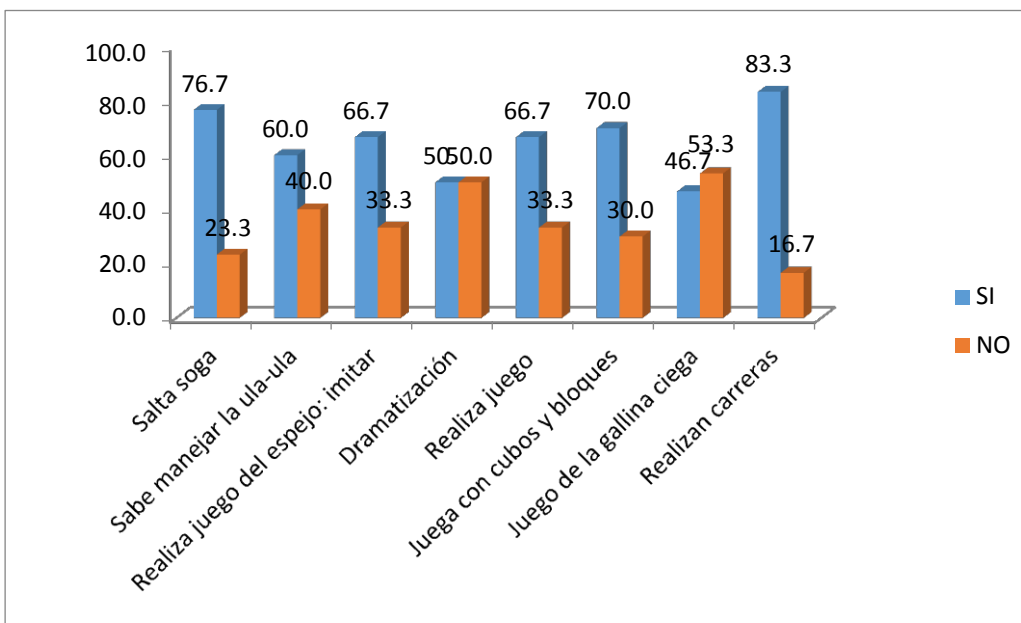
#### 4.1.- Resultado

### NIVEL DE ACTIVIDADES LÚDICAS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN EL PRE- TEST

**Tabla 1**  
**Resultados juegos libres**

JUEGOS	f		%		total f	
	SI	NO	SI	NO	f	%
Salta soga	23	7	76,7	23,3	30	100
Sabe manejar la ula-ula	18	12	60,0	40,0	30	100
Realiza juego del espejo: imitar	20	10	66,7	33,3	30	100
Dramatización	15	15	50,0	50,0	30	100
Realiza juego	20	10	66,7	33,3	30	100
Juega con cubos y bloques	21	9	70,0	30,0	30	100
Juego de la gallina ciega	14	16	46,7	53,3	30	100
Realizan carreras	25	5	83,3	16,7	30	100
	<b>20</b>	<b>11</b>	<b>65,0</b>	<b>35,0</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Pre test de lista de cotejos aplicada a los niños de 5 años , diciembre 2014



**Figura 1: Representación gráfica porcentual de juegos**  
**Fuente tabla 1**

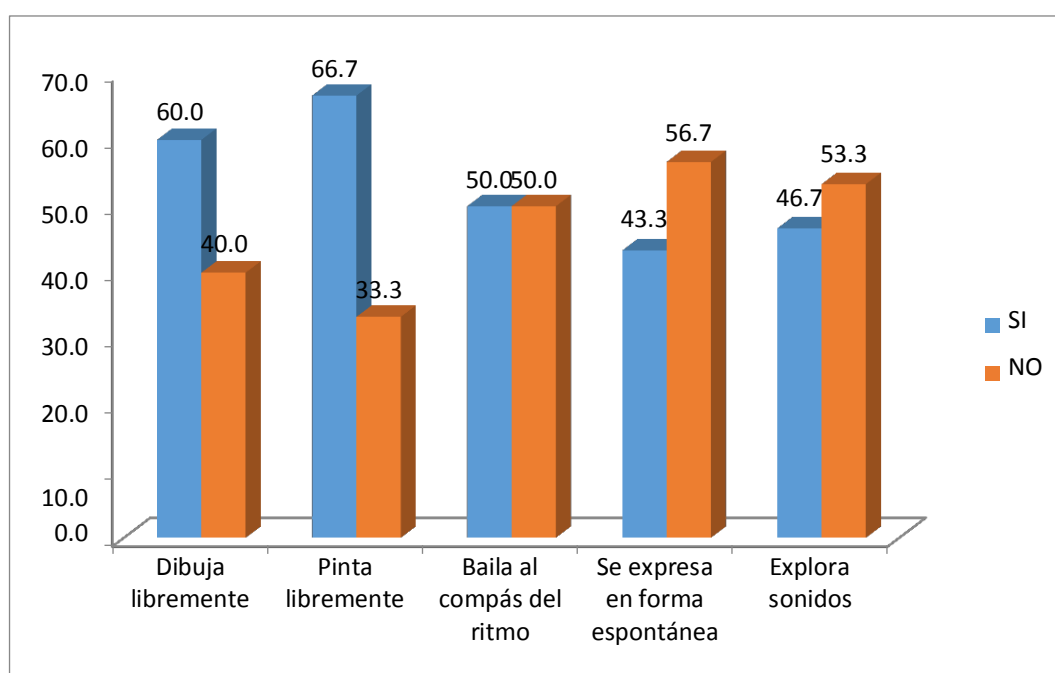
En la tabla y figura 1 se evidencia que para la dimensión juegos libres, para el indicador salta soga el 76,7% (23 alumnos) si realizan la actividad, mientras que el 23,3% (7 alumnos) no lo hace. Para el indicador maneja el ula ula, el 60% (18) sí lo realiza y el 40% (12) no lo realiza. Para el indicador realiza juego del espejo: imitar el 66.7% (20) si lo realiza y el 33.3% (10) no lo hace. Para el indicador de dramatización el 50.0% (15) si lo realiza y el 50.0% (15) no lo hace. Para el indicador realiza juegos el 66.7% (20) si lo realiza y el 33.3% (10) no lo hace. Para el indicador juega con cubos y bloques el 70.0% (21) si lo realiza y el 30.0% (9) no lo hace. Para el indicador juego de la gallina ciega el 46.7% (14) si lo realiza y el 53.3% (16) no lo hace. Para el indicador realizan carreras el 83.3% (25) si lo realiza y el 16.7% (5) no lo hace.

**Tabla 2**

**Resultados de la creatividad en el Pre test**

CREATIVIDAD	f		%		total f	
	SI	NO	SI	NO	f	%
Dibuja libremente	18	12	60,0	40,0	30	100
Pinta libremente	20	10	66,7	33,3	30	100
Baila al compás del ritmo	15	15	50,0	50,0	30	100
Se expresa en forma espontánea	13	17	43,3	56,7	30	100
Explora sonidos	14	16	46,7	53,3	30	100
Toca instrumentos musicales	20	10	66,7	33,3	30	100
Escucha con atención cuentos	15	15	50,0	50,0	30	100
Realiza modelado	19	11	63,3	36,7	30	100

Fuente: Pre test de lista de cotejos aplicada a los niños de 5 años, diciembre 2014



**Figura 2: Representación gráfica porcentual de la creatividad**  
Fuente tabla 2

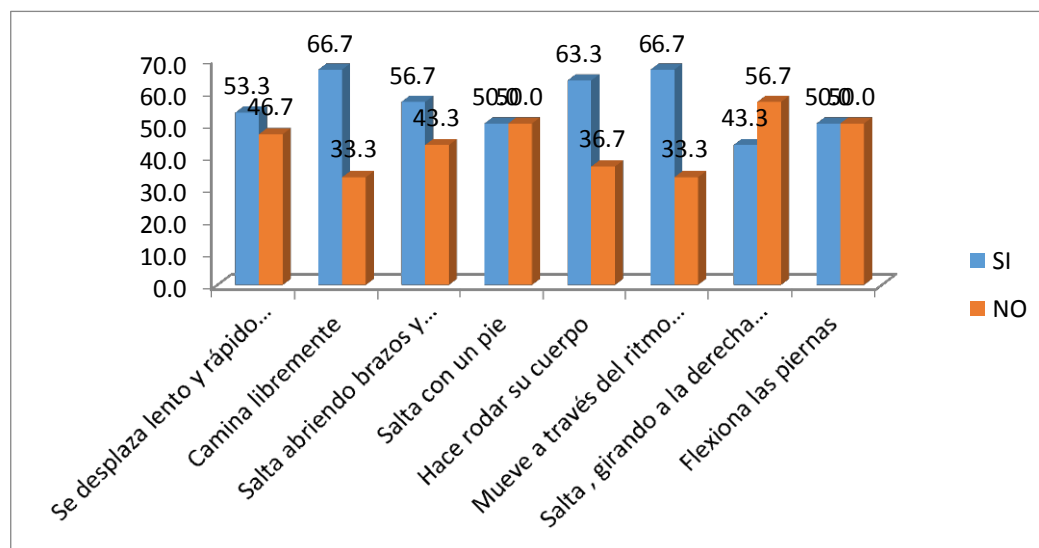
En la tabla y figura 2 para la dimensión de la creatividad para el indicador dibuja libremente el 60.0% (18) si lo realiza y el 40.0% (12) no lo hace. Para el indicador pinta libremente el 66.7% si lo realiza y el 33.3% (10) no lo hace. Para el indicador baila al compás del ritmo el 50.0% (15) si lo realiza y el 50.0% (15) no lo hace. Para el indicador se expresa en forma espontánea el 43.3% (13) si lo realiza y el 56.7% (17) no lo hace. Para el indicador explora sonidos 46.7% (14) si lo realiza y el 53.3% (16) no lo hace. Para el indicador toca instrumentos musicales el 66.7% (20) si lo realiza y el 33.3% (10) no lo hace. Para el indicador escucha con atención cuentos el 50.0% (15) si lo realiza y el 50.0% (15) no lo hace. Para el indicador realiza modelado el 63.3% (19) si lo realiza y el 36.7 (11) no lo hace.

**Tabla 3**

**Resultados de movimientos en el Pre test**

MOVIMIENTOS	f		%		total f	
	SI	NO	SI	NO	f	%
Se desplaza lento y rápido por el espacio	16	14	53,3	46,7	30	100
Camina libremente	20	10	66,7	33,3	30	100
Salta abriendo brazos y piernas	17	13	56,7	43,3	30	100
Salta con un pie	15	15	50,0	50,0	30	100
Hace rodar su cuerpo	19	11	63,3	36,7	30	100
Mueve a través del ritmo las partes del cuerpo	20	10	66,7	33,3	30	100
Salta , girando a la derecha y al izquierda	13	17	43,3	56,7	30	100
Flexiona las piernas	15	15	50,0	50,0	30	100

Fuente: Pre test de lista de cotejos aplicada a los niños de 5 años, Diciembre 2014



**Figura 3: Representación gráfica porcentual de movimientos**  
Fuente tabla 3

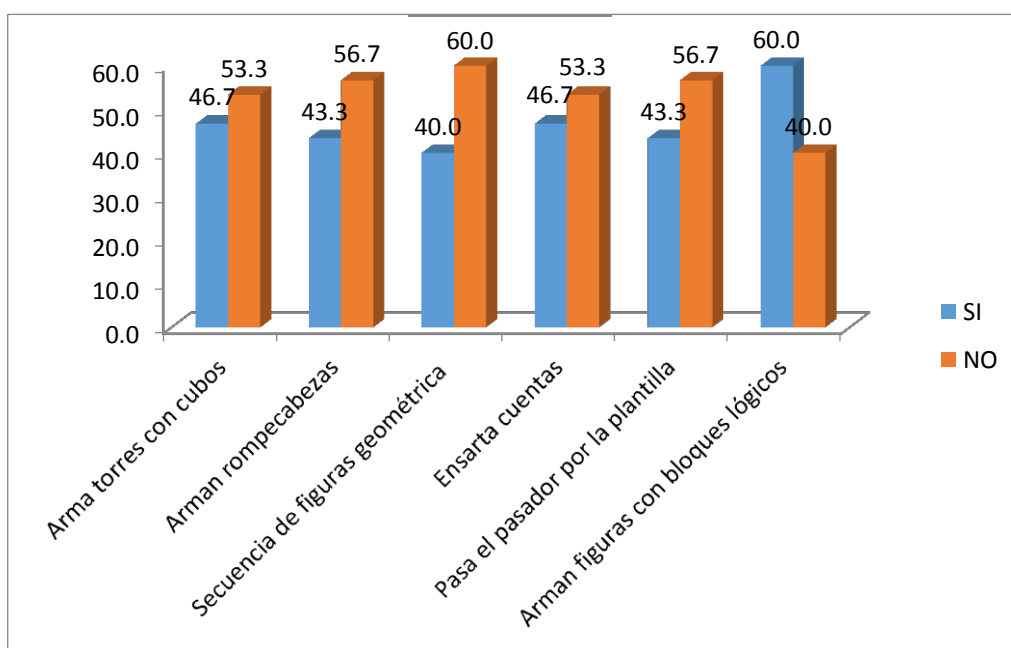
En la tabla y figura 3 para la dimensión de movimientos para el indicador se desplaza lento y rápido por el espacio el 53.3% (16) si lo realiza y el 46.7% (14) no lo hace. Para el indicador camina libremente 66.7% (20) si lo realiza y el 33.3.% (10) no lo realiza. Para el indicador salta abriendo brazos y piernas el 56.7 % (17) si lo realiza y el 43.3% (13) o lo realiza. Para el indicador salta con un pie el 50.0% (15) si lo realiza y el 50.0% (15) no lo realiza. Para el indicador hace rodar su cuerpo el 63.3% (19) si lo realiza y el 36.7% (11) no lo realiza. Para el indicador mueve a través del ritmo las partes del cuerpo el 66.7% (20) si lo realiza y el 33.3% (10) no lo realiza. Para el indicador salta girando a la derecha y a la izquierda el 43.3% (13) si lo realiza y el 56.7% (13) no lo realiza. Para el indicador flexiona las piernas el 50.0% (15) si lo realiza y el 50.0% (15) no lo realiza.

**Tabla 4**

**Resultados de construcción en el Pretest**

CONSTRUCCIÓN	f		%		total f	
	SI	NO	SI	NO	f	%
Arma torres con cubos	14	16	46,7	53,3	30	100
Arman rompecabezas	13	17	43,3	56,7	30	100
Secuencia de figuras geométrica	12	18	40,0	60,0	30	100
Ensarta cuentas	14	16	46,7	53,3	30	100
Pasa el pasador por la plantilla	13	17	43,3	56,7	30	100
Arman figuras con bloques lógicos	18	12	60,0	40,0	30	100
Arman torres con latas	16	14	53,3	46,7	30	100
Arman y desarman	15	15	50,0	50,0	30	100

Fuente: Pre test de lista de cotejos aplicada a los niños de 5 años, Diciembre 2014



**Figura 4: Representación gráfica porcentual en construcción**  
Fuente tabla 4



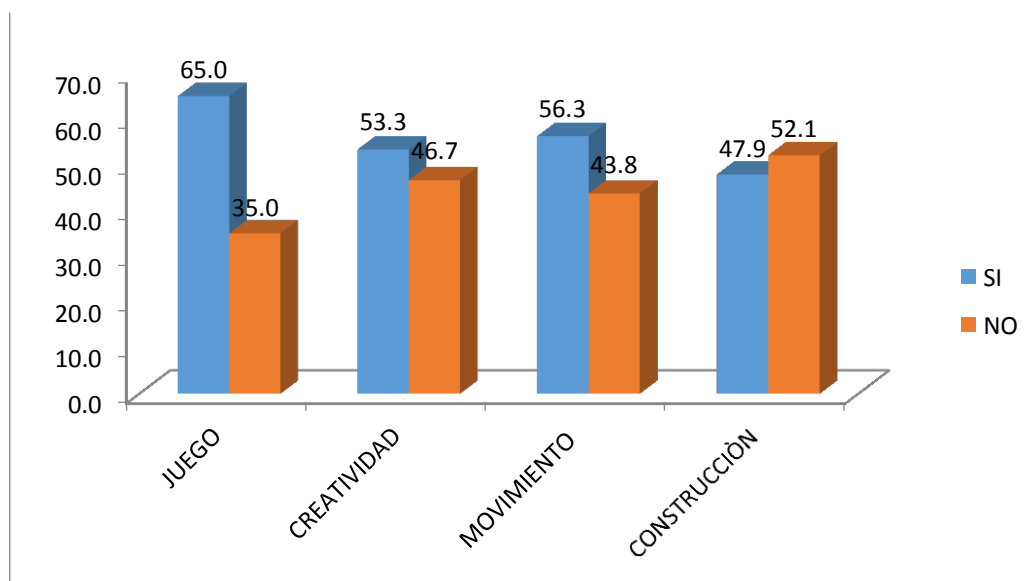
En la tabla y figura 4 para la dimensión de construcción en el indicador arma torres con cubos el 46.7% (14) si lo realiza y el 46.7% (16) no lo realiza. Para el indicador rompecabezas el 43.3% (13) si lo realiza y el 56.7% (17) no lo realiza. Para el indicador secuencia de figuras geométricas el 40.0% (12) si lo realiza y el 60.0% (18) no lo realiza. Para el indicador ensarta cuentas el 46.7% (14) si lo realiza y el 53.3% (16) no lo realiza. Para el indicador para el pasador por la plantilla el 43.3% (13) si lo realiza y el 56.7% (17) no lo realiza. Para el indicador arman figuras con bloques lógicos el 60.0% (18) si lo realiza y el 40.0% (12) no lo realiza. Para el indicador arman torres con latas el 53.3% (16) si lo realiza y el 46.7% (14) no lo realiza. Para el indicador arman y desarman el 50.0% (15) si lo realiza y el 50.0% (15) no lo realiza.

**Tabla 5**

**Promedio del Nivel de creatividad de los niños de 5 años en el Pretest**

	f		%		total f	
	SI	NO	SI	NO	f	%
JUEGO	20	11	65,0	35,0	30	100
CREATIVIDAD	17	13	53,3	46,7	30	100
MOVIMIENTO	17	13	56,3	43,8	30	100
CONSTRUCCIÓN	14	16	47,9	52,1	30	100

Fuente: Pre test de lista de cotejos aplicada a los niños de 5 años, Diciembre 2014



**Figura 5: Representación gráfica porcentual, se observa el nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I 604- Talara en el Pre test. Fuente Tabla 5.**

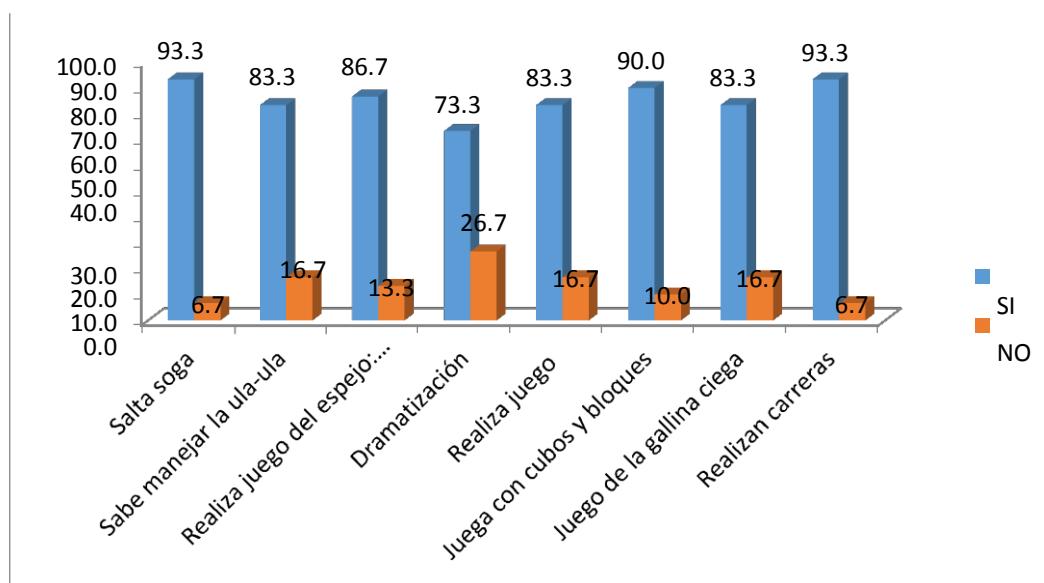
En la tabla y figura 5 se evidencia el nivel de creatividad en los estudiantes en el Pre Test: En el indicador de Juego 65.0% (20) si lo realizan y 35.09% (11) no lo realizan ,En el indicador de creatividad el 53.3% (17) si lo realiza y el 46.7% (13) no lo realiza, en el indicador de movimiento el 56.3% (17) si lo realiza y el 43.8% (13) no lo realiza , en el indicador de construcción el 47.9% (14) si lo realiza y el 52.1% (14) no lo realiza .

#### 4.1.2. Nivel de creatividad de los niños de 5 años en el Post Test

**Tabla 6**  
**Resultados de juegos en el Post test**

JUEGOS	f		%		total f	
	SI	NO	SI	NO	f	%
Salta soga	28	2	93,3	6,7	30	100
Sabe manejar la ula-ula	25	5	83,3	16,7	30	100
Realiza juego del espejo: imitar	26	4	86,7	13,3	30	100
Dramatización	22	8	73,3	26,7	30	100
Realiza juego	25	5	83,3	16,7	30	100
Juega con cubos y bloques	27	3	90,0	10,0	30	100
Juego de la gallina ciega	25	5	83,3	16,7	30	100
Realizan carreras	28	2	93,3	6,7	30	100

Fuente: Post test de lista de cotejos aplicada a los niños de 5 años, Diciembre 2014



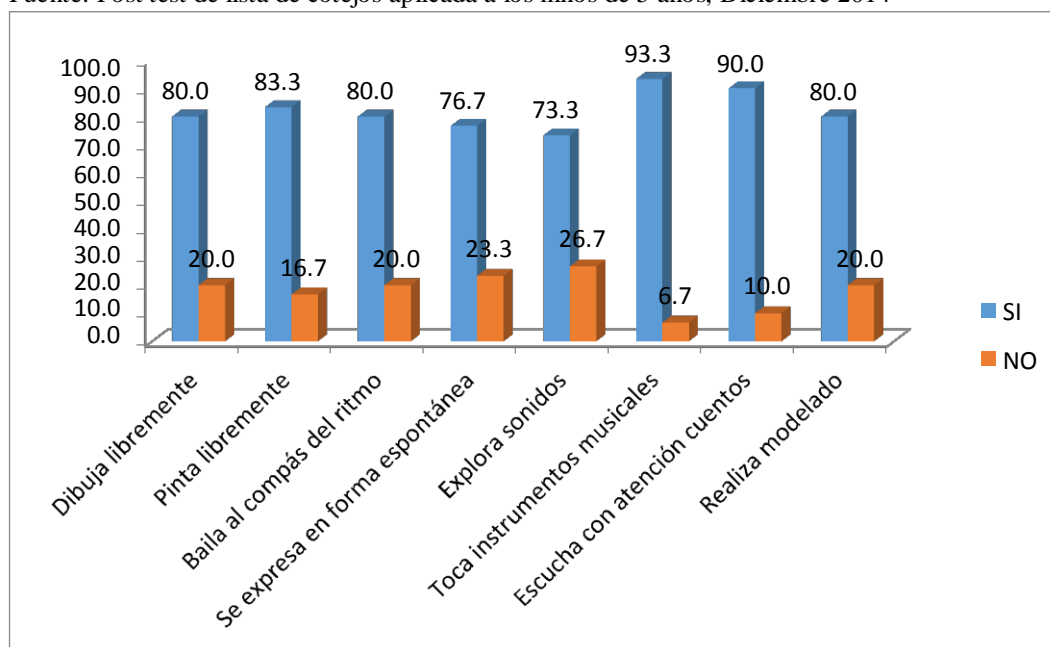
**Figura 6: Representación gráfica porcentual, de juegos.**  
**Fuente Tabla 6**

En la tabla y figura 6 en la dimensión de juegos en el indicador salta sogas el 93.3% (28) si lo realiza y el 6.75 (2) no lo realiza. Para el indicador sabe manejar la ula –ula el 83.3% (25) si lo realiza y el 16.7% (5) no lo realiza. Para el indicador realiza juego del espejo: imitar el 86.7% (26) si lo realiza y el 13.3% (4) no lo realiza. Para el indicador dramatización el 73.3% si lo realiza y el 26.7% (8) no lo realiza, Para el indicador realiza juego el 83.3% (25) si lo realiza y el 16.7 % (5) no lo realiza. Para el indicador juega con cubos y bloques el 90.0% (27) si lo realiza u el 10.0% (3) no lo realiza. Para el indicador juego de la gallina ciega el 83.3% (25) si lo realiza y el 16.7% (5) no lo realiza. Para el indicador realizan carreras el 93.3% (28) si lo realiza y el 6.7% (2) no lo realiza.

**Tabla 7**  
**Resultados en la creatividad en el Post test**

CREATIVIDAD	f		%		total f	
	SI	NO	SI	NO	f	%
Dibuja libremente	24	6	80,0	20,0	30	100
Pinta libremente	25	5	83,3	16,7	30	100
Baila al compás del ritmo	24	6	80,0	20,0	30	100
Se expresa en forma espontánea	23	7	76,7	23,3	30	100
Explora sonidos	22	8	73,3	26,7	30	100
Toca instrumentos musicales	28	2	93,3	6,7	30	100
Escucha con atención cuentos	27	3	90,0	10,0	30	100
Realiza modelado	24	6	80,0	20,0	30	100

Fuente: Post test de lista de cotejos aplicada a los niños de 5 años, Diciembre 2014



**Figura 7: Representación gráfica porcentual, creatividad**  
**Fuente Tabla 7**

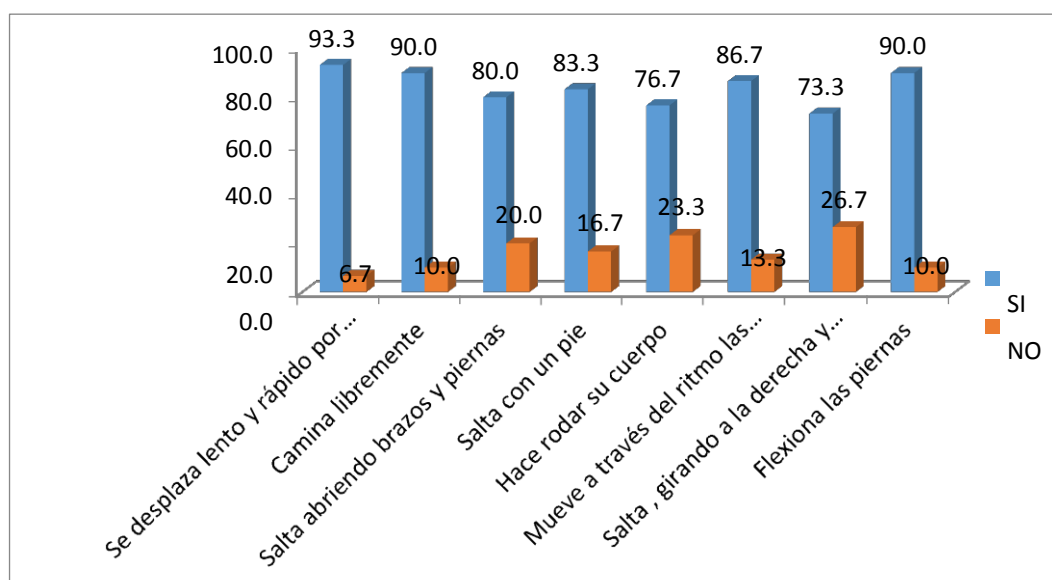
En la tabla y figura 7 en la dimensión de creatividad, en el indicador de dibuja libremente el 80.0% (24) si lo realiza y el 20.0% (6) n lo realiza. Para el indicador pinta libremente el 83.3% (25) si lo realiza y el 26.7% (5) no lo realiza. Para el indicador baila al compás del ritmo el 800% (24) si lo realiza y el 20.0% (6) no lo realiza. Para el indicador se expresa en forma espontánea el 76.7% (23) si lo realiza y el 23.3% (7) no lo realiza. Para el indicador explora sonidos el 73.3% (22) si lo realiza y el 26.7% (8) no lo realiza. Para el indicador toca instrumentos musicales el 93.3% (28) si lo realiza y el 6.7% (2) no lo realiza. Para el indicador escucha con atención cuentos el 90.0% (27) si lo realiza y el 10.0% (3) no lo realiza. Para el indicador realiza modelado el 80.0% (24) si lo realiza y el 20.0% (6) no lo realiza.

**Tabla 8**

**Resultados de movimiento en el Post test**

MOVIMIENTOS	f		%		total f	
	SI	NO	SI	NO	f	%
Se desplaza lento y rápido por el espacio	28	2	93,3	6,7	30	100
Camina libremente	27	3	90,0	10,0	30	100
Salta abriendo brazos y piernas	24	6	80,0	20,0	30	100
Salta con un pie	25	5	83,3	16,7	30	100
Hace rodar su cuerpo	23	7	76,7	23,3	30	100
Mueve a través del ritmo las partes del cuerpo	26	4	86,7	13,3	30	100
Salta , girando a la derecha y a la izquierda	22	8	73,3	26,7	30	100
Flexiona las piernas	27	3	90,0	10,0	30	100

Fuente: Post test de lista de cotejos aplicada a los niños de 5 años, Diciembre 2014



**Figura 8: Representación gráfica porcentual, movimiento.**  
Fuente Tabla 8



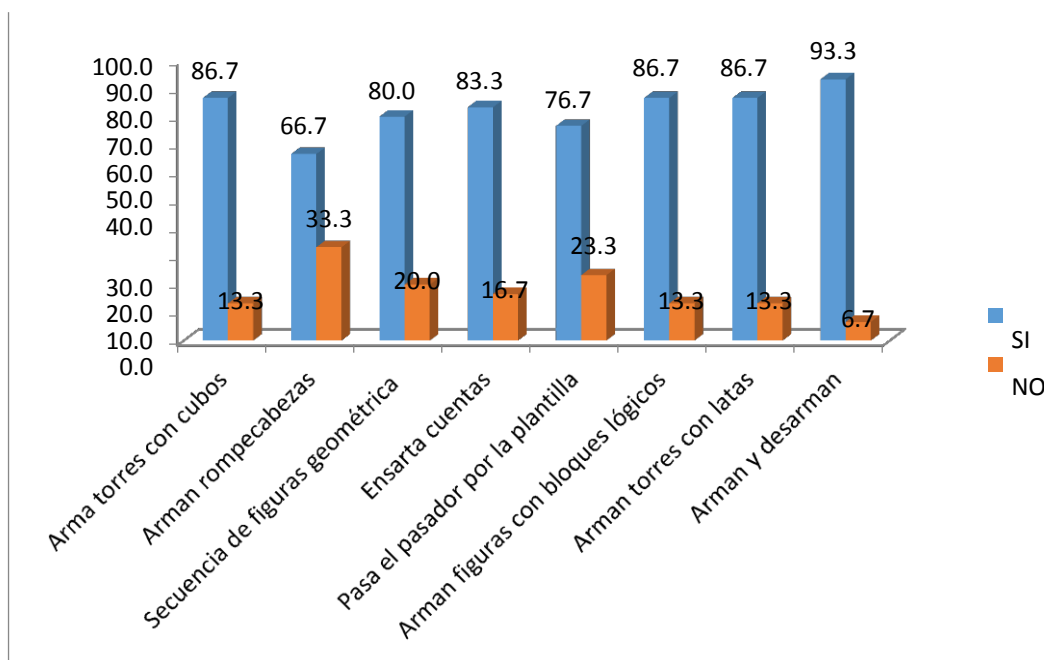
En la tabla y figura 8 en la dimensión de movimientos, en el indicador se desplaza lento y rápido por el espacio el 93.3% (28) si lo realiza y el 6.7% (2) no lo realiza. Para el indicador camina libremente el 90.0% (27) y el 10.0% (3) no lo realiza. Para el indicador salta abriendo brazos y piernas el 80.0% (24) si lo realiza y el 20.0% (6) no lo realiza. Para el indicador salta con un pie el 83.3% (25) si lo realiza y el 16.7% (5) no lo realiza. Para el indicador hace rodar su cuerpo el 76.75 (23) si lo realiza y el 23.3% (7) no lo realiza. Para el indicador mueve a través del ritmo las partes del cuerpo el 86.7% (26) si lo realiza y el 13.3 % (4) no lo realiza. Para el indicador salta, girando a la derecha y a la izquierda el 73.3% (22) si lo realiza y el 26.7% (8) no lo realiza. Para el indicador flexiona la pierna el 90.0% (27) si lo realiza y el 10.0% (3) no lo realiza.

**Tabla 9**

**Resultados de construcción en el Post test**

CONSTRUCCIÓN	f		%		total f	
	SI	NO	SI	NO	f	%
Arma torres con cubos	26	4	86,7	13,3	<b>30</b>	<b>100</b>
Arman rompecabezas	20	10	66,7	33,3	<b>30</b>	<b>100</b>
Secuencia de figuras geométrica	24	6	80,0	20,0	<b>30</b>	<b>100</b>
Ensarta cuentas	25	5	83,3	16,7	<b>30</b>	<b>100</b>
Pasa el pasador por la plantilla	23	7	76,7	23,3	<b>30</b>	<b>100</b>
Arman figuras con bloques lógicos	26	4	86,7	13,3	<b>30</b>	<b>100</b>
Arman torres con latas	26	4	86,7	13,3	<b>30</b>	<b>100</b>
Arman y desarman	28	2	93,3	6,7	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Post test de lista de cotejos aplicada a los niños de 5 años, Diciembre 2014



**Figura 9: Representación gráfica porcentual de Construcción**  
Fuente Tabla 9

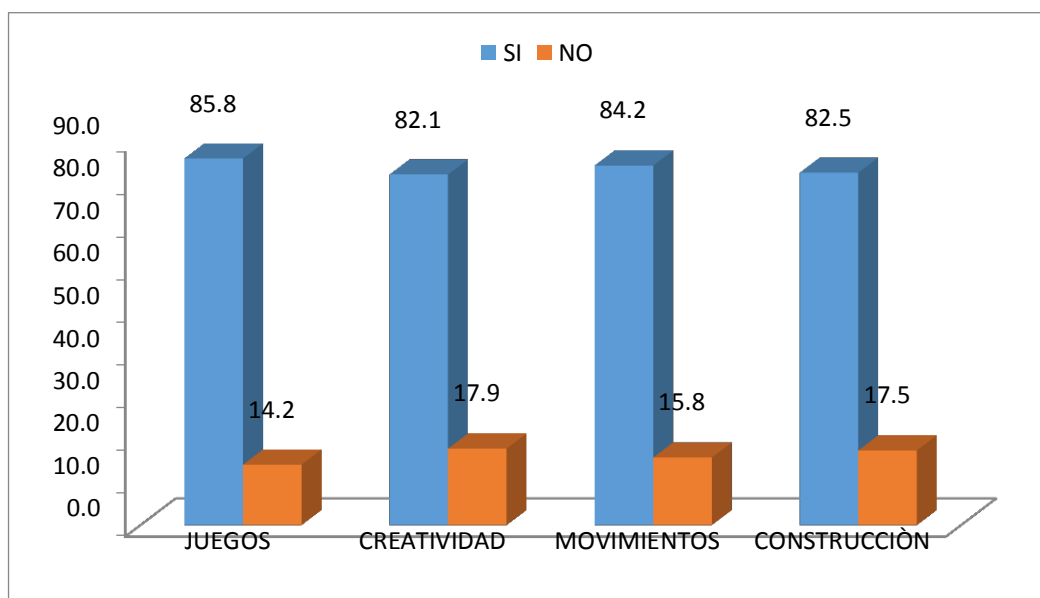
En la tabla y figura 9 en la dimensión de construcción en el indicador arma torres con cubos el 86.7% (26) si lo realiza y el 13.3% (4) no lo realiza. Para el indicador arman rompecabezas el 66.7% (20) si lo realiza y el 33.3% (10) no lo realiza. Para el indicador secuencia de figuras geométricas el 80.0% (24) si lo realiza y el 20.0% (6) no lo realiza. Para el indicador ensarta cuentas el 83.35 (25) si lo realiza y el 16.7% (5) no lo realiza. Para el indicador pasa el pasador con bloques lógicos el 86.7% (26) si lo realiza y el 13.3% (4) no lo realiza. Para el indicador arman torres con latas el 86.7% (26) si lo realizan y el 13.3% (4) no lo realizan. Para el indicador arman y desarman el 93.3% (28) si lo realiza y el 6.75 (2) no lo realizan.

**Tabla 10**

**Promedio del nivel de creatividad de los niños de 5 años en el Post Test**

	f		%		total f	
	SI	NO	SI	NO	f	%
JUEGOS	26	4	85,8	14,2	30	100
CREATIVIDAD	25	5	82,1	17,9	30	100
MOVIMIENTOS	25	5	84,2	15,8	30	100
CONSTRUCCIÒN	25	5	82,5	17,5	30	100

Fuente: Post test de lista de cotejos aplicada a los niños de 5 años, Diciembre 2014



**Figura 10: Representación gráfica porcentual, se observa el nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I 604- Talara en el Post-test Fuente Tabla 10.**

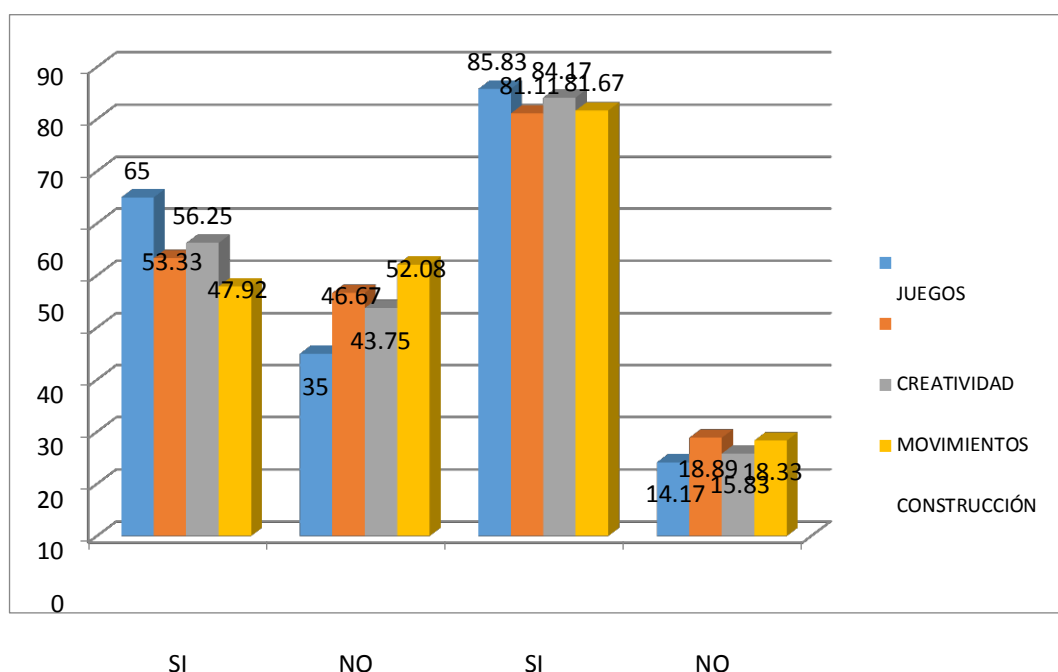
En la tabla y figura 10 se evidencia el nivel de creatividad de los estudiantes en el Post Test: desarrollan los juegos el 85.8% (26) si lo realizan y el 14.2% (4) no lo realiza , en el indicador de la creatividad el 82.1% (25) si lo realizan y el 17.9% (5) no lo realizan, en el indicador de movimientos el 84,2% (25) si lo realizan y el 15.8% (5) no lo realizan, en el indicador de construcción el 82.5% (25) si lo realizan y el 17.5% (5) no lo realizan.

**Tabla 11**

**Comparativo obtenidos del pre test y post test**

	PRE TEST				POS TEST			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
JUEGOS	19.5	10.5	65	35	25.75	4.25	85.83	14.17
CREATIVIDAD	16.75	13.25	53.33	46.67	24.33	5.67	81.11	18.89
MOVIMIENTOS	16.875	13.125	56.25	43.75	25.25	4.75	84.17	15.83
CONSTRUCCIÓN	14.375	15.625	47.92	52.08	24.5	5.5	81.67	18.33

Fuente: Pre test de lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años, diciembre-2014.



**Figura 11: Representación gráfica porcentual del comparativo de promedios obtenidos del pre test y post test.**

Fuente: Tabla 11

En la tabla y figura 11 se evidencia que los estudiantes en los promedios obtenidos en el Pre test, en el indicador de juegos el 65% (20) si lo realiza y el 35% (11) no lo realiza, en el indicador de creatividad el 53.3% (17) si lo realiza y el 46.67 (13) no lo realiza, en el indicador de movimiento el 56.25% (17) si lo realiza y el 43.75% (13) no lo realiza, en el indicador de construcción el 47.92% (14) si lo realiza y el 52.08% (16) no lo realiza.

. En los resultados del post test: en el indicador de juegos el 85.8% (26) si lo realiza y el 14,2% (4) no lo realiza, en el indicador de creatividad el 82.1% (24) si lo realizan y el 17,9 % (6) no lo realiza, en el indicador de movimiento el 84,2% (25) si lo realiza y el 15,83% (5) no lo realiza, y en el indicador de construcción el 82,5% (24) si lo realiza y el 17,5% (6) no lo realiza.

## **4.2. Análisis de resultados**

Se procede a realizar el análisis de los resultados obtenidos en el Pre test para evaluar el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial n° 604 – Talara determinar el grado de creatividad de los niños. Para llevar a cabo dichos resultados se realizaron estrategias para elevar el grado de creatividad de los niños. Posterior a ello el análisis de los resultados obtenidos en el Post- test

### **✓ Programa de estrategias para el desarrollo de la creatividad: estimulación.**

Los resultados obtenidos en el Pre-Test fueron los siguientes: Juegos SI 65% y NO 35%, creatividad SI 53.3% y NO 46.7%, movimiento SI 56.3% y NO 43.8% ,construcción SI 47.9% y NO 52.1% ante los resultados se vio en la necesidad de que los docentes deberán emplear la motivación en el aula como una actividad creativa para contribuir al desarrollo de la habilidad y el desarrollo de la creatividad por lo tanto las docentes deberán establecer programas de actividades lúdicas teniendo en cuenta las dificultades que los niños y niñas presentan para desarrollar las actividades lúdicas, el bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades de la motricidad fina.



✓ **Estrategias para desarrollar la creatividad a través de un programa , una propuesta intracurricular para trabajar la creatividad en el aula de clase**

Establecer una metodología para el programa en la creatividad, estas actividades lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas, Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual. Es por este motivo que realizaré el programa de estrategias teniendo en cuenta las dificultades que los niños y niñas presentan para desarrollar las actividades lúdicas.

La exigencia y la dirección de la actividad, en la cual está implicado el niño que demanda la puesta en marcha de estas habilidades y la ayuda que suministra el docente desde las pautas orientadoras de la acción externa proveen las condiciones necesarias para el desarrollo de estas habilidades.

La implicación en el proceso creativo permite al estudiante convertir el proceso de aprendizaje relacionado con adquisición de destrezas y conocimientos necesarios en algo muy divertido y significativo a la vez. Para despertar la motivación por aprender, por ejemplo las destrezas de lectura y escritura en un niño, es necesario despertar en él un interés indagatorio y curiosidad hacia la vida que le rodea, y que el aprendizaje de estas destrezas no sea un fin en sí mismo, sino que sirva a un objetivo superior de contar, narrar o crear relatos e historias sobre el mundo. Es

así que E Medina, V. (2013) en su proyecto denominado “Creatividad infantil” en Lima, expresa que cada situación o experiencia del día puede activar la imaginación y la fantasía de los niños. Leer, cantar, bailar, cocinar... todo puede convertirse en un juego estimulante y divertido para ellos. El mundo de la fantasía es su propio mundo.

Estimular la fantasía en los niños es una tarea diaria que se puede conseguir también a través del juego.

### **Desarrollar el grado de creatividad en el post-test**

A través de los resultados obtenidos se comprueba que a través de las estrategias (motivación) y del programa se observó el incremento que obtuvieron los niños en el desarrollo de la creatividad de los 30 niños, cuyos resultados fueron: Juego SI 85.8% y NO 14,2%, creatividad SI 82.1% y NO 17.9%, movimiento SI 84.2% y NO 15.83%, construcción Si 82.5% y NO 17.5%. Según Mihali C. (2009) señala en su investigación titulada “Potenciando la creatividad personal” en Venezuela, señala que cada persona tiene, potencial-mente, toda la energía psíquica necesaria para llevar una vida creativa.

#### **✓ Estimar el nivel de significancia entre el pre test y el post test.**

Este resultado indica que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haber aplicado la estrategia: Motivación y el programa.

Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que el

programa de experimento con mi cuerpo en movimiento y me mantengo sano, se orienta al desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de edad de educación Inicial N° 604 –Talara.

## V. CONCLUSIONES

- Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que la mayoría de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa 604 de la Provincia de Talara tienen un resultado no tan bajo en el logro del desarrollo de la creatividad
- Las actividades lúdicas se realizó a través de 10 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando aún más su grado de creatividad de los 30 estudiantes.
- Los resultados obtenidos en el pos test evidencian que la mayoría de los estudiantes tienen un buen logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel del desarrollo de la creatividad. Con estos resultados se puede decir que la aplicación de la estrategias ha dado buenos resultados.
- Después de los datos obtenidos en la investigación se determinó que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor y mayor nivel de creatividad después de haber aplicado el programa planteada, ya que los juegos lúdicos son fundamentales, ya que se demostraron sus habilidades y destrezas, que influye directamente en el desarrollo de la creatividad del estudiante.

Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Excel.

## Referencias bibliográficas

- Blanco , W. (Noviembre de 2010). Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial. Maracaibo.
- Csikszentmihalyi Mihaly. (2009) .Aprender a fluir
- Dinello, Raimundo. (1989). Expresión Lúdico Creativa. (Temas de Educación Infantil). Montevideo: Nordan.
- Decroly, Ovidio (1986).El juego educativo. Ediciones Morata. Madrid
- Duca, N. (2008). *Juego en el nivel inicial*. Colombia:
- De Borja Sole. M, (1980). El juego infantil. Ediciones Oikos- Tau. Barcelona
- García, E (2011) Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y de la niña. Argentina
- Johnston, D. El juego en el niño. Buenos Aires. Editorial Médica Panamericana S.A. 1992
- Klein M. (1929) La personificación en el juego de los niños Buenos Aires, Hormé S.A.
- Lira Segura, J. (Agosto de 2014). Gestión. Obtenido de Educación alternativa: "La elección de la educación responde a la visión del mundo de las personas"
- Marino Serna, J. (2013). Obtenido de Los juegos tradicionales, elementos importantes en la educación escolar.
- Medina V. (2013) Creatividad infantil. Lima
- Montoya C. (2012) Juegos creativos. Chiclayo
- Paya Rico, A. (2006). La actividad lúdica en la historia. Valencia: Edita: Universitat de Valencia
- S. (Octubre de 2009). Perú: Inversión en la infancia.
- Valverde, H. (2011). Aprendo haciendo. Material didáctico para la Educación Preescolar.
- Verónica, & Violant, V. (2005). *Estrategias creativas en la enseñanza*. Obtenido de Universidad de Barcelona
- Villareyes N. (2011) Desarrollo infantil: Desarrollo de la creatividad. Trujillo.

## ANEXOS

**Los resultados se dan de acuerdo a los objetivos planteados tal como se indican:**

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**Fecha:**.....

**Nombre del niño/a:**.....

**Jardín:**..... I.E.I. N° 604-TALARA”

**Profesora:**.....

Marque con una x según la destreza cualitativa que tenga el niño o niña para realizar las siguientes técnicas motrices.

ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
Desarrolla su creatividad , utilizando diversas técnica gráficos plásticas, apreciando las posibilidades expresivas que le proporcionan		
Disfruta de sus expresiones artísticas y muestra aprecio por las producciones del grupo y las propias		
Representa mediante el modelado: sus sensaciones, emociones, hechos conocimientos, sucesos, vivencias, experiencias familiares y deseos.		
Distingue y utiliza la línea y la forma como elementos básicos para mejorar sus representaciones.		
Explora diversos materiales y recurso del medio para la expresión plástica y otros recursos del medio.		
Interioriza y vivencia el ritmo: con palmas, con los pies, repitiendo con intervalos regulares parecidos al sonido de un reloj.		
Le gusta correr, saltar, moverse rápidamente, brincar, luchar		
Realiza juegos que imitan a realidad y ficción de la vida cotidiana		
Demuestra independencia, creatividad, prudencia y voluntad en el juego		
Practica el juego de movimiento, dramatización y construcción		
Demuestra mucho entusiasmo al realizar actividades lúdicas		
Reconoce diferentes direccionalidades al desplazarse con su cuerpo en el espacio		
Dibuja libremente		
Busca compartir espacios de juego y tener algún compañeros para sus juegos preferidos		

**PRE TEST (LISTA DE COTEJO)**

NOMBRE Y APELLIDO	JUEGOS																NOTA
	Salta soga		Sabe manejar la ula-ula		Realiza juego del espejo: imitar		Dramatización		Realiza juego		Juega con cubos y bloques		Juego de la gallina ciega.		Realizan carreras		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
AGURTO RAYMUNDO ,JOSUE																	
ANTON CHANG, ARIADNA																	
ALVAREZ ALVAREZ, DANIEL A.																	
ANDRADE CORDOVA, OSCAR																	
AVILES VELIZ, JOSUE																	
BALLONA CAJAMARCA, ELIAS																	
BARON CHAPA,MABBEL																	
CASTILLO ASENCIOS, ARIANA																	
CRESPO SUYÓN,LUCIANA																	
CHIROQUE GARCIA, MARIA																	
DELGADO FLORES LEATH																	
ECHE MOGOLLÓN ,DANIEL																	
FERNANDEZ NIEVES, MARIANO																	
GONZALES GONZALES,KEILAH																	
HUANCA AYALA,MARICARMEN																	
HUIMAN VALLADOLID,LUISA																	
LANDA REYES, OSCAR																	
LAVALLE MOGOLLÓN, JAEL																	
LUNA OLIVARES, ANDERSON																	
MAURIOLA VILCHERREZ, JESUS																	
NAMUCHE PANTA,DAYRO																	
OSORIO CESPEDES LHUANA																	
QUEZADA AVILA,JONATHAN																	
ROJAS HERRERA, CAMILA																	
RONDONO SANDOVAL, JESUS																	
RUBIO COVENAS,KEISSY																	
SULLÓN RAMIREZ, HERNALDO																	
TEMOCHE FERNANDEZ,SERGIO																	
TINOCO VALLADARES, JAIR.																	
ZAPATA SANCHEZ, LESLY																	

## CREATIVIDAD

APELLIDOS Y NOMBRES	Dibuja libremente		Pinta libremente		Baila al compás del ritmo		Se expresa en forma espontánea		Explora sonidos		Toca instrumentos musicales		Escucha con atención cuentos		Realiza modelado		NOTA
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
AGURTO RAYMUNDO ,JOSUE																	
ANTON CHANG, ARIADNA																	
ALVAREZ ALVAREZ, DANIEL A.																	
ANDRADE CORDOVA, OSCAR																	
AVILES VELIZ, JOSUE																	
BALLONA CAJAMARCA, ELIAS																	
BARON CHAPA,MABEL																	
CASTILLO ASENCIOS, ARIANA																	
CRESPO SUYÓN,LUCIANA																	
CHIROQUE GARCIA, MARIA																	
DELGADO FLORES LEATH																	
ECHE MOGOLLÓN ,DANIEL																	
FERNANDEZ NIEVES, MARIANO																	
GONZALES GONZALES, KEILAH																	
HUANCA AYALA,MARICARMEN																	
HUIMAN VALLADOLID,LUISA																	
LANDA REYES, OSCAR																	
LAVALLE MOGOLLÓN, JAEL																	
LUNA OLIVARES, ANDERSON																	
MAURIOLA VILCHERREZ, JESUS																	
NAMUCHE PANTA, DAYRO																	
OSORIO CESPEDES LHUANA																	
QUEZADA AVILA, JONATHAN																	
ROJAS HERRERA, CAMILA																	
RONDONO SANDOVAL, JESUS																	
RUBIO COVENAS, KEISSY																	
SULLÓN RAMIREZ, HERNALDO																	
TEMOCHE FERNANDEZ, SERGIO																	
TINOCO VALLADARES, JAIR.																	
ZAPATA SANCHEZ, LESLY																	



## MOVIMIENTO

APELLIDOS Y NOMBRES	Se desplaza lento y rápido por el espacio		Camina libremente		Salta abriendo brazos y piernas		Salta con un pie		Hace rodar su cuerpo		Mueve a través del ritmo las partes del cuerpo		Salta , girando a la derecha y al izquierda		Flexiona las piernas		Nota
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
AGURTO RAYMUNDO ,JOSUE																	
ANTON CHANG, ARIADNA																	
ALVAREZ ALVAREZ, DANIEL A.																	
ANDRADE CORDOVA, OSCAR																	
AVILES VELIZ, JOSUE																	
BALLONA CAJAMARCA, ELIAS																	
BARON CHAPA,MABBEL																	
CASTILLO ASENCIOS, ARIANA																	
CRESPO SUYÓN, LUCIANA																	
CHIROQUE GARCÍA, MARÍA																	
DELGADO FLORES LEATH																	
ECHÉ MOGOLLÓN ,DANIEL																	
FERNANDEZ NIEVES, MARIANO																	
GONZALES GONZALES, KEILAH																	
HUANCA AYALA, MARICARMEN																	
HUMAN VALLADOLID, LUISA																	
LANDA REYES, OSCAR																	
LAVALLE MOGOLLÓN, JAEL																	
LUNA OLIVARES, ANDERSON																	
MAURIOLA VILCHERREZ, JESÚS																	
NAMUCHE PANTA ,DAYRO																	

OSORIO CESPEDES LHUANA																		
QUEZADA AVILA, JONATHAN																		
ROJAS HERRERA, CAMILA																		
RONDONO SANDOVAL, JESÚS																		
RUBIO COVENAS, KEISSY																		
SULLÓN RAMIREZ, HERNALDO																		
TEMOCHE FERNANDEZ, SERGIO																		
TINOCO VALLADARES, JAIR.																		
ZAPATA SANCHEZ, LESLY																		

NOMBRE Y APELLIDO	CONSTRUCCIÓN																Nota
	Arma torres con cubos		Arman rompecabezas		Secuencia de figuras geométrica		Ensarta cuentas		Pasa el pasador por la plantilla		Arman figuras con bloques lógicos		Arman torres con latas		Arman y desarman		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
AGURTO RAYMUNDO ,JOSUE																	
ANTON CHANG, ARIADNA																	
ALVAREZ ALVAREZ, DANIEL A.																	
ANDRADE CORDOVA, OSCAR																	
AVILES VELIZ, JOSUE																	
BALLONA CAJAMARCA, ELIAS																	
BARON CHAPA,MABEL																	
CASTILLO ASENCIOS, ARIANA																	
CRESPO SUYON,LUCIANA																	
CHIROQUE GARCIA, MARÍA																	
DELGADO FLORES LEATH																	
ECHE MOGOLLÓN ,DANIEL																	
FERNANDEZ NIEVES, MARIANO																	
GONZALES GONZALES,KEILAH																	
HUANCA AYALA,MARICARMEN																	
HUIMAN VALLADOLID,LUISA																	
LANDA REYES, OSCAR																	
LAVALLE MOGOLLÓN, Jael																	
LUNA OLIVARES, ANDERSON																	
MAURIOLA VILCHERREZ,																	

JESÚS																		
NAMUCHE PANTA, DAYRO																		
OSORIO CESPEDES LHUANA																		
QUEZADA ÁVILA, JONATHAN																		
ROJAS HERRERA, CAMILA																		
RONDOÑO SANDOVAL, JESÚS																		
RUBIO COVENAS, KEISSY																		
SULLÓN RAMÍREZ, HERNALDO																		
TEMOCHE FERNANDEZ, SERGIO																		
TINOCO VALLADARES, JAIR.																		
ZAPATA SANCHEZ, LESLY																		

## **PROGRAMA DE ESTRATEGIAS**

### **I. DATOS GENERALES**

- 1.1. Denominación : Experimento con mi cuerpo en movimiento y me Mantengo sano.
- 1.2. Lugar : I.E.I. 604- Talara
- 1.3. Beneficiarios : 30 alumnos y 01 profesora
- 1.4. Duración : 5 meses
- 1.5. Profesora : Mercedes Sosa Balbin

### **II.- JUSTIFICACIÓN**

La actividad lúdica en la educación inicial es fundamentalmente libre, porque cuando los pequeños juegan lo hacen por placer, precisamente por el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad. Este elemento se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros espaciales y temporales diferentes de los impuestos de la rutina diaria. La psicomotricidad en el niño se encuentra innata, es por ello que en cada actividad que ellos realizan se aplica. Ello demanda que si el niño interactúa con su entorno se están relacionando lo corporal, emocional y cognitivo y se expresa con nuestros movimientos y comportamiento coordinados.

Los niños disfrutan de realizar movimientos lo cual les beneficiará mucho al percibir que su cuerpo se mueve, logra adquirir aprendizajes, interactúa con sus pares comparten experiencias, se conocen se valoran, aprenden a respetarse y respetar.

Por tal motivo este programa busca beneficiar a los niños y niñas con diversas actividades que le permitan expresarse, compartir e interactuar, reconocer sus diferencias, conocerse, valorarse y nos permitirá conocer sus habilidades.

### **III.-FUNDAMENTACIÓN**

Las actividades Lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual. Es por este motivo que realizaré el programa de estrategias lúdicas teniendo en cuenta las dificultades que los niños y niñas presentan para desarrollar las actividades lúdicas, el bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el

desarrollo de las actividades de la motricidad fina, es así que se da el incremento del bajo rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I. 604 – Talara.

#### **IV.- OBJETIVO GENERAL**

Determinar las actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 – Talara – 2014

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- a) Describir las actividades lúdicas que utilizan los niños de 05 años de la I.E.I 604 Talara.
- b) Estimular la creatividad en los niños de 05 años de la I.E.I 604 Talara.
- c) Establecer diferencias en el nivel de logro antes y después de la aplicación del programa de estrategias.

#### **EVALUACIÓN**

Se aplicó un pre test y un post test con indicadores de la lista de cotejo, los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Excel.

Después de los datos obtenidos en el pre test y post test se pudo observar que se logró elevar la creatividad en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 604- Talara.

**V.-SELECCIÓN DE CAPACIDADES E INDICADORES**

Área	Competencias	MAPA DE PROGRESO	Capacidades y actitudes	Indicadores
<p style="text-align: center;"><b>P E R S O N A L</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO PSICOMOTOR Y CUIDADO DEL CUERPO. I.-Construye su corporeidad</b></p>	<p>Explora y descubre sus posibilidades de movimiento y reconoce algunas partes de su cuerpo. Se orienta progresivamente en el espacio en relación a sí mismo los objetos y las personas a través de acciones motrices variadas. Adquiere en forma gradual autonomía en sus movimientos, para desenvolverse en su entorno con seguridad y confianza. Expresa sus sentimientos y emociones a través del tono, el gesto y el movimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.</li> <li>▪ Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos.</li> <li>▪ Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.</li> <li>▪ Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otro, en sus actividades y juegos libres.</li> <li>▪ Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.</li> <li>▪ Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones de juego.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;"><b>SE EXPRESA</b></p>	<p>Comprende textos sobre temas diversos, identificando información explícita; realiza inferencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Expresa con claridad sus ideas.</li> <li>▪ Utiliza estratégicamente variadas recursos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>C O M U N I C A C I Ó N</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ORALMENTE</b></p>	<p>sencillas a partir de esta información en una situación comunicativa. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Produce diversos tipos de textos orales a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Organiza sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.</p>	<p>expresivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Responde preguntas en forma pertinente.</li> </ul>
---	---	---	---	---



## II. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

<i>Objetivos de logro</i>	<i>Nombre de la actividad</i>	<i>Contenido</i>	<i>Estrategia</i>	<i>Duración</i>
Coordina sus movimientos realizando acciones de precisión viso motriz.	Experimentando con nuestros sentidos.	Acciones motrices básicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Juego de la gallinita ciega.</li> <li>▪ Trasladan pelotas.</li> <li>▪ Pincha globos.</li> </ul>	<b>30´</b>
Se orienta y regula sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.	Jugando con nuestra lateralidad.	Lateralidad (derecha – izquierda).	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Carrera de un pie.</li> <li>▪ Trasladan pelotas y/ o globos con pies y luego manos.</li> </ul>	<b>30´</b>
Interactúa con su entorno.	Participando de juegos grupales.	Juegos grupales y tradicionales con reglas pre establecidas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Agrupación con tarjetas léxicas de animales.</li> </ul>	<b>30´</b>
Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.	Jugando controlo mi equilibrio.	Movimientos con desplazamientos sobre diferentes superficies, caminos y alturas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Juego de equilibrio con riel fijo al piso.</li> <li>▪ Equilibrio con obstáculos.</li> </ul>	<b>30´</b>
Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimiento repitiendo acciones en variadas situaciones de juego	Ejercito mi coordinación.	Disfruta moverse y jugar espontáneamente	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trepan en resbalosa.</li> <li>▪ Danza selvática.</li> <li>▪ Se mueven según indicaciones observadas en imágenes.</li> <li>▪ Salta sogá.</li> </ul>	<b>30´</b>
Se expresa asumiendo roles.	Jugamos a las marionetas.	Improvisa diálogos básicos e incorpora efectos sonoros en algunas dramatizaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Equilibrio usando ula-ula.</li> </ul>	<b>30´</b>
Coordinar nuestros movimientos al ritmo de una música	Controlo mis movimientos.	Bailes típicos del Perú.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Movimientos espontáneos al ritmo moderno.</li> <li>▪ Escuchan y realizan pasos de danza selvática.</li> </ul>	<b>30´</b>

Lograr coordinar el juego en parejas.	Aprendemos a ubicarnos en el espacio.	Desplazamientos usando lateralidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Juegos de resistencia.</li> <li>▪ Juegos de competencia en parejas.</li> </ul>	<b>30´</b>
Que niños y niñas respondan a órdenes al sonido de un instrumento.	Seguimos el ritmo y el pulso.	Desarrolla su corporeidad, a través de la danza.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dinámica: Soy un muñeco.</li> <li>▪ Danza: festejo.</li> </ul>	<b>30´</b>
Que niños y niñas a través de las actividades de motricidad fina adquieran aprendizajes que beneficien su futuro escolar.	Todo con mis manitos	Desarrollo de la motricidad fina: Rasgado, punzado, dactilopintura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realizan juegos tradicionales con sus dedos y manos.</li> </ul>	<b>30´</b>

## DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

**Nombre: Experimentando con nuestros sentidos**

Fase Preparatoria: Ubicación de materiales: Pelotas, globos, sogas, cajas, pito, aguja

Fase de Ejecución:

\*Iniciación 10´ (motivación)

Actividades	Estrategias
Animación y/o calentamiento	En círculo en el centro del patio realizando el juego de la gallinita ciega, un niño será vendado a la señal tendrá que encontrar y agarrar a 2 compañeros ya sea niño o niña.
	Luego a otra señal tendrá que encontrar un lado de zapatilla que se encuentra en el círculo guiado por la frase "frio o caliente"
	Libremente en forma individual caminan por todo el patio, el ejercicio será guiado por 2 tarjetas una roja y otra amarilla, donde la tarjeta roja significa saltar con un solo pie y la amarilla saltar con los dos pies.
Demostración de sus saberes y resolución de problema cognitivo motriz	Cada uno tendrá una pelotita y a una señal (silbato) será lanzada hacia arriba cogiéndola con las dos manos evitando que caiga al piso.
	Responde a las siguientes preguntas: ¿De qué otra manera se puede lanzar la pelota? ¿Con qué otra parte del cuerpo puede trasladar la pelota?

\*Básico o principal (construcción) 15´

Actividades	Estrategias
Ejercitación fisiológica de los segmentos corporales	Se forman 4 columnas de 5 integrantes con sus respectivas pelotas. En la mitad del patio habrá una caja por columna y a la señal saldrán los primeros de cada columna con el fin de dejar la pelota en la caja utilizando los pies regresando corriendo, para dar pase al siguiente compañero (a). Gana quien deja las pelotas en menos tiempo.
	Luego trasladan globos llevándolos primero con una mano y regresan trayéndolo con la otra mano y se lo pasan al compañero ¿De qué otra forma podemos trasladar al globo?

	<p>Nuevamente se forman las 4 columnas intercalando a los integrantes, a cada uno de los integrantes tendrán una aguja punta roma y serán identificados por un color diferente.</p> <p>En la mitad del patio se extenderá una soga en donde estarán colgados globos de diferentes colores inflados. A la señal saldrán los primeros de cada columna con el fin de reventar un globo regresan corriendo para dar pase al siguiente compañero (a).</p>
--	--

\*Finalización: transferencia y Evaluación 5´

Actividades	Estrategias
<p>Demostración y evaluación de los nuevos saberes</p>	<p>Reunidos en círculo sentados y a una señal pasan el globo utilizando las manos cuando se da la señal de pare el que se quedó con el globo saldrá a demostrar alguna habilidad ¿Qué acabamos de hacer? ¿Con qué partes de nuestro cuerpo trasladamos el globo? ¿Qué otra parte más de nuestro cuerpo utilizamos?</p> <p>Terminada la tarea cantamos la canción “Mi cuerpo se está moviendo”</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

Nombre: Jugando con nuestra lateralidad

Fase Preparatoria: Ubicación de materiales: Pelota de trapo, globo

Fase de Ejecución:

\*Iniciación 10´ (motivación)

Actividades	Estrategias
Animación y/o calentamiento	Salen al patio y forman un círculo grande al centro del patio.
	La maestra saluda, da la bienvenida e invita a jugar a los niños (as) cantando la canción “Mueve la colita” ejecutando movimientos y gestos de la canción libremente.
Demostración de sus saberes y resolución de problema cognitivo motriz	¿Qué otros movimientos podemos realizar con nuestro cuerpo la derecha e izquierda?  Se levantan y tratan de resolver el problema
	¿Pueden conducir la pelota con los el pie derecho y luego el izquierdo?

\*Básico o principal (construcción) 15´

Actividades	Estrategias
Ejercitación fisiológica de los segmentos corporales	Reciben la consigna de levantar el brazo derecho e izquierdo al sonido de un silbato (derecho) pandereta(izquierdo)
	Forman columnas y se trasladan saltando con el pie derecho hacia un punto de referencia y luego regresan con el pie izquierdo.
	Se ubican de cúbito dorsal y levantan el brazo derecho, tocando la punta del pie izquierdo luego hacen lo mismo con el brazo izquierdo y el pie derecho.
Reconocimiento de las partes corporales	Se colocan de cúbito ventral ¿Pueden tocar el pie derecho con su mano izquierda? Y viceversa.  ¿Pueden trasladar la pelota con el pie derecho...izquierdo?  ¿Pueden trasladar el globo sin dejarlo caer empujándolo con la mano izquierda y derecha.

\*Finalización: transferencia y Evaluación 5´

Actividades	Estrategias
Demostración y evaluación de los nuevos saberes	Forman un círculo grande dialogan sobre lo aprendido luego forman dos grupos y juegan mundo lanzan la ficha alternando la derecha (lanzan) e izquierda(recogen) y saltando alternando también la derecha (de ida) e izquierda (de regreso)

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

Nombre: Participando en juegos grupales

Fase Preparatoria: Ubicación de materiales: Pelota de trapo, globo

Fase de Ejecución:

\*Iniciación 10´ (motivación)

Actividades	Estrategias
Animación y/o calentamiento	Forman un círculo  Reciben el saludo y se les propone jugar “El gato y el ratón”  Se eligen a dos niños uno hará de gato y otro de ratón, se les explica el juego.  A la señal el gato seguirá al ratón y los demás niños tomados de la mano, levantándolas, bajándolas o juntándose impedirán que el gato atrape al ratón.
Demostración de sus saberes y resolución de problema cognitivo motriz	Imitan las voces y movimientos de los dos animales del juego ¿Qué otros animales conocen? ¿Pueden imitar sus sonidos y movimientos. Dialogan sobre lo realizado

\*Básico o principal (construcción) 15´

Actividades	Estrategias
Ejercitación fisiológica de los segmentos corporales	Reciben fichas con diferentes figuras de animales y se agrupan de acuerdo a las figuras: El primer grupo hará el sapito, el segundo grupo harán de burritos, el tercer grupo harán de monitos y el cuarto de gallinas.
	Cada grupo harán los movimientos y sonidos de cada animal, luego realizan una carrera con todos los grupos.
Reconocimiento de algunos animales utilizando las partes corporales	Libremente ejecutan las tareas motoras ¿Qué parte del cuerpo usaron para imitar los movimientos de los animales? ¿Pueden hacerlo de otra manera? ¿Pueden girar imitando a los animales?.

\*Finalización: transferencia y Evaluación 5´

Actividades	Estrategias
Demostración y evaluación de los nuevos saberes	<p>Reunidos y sentados a un extremo del patio por grupos o individual realizan lo aprendido.</p> <p>Luego se les invita a cantar la canción “En el arca de Noe”</p>



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

Nombre: “Jugando controlo mi equilibrio”

Fase Preparatoria: Ubicación de materiales: Sogas, pelotas, bastones, tizas de colores

Fase de Ejecución:

\*Iniciación 10´ (motivación)

Actividades	Estrategias
Animación y/o calentamiento	Se agrupan en parejas y realizan la dinámica del espejo, ejecutando movimientos corporales de la compañera (o) por turnos.
Demostración de sus saberes y resolución de problema cognitivo motriz	<p>Se les dice a los niños y niñas que pasarán un puente imaginario que se representará por líneas pintadas en el suelo con tiza llevando un bastón cogido de las manos por encima de la cabeza.</p> <p>Se reúnen en el patio para resolver las interrogantes: ¿Qué hubiera pasado si salían de la línea? ¿De qué otra forma hubiera pasado la línea? ¿Cómo se podría pasar si otro niño viene en sentido contrario a otro? ¿Si no hubieran bastones con que otra cosa podemos utilizar para pasar?</p> <p>Realizan una demostración del ejercicio anterior y se les explica sobre la importancia del equilibrio.</p>

\*Básico o principal (construcción) 15´

Actividades	Estrategias
Ejercitación fisiológica de los segmentos corporales utilizando objetos	<p>Se coloca una soga en el patio luego se forma una columna de niños, a la señal caminan por encima de la soga continuamente con los brazos extendidos.</p> <p>A la siguiente los niños y niñas caminarán sobre la soga llevando una pelota sobre la cabeza con los brazos extendidos evitando que se caiga.</p> <p>Forman 2 columnas frente a frente enfrentados al mismo riel (soga) de equilibrio.</p> <p>A la señal sale un niño de cada extremo e intentar pasar al mismo tiempo, evitándose caerse.</p>

\*Finalización: transferencia y Evaluación 5´

Actividades	Estrategias
Demostración y evaluación de los nuevos saberes	<p>Reunidos en el centro comentan lo realizado ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos sirve el equilibrio? ¿En nuestra vida diaria cómo realizamos equilibrio?</p> <p>Cantan la magia del circo imitando ser equilibristas libremente.</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

Nombre: “Ejercito mi coordinación”

Fase Preparatoria: Ubicación de materiales: Rótulos, imágenes, grabadora, CD, sogá, módulo para trepar.

Fase de Ejecución:

\*Iniciación 10´ (motivación)

Actividades	Estrategias
Animación y/o calentamiento	<p>Se les da la bienvenida</p> <p>Reconocen los materiales del patio y verbalizan para que sirven o utilizan</p> <p>Se les invita a cantar y realizar los movimientos de la canción “marcha soldado”</p>
Demostración de sus saberes y resolución de problema cognitivo motriz	<p>Se forman en círculo para responder a las siguientes interrogantes: ¿Será posible marchar solo moviendo las piernas? ¿Qué más debemos mover para marchar? ¿Caminar? ¿Bailar?</p> <p>Ejecutan las acciones que refieren</p>

\*Básico o principal (construcción) 15´

Actividades	Estrategias
Ejercitación fisiológica de los segmentos corporales utilizando objetos	<p>Caminan por el patio para reconocer los diferentes sectores ubicados en el patio y escuchan que cuando estemos en cada sector realizaremos diferentes tareas.</p> <p>-Módulo para trepar: suben el trepador alternando manos/brazos/piernas.</p> <p>-Grabadora: bailan una danza típica de la sierra</p> <p>-Rótulos e imágenes: marchan, saltan, caminan, gatean alternando brazos, piernas, pies, manos.</p> <p>-Soga: saltan de un lado a otro la sogá, alternando brazos y piernas</p>

\*Finalización: transferencia y Evaluación 5´

Actividades	Estrategias
Demostración y evaluación de los nuevos saberes	<p>Comentan sobre lo realizado ¿Qué hicieron?, ¿Qué es lo más les gustó hacer?, espontáneamente realizan las tareas motrices.</p> <p>Luego cantan y se mueven al compás de la canción “la pierna y el brazo no van juntos al caminar”</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

Nombre: “Jugamos a las marionetas”

Fase Preparatoria: Ubicación de materiales: Láminas ángel, Karateca, garza, pelota, ula ula, tizas de colores.

Fase de Ejecución:

\*Iniciación 10´ (motivación)

Actividades	Estrategias
Animación y/o calentamiento	<p>Agarrados de los hombros en columna, recorren líneas pintadas en el suelo con tizas, girando hacia la derecha e izquierda y terminan en el centro del patio formando un círculo para cantar la canción “El patio de mi casa”; ejecutando movimientos y gestos de la canción.</p> <p>Luego se desplazan libremente y paran a cada estímulo de inmóvil.</p> <p>Luego caminan en puntillas, imitan posiciones de las imágenes mostradas en láminas y de esas posiciones tratan de coger una pelota sin perder el equilibrio.</p>
Demostración de sus saberes y resolución de problema cognitivo motriz	<p>Se les da la tarea de llevar la pelota de trapo sobre cualquier parte del cuerpo sin dejarlo caer.</p> <p>Luego se reúnen para resolver el problema siguiente: ¿Pueden llevar la pelota sobre la cabeza y para sobre la soga? ¿Quién puede mantenerse con un pie sobre la soga abriendo los brazos?</p> <p>Realizan la práctica.</p>

\*Básico o principal (construcción) 15´

Actividades	Estrategias
Ejercitación fisiológica de los segmentos corporales	<p>Libremente siguen líneas del patio, caminando rápido luego corriendo sin salirse de las líneas a un estímulo toman la posición de equilibrio y siguen desplazándose de acuerdo a la indicación.</p> <p>Luego saltando con un solo pie recogen una ula ula desplazándose hasta el otro extremo del patio y las colocan en fila para pasar saltando de uno en uno como jugar mundo.</p> <p>Cada uno en su aro ejecutan la tarea de sentarse y pararse utilizando un solo pie</p> <p>Forman 2 columnas y en competencia pasan sobre la soga corriendo y haciendo rodar el aro de ida y vuelta.</p>

\*Finalización: transferencia y Evaluación 5´

Actividades	Estrategias
Demostración y evaluación de los nuevos saberes	Reunidos sentados al extremo del patio en grupos de 3 reciben la consigna de ejecutar la pose del ángel, Karateka, la garza por un tiempo de 3”.  Luego se reúnen todos para bailar y cantar una música moderna.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

Nombre: “Controlo mis movimientos”

Fase Preparatoria: Ubicación de materiales: Música, grabadora, pandereta, silbato, toc toc

Fase de Ejecución:

\*Iniciación 10´ (motivación)

Actividades	Estrategias
Animación y/o calentamiento	Bailan espontáneamente al compás de una música moderna.
Demostración de sus saberes y resolución de problema cognitivo motriz	Reunidos en el patio responden a las siguientes interrogantes: ¿Todas las músicas se bailan así? ¿Cómo se bailará esta música: escuchan balada, festejo.

\*Básico o principal (construcción) 15´

Actividades	Estrategias
Ejercitación fisiológica de los segmentos corporales	Escuchan las tareas que realizarán : -Al sonido de la pandereta: Caminan rápido. -Al sonido de las palmadas caminan lento -Bailan al compás de diferentes ritmos rápidos y lentos. -Corren al sonido de los toc toc -Trotan al sonido del silbato.

\*Finalización: transferencia y Evaluación 5´

Actividades	Estrategias
Demostración y evaluación de los nuevos saberes	-Comentan sobre lo realizado ¿Qué hicieron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les gustó hacer más? ¿Qué no les gustó? ¿En qué momento podemos realizar movimientos rápidos? ¿Lentos? ¿Qué otro movimiento quisieran hacer? -Realizan los movimientos realizados e integran otros que tengan relación con el control de los movimientos? - Finalmente participan de la canción: Dicen que la tortuga es, dicen que el caballo es..

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

Nombre: “Aprendemos a ubicarnos en el espacio”

Fase Preparatoria: Ubicación de materiales: bastones, láminas, sogas, ula ula

Fase de Ejecución:

\*Iniciación 10´ (motivación)

Actividades	Estrategias
Animación y/o calentamiento	<p>Sentados en círculo se les invita a participar en un juego de atención: cuando se dice 1 zapatean, 2 gritan, 3 aplauden repitiendo varias veces las tareas.</p> <p>Luego caminan, trotan por todo el patio de puntillas, de talón y bordes de los pies.</p> <p>Se forman 4 grupos de 5 integrantes se les muestra láminas con figuras geométricas círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo, animales.</p>
Demostración de sus saberes y resolución de problema cognitivo motriz	<p>Se le muestra la figura y la forman con materiales que encuentran en el patio</p> <p>¿Qué podemos hacer con ellas? ¿Qué animales conocen? ¿Cómo se desplazan? Y ustedes ¿cómo se desplazan?</p>

\*Básico o principal (construcción) 15´

Actividades	Estrategias
Ejercitación fisiológica de los segmentos corporales	<p>Forman parejas y cada uno se toma del extremo del bastón y juegan a jalarsse suavemente, luego se desplazan hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>Saltan dentro y fuera de las figuras formadas</p> <p>Luego se desplazan como animales que ellos deciden hacia adelante, hacia atrás, a un lado, al otro; en cuadrupedia baja, alta, invertida; cerca o lejos de objetos o lugares.</p>

\*Finalización: transferencia y Evaluación 5´

Actividades	Estrategias
Demostración y evaluación de los nuevos saberes	<p>Se ubican aros en el patio y cada niño se ubica dentro y fuera del aro, delante del aro, detrás del aro, cerca o lejos del aro.</p> <p>Finalmente bailan la canción “Sapito”.</p>



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

Nombre: “Seguimos el ritmo y el pulso”

Fase Preparatoria: Ubicación de materiales: toc, toc; panderetas, grabadora, cd

Fase de Ejecución:

\*Iniciación 10´ (motivación)

Actividades	Estrategias
Animación y/o calentamiento	Se les invita al patio y bailan libremente la canción “Todos poseemos”, luego un festejo, y la música de la pantera rosa”
Demostración de sus saberes y resolución de problema cognitivo motriz	Reunidos en círculo responden a las preguntas: ¿De qué otra forma pueden desplazarse? ¿Bailar? ¿Qué partes del cuerpo pueden movilizarse?

\*Básico o principal (construcción) 15´

Actividades	Estrategias
Ejercitación fisiológica de los segmentos corporales	Forman 2 filas y uno por uno se traslada al compás del toc toc y luego de la pandereta.  Luego cogen cada uno un par te toc toc y siguen el pulso moviendo los pies.  Seguidamente y al compás de la canción “Yo soy un muñeco” siguen el ritmo realizando movimientos corporales libremente.

\*Finalización: transferencia y Evaluación 5´

Actividades	Estrategias
Demostración y evaluación de los nuevos saberes	Forman grupos y alternadamente realizan las tareas ejecutadas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué es lo que más les gustó?  Eligen libremente que hacer para cerrar la sesión.  Finalmente con movimientos dirigidos se trasladan siguiendo el pulso y el ritmo al son de la música: Una forma de caminar”

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Nombre: “Todo con mis manitas”

Fase Preparatoria: Ubicación de materiales: punzones, papel periódico, papel lustre, crayolas, juegos de pasado, cartulinas, tecno por, aguja punta roma, témperas, papel lustre.

Fase de Ejecución:

\*Iniciación 10´ (motivación)

Actividades	Estrategias
Animación y/o calentamiento	Juegan juegos tradicionales utilizando las manos.  Proponen acciones para realizar o que se realizan con las manos.
Demostración de sus saberes y resolución de problema cognitivo motriz	¿Qué han realizado? ¿Con qué lo han realizado? ¿Creen que pueden pintar con las manos? ¿Se podrá? Cortar o romper papel con las manos?

\*Básico o principal (construcción) 15´

Actividades	Estrategias
Ejercitación fisiológica de los segmentos corporales	Observan los materiales y describen.  Escuchan lo que se realizará en cada sector con los materiales.  -Punzan una figura de una cartulina sobre el tecno por utilizando el punzón.  -Arrugan y extienden el papel periódico  -Rasgan el papel lustre  -pasan lana sobre agujeros dentro de una figura usando la aguja punta roma  -Pasan pasadores en una figura de un zapato.  -Pintan utilizando sus dedos o toda la mano