



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS
Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO

EL TALENTO LÚDICO EN EL DESARROLLO EXPRESIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “DIEGO DONOSO”, DEL CANTÓN CHAMBO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2015-2016

“Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, profesora de Educación Parvularia- Inicial”

AUTORA

MARY CRUZ NOBOA ZAVALA

TUTORA

MSC. MARTHA LUCIA AVALOS OBREGÓN

RIOBAMBA- ECUADOR

2016


CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

TUTORA DE TESIS Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

Certifica:

Que el presente trabajo **EL TALENTO LÚDICO EN EL DESARROLLO EXPRESIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “DIEGO DONOSO”, DEL CANTÓN CHAMBO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2015-2016.** De autoría de la señorita: Mary Cruz Noboa Zavala, ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos y los requerimientos esenciales exigidos por las normas generales, para la graduación, para lo cual, autorizo dicha presentación para su evaluación y calificación correspondiente.

Riobamba, Julio del 2016



TUTORA:
Msc. Martha Avalos Obregón

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

El tribunal de Tesis Certifica que el trabajo de investigación:

“EL TALENTO LÚDICO EN EL DESARROLLO EXPRESIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “DIEGO DONOSO”, DEL CANTÓN CHAMBO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2015-2016,” responsabilidad de Mary Cruz Noboa Zavala, ha sido revisado por los Miembros del Tribunal de Tesis. Quedando autorizada su presentación.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Master: Rosita Viteri



FIRMA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Master: Dolores Gavilanes



FIRMA

TUTORA DEL TRABAJO DE

GRADO Master: Martha Lucia

Avalos Obregón



FIRMA

DERECHOS DE AUTORÍA

La responsabilidad del contenido de este Proyecto de Graduación corresponde exclusivamente a: Mary Cruz Noboa Zavala autora del mismo y la Msc. Martha Avalos directora del proyecto; el Patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



MARY CRUZ NOBOA ZAVALA
Nº.C.I. 060416176-0

DEDICATORIA

“Educar no es dar carrera para vivir, sino temprar el alma para las dificultades de la vida.”

Este trabajo está dedicado a la Virgen del Cisne luego mis padres: Héctor Noboa y Gladys Zavala y a mis hermanos: Miguel , Iván Noboa Zavala ,quienes supieron darme ánimo y fortaleza para culminar mi carrera, a mis maestros por ser quienes me, Educaron para la vida, y todas las personas que han estado a mi lado acompañándome en esta labor ardua que es la formación de mis estudios como profesional, a la institución donde se realizó las prácticas y los queridos niños quienes con su inocencia se pudo trabajar en la investigación que hoy da sus frutos. Gracias por permitirme entrar en vuestros corazones y poder realizar este trabajo investigativo.

MARY CRUZ NOBOA ZAVALA

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la vida a mis padres Héctor y Gladys que han estado siempre conmigo dándome su apoyo incondicional hasta llegar a culminar mi carrera, gracias de todo corazón.

A la Universidad Nacional del Chimborazo, a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, a mis maestras por estar siempre dispuestas apoyándome en el camino de la enseñanza académica, y en especial a la MsC. Martha Lucia Avalos Obregón por ese apoyo desinteresado para orientarme en la realización del trabajo de graduación.

MARY CRUZ NOBOA ZAVALA

INDICE GENERAL

CONTENIDO	PÁG.
PORTADA	
CERTIFICADO DE TUTORÍA	I
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	II
DERECHOS DE AUTORÍA	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
ÍNDICE GENERAL	VI
ÍNDICE DE CUADROS	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI
RESUMEN	XII
SUMMARY	XIII
INTRODUCCIÓN	XIV

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL	
1.1 Planteamiento del problema	1
1.2. Formulación del problema	3
1.3. Objetivos	3
1.3.1 Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos	4
1.4. Justificación e importancia del problema	4

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO	
-------------------------	--

2.1.	Antecedentes de la investigación	6
2.2.	Fundamentación teórica	6
2.2.1.	Talento	6
2.2.2.	Lúdico	7
2.2.3.	Talento lúdico	8
2.2.4.	Importancia del talento lúdico	9
2.2.5.	Estrategias metodológicas	11
2.2.6.	Sugerencias metodológicas para la aplicación con juegos didácticos	12
2.2.7.	El talento lúdico en el desarrollo expresivo	13
2.2.8.	Desarrollo expresivo	14
2.2.9.	Importancia del desarrollo expresivo	14
2.2.9.1.	Expresión corporal	15
2.2.9.2.	Elementos de la expresión corporal	15
2.2.9.3.	Características del niño de 4 a 5 años	18
2.2.9.4.	Definición de términos básicos	22
2.3.	Variables	25
2.3.1.	Variable independiente	25
2.3.2.	Variable dependiente	25
2.4.	Operacionalización de variables	26
2.4.1.	Variable Independiente Talento Lúdico	26
2.4.2.	Variable Dependiente Desarrollo Expresivo	27

2.5	Actividades de talento lúdico para el desarrollo exp.	29
-----	---	----

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1.	Metodología	36
3.2.	Tipo de investigación	36
3.3.	Diseño de la investigación	37
3.4.	Tipo de estudio	37
3.5.	Población y muestra	37
3.5.1.	Población	37
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	38
3.7.	Técnicas de procedimiento para el análisis	38

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1	Expresa libertad e imaginación con actividades	39
4.2	Motiva a sus compañeros a participar en actividades lúdicas	40
4.3	Manifiesta deseos, pensamientos y emociones	41
4.4	Representa imágenes de cosas reales o ideales.	42
4.5	Expresa sus sentimientos con movimientos del cuerpo	43
4.6	Coordina movimientos y expresión a través de señas	44
4.7	Conversa con sus compañeros un vocabulario	45

	adecuado	
4.8	Coordina el cuerpo con lo que expresa	46
4.9	Demuestra diversos estados de ánimo frente a una situación determinada	47
4.10	Resumen de la ficha de observacion a los Niños y Niñas del Centro de Educaion Inicial “Diego Donoso”	48

CAPÍTULO V

5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1.	Conclusiones	49
5.2.	Recomendaciones	50
	Bibliografía	51
	Anexos	52

ÍNDICE DE CUADROS

CUADROS	PÁG
CUADRO N° 1	
Expresa libertad e imaginación con actividades lúdicas	39
CUADRO N° 2	
Motiva a sus compañeros a participar en actividades lúdicas	40
CUADRO N° 3	
Manifiesta deseos, pensamientos y emociones	41
CUADRO N° 4	
Representa imágenes de cosas reales o ideales.	42
CUADRO N° 5	
Expresa sus sentimientos con movimientos del cuerpo	43
CUADRO N° 6	
Coordina movimientos y expresión a través de señas	44
CUADRO N° 7	
Conversa con sus compañeros un vocabulario adecuado	45
CUADRO N° 8	
Coordina el cuerpo con lo que expresa	46
CUADRO N° 9	
Demuestra diversos estados de ánimo frente a una situación determinada	47

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICOS	PÁG
GRÁFICO N° 1	
Resultados de la Primera pregunta de la Encuesta	39
GRÁFICO N° 2	
Resultados de la Segunda pregunta de la Encuesta	40
GRÁFICO N° 3	
Resultados de la Tercera pregunta de la Encuesta	41
GRÁFICO N° 4	
Resultados de la Cuarta pregunta de la Encuesta	42
GRÁFICO N° 5	
Resultados de la Quinta pregunta de la Encuesta	43
GRÁFICO N° 6	
Resultados de la Sexta pregunta de la Encuesta	44
GRÁFICO N° 7	
Resultados de la Séptima pregunta de la Encuesta	45
GRÁFICO N° 8	
Resultados de la Octava pregunta de la Encuesta	46
GRÁFICO N° 9	
Resultados de la Novena pregunta de la Encuesta	47



EL TALENTO LÚDICO EN EL DESARROLLO EXPRESIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “DIEGO DONOSO”, DEL CANTÓN CHAMBO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2015-2016

RESUMEN

La investigación resulta el principio de toda indagación ya que permite establecer las causas y efectos de los problemas que se presentan como es el talento lúdico en el desarrollo expresivo de los niños y niñas de 4-5 años del Centro de Educación Inicial “Diego Donoso”, del Cantón Chambo, período 2015-2016, para lo cual se plantea el siguiente objetivo general: Determinar la importancia del talento lúdico en el desarrollo expresivo en los niños y niñas, y los objetivos específicos. Demostrar la importancia del talento lúdico en el desarrollo expresivo, conocer sobre el talento lúdico en el desarrollo expresivo y Proponer actividades del talento lúdico en el desarrollo expresivo en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Diego Donoso”, del Cantón Chambo, período 2015-2016. Lo que se articuló, con el marco teórico investigando temas como el talento lúdico, igualmente con desarrollo de la expresión, esto para sustentar el trabajo de investigación, llegando al marco metodológico utilizando el método inductivo deductivo, este método estudia las particularidades que han producido, reflejada en el proceso del desarrollo expresivo de los niños y niñas de 4 – 5 años, para esto se aplicó la técnica de la observación, se utilizó el instrumento, la ficha de observación grupal para recopilar información sobre las variables, del Talento Lúdico en el Desarrollo Expresivo, en la que se determina muy claramente el estudio pertinente realizado en la investigación. En una población de 20 niños y niñas, analizando e interpretando lo resultados de la observación finalmente para llegar a las conclusiones y recomendaciones, que reflejan la importancia de las habilidades lúdicas que poseen los infantes, al coordinar los movimientos con la expresión de sus sentimientos y emociones que tiene al practicar actividades de recreación o lúdicas como se lo conoce en el campo educativo.

SUMMARY

Research is the principle of all inquiry as it allows to establish the causes and effects of the problems that arise as playful expressive talent development of children 4-5 years Early Education Center "Diego Donoso", the Chambo Canton, period 2015-2016, for which the following general objective arises: to determine the importance of playful expressive talent development in children, and specific objectives. Demonstrate the importance of playfulness talent expressive development, learn about the playful talent expressive development and propose activities of playful talent expressive development in children 4 to 5 years of the Center for Early Education "Diego Donoso" Canton Chambo, period 2015-2016. What was articulated with the theoretical framework to investigate issues such as the playful talent, also with development of expression, that to support the research work, reaching methodological framework using deductive inductive method, this method examines the characteristics that have occurred, reflected in the process of expressive development of children aged 4-5 years, this technique of observation was applied, the instrument was used, the tab group observation to gather information about the variables, the Lúdico Talent in Expressive development, in which the relevant research study very clearly determined. In a population of 20 children, analyzing and interpreting the results of observation to finally reach the conclusions and recommendations that reflect the importance of leisure skills possessed by infants, to coordinate movements with the expression of their feelings and emotions have to practice recreational or leisure activities as it is known in the educational field.

INTRODUCCIÓN

El Talento Lúdico en el desarrollo Expresivo de los niños-as en los Centros de Educación Inicial en la última década, ha mejorado significativamente, gracias al planteamiento de nuevos objetivos fundamentados primordialmente en teorías pedagógicas con raíces en la psicología cognitiva, teorías primordialmente dirigidas a la aplicación de metodologías lúdicas para el desarrollo expresivo. A pesar de estos avances, existe mucho camino por recorrer en cuanto a desarrollar la expresión mediante la lúdica, en la educación inicial en especial cuando se trata de fortalecer capacidades alrededor del aprendizaje como un instrumento del conocimiento para la solución de problemas, y hacer de los niños entes productivos.

En la sociedad actual se hace importante que la metodología Lúdica de enseñanza en el Nivel Inicial, promueva el desarrollo de capacidades individuales y colectivas para lograr un mejor aprendizaje, de allí que es necesario promover la investigación de temas relacionados a esta área.

La presente investigación sobre “El Talento Lúdico en el Desarrollo Expresivo de los niños-as del Centro de Educación Inicial “Diego Donoso”, del Cantón Chambo, durante el año 2015-2016”, pretende determinar la importancia a través de la observación y medición de la realidad que viven los niños y niñas de la institución. Su aprendizaje es trascendente y vital.

En el Capítulo I, se establece el **Marco Referencial** de la investigación y se establece el planteamiento y formulación los problemas, sus objetivos y su justificación.

En el Capítulo II, se desarrolla el **Marco Teórico** del proceso de investigación, haciendo énfasis en los conceptos que sustentan la metodología Lúdica para el desarrollo expresivo, así como también se mencionan actividades que se aplicaran como una propuesta alternativa de la investigación y ciertas investigaciones anteriores.

En el Capítulo III, se establece el **Marco Metodológico** en donde se describe la metodología de la investigación, así como su tipo, diseño de estudio, para más adelante establecer la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos y finalmente las técnicas de procedimientos para el análisis de la información resultante del proceso de investigación cumplido.

En el Capítulo IV, se hace la presentación ordenada y precisa del **Análisis e Interpretación de los Resultados**, haciendo uso de tablas y gráficos muy fáciles de entender acompañados por un análisis escrito que sustentan la comprobación de las variables.

En el Capítulo V, están las **Conclusiones y Recomendaciones** de la investigación, para finalmente en los, Anexos presentar los instrumentos utilizados en el proceso de recopilación de datos: escala y encuestas.

Las experiencias de esta investigación han confirmado que uno de los factores clave para conseguir una educación de calidad en el Nivel Inicial y Parvulario, es contar con una Metodología Lúdica y de Trabajo donde los niños y niñas logren un aprendizaje real y concreto para el desarrollo expresivo y de sus capacidades, fundamental para el desarrollo de su inteligencia.

CAPÍTULO I

MARCO REFERENCIAL

1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Antecedentes históricos, se considera evidente la conexión etimológica que existe entre la palabra castellana talento y el término del latín talentum; éste correspondía tanto a una medida de peso como también a una suma de dinero. Ahora bien, esta significación de la palabra talentum se origina, a su vez, en el término griego tálanton. Este vocablo, en un principio, significó “balanza”, “plato de la balanza” y, posteriormente, una moneda específica y un valor determinado que fue variando según los criterios económicos de los distintos gobiernos. (UNESCO, 2012).

Por lo tanto, se debe concebir al talento humano como la capacidad innata que posee cada individuo para realizar una acción y que con esto conlleva al desempeño óptimo de sus acciones, encaminado a obtener el mayor beneficio de cada actividad planificada; además en buena medida se refiere ya a las capacidades que permiten cierta posesión de una facilidad para desenvolverse en los diversos ámbitos.

Los tipos de talentos responde dependiendo de una multiplicidad de factores, como son: sistema educativo, organización curricular, escasa o falta total de atención a la diversidad, la motivación en el aula de clase, contexto familiar y sociocultural en el cual vive, etc. Gagné (1993) dice al respecto: “La emergencia de un talento particular resulta de la aplicación de una o más aptitudes al dominio y maestría del conocimiento y destrezas en ese campo particular, mediado por el apoyo de variables o catalizadores intrapersonales ejm. motivación, confianza en sí mismo y ambientales ejm. familia, colegio, comunidad, como también por el aprendizaje sistemático y la práctica continua.

Avances teóricos del concepto talento se han podido diferenciar cinco grandes avances teóricos acerca del concepto de talento durante los últimos años, teniendo definiciones orientadas a lo innato o genético, a modelos cognitivos, al logro y a modelos sistémicos.

En el Ecuador basados en los estudios que responden a contextos socio – culturales comprometidos con el Buen Vivir, en su Currículo de Educación Inicial, abarca dentro de los ámbitos de aprendizaje, el desarrollo de talentos en todos los subniveles como expresión verbal, expresión corporal, pensamiento lógico- matemático y entorno natural.

Elementos curriculares que articulados entre la teoría y la práctica buscan desarrollar todas las capacidades o inteligencias que posee cada ser humano, y respaldadas en la teoría del modelo cognitivo del talento, se debe potenciar toda habilidad comunicativa que tiene el niño, al expresar sus sentimientos a través de gestos o mímicas que facilita el dialogo entre compañeros y con la docente, por cuanto el niños de cuatro y cinco años recién está en construcción un vocabulario o léxico adecuado.

En la escuela Diego Donoso, la interacción que mantiene los niños en ocasiones se ve coartada por cuanto no expresan con facilidad lo que necesitan, generando conflicto entre ellos, lo que provoca a veces pequeños contratiempos, por lo tanto, si lo niños desarrollaran el talento lúdico, al respetar reglas, seguir instrucciones, construir escenarios y respetar la participación de sus compañeros surgirán nuevas experiencias y oportunidades para aprender.

Este tema es de vital importancia ya que será uno de los pilares para lograr capacidades cognitivas auténticas. Toda institución educativa atraviesa diversas dificultades y en ellas están inmersos los diferentes tipos de problemas que existen, es importante priorizar esta investigación sobre el tema Talento Lúdico en el desarrollo expresivo en los niños y niñas “.

Se detectó la falencia en El Centro de Educación Inicial “Diego Donoso” del Cantón Chambo, Provincia de Chimborazo, en donde los niños presentan dificultades en el desarrollo expresivo sus movimientos todavía son torpes no desarrollan completamente por ende esto retrasara el desenvolvimiento de su aprendizaje, estos niños necesitan mucho incentivo para poder expresar sus sentimientos y emociones.

Muchas veces existen factores negativos de los Profesionales de la Educación, Directivos y Padres de Familia hace que no se alcance las metas propuestas por el Currículo de Educación Inicial. Hay que citar que las problemáticas expuestas obedecen con certeza a lo que acontece en el Centro de Educación Inicial, mediante varias visitas y observaciones de campo se pudo constatar cada una de las falencias para poder lograr el desarrollo de la expresividad de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

Para concluir se puede decir que cada día la Educación va tomando cambios que van en beneficio de los niños y niñas, esto quiere decir que no se puede estancar el proceso de cambios y de nuevas adaptaciones hacia las nuevas estrategias en favor del desarrollo de la Educación Inicial.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo incide el talento lúdico en el desarrollo expresivo en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Diego Donoso”, de la Comunidad de San Francisco, Parroquia Matriz del Cantón Chambo, Provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2015-2016?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. GENERAL:

Determinar la importancia del talento lúdico en el desarrollo expresivo en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Diego Donoso”, del Cantón Chambo, durante el año lectivo 2015-2016

1.3.2. ESPECÍFICOS

- I. Demostrar la importancia del talento lúdico en el desarrollo expresivo en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Diego Donoso”, del Cantón Chambo, durante el año lectivo 2015-2016.
- II. Conocer sobre el talento lúdico en el desarrollo expresivo en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Diego Donoso”, del Cantón Chambo, durante el año lectivo 2015-2016
- III. Proponer actividades del talento lúdico en el desarrollo expresivo en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Diego Donoso”, del Cantón Chambo, durante el año lectivo 2015-2016.

1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA.

Tanto la experiencia como la investigación han confirmado que uno de los factores clave para conseguir una educación de calidad en el Nivel Inicial y parvulario, es desarrollar el talento lúdico donde los niños y niñas logren un aprendizaje real y concreto desarrollando las funciones expresivas.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchos Centros de Educación Inicial se

escolariza el aprendizaje, no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente.

Una de las razones que motivó a la realizar esta investigación radica en el compromiso, de ayudar al trabajo pedagógico que realizan los docentes de la institución utilizando el juego como una herramienta metodológica.

El desarrollo de las funciones expresivas se ha considerado como un ámbito importante que va a servir para formar al niño como un ser integro e integrado en la sociedad. Para esto se promueve una metodología que no considera los aprendizajes previos de los niños y de las niñas, esta formalización metodológica ha hecho que el juego y la capacidad lúdica de los niños y niñas no se desarrolle, condicionando la actividad docente únicamente a los textos y reduciendo las oportunidades de desarrollo activo, creativo y lógico de los niños y niñas del nivel.

Por estas razones, más que suficientes para plantear la factibilidad de ejecutar esta investigación en un estudio profundo que servirá como fuente de consulta a quienes se hallen inmersos y directamente vinculados con la educación y los niños de nuestra sociedad.

El presente trabajo plantea una mirada global sobre la importancia del Talento Lúdico en el desarrollo expresivo en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Diego Donoso”, durante este año lectivo 2015 – 2016, con el único propósito de construir una propuesta para fortalecer el desarrollo expresivo en el Nivel Inicial.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES CON RESPECTO DEL PROBLEMA QUE SE INVESTIGA.

Revisada la información en los archivos de la Biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo no se conocen trabajos en relación a este tema, pero el que se asemeja es:

“La actividad Lúdica como Estrategia Para el Desarrollo de la Inteligencia Interpersonal, en los niños de Inicial dos del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la Parroquia Augusto, Martínez, del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, Periodo Académico 2014-2015

AUTORA: María del Pilar Tenelema. Tutora: Msc. Ana Flor 2014-2015

La importancia que este tema tiene en relación con el aprendizaje mediante el talento lúdico de los niños conlleva a que sirvan de base para la realización de la investigación y la ejecución de la misma, porque se tomará lo esencial y significativo de sus variables, ya que permitirá ampliar con otras investigaciones.

2.2.-FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 TALENTO

Del latín *talentum*, la noción de talento está vinculada a la aptitud o la inteligencia. Se trata de la capacidad para ejercer una cierta ocupación o para desempeñar una actividad. El talento suele estar asociado a la habilidad innata y a la creación, aunque también puede desarrollarse con la práctica y el entrenamiento.

El talento suele entenderse como una expresión de la inteligencia emocional, que consiste en reconocer y manejar los sentimientos propios para crear la motivación y gestionar las relaciones sociales.

El talento innato o heredado se conserva durante toda la vida, aunque puede potenciarse con estudios y prácticas. El talento adquirido, en cambio, debe ejercitarse de manera casi constante.

2.2.2. LÚDICO

Ernesto Yturralde comenta: "Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar está ligado al ocio o equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida".(YTURRALDE, 2001)

En el nivel de Educación Inicial la enseñanza es a base de experiencias significativas, utilizando metodologías del juego, un niño de 4 años va a aprender más viviendo su aprendizaje.

Para Huizinga, citada por Dávila (2003), El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. (P. 7).(DAVILA, 2003)

2.2.3.-TALENTO LÚDICO

Acción de juego, una manera de aprender jugando placentera, motivadora y eficiente, particularmente para el niño como expresión de su imaginación y de su libertad.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002)

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42).

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

2.2.4 IMPORTANCIA DEL TALENTO LÚDICO

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que éste sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normativizado e institucionalizado como es la escuela, las teorías piagetianas en este sentido plantean que el juego actúa como un revelador mental de procesos cognitivos.

En síntesis, el juego es una parte para del aprendizaje, es aquél cuyas exigencias son mayores a las habituales. Si el juego exige demasiado poco, el niño se aburre. Si tiene que ocuparse de muchas cosas, se vuelve ansioso. El estado ideal de un juego en el aprendizaje es aquel que se produce en una delicada zona entre el

aburrimiento y la ansiedad, entre la interioridad y la exterioridad, es decir, en una zona de estado de flujo, en la que en el cerebro la emocionalidad y excitación del circuito nervioso esté en sintonía con la exigencia del juego; similar a lo que ocurre en los juegos computarizados y de nintendo en los cuales el niño se siente ocupado en una actividad que lo atrapa y retiene toda su atención sin esfuerzo y por consiguiente en este estado el cerebro descansa y produce muchas asociaciones cognitivas de alto nivel.

El juego según María Montessori, daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez (Pellis, 2006). Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

El juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses.

En Montessori el aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento de éxito. Los materiales son multisensoriales para la exploración física. El niño puede trabajar donde se sienta confortable, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros. El trabajo en grupo es voluntario. Se promueve que los padres entiendan la filosofía y sean partícipes del proceso de aprendizaje del niño.

2.2.5 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La formación permanente de los docentes de Educación Inicial es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar. Para ello cabe preguntarse, ¿qué son las estrategias? Y según Huerta (2000), las estrategias:

Son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre. (p.78).

Así mismo, Chacón (2000) la define como un conjunto de proceso y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito. Visto así, para estos autores las estrategias deben dirigirse a los alumnos tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes. Cooper (2001) refiere que las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de la secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan. Para el autor es importante la metodología que se emplean dentro de sus estrategias afirma, al igual que Chacón y Huerta, la necesidad que tiene la motivación dentro del desarrollo de las estrategias.

Las estrategias pedagógicas deben estar dirigidas, específicamente a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes. Por tal razón, Carretero (1995), enfatiza que: (a) el estudiante debe ser animado a conducir su propio aprendizaje (b) la experiencia adquirida por este debe facilitar el aprendizaje; (c) las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los

procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos. Es decir las estrategias deben planificarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a la motivación del estudiante por aprender y que este sea participativo en su proceso, que los conocimientos previos sirva de enlace para ayudar al que el aprendizaje sea flemudo. Y por consiguientes las actividades deber estar dirigidas alcanzar las competencias. Al respecto Castenela (1999) señalan que un procedimiento adquiere y emplea de forma intelectual intencional para aprender significativamente a solucionar problemas y atender demandas académicas.

2.2.6. SUGERENCIAS METODOLÓGICAS PARA LA APLICACIÓN DE ACTIVIDADES CON JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL TALENTO LÚDICO.

a) Orientación.

La maestra tendrá en cuenta realizar la motivación de los juegos de forma impactante ,donde utilice elementos de la fantasía de la imaginación, permitiendo elevar el estado emocional necesario para el desarrollo de los juegos, puede hacerlo mediante una conversación, el visionaje de una canción o un juego relacionado con el tema a tratar, que permita interesar los niños y niñas en lo que van a hacer .Esta motivación debe ser dinámica, mantenida ,ya que la misma constituye el hilo conductor de todo el juego.

Siempre tendrá en cuenta el carácter lúdico, por ser el juego la actividad rectora de los niños y niñas de esta edad. Se dará tratamiento diferenciado, a partir del diagnóstico individual.

La maestra aprovechará las posibilidades que ofrece el entorno natural donde se desarrollan los juegos y que propicie la relación con el tema tratado. Mantendrá una estrecha relación con las demás áreas a través de diferentes actividades.

b) Ejecución.

La maestra mantendrá motivados los niños y las niñas desde que inicie del juego hasta que finalice, dará tiempo suficiente para la observación, haciendo énfasis en las partes para su observación y lograr que realicen la misma siguiendo un orden lógico, permitirá el intercambio entre ellos y continuará efectuando preguntas que lleven a los niños y niñas a la correcta utilización de elementos descriptivos y así la adecuada descripción de lo que se aspira. Ejecutará la descripción modelo siempre que sea necesaria.

Es en este momento donde los niños y niñas cumplen los pasos metodológicos del contenido, realizan las descripciones, siempre logrando que no se convierta en una reproducción de lo expresado por la maestra, utilizará materiales y medios que permitan cumplir el mismo objetivo donde los educandos hagan sus propias descripciones.

Se aplicará los niveles de ayuda en correspondencia con las necesidades y potencialidades, ofreciendo el tratamiento diferenciado, a partir del diagnóstico individual.

c) Control y evaluación.

El control se realizará en todo momento, desde la observación, las respuestas a las preguntas y la descripción total comprobando siempre el cumplimiento de los objetivos.

La maestra propiciará la realización de actividades donde se pueda lograr la evaluación de la actividad a partir del trabajo independiente que cada niño y niña debe de ir alcanzando. Se sistematizará mediante una serie de preguntas y la descripción de lo que se espera.

2.2.7. EL TALENTO LÚDICO EN EL DESARROLLO EXPRESIVO

El talento lúdico se caracteriza por el dominio y control de los sentimientos y emociones que el juego causa en el niño y niña, sobre todo al momento de

expresarse de manera verbal, gestual o mímicas, por lo que recomienda aplicar juegos que estimulen la convivencia y la armonía entre los compañeros.

2.2.8. DESARROLLO EXPRESIVO

El desarrollo expresivo es el que le permite al niño expresarse por medio de gestos, señas, palabras o mediante el lenguaje corporal, sus necesidades, deseos y sentimientos.

2.2.9. IMPORTANCIA DEL DESARROLLO EXPRESIVO

En condiciones normales, el lenguaje expresivo se desarrolla "en paralelo" al lenguaje receptivo o comprensivo. Durante el período de desarrollo, el aprendizaje de las habilidades del lenguaje expresivo se deteriora por el enlentecimiento del procesamiento del lenguaje receptivo. El trastorno de expresión del lenguaje, se puede hacer evidente antes de los 3 años, este estado causa preocupación en los padres de los niños que parecen inteligentes, pero todavía no hablan, o poseen poco vocabulario o baja comprensión. Es una afección en la cual un niño tiene un nivel de vocabulario, capacidad de composición de oraciones complejas y recuerdo de palabras por debajo de lo N de acuerdo con su edad. El período de 4 a 7 años resulta crucial. Normalmente a los 8 años, queda establecida una de las dos direcciones evolutivas.

El niño puede entonces progresar hacia un lenguaje prácticamente normal, permaneciendo sólo defectos sutiles y quizás síntomas de otros trastornos de aprendizaje. Alternativamente, el niño puede permanecer discapacitado, mostrar un progreso lento y más tarde perder algunas capacidades previamente adquiridas.

En este caso puede existir una disminución del CI no verbal, posiblemente debido al fracaso en el desarrollo de la secuenciación, la categorización y de las funciones corticales superiores relacionadas con ellas.

Las complicaciones del trastorno del lenguaje expresivo incluyen timidez, retraimiento y labilidad emocional.

2.2.9.1. EXPRESIÓN CORPORAL

La expresión corporal, como disciplina educativa, fue creada y formalizada por Patricia Stockoe en la década del sesenta. El concepto básico es el de danza libre, pero en una forma más general, se trata de toda manifestación del cuerpo utilizando el movimiento como medio, este no se limita a la ejecución estereotipada de un ejercicio físico, sino que es la expresión del cuerpo en todos los niveles de la conducta: psicomotriz (entendiendo esta desde los dos ámbitos que la integran: “psico”, que hace referencia a lo cognitivo y “motriz”, que hace referencia al movimiento), socio-afectivo y cognitivo. Todo esto hace que el docente vea que es fundamental que se trabaje en el aula con alumnos y alumnas, ya que a ellos los ayudará a representarse a sí mismos y a expresar a través del lenguaje corporal sus propias vivencias, ideas y emociones.

2.2.9.2. ELEMENTOS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL

En cuanto a los elementos básicos de la expresión corporal hay que señalar el cuerpo y las emociones:

a). El cuerpo: Es un instrumento expresivo porque es fuente de información sobre los estados de ánimo, tanto para quien expresa como para quien observa la expresión. Además con la expresión corporal se aprende la anatomía corporal y su funcionamiento, así como la actitud corporal iconográfica, es decir el esquema corporal; el cual podemos definir como “la intuición global o conocimiento inmediato de nuestro cuerpo, ya sea en reposo o en movimiento en función de la interacción de sus partes y de la relación con el espacio y objetos que nos rodean” (Le Boulch, 1981) y según Serra, de una manera muy parecida, “La toma de conciencia del cuerpo, de sus posibilidades y limitaciones”.

b). La comunicación no verbal

Con respecto a la cuestión de la comunicación no verbal, se definirá que son los gestos, los tipos que hay y cuáles son los principales centros de irradiación, después se definirá el movimiento, y por último se hablará de las posturas.

c). El gesto. - El gesto es un lenguaje. En efecto, no sólo sirve para captar el mundo que nos rodea y establecer cierto contacto con los objetos, sino que comunica a los demás nuestra intención. Como señaló J. Bergés en “los gestos y la personalidad”, los gestos pasan por distintas fases según la edad; en la etapa de Educación Infantil podemos observar como la inventiva gestual de los niños y las niñas es ilimitada en cuanto a su espontaneidad y falta de artificio, y sin embargo a partir de la etapa escolar la gestualidad libre y espontánea se ve sometida al molde de la disciplina. Los tipos de gestos que encontramos, atendiendo a diferentes clasificaciones, son:

Según su función:

a). Gestos expresivos: son los que transmiten emociones y sentimientos.

b). Gestos apelativos: Se utilizan para llamar la atención de otra persona.

c). Gestos significativos: Son los que ponemos en marcha cuando queremos modificar una acción. - Según su origen:

a). Gestos típicos: Se asocian a los gestos socioculturales, como por ejemplo toso y me pongo la mano en la boca.

b). Gestos conscientes: que son los que manifiestan una disposición, una emoción o sentimiento dominado y querido.

c). Gestos inconscientes: Son los gestos que brotan sin ser controlados, es decir nuestras palabras dicen una cosa, pero nuestros gestos expresan otra. - Por lo que representan: **Gestos- símbolos:** Son gestos convencionales, por ejemplo, HOLA.

a). Gestos icónicos: Son en los que se reconoce una analogía con la realidad que representan, por ejemplo, el teléfono.

b). Gestos índices: Se relacionan directamente con la realidad que se quiere expresar, por ejemplo, señalar la posición de un objeto.

Una vez hablado de qué son los gestos y los tipos que hay es importante hacer referencia a los centros de irradiación de los gestos, que son las partes del cuerpo que utilizamos para exteriorizar los gestos. Y aunque los centros principales sean la cabeza y cara, las manos, el tronco, las piernas y los pies. En la etapa de Educación Infantil, vamos a destacar la cabeza y cara, y las manos. En cuanto a la cabeza y cara, reseñar que es el órgano principal de recepción y emisión de mensajes y emociones y aunque sus movimientos puedan indicar afirmación, negación o duda; sus posibilidades aumentan con la cara, ya que es la expresión de uno mismo. Paul Ekman, uno de los mejores psicólogos especialistas en comunicación no verbal, divide el rostro en tres zonas: Frente, rostro y resto de la cara (nariz, mejillas, boca y mentón).

b). El movimiento. - En cuanto al movimiento señalar que constituye uno de los elementos de la conducta motriz y que presenta cuatro componentes fundamentales. Estos son: el objeto, qué es lo que se mueve; el espacio y el sentido, en qué dirección; la intensidad, con qué energía; y la duración, durante cuánto tiempo. Además, señalar, como dice Monique Bertrand, que descubrir las múltiples posibilidades de movimiento de los segmentos (cabeza, brazo, busto, torso y tronco) y las relaciones entre ellos conduce a una mejor conciencia corporal.

c). La postura. - esta es la clave no verbal más fácil de descubrir y observar. A través de ella podemos reconocer a una persona e incluso conocer su pasado. En las posturas no solamente intervienen factores de personalidad, construyendo una clave del carácter y una expresión de la actitud, sino también factores de tipo cultural. Existen aproximadamente unas mil posturas estáticas que son

anat6micamente posibles y 13 relativamente c6modas, en ellas cada cultura selecciona su propio repertorio limitado (conclusi3n a la que lleg3 Gordon Hewes en su investigaci3n sobre el tema). AlberteSchefflen descubri3 que frecuentemente las personas imitamos las actitudes corporales de los dem6s. En la interacci3n se adoptan unas posturas que 6l reduce a las siguientes categor6as: - Inclusivas- no inclusivas: Se refiere a la manera en la que los miembros de un grupo incluyen o excluyen a los dem6s.

De orientaci3n frente a frente o paralela: La disposici3n vis a vis es usual en las relaciones profesor- alumno, en situaciones en las que se transmiten o intercambian informaci3n o emociones. - Congruencia- incongruencia: Se refiere a la capacidad de los miembros de un grupo para imitar. Para concluir este apartado, me parece importante quedar aqu6 recogido que la comunicaci3n no verbal es importante para la interacci3n social (uno de los 6mbitos a trabajar en la educaci3n infantil y as6 poder conseguir el desarrollo integral del ni6o).

2.2.9.3. CARACTERISTICAS DEL NI6O DE 4 A 5 A6OS.

El egocentrismo:

El egocentrismo lleva al ni6o a suponer que todo el mundo piensa como el, y los dem6s comparten sus sentimientos y deseos.

El conocimiento que el ni6o tiene del mundo que le rodea (las cosas, los otros, etc.) y de s6 mismo es subjetivo, debido a su corta experiencia, esto le impide ponerse en el lugar del otro. Episodios conflictivos sobre la apropiaci3n de juguetes y la repetic3n por parte del ni6o (ES MIO), aunque no lo sea en realidad, manifiesta este egocentrismo. No se trata tanto de una actitud ego6sta por parte del ni6o, sino m6s bien de una incapacidad, para percibir o darse cuenta de los intereses y necesidades del otro. El ni6o a esta edad piensa que es el centro del mundo, por lo tanto, es necesario el juego e ir identificando los dem6s actores del medio.

La centración:

Es la tendencia del niño a fijar su atención en un solo aspecto de la realidad, normalmente el que resulta más llamativo; no es capaz de considerar diferentes perspectivas o contemplar varias dimensiones la vez en un objeto o situación.

Mediante el juego se busca que el niño observe varias características o cualidades de un objeto.

La irreversibilidad:

Es la dificultad de ejecutar una misma acción en los dos sentidos del recorrido. En una acción donde ha habido una transformación, el niño no puede regresar mentalmente al principio de la acción, es decir, realizar la operación a la inversa. En el caso de la bola de plastilina a la que damos a una forma alargada, el niño afirma que hay más cantidad en este segundo caso porque no es capaz de realizar la operación inversa: transformar la forma alargada en una bola.

Es ejecutar una misma acción en los dos sentidos del recorrido, conociendo que se trata de la misma acción.

El sincretismo:

Es la tendencia espontánea en el niño que le lleva a percibir la realidad en sus aspectos parciales sin un análisis de las relaciones que lo ligan al conjunto. La comprensión de la realidad empieza por la percepción de la totalidad, pero sin analizar los elementos que la componen, puede observar y percibir los detalles de la realidad, pero sin relación lógica entre ellos.

El niño establece relaciones por analogía entre los objetos, dando lugar a explicaciones o razonamientos ilógicos. Tendencia espontánea a percibir por visiones globales y por esquemas subjetivos, de encontrar analogías entre objetos y sujetos sin que haya habido un análisis previo razonamiento no deductivo que pasa directamente por un acto intuitivo de una premisa a una conclusión.

La yuxtaposición :

El niño percibe los detalles o elementos pero sin organizarlos en el todo. Establece relaciones entre los elementos, pero no los organiza a partir de una

estructura logica; esto se manifiesta en el plano verbal, en los relatos que hacen los niños sin ningun orden ; unen los acontecimientos con el (y) o (tambien), pero sin poder establecer relaciones de casualidad o un orden del tiempo . Es el fenomeno según el cual son incapaces de hacer de un relato o de una explicacion un todo coherente y tienen, por el contrario la tendencia a pulverizar el todo en una serie de afirmaciones fragmentarias e incoherentes , entre la que no existen ni conexiones causales o temporales ni relaciones lógicas.

La causalidad :

El pensamiento del niño es prelogico , hace afirmaciones de implicacion aunque no haya necesariamente relacion entre los dos hechos. Por ejemplo (he perdido mi lapiz porque no escribo). El porque de esta forma da razonar y explicar las cosas esta en las utilizacion de los preconceptos o nociones, que no llegan a ser conceptos propiamente dichos .

Las razones que el niño expone para explicar las cosas se desarrollan mas extensamente en el siguiente apartado. Es la accion mental del niño ya sea reversible , es un acto interno , una representacion mental de algo o de relaciones entre hechos y objetos para formar estructuras mas complejas , se espera alcanzar esta reversibilidad alrededor del niño.

La presentacion del mundo .

Los acontecimientos que ocurren , las explicaciones acerca del origen del hombre las cosas y los fenomenos de la naturaleza, todo ello constituye lo que se ha denominado (filosofias infantiles), aunque esta expresion no se utiliza en su propia acepcion sino que se aplica a la reflexion que el niño hace acerca de los acontecimientos. El niño explica el mundo de una forma caracteristicas y peculiar , con arreglo a su experiencia y a su capacidad perceptiva y cognoscitiva que le diferencia sustancialmente del adulto. Cada niño es un mundo y eso se ve en sus dibujos , si pides a un grupo de niños que dibuje a una casita en el campo , todos los dibujos saldrán distintos, pueden parecerse en algo , pero jamas serán iguales .

El animismo:

Es la tendencia que se manifiesta en el niño a través de la cual considera las cosas como vivientes y conscientes. Para el niño menor de 6 años, todo aquello que tiene actividad tiene vida: así una piedra arrojada al aire, el coche que rueda, el viento que mueve los árboles, están vivos. Esta idea va a evolucionar, y a los 8 años diferencia entre el movimiento propio y el adquirido, de modo que el tren no tiene vida, es el hombre el que se mueve, o las nubes son movidas por el viento. Los niños a esta edad confunden entre los que tienen vida y lo que no en algunas cosas por ejemplo cuando se trata de muñeca, piedra y personas, que son objetos más conocidos por el niño de 3 a 4 años eran capaces de responder.

El realismo:

Es la confusión entre lo físico y lo psíquico todo lo que siente, conoce o ve, cree que forma parte de la realidad externa nada para él es interno y subjetivo; de esta manera, explica un niño de 4 años que (pensamos con la boca y la lengua).

El niño cree que sus pensamientos, sueños o fantasías son reales; por eso corre (despavorido) en el juego del lobo cuando es perseguido por este; necesita mirar debajo de la cama para asegurarse que no está la bruja que se imagina que se escondió en ese lugar, etc. Los niños predominan el cuento y a marcar su huella de una manera perdurable fue la consideración del hombre como misterio en medio de datos realistas. Una adivinación poética o una negación poética de la realidad.

El artificialismo:

Es frecuente oír a los niños, entre 3 y 6 años preguntas como: (quién echó el sol), (quién echó los pájaros), (donde estaba yo antes de nacer) etc. La forma en que resuelve el niño menor de 7 años estas cuestiones es a través del artificialismo; es decir, creer que es el hombre quien fabrica o hace la naturaleza. Cuando se le pregunta a un niño (por qué se mantiene el sol en el aire) él contestará: (por qué un señor lo ha lanzado al cielo) o (como nace el sol), (por medio de una cerilla).

Según Piaget , el niño se apoya en la idea de que la naturaleza es hecha por el hombre en la medida en que ella es hecha por el hombre .

Como resultado del realismo , los niños explican la realidad por medio del artificialismo . esto es atribuir características de vida a los objetos , por ejemplo (mesa mala) o (ahora es de día porque han encendido la luz) .

2.2.9.4.- DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS.

- ✓ **Expresión Corporal.** - La expresión corporal y/o lenguaje del cuerpo es una de las formas básicas para la comunicación humana. Con material educativo, la expresión corporal se refiere al movimiento, con el propósito de favorecer los procesos de aprendizaje, estructurar el esquema corporal
- ✓ **Imaginación:** Facultad humana para representar mentalmente sucesos, historias o imágenes de cosas que no existen en la realidad o que son o fueron reales, pero no están presentes. “estimular la imaginación; dejar volar la imaginación; hablaba de una tierra prometida e ignorada que escapaba a mi imaginación; era un fantasma de su imaginación”
- ✓ **Juego:** Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.
- ✓ **Lenguaje corporal:** estudia el significado expresivo, apelativo o comunicativo de los movimientos corporales y de los gestos aprendidos o somato génicos, no orales, de percepción visual, auditiva o táctil y sola o en relación con la estructura lingüística y paralingüística y con la situación.
- ✓ **Motivador:** una motivación se basa en aquellas cosas que impulsan a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr cumplir todos los objetivos planteados.
- ✓ **Palabras:** Discurso oral o escrito de una persona.

- ✓ **Placentero:** Que es muy agradable y produce mucho placer.

- ✓ **Señas:** Indicación precisa del domicilio de una persona, de una institución o de un lugar concreto

- ✓ **Sentimientos:** El sentimiento surge como resultado de una emoción que permite que el sujeto sea consciente de su estado anímico.

- ✓ **Proceso:** Los procesos son mecanismos de comportamiento del niño que diseñan los hombres para mejorar la productividad de algo, para establecer un orden o eliminar.

- ✓ **Lúdica:** Se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entrenamiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

- ✓ **Talento:** es el recurso más importante para el funcionamiento de cualquier organización. Si el elemento humano está dispuesto a proporcionar su esfuerzo, la organización marchará, de lo contrario se detendrá.

- ✓ **Recreación:** quizás cuando somos niños sea la etapa de mayor relación que un ser humano pueda tener con la recreación, los juegos con amigos con hermanos o primos, convierten a la creación en una necesidad del infante, decimos que no está ligada al reposo físico o mental y que se relaciona a la plenitud, y es porque las actividades recreativas siempre buscan incorporar algún beneficio a nuestro cuerpo y a nuestro ser.

- ✓ **Aprendizaje:** es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.

- ✓ **Estrategia:** consiste en destacar en pantalla aquellos elementos que aportan las claves de la narrativa; las estrategias de memorización se prestan a que cada uno invente las suyas propias; nuestra estrategia ha sido tomar la iniciativa a realizar un campeonato de fútbol de niños.

- ✓ **Pedagogía:** Ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación, especialmente la infantil.

- ✓ **Desarrollo:** la palabra desarrollo presenta acepciones diversas, en primer lugar se puede entender como el proceso de evolución, cambio y crecimiento relacionado con un objeto , una persona o una situación determinada por otra parte , el termino desarrollo se puede aplicar a situaciones que afectan a un conjunto de aspectos , por ejemplo el desarrollo humano de una nación, a pesar de los distintos sentidos , el concepto que analizamos tiene normalmente un sentido positivo en sus diferentes usos.

- ✓ **Gesto:** Movimiento de una parte del cuerpo, especialmente de la cara o de las manos, con el que se expresa algo, “cuando hablamos, acompañamos las palabras con gestos; hizo un gesto afirmativo con la cabeza”.

- ✓ **Expresión:** Representación, con palabras o con otros signos externos, de un pensamiento, una idea, un sentimiento, etc. “libertad de expresión; la risa es una expresión de alegría; allí se encuentran imágenes o expresiones populares del mito; una sentencia judicial no puede ser la expresión de una mentalidad que todavía divide la sociedad entre hombres y mujeres”.

2.3.-VARIABLES

2.3.1.- INDEPENDIENTE

Talento Lúdico

2.3.2.- DEPENDIENTE

Desarrollo Expresivo

2.4.-OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

2.4.1-VARIABLE INDEPENDIENTE: TALENTO LÚDICO

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Acción de juego, una manera de aprender jugando placentera, motivadora y eficiente, particularmente para el niño como expresión de su imaginación y de su libertad.	<p>Juego placentero</p> <p>Motivador</p> <p>Expresión</p> <p>Imaginación</p>	<p>Expresa libertad e imaginación con actividades lúdicas.</p> <p>Motiva a sus compañeros a participar en actividades lúdicas.</p> <p>Manifiesta deseos, pensamientos y emociones</p> <p>Representa Imágenes de cosas reales o ideales.</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de Observación</p>

2.4.2-VARIABLE DEPENDIENTE: DESARROLLO EXPRESIVO

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>El desarrollo expresivo es el que permite al niño expresarse por medio de gestos, señas, palabras o mediante el lenguaje corporal, sus necesidades, deseos y sentimientos.</p>	<p>Expresión corporal</p> <p>Señas</p> <p>Palabras</p> <p>Lenguaje corporal</p> <p>Sentimientos</p>	<p>Expresa sus sentimientos con movimientos del cuerpo.</p> <p>Coordina movimientos y expresión a través de señas.</p> <p>Conversa con sus compañeros un vocabulario adecuado.</p> <p>Coordina el cuerpo con lo que expresa.</p> <p>Demuestra diversos estados de ánimo frente a una situación determinada.</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de Observación</p>

**ACTIVIDADES DE
TALENTO LÚDICO PARA
EL
DESARROLLO
EXPRESIVO**



CREADO POR: MARY CRUZ NOBOA ZAVALA

2.5.-ACTIVIDADES DE TALENTO LUDICO PARA EL DESARROLLO EXPRESIVO

a). Actividades Gestuales.



Actividad. No 1

Título: ¿Qué animal es?

Objetivo: Desarrollar la habilidad de describir las características que diferencia a cada animal mediante actividades gestuales para mejorar la expresión no verbal en niñas y niños.

Acción didáctica: Describir características de los animales.

Acción lúdica: El juego consiste que la maestra invitará a los niños a realizar acciones que identifiquen diferentes animales y preguntará ¿Qué animal imitaron? Luego los Invitará a los niños y niñas a jugar con los animales que les ha traído. Repartirá a los niños el animal que imitó el cual deberá describir e imitar.

Creado por: Mary Cruz Noboa Zavala

Actividad. Nª 2

Título: Museo de estatuas

Objetivo: Desarrollar la habilidad de percepción de postura y acción mediante el juego museo de estatuas para conseguir una descripción clara y precisa por parte los niños empleando el lenguaje verbal.

Acción didáctica: Detallar las características de las personas en las estatuas mediante mímicas

Acción lúdica: el juego consiste en que la maestra invitará a los niños y niñas al Museo de las estatuas, allí tendrá preparado tres niños que imitarán a las mismas (uno estará sentado en una silla con las piernas cruzadas y con un libro simulando leer, otra niña estará acostada en el piso dibujando y otro frente a la mesa escribiendo.

Orientará observar bien las estatuas haciendo énfasis en cada una de ellas a través de las siguientes preguntas:

¿Quién es?

¿Cómo es? (Piel, cabello, ojos)

¿Cómo está vestida?

¿Qué está haciendo?

¿Cómo se sentirá? ¿Por qué?

Creado por: Mary Cruz Noboa Zavala

Actividad. Nª 3

Título: Los medios de transporte.

Objetivo: Expresar mediante la habilidad mímica del niño el transporte designado mediante tarjeta para potenciar su expresión en diversas manifestaciones.

Acción didáctica: Describir medios de transporte.

Acción lúdica: El juego consiste en que un niño será el cartero, el cual dará una carta cada niño las cuales tendrán tarjetas con representaciones de medios de transporte el niño elegido por el cartero deberá describir mediante mímicas el medio de transporte que tiene representado en la tarjeta.

Creado por: Mary Cruz Noboa Zavala

b). Actividades Verbales.



Actividad. N° 1

Título: Mi Sueño

Objetivo: Incrementar el valor perceptivo en niños y niñas a través del juego de imitación para respetar las manifestaciones expresivas que cada uno tiene

Acción didáctica: Imitar personas.

Acción lúdica: El juego consiste en que la maestra invitará a los niños y niñas a sentarse en el piso en forma de círculo, todos cierran los ojos unos instantes y piensan en un amigo, se coloca un bolo en el centro, se hace girar y al niño o niña que señale la parte final de éste, debe imitar al amigo que pensó, teniendo en cuenta el siguiente plan: ¿Qué le gusta hacer? ¿Cómo es?

Creado por: Mary Cruz Noboa Zavala

Actividad. N° 2

Título: La flor más hermosa

Objetivo: Habilitar la destreza de expresión no verbal con el juego de la flor más hermosa para consolidar en los niños y niñas esta capacidad.

Acción didáctica: describir plantas.

Acción lúdica: El juego consiste en que una niña hará de florista con una cesta llena de flores, de forma amena preguntará a los niños y niñas en qué lugar se pueden encontrar las flores. Los invitará a visitar el jardín del centro y los estimulará con la canción "Que alegres los jardineros". Al llegar al jardín los invitará a observar las plantas que hay sembradas. El niño seleccionado por la florista debe escoger una flor de la cesta y deben describir la planta a que pertenece la flor elegida.

c). Actividades Mímicas.



Actividad. N° 1.

Título: La lámina preferida

Objetivo: Respetar las acciones expresadas mediante mímica por los niños y niñas para establecer patrones conductuales para sana convivencia con el juego la lámina perfecta

Acción didáctica: Representar láminas.

Acción lúdica: el juego consiste en que el niño tendrá un dado que por sus caras tiene representa diferentes escenas de amistad, la maestra colocará en una caja láminas con las mismas representaciones de las caras del dado, al tirar el dado el niño deberá escoger la lámina que corresponda con la que le tiene la cara que le salió y las que tengan relación con la principal y realizará la descripción de la lámina mediante mímicas.

Creado por: Mary Cruz Noboa Zavala

Actividad. N° 2

Título: Juego imaginario

Objetivo: Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las imágenes para despertar el interés de los niños

Acción Didáctica : Participar en juegos de palabras : ejemplo decir y corregir absurdos , preguntas y respuestas

Acción lúdica: Iniciar con una actividad recreativa que permitan a los niños divertirse , ubicarles en la forma que los niños disfruten de la actividad , iniciar el relato del cuento , al finalizar el cuento se les entregara tarjetas con las partes del cuento donde los niños realizaran las mimicas representando los personajes del cuento que los haya tocado.

Creado por: Mary Cruz Noboa Zavala

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO.

3.1. METODOLOGÍA.

En la investigación se utilizó los siguientes métodos:

Síntesis e Inducción- Deducción: Estos métodos permiten, sintetizar, inducir, deducir y organizar determinados fundamentos teóricos de las bibliografías, revistas, documentos y trabajos científicos relacionados con el tema.

Método Deductivo: Porque permitió presentar concepciones y fundamentaciones que van de lo general a lo particular. A partir de esta situación se ha analizado las causas que no han permitido tener una Guía Didáctica con enfoque Lúdico para mejorar el desarrollo expresivo.

Método Inductivo: Éste método va de lo particular a lo general, y es el más indicado para desarrollo de la Ciencia. Este método estudia las particularidades que han producido que existe una baja calidad educativa, reflejada en el proceso del desarrollo expresivo de los niños y niñas de 4 – 5 años.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.

El tipo de investigación que se utilizó es Descriptiva, ya que permitió describir la utilidad del Talento Lúdico en el Desarrollo Expresivo de los niños y niñas del Centro de Educación Inicial “Diego Donoso”, del Cantón Chambo.

Es también Explicativa, puesto que permitió explicar con datos recogidos de la realidad la relación existente entre estas dos variables: El Talento Lúdico y el Desarrollo Expresivo.

3.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:

Investigación documental: Se realizó una revisión documental minuciosa de las variables de estudio, en donde se determinará su relación, causas y efectos.

Investigación de campo: La investigación se desarrolló en el lugar de los hechos dentro del Centro de Educación Inicial “Diego Donoso”, del Cantón Chambo.

Por su naturaleza corresponde a una investigación No experimental, porque trabajaremos con del grupo intacto no elegido al azar. Será también de tipo no experimental pues no manipularemos las variables, sino las describiremos como se presentan.

3.4. TIPO DE ESTUDIO:

Es transversal ya que la investigación se realizó en un período de tiempo determinado durante el año lectivo 2015 – 2016, que constituyen aproximadamente unos 8 meses de trabajo. Es un estudio relacional y porcentual, pues indicaremos la relación de dos o más variables y si están o no relacionadas en los mismos sujetos para poder probar nuestra hipótesis.

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1 POBLACIÓN

NIÑOS	14	70%
NIÑAS	6	30%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Centro de Educación Inicial Diego Donoso
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la presente investigación utilizo la siguiente técnica de observación e instrumento como es la ficha de observación.

La Observación: Dirigido a los niños y niñas del Centro de Educación Inicial “Diego Donoso”, el instrumento que se utilizó es la ficha de observación grupal para recopilar información sobre las variables, sobre la utilidad del Talento Lúdico en el Desarrollo Expresivo, en la que se determina muy claramente el estudio pertinente realizado en la investigación.

3.7. TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS.

Se utilizó fichas de observación, entonces se procesó los datos recogidos por los cuestionarios.

Se tabula los resultados indicadores por indicador.

Se presentará la información procesada mediante cuadros estadísticos y gráficos.

El análisis en porcentajes.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “DIEGO DONOSO”.

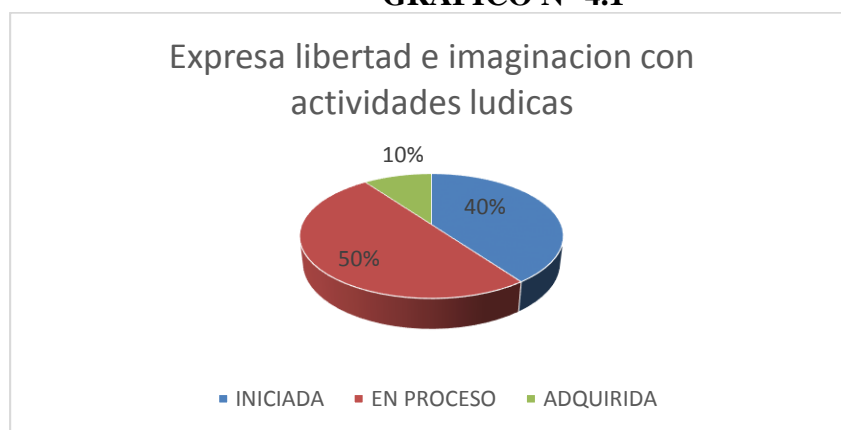
1.- Expresa libertad e imaginación con actividades lúdica.

CUADRO N° 4.1

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	8	40%
EN PROCESO	10	50%
ADQUIRIDA	2	10%

FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

GRÁFICO N° 4.1



FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

Análisis: De 20 niños que fueron observados, 8 corresponden al 40% con la habilidad iniciada, 2 niños que son el 10% la destreza está adquirida, en un 50% en proceso.

Interpretación: En la observación realizada es evidente que la mitad del grupo observado expresa libertad e imaginación con actividades lúdicas, un grupo está en proceso de aprendizaje y solo minoritariamente esta iniciada esta acción

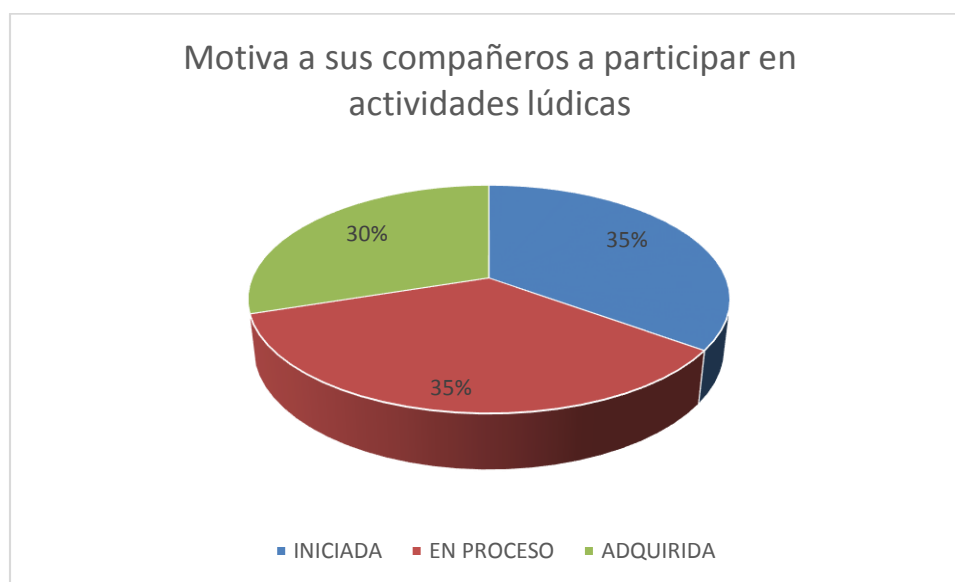
2.- Motiva a sus compañeros a participar en actividades lúdicas

CUADRO N° 4.2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	7	35%
EN PROCESO	7	35%
ADQUIRIDA	6	30%

FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

GRÁFICO N° 4.2



Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Mary Cruz Noboa

Análisis: De 20 niños que fueron observados, 7 que corresponde al 35% está iniciado el aprendizaje, 7 que es un 35% en proceso, y adquirida 6 que corresponde al 30% tiene desarrollada esta habilidad.

Interpretación: Los niños motivan a sus compañeros a participar en actividades lúdicas, puesto que los niños y niñas muestran entusiasmo al compartir con sus compañeros y docente porque responden esta actitud a factores de índole social y emocional.

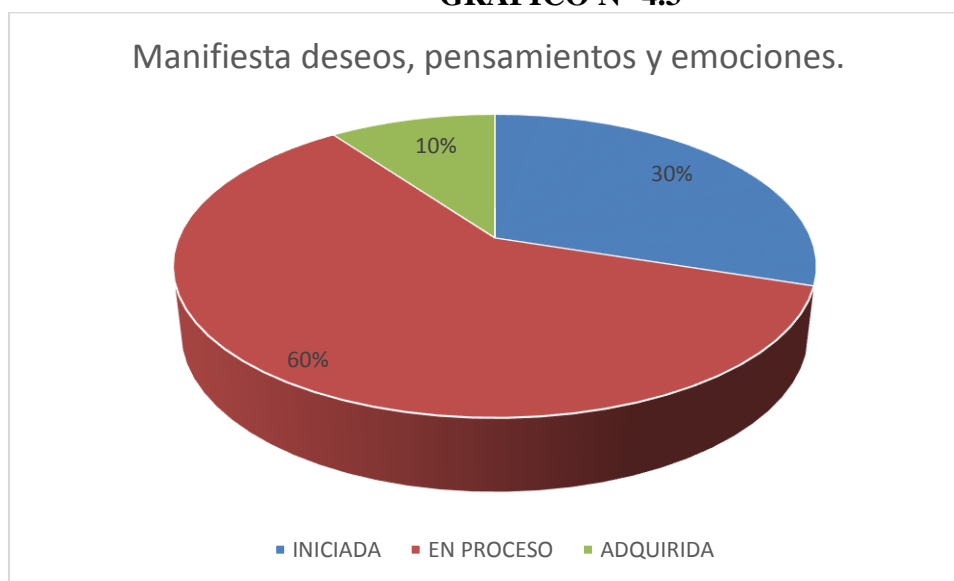
3.- Manifiesta deseos, pensamientos y emociones.

CUADRO N° 4.3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	6	30%
EN PROCESO	12	60%
ADQUIRIDA	2	10%

FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

GRÁFICO N° 4.3



FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

Análisis: De 20 niños que fueron observados, 6 que corresponde al 30% está iniciada esta destreza, 12 que es un 60% en proceso de aprendizaje, y adquirida 2 que corresponde al 10%.

Interpretación: Esta observación demuestra que los niños y niñas si manifiesta deseos, pensamientos y emociones a través de la participación en el juego, a pesar de ser una actividad dirigida el niño tienen la posibilidad de exteriorizar sus anhelos.

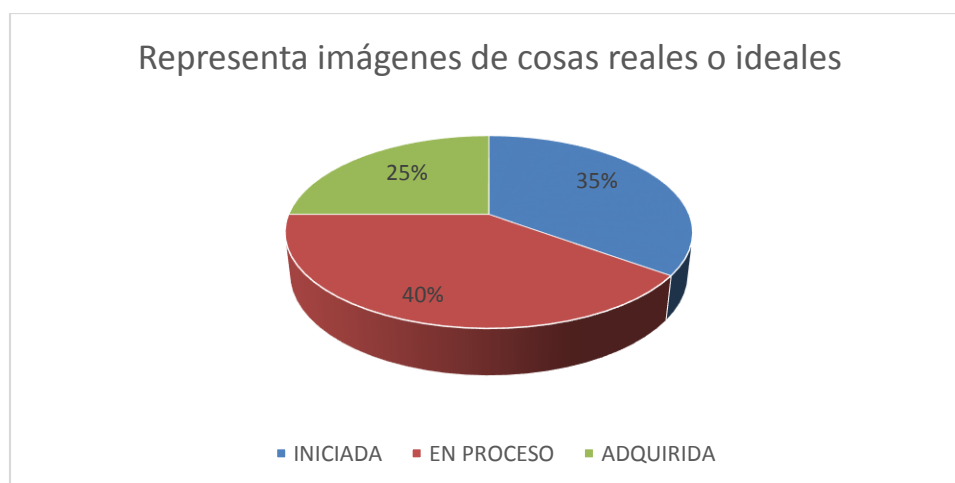
4.- Representa imágenes de cosas reales o ideales

CUADRO N° 4.4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	8	35%
EN PROCESO	10	40%
ADQUIRIDA	2	25%

FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

GRÁFICO N° 4.4



FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

Análisis: De 20 niños que fueron observados, 8 que corresponde al 35% tiene la habilidad iniciada, en un 40% está proceso la destreza para ser desarrollada, y adquirida 2 que corresponde al 25%.

Interpretación: La actividad lúdica reflejada en la representación de hechos reales o imaginarios refleja el interés que el niño tiene por dar explicación a las situaciones fantásticas.

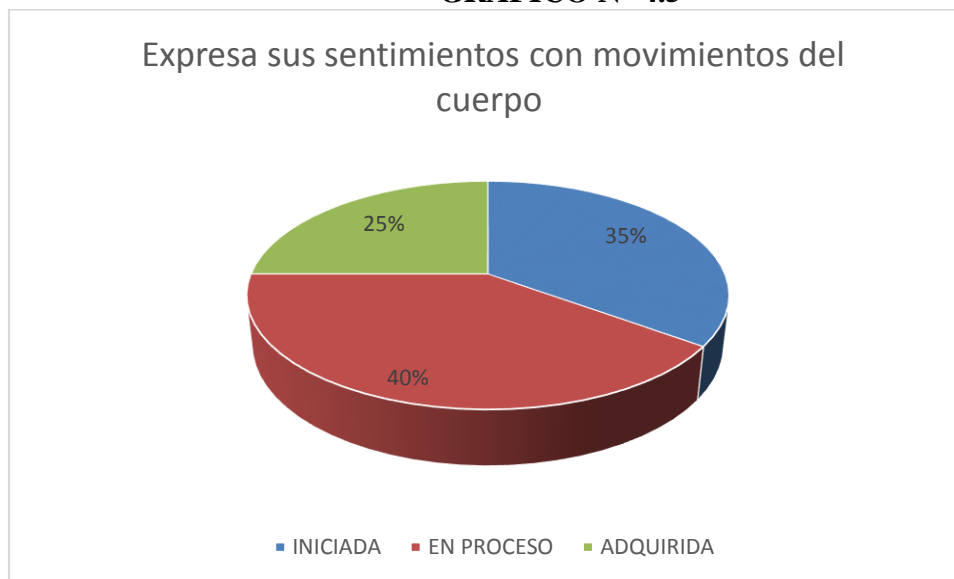
5.- Expresa sus sentimientos con movimientos del cuerpo

CUADRO N° 4.5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	7	35%
EN PROCESO	8	40%
ADQUIRIDA	5	25%

FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

GRÁFICO N° 4.5



FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

Análisis: De 20 niños que fueron observados, 7 que corresponde al 35% se encuentra iniciada la destreza, 8 que es un 40% en proceso de desarrollar esta habilidad, y 5 adquirida que corresponde al 25%.

Interpretación: Los niños y niñas expresan sus sentimientos con movimientos del cuerpo, según la observación realizada en la investigación, se establece una relación positiva entre la expresión y los sentimientos. Lo que significa que el talento lúdico es primordial para el desarrollo de la expresión

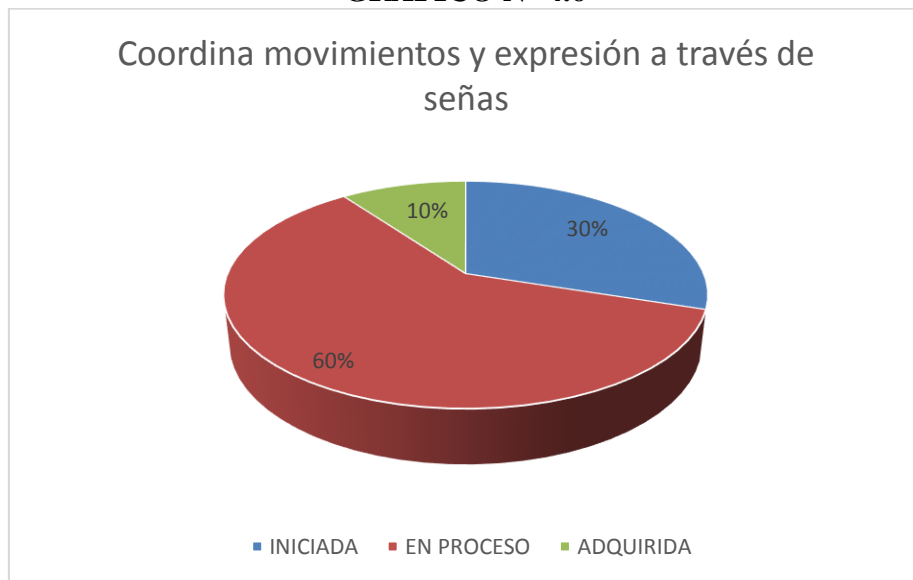
6.- Coordina movimientos y expresión a través de señas

CUADRO N° 4.6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	6	30%
EN PROCESO	12	60%
ADQUIRIDA	2	10%

FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

GRÁFICO N° 4.6



Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Mary Cruz Noboa

Análisis: De 20 niños que fueron observados, 6 que corresponde al 30% está iniciada la habilidad, 12 niños que es un 60% en proceso de desarrollo, y adquirida 2 que corresponde al 10%.

Interpretación: Los niños y niñas coordinan movimientos y expresión a través de señas, lo que favorece el aprendizaje y establece que la metodología lúdica se relaciona directamente con los intereses de los niños y niñas.

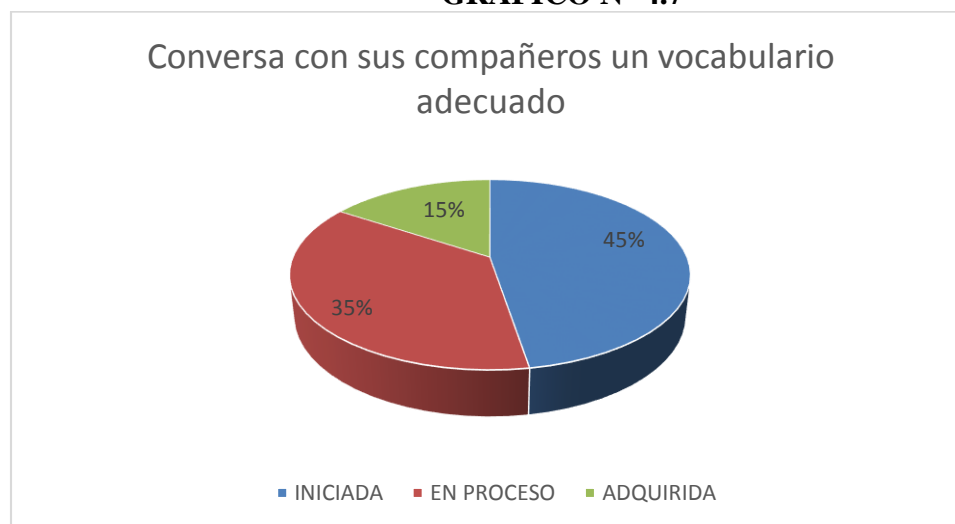
7.- Conversa con sus compañeros un vocabulario adecuado

CUADRO N° 4.7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	9	45%
EN PROCESO	7	35%
ADQUIRIDA	3	15%

FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

GRÁFICO N° 4.7



FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

Análisis: De 20 niños que fueron observados, 9 que corresponde al 45% se encuentra iniciada la habilidad, 7 niños que es el 35% en proceso, y adquirida 3 que corresponde al 15%.

Interpretación: Los niños y niñas, según la observación realizada conversan con sus compañeros demostrando un vocabulario adecuado, evidenciando que la dificultad de comunicarse puede darse por la falta de interés o por dificultades individuales, lo que implicaría trabajar un cierto tiempo más con este grupo de niños y niñas para promover el talento lúdico en el desarrollo de la expresión.

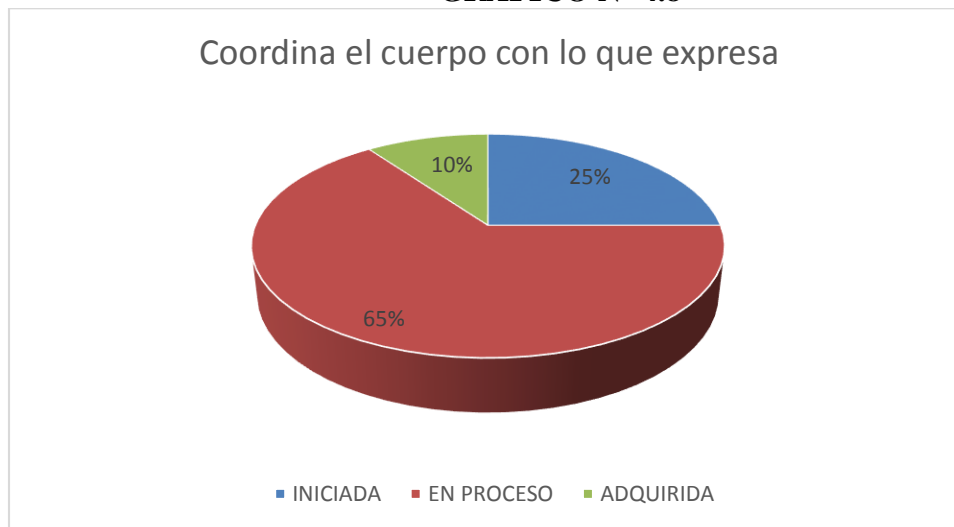
8.- Coordina el cuerpo con lo que expresa

CUADRO N° 4.8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	5	25%
EN PROCESO	13	65%
ADQUIRIDA	2	10%

FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

GRÁFICO N° 4.8



FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

Análisis: De los 20 niños que fueron observados, 5 que corresponde al 25% lo que demuestra que la habilidad está iniciada, 13 que es un 65% en proceso, y adquirida 2 que corresponde al 10%.

Interpretación: Los niños y niñas coordina el cuerpo con lo que expresa, manifestando esta capacidad con una coherencia entre lo que habla y articula con sus movimientos. Esto implica que la mayoría de los niños y niñas posee una capacidad desarrollada de expresión como una condición básica para el aprendizaje

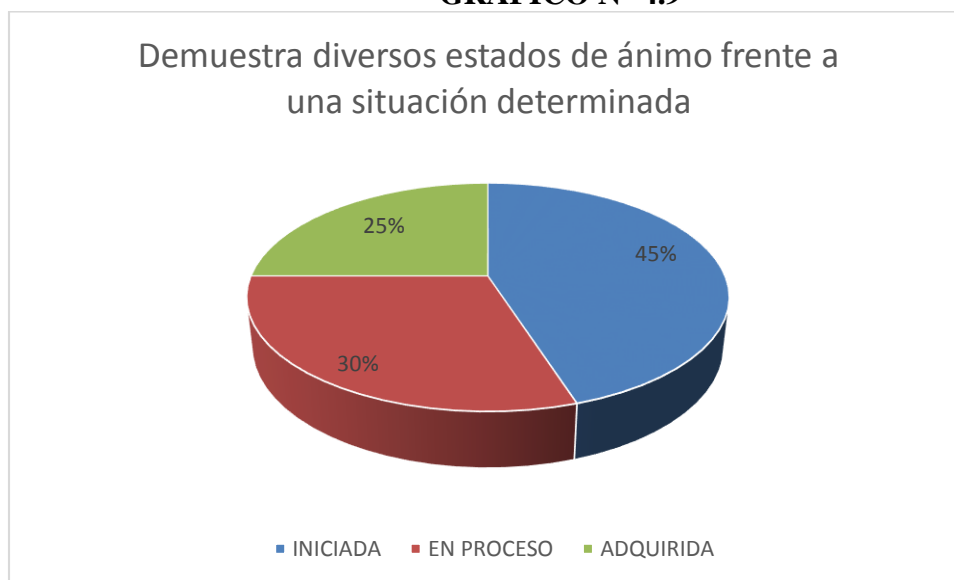
9.- Demuestra diversos estados de ánimo frente a una situación determinada

CUADRO N° 4.9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	9	45%
EN PROCESO	6	30%
ADQUIRIDA	5	25%

FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

GRÁFICO N° 4.9



FUENTE: Ficha de observación
ELABORADO: Mary Cruz Noboa.

Análisis: De 20 niños que fueron observados, 9 que corresponde al 45% está iniciada esta habilidad, 6 que es un 30% en proceso este aprendizaje, y adquirida 5 que corresponde al 25%.

Interpretación: Los niños y niñas demuestran diversos estados de ánimo frente a una situación determinada, condición básica para el desarrollo de la expresión, quienes presentan dificultad se debe estimular estas nociones que son importantes del talento lúdico para el desarrollo de la expresión.



RESUMEN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “DIEGO DONOSO”.

Nº	INDICADOR	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
01	Expresa libertad e imaginación con actividades lúdicas	8	10	2
02	Motiva a sus compañeros a participar en actividades lúdicas	7	7	6
03	Manifiesta deseos, pensamientos y emociones	6	12	2
04	Representa Imágenes de cosas reales o ideales.	8	10	2
05	Expresa sus sentimientos con movimientos del cuerpo	7	8	5
06	Coordina movimientos y expresión a través de señas	6	12	2
07	Conversa con sus compañeros un vocabulario adecuado	9	7	3
08	Coordina el cuerpo lo que expresa	5	13	2
09	Demuestra diversos estados de ánimo frente a una situación determinada	9	6	5

ELABORADO POR: MARY CRUZ NOBOA ZAVALA
FUENTE: DATOS ESTADISTICOS, FICHA DE OBSERVACION

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES.

- Se concluye que el talento lúdico es importante en el desarrollo expresivo, porque el niño manifiesta con libertad e imaginación en la práctica de actividades lúdicas, sus sentimientos, emociones y miedos el niño motiva a sus compañeros a participar en ejercicios de recreación que emplean señas para poner en movimiento todas sus inquietudes y reacciones ante un estímulo.

- Se determina que el talento lúdico desarrolla la capacidad de expresar en los niños y niñas de 4 a 5 años, al coordinar los movimientos y su expresividad a través los juegos logrando así una adecuada manifestación de sus deseos, pensamientos y emociones con elementos verbales, corporales y de señas.

- Se establece que la mejor alternativa para originar un cambio en la planificación curricular, es utilizar actividades de talento lúdico para el desarrollo expresivo en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial, Diego Donoso, con elementos que ayuden al niño a demostrar diversos estados de ánimo frente a una situación en particular adicionalmente, debe plantearse la representación de imágenes sean reales o ideales para el desarrollo lingüístico de su expresividad.

5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda aplicar actividades lúdicas, porque es importante para el desarrollo expresivo puesto que el niño puede manifestar con libertad e imaginación sus sentimientos, emociones y miedos además motivar a sus compañeros a participar en ejercicios de recreación en lo cual emplean señas para poner en manifiesto todas sus inquietudes y reacciones ante un estímulo.
- Se sugiere ejecutar actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de expresar en niños y niñas de 4 a 5 años, porque esto permite coordinar los movimientos y su expresividad, a través de los juegos logrando así una adecuada manifestación de sus deseos, pensamientos y emociones con elementos verbales, corporales y señas.
- Se invita a los docentes a ejecutar cambios en su planificación curricular, e incorporar actividades de talento lúdico para lograr su desarrollo expresivo en los niños y niñas del C.E.I Diego Donoso, puesto que son elementos recreativos que ayudan al niño a demostrar diversos estados de ánimo a una situación en particular, adicionalmente debe plantearse actividades como representación de imágenes sea reales para el desarrollo lingüístico de su expresividad.

BIBLIOGRAFÍA

- Unesco 2012 “compendio mundial de la educación. Ecuador
- Yturralde, 2001 “aprendizaje experiencial”. Colombia coop. Editorial
- Davila, 2003, “La comunicación no verbal” (6ª ed.). Madrid: alianza editorial.
- Huerta 2000, “La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial” Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (Venezuela)
- Jiménez, B. 2002, “Lúdica y recreación”. Colombia: Magisterio.
- Carretero (1995): “El proceso educativo transformador, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (Venezuela)
- Castenela 1999, “Aprendizaje significativo y la salud”. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (Venezuela).
- Chacón 2000, “Estrategias didácticas”. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (Venezuela).
- Pellis, 2006, “Animar a la lectura jugando didácticas “. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (Venezuela)
- Cooper 2001, “Estrategias para dirigir el ambiente del aprendizaje”. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (Venezuela)
- Motta 2004, “Situaciones lúdicas”. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (Venezuela)
- Título Manuel para el Educador Inicial Autor: Bartolomé Roció y otros Educadores McGrawtill ciudad Bogotá Año 2007

ANEEXOS



FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “DIEGO DONOSO”.

N°	INDICADOR			
		INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
01	Expresa libertad e imaginación con actividades lúdicas			
02	Motiva a sus compañeros a participar en actividades lúdicas			
03	Manifiesta deseos, pensamientos y emociones			
04	Representa Imágenes de cosas reales o ideales.			
05	Expresa sus sentimientos con movimientos del cuerpo			
06	Coordina movimientos y expresión a través de señas			
07	Conversa con sus compañeros un vocabulario adecuado			
08	Coordina el cuerpo lo que expresa			
09	Demuestra diversos estados de ánimo frente a una situación determinada			

ELABORADO POR: MARY CRUZ NOBOA ZAVALA
FUENTE: DATOS ESTADÍSTICOS, FICHA DE OBSERVACION



ACTIVIDADES LÚDICAS REALIZADAS CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “DIEGO DONOSO”

ACTIVIDADES VERBALES



ACTIVIDADES MIMICAS



ACTIVIDADES GESTUALES



