

LA CREATIVIDAD MOTRIZ EN EL AULA INFANTIL:

UNA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA BASADA EN CUENTOS MOTORES

Katerin Estefanía Chavez Palacios

Stalina Moran Castro

Pacha del Rocio Herrera Vera

Doménica Emperatriz Vera Olaya

Melany Damaris Vargas Sánchez

Elena Estefanía Bustamante Zurita



LA CREATIVIDAD MOTRIZ EN EL AUL^o INFANTIL:

UNA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA BASADA EN CUENTOS MOTORES

Msc. Katerin Estefanía Chavez Palacios

Con número de ORCID: 0009-0007-8383-4703

Email: katerinechp@hotmail.com

Lcda. Stalina Moran Castro

Con número de ORCID: 0009-0009-8314-3894

Email: stalina_moran84@hotmail.com

Magíster. Pacha del Rocio Herrera Vera

Con número de ORCID: 0009-0002-0742-6189

Email: pacha_herrera_vera@hotmail.com

Lcda. Doménica Emperatriz Vera Olaya

Con número de ORCID: 0009-0004-3019-355X

Email: dmenicaveraolaya@hotmail.com

Magíster. Melany Damaris Vargas Sánchez

Con número de ORCID: 0009-0009-0137-9802

Email: melanydamarisv@gmail.com

Lcda. Elena Estefanía Bustamante Zurita

Con número de ORCID: 0009-0001-9937-498X

Email: ebuszurita1991@gmail.com



TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS:

Cualquier forma de reproducción, distribución, comercialización o transformación de esta obra solo puede llevarse a cabo con la autorización de los titulares de los derechos, excepto según lo permitido por la ley. El contenido de este texto, puede ser utilizado con fines académicos y de investigación, siempre y cuando se mencione la cita de los autores de esta obra. La infracción de los derechos mencionados puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Por favor, póngase en contacto con Ediciones GESICAP (<https://edicionesgesicap.com/>) si necesita fotocopiar o escanear alguna parte de esta obra.

© Katerin Estefanía Chavez Palacios

© Stalina Moran Castro

© Pacha del Rocio Herrera Vera

© Doménica Emperatriz Vera Olaya

© Melany Damaris Vargas Sánchez

© Elena Estefanía Bustamante Zurita

© Editorial: Ediciones GESICAP

Texto arbitrado bajo la modalidad doble par ciego.

El Carmen, Manabí, Ecuador

<https://edicionesgesicap.com>

ISBN: 978-9942-626-47-9

Depósito Legal: 1ra Edición: Ediciones Gesticap, Calle 24 de julio y Ave. 3 de julio, El Carmen, Manabí, Ecuador.

Derechos de autor © mayo de 2026.

CÓMO CITAR ESTE LIBRO:

Chavez Palacios, K.E; Moran Castro, S; Herrera Vera, P.R; Vera Olaya, D.E; Vargas Sánchez, M.D y Bustamante Zurita, E.E. (2026). La creatividad motriz en el aula infantil: una innovación pedagógica basada en cuentos motores. Ediciones GESICAP. 75 pp.

EQUIPO EDITORIAL:

Edición y Maquetación: Sergio Alejandro Rodríguez Hernández

Revisión y Corrección: María Luz Mejías Herrera.

Diseño de Portada: Sergio Alejandro Rodríguez Hernández.

Toda la información relacionada al contenido del texto es responsabilidad de los autores.

CONTÁCTANOS



+593 983116583



ediciones@gesicap.com

<https://edicionesgesicap.com/>

ÍNDICE

Prólogo

Introducción / 1

CAPÍTULO I / 5

La creatividad motriz en la educación infantil: Desafíos actuales.

CAPÍTULO II / 13

Desarrollo infantil: Bases psicológicas y pedagógicas.

CAPÍTULO III / 17

Recursos didácticos en la educación infantil: Herramientas para el aprendizaje creativo.

CAPÍTULO IV / 23

Los cuentos motores como estrategia pedagógica para estimular la creatividad.

CAPÍTULO V / 27

Diseño metodológico para el estudio de la creatividad motriz en la educación infantil.

CAPÍTULO VI / 33

Resultados y análisis de la influencia de los recursos didácticos en la creatividad motriz.

CAPÍTULO VII / 37

Programa de cuentos motores para el desarrollo de la creatividad motriz.

ACTIVIDADES CUENTOS MOTORES / 43

CAPÍTULO VIII / 59

Instructivo para docentes y familias: Estrategias para el desarrollo del movimiento y la imaginación en la educación infantil.

REFERENCIAS / 75



PRÓLOGO

La educación infantil constituye una de las etapas más trascendentales en el desarrollo integral del ser humano. Durante los primeros años de vida se establecen las bases del pensamiento, la creatividad, la expresión corporal y las habilidades sociales que acompañarán al individuo a lo largo de su trayectoria educativa y personal. En este contexto, los docentes enfrentan el desafío permanente de diseñar experiencias pedagógicas que no solo transmitan conocimientos, sino que también estimulen la curiosidad, la imaginación y la capacidad de los niños para explorar el mundo a través del movimiento y la interacción con su entorno.

En las últimas décadas, diversos enfoques educativos han destacado la importancia de promover metodologías activas que favorezcan el aprendizaje significativo desde edades tempranas. Dentro de estas perspectivas, la creatividad motriz se posiciona como un elemento fundamental para el desarrollo de las capacidades cognitivas, afectivas y sociales de los niños. El movimiento, entendido no solo como una actividad física, sino como un medio de expresión, comunicación y construcción del conocimiento, permite a los estudiantes experimentar, descubrir y aprender de manera natural y espontánea.

El presente libro surge como resultado de una reflexión pedagógica sustentada en la investigación educativa sobre la influencia de los recursos didácticos en el desarrollo de la creatividad motriz en niños de educación infantil. A partir de este análisis, se plantea una propuesta innovadora que integra los cuentos motores como estrategia didáctica para estimular la imaginación, la participación activa y el desarrollo de habilidades motrices básicas en el aula.

Los cuentos motores constituyen una herramienta pedagógica de gran valor, ya que combinan la narrativa, el juego y el movimiento en una experiencia educativa integral. A través de estas actividades, los niños no solo escuchan una historia, sino que la viven, la interpretan y la recrean mediante su propio cuerpo. De esta manera, se favorece la expresión corporal, la creatividad, la coordinación

motriz y el desarrollo emocional, fortaleciendo al mismo tiempo el vínculo entre docentes y estudiantes dentro del proceso educativo.

A lo largo de esta obra se presentan elementos teóricos y propuestas prácticas orientadas a docentes de educación infantil interesados en enriquecer sus estrategias de enseñanza. El libro ofrece una visión clara sobre el papel de los recursos didácticos en el aprendizaje y propone actividades basadas en cuentos motores que pueden ser aplicadas en el aula para potenciar el desarrollo creativo de los niños.

Más allá de su aporte metodológico, este trabajo invita a repensar la educación infantil desde una perspectiva innovadora, en la que el movimiento, el juego y la imaginación se convierten en pilares esenciales del aprendizaje. En un mundo en constante transformación, formar niños creativos, participativos y capaces de expresar sus ideas a través del cuerpo y la acción representa un objetivo fundamental para la educación del siglo XXI.

Se espera que las ideas, reflexiones y propuestas presentadas en esta obra contribuyan a fortalecer la práctica pedagógica de los educadores y a promover experiencias educativas más dinámicas, inclusivas y significativas para los niños en sus primeros años de formación.



INTRODUCCIÓN

La Educación Inicial constituye el pilar fundamental en el que se inicia la escolaridad y el contacto con los procesos educativos que acompañan al infante, siendo la base del conocimiento que lo acompañará a lo largo de su vida. En el Ecuador, los niños, niñas y adolescentes son reconocidos como sujetos de derecho, lo cual se encuentra establecido en la Constitución de la República, el Código de la Niñez y la Adolescencia y la Ley Orgánica de Educación Intercultural, garantizando así una educación de calidad y calidez acorde a sus necesidades y etapas de desarrollo.

Desde una perspectiva pedagógica, la educación infantil debe entenderse como un espacio privilegiado para sentar las bases del pensamiento creativo, la expresión corporal y la construcción del aprendizaje significativo en los niños. En esta etapa, el movimiento, el juego y la imaginación se convierten en herramientas fundamentales para explorar el mundo y desarrollar habilidades que influirán en su formación integral. Por ello, resulta indispensable que los docentes incorporen estrategias didácticas innovadoras que trasciendan los modelos tradicionales de enseñanza y permitan a los estudiantes participar activamente en su propio proceso de aprendizaje.

En este contexto, la creatividad motriz adquiere un papel protagónico, ya que posibilita que los niños se expresen, experimenten y construyan conocimientos a través de su cuerpo y de la interacción con su entorno. Bajo esta concepción, la presente obra surge como una reflexión educativa orientada a resaltar la importancia de los recursos didácticos y, particularmente, de los cuentos motores como una estrategia pedagógica capaz de transformar las prácticas de aula, estimular la imaginación infantil y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes desde los primeros años de escolaridad.

Sin embargo, en el ámbito educativo ecuatoriano se evidencian limitaciones en la construcción de ambientes de aprendizaje que favorezcan el diálogo, la participación activa y el desarrollo de habilidades creativas. En muchos casos,

persisten prácticas pedagógicas tradicionales, un uso limitado de recursos didácticos y un conocimiento insuficiente sobre el desarrollo motor infantil, lo que dificulta la adecuada promoción de las habilidades motrices básicas. Estas condiciones generan brechas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, reflejadas en el bajo rendimiento y participación de los niños del nivel inicial.

Ante esta realidad, los recursos didácticos se constituyen en herramientas fundamentales para transformar las prácticas educativas. Su adecuada selección y utilización permiten fortalecer la creatividad motriz, estimular la imaginación y promover la participación activa de los estudiantes. No obstante, la limitada incorporación de estrategias innovadoras en el aula evidencia la necesidad de replantear el rol del docente como mediador del aprendizaje y agente de cambio en los procesos educativos.

Los cuentos motores emergen como una propuesta pedagógica innovadora que integra el movimiento, la imaginación y la narración, favoreciendo el desarrollo integral de los niños. Esta estrategia permite trabajar contenidos de manera lúdica y significativa, estimulando la creatividad, la expresión corporal y el aprendizaje activo en la etapa de Educación Infantil.

Un aspecto que motiva la presente obra es la escasa sistematización de experiencias pedagógicas orientadas al desarrollo de la creatividad motriz en el contexto educativo, particularmente en instituciones públicas. Esta situación evidencia la necesidad de profundizar en el análisis del papel que desempeñan los recursos didácticos dentro de los procesos educativos dirigidos a la primera infancia.

En respuesta a esta problemática, la obra propone una alternativa educativa basada en la implementación de cuentos motores como recurso didáctico, orientada a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial. Su propósito es incentivar a los docentes a incorporar estrategias innovadoras que eviten la rutina pedagógica, promuevan la motivación y contribuyan a la formación de estudiantes más creativos, autónomos y capaces de enfrentar los desafíos de su entorno.

El libro que se presenta aporta una mirada pedagógica que integra la teoría con propuestas prácticas, permitiendo comprender cómo la adecuada utilización

de los recursos didácticos puede favorecer el desarrollo de la creatividad motriz. De esta manera, se busca enriquecer las prácticas docentes y contribuir al fortalecimiento de la calidad educativa en la Educación Inicial, respondiendo a las demandas de una sociedad en constante transformación.



Capítulo I

LA CREATIVIDAD MOTRIZ EN LA EDUCACIÓN INFANTIL: DESAFÍOS ACTUALES

La creatividad motriz constituye un elemento esencial en el desarrollo integral de los niños durante la etapa de educación infantil; a través del movimiento los estudiantes exploran su entorno, expresan emociones y construyen aprendizajes significativos. En los primeros años de vida, el cuerpo se convierte en un medio fundamental para conocer el mundo y para desarrollar habilidades cognitivas, sociales y afectivas que serán determinantes en las etapas posteriores del aprendizaje.

En tal sentido, es esencial comprender los fundamentos que se presentan en este capítulo, sobre las teorías pedagógicas y psicológicas de la creatividad motriz para que así se oriente la práctica docente hacia metodologías más activas e innovadoras. Además, se presentan desafíos actuales que enfrenta la educación infantil en relación con el desarrollo de la creatividad motriz, destacando su importancia dentro de los procesos educativos contemporáneos.

La creatividad es un proceso dinámico, una fuerza activa y cambiante del ser humano; es decir, es el motor del progreso personal y la base del avance de toda cultura; es una sección necesaria de todo ser humano; que ha evolucionado y se ha desarrollado en la toda la sociedad de los individuos y las organizaciones. Se distinguen varios tipos de creatividad como la educativa, filosófica, inventiva, científica y social, que permiten ser incluidas y utilizadas en los procesos educativos para generar los aprendizajes en los educandos.

El desarrollo de la creatividad motriz, corresponde a la unión entre la

creatividad y la motricidad, donde el desarrollo motriz consiste en la capacidad innovadora que cada niño en su etapa inicial debe tener como elemento esencial para el proceso de enseñanza aprendizaje. La percepción de la creatividad en los niños, juega un papel notable en la educación, donde uno de los propósitos principales es relacionar el progreso de la capacidad con la agilidad innovadora del niño en sus diferentes etapas de enseñanza, lo cual a veces resulta muy compleja en los docentes por lo que debe planificarse y aplicarse de manera adecuada en los procesos de enseñanza aprendizaje.

La creatividad motriz, es la capacidad que posee cada persona para percibir los movimientos de su cuerpo potencializando con ello sus áreas (cognitiva, afectiva, social, motriz) todo esto a través de nuevas ideas. Este argumento puede constatarse en los estudiantes de inicial que amplían su creatividad al realizar diferentes destrezas motrices (caminar, gatear, patear, rodar, lanzar, saltar) etc. Los niños son motrizmente creativos, cuando tienen las habilidades de aportar diversas respuestas motoras que a su vez son originales y únicas ante el desarrollo de una situación motriz. Por lo tanto, la creatividad motriz no sólo incide en un aumento de la creatividad, sino que, a su vez, repercute en el aumento de la motricidad en sí misma. Puede decirse que al igual que la creatividad motriz repercute mucho en la motricidad, esta conduce y perfecciona la creatividad motriz de los niños.

En el desarrollo de las clases de motricidad, el docente puede identificar diversas estrategias pedagógicas orientadas a la exploración y al aprendizaje activo, como la innovación guiada y la resolución de problemas. Estas metodologías favorecen que los estudiantes participen de manera reflexiva en las actividades, permitiéndoles pensar, analizar y generar respuestas motrices de forma autónoma. De esta manera, el aula se convierte en un espacio donde el movimiento no solo responde a una instrucción, sino que se transforma en una oportunidad para que los niños experimenten, descubran y fortalezcan su confianza. Este proceso contribuye significativamente al desarrollo de la creatividad y al aprendizaje significativo, al promover la participación activa y la construcción personal del conocimiento a través del cuerpo y la acción.

1.1 Importancia del desarrollo de la creatividad motriz

En el docente la adquisición de buenas estrategias y habilidades es muy importante,

y necesaria para el desarrollo de la creatividad motriz en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes. El desarrollo motor del niño de los 0 a los 5 años no puede ser entendido como algo que le conviene, sino como algo que el niño va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente.

En la fase infantil es muy importante la destreza y la creatividad desde el punto de vista pedagógico y psicológico, donde los estudiantes se encuentran en una etapa preparatoria, en la que tienen lugar las primeras destrezas y operaciones intelectuales. Durante la niñez desde los dos meses hasta los dos años produce un aumento sensoriomotor considerable de las neuronas fenómeno de vital importancia para la inteligencia práctica y el desarrollo del lenguaje, visión, audición, tacto, motricidad y memoria. En las actividades educativas diarias, estos procesos se van desarrollando con programas y planificaciones pedagógicas innovadoras, que permiten un cambio y mejora de la calidad educativa de educación inicial.

En consecuencia, estimular la creatividad motriz desde las primeras etapas de la vida constituye una tarea fundamental dentro de la educación infantil, ya que el movimiento se convierte en un medio esencial para el desarrollo integral del niño. A través de experiencias pedagógicas que integren el juego, la exploración y la expresión corporal, los estudiantes fortalecen sus habilidades cognitivas, motrices y socioemocionales, consolidando las bases para aprendizajes futuros.

Es necesario que los docentes promuevan estrategias educativas que favorezcan la participación activa y el descubrimiento del entorno mediante el cuerpo y el movimiento. Trabajar la creatividad motriz desde edades tempranas no solo potencia el desarrollo de destrezas físicas, sino que también contribuye al desarrollo del pensamiento, la autonomía y la capacidad de resolver situaciones de manera creativa dentro del proceso educativo.

1.2 Recursos para el desarrollo de la creatividad motriz

Para el buen desarrollo motor de los niños en el nivel inicial, es necesario que el educador enfoque su potencial en el proceso pedagógico, haciendo que el niño sea el protagonista especialmente en el progreso para la asimilación del aprendizaje en el aula. El proceso didáctico debe caracterizarse por ser participativo, colectivo y cooperativo, donde los niños en el aula sean capaces

de organizar, participar e interactuar con sus compañeros en las diferentes actividades que el docente realice y aplique en la clase. La planificación permite organizar los procesos educativos, donde el estudiante deba buscar, procesar, interactuar de forma crítica y creativa con el fin es lograr calidad en el desarrollo integral creativo y participativo de los niños de inicial.

La educación sirve como acceso de formación general para la sociedad, constituye el medio fundamental para la socialización del sujeto, pues a través de ella la sociedad logra la asimilación y objetivación en cada individuo. Es decir, el niño desde sus inicios recibe de su entorno los conocimientos, hábitos y destrezas necesarias para relacionarse y desarrollarse con los demás en su medio educativo. Dentro de las potencialidades del estudio se debe garantizar una educación de calidad, que permita primero formar al educador para que dirija el proceso educativo con eficacia a través de estrategias donde se incluya el conocimiento, la preparación, la creatividad y la organización constante del mismo avance para su aprendizaje.

Considerado que el desarrollo de la creatividad motriz en la educación infantil depende en gran medida de la capacidad del docente para transformar el aula en un espacio dinámico, participativo y estimulante, donde los niños puedan explorar, expresarse y aprender de manera activa. No se trata únicamente de incorporar actividades motrices, sino de diseñar experiencias educativas que permitan al estudiante explorar, experimentar y expresar sus ideas a través del movimiento y la interacción con sus compañeros.

Cuando el educador planifica de manera consciente y utiliza recursos didácticos adecuados, favorece que los niños se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje, desarrollando habilidades que van más allá de lo físico e influyen también en su pensamiento creativo, su autonomía y su capacidad de socialización. Por ello, la formación y preparación del docente resulta fundamental, de su visión pedagógica dependerá la creación de ambientes educativos que estimulen la curiosidad, la cooperación y el desarrollo integral de los estudiantes desde sus primeras etapas de formación.

1.3 Habilidades para el desarrollo de la creatividad motriz

El proceso educativo en el ciclo preescolar se constituye por dos funciones esenciales, la desarrolladora y educativa, debido a las características de esta

edad, donde las posibilidades de desarrollo de los niños de edad preescolar son extraordinarias y constituyen la base para la personalidad futura, lo que sugiere que se creen las condiciones de vida y educación necesarias que las estimulen. Las habilidades son reconocidas como la capacidad para hacer una cosa. En educación inicial es más significativa esta concepción, pues los niños y niñas por medio de las destrezas y los movimientos, son absolutamente consciente de sus creativities y pueden conocer, expresar y comunicar al mismo tiempo con el medio que les rodea, estableciendo habilidades en sus niveles de aprendizajes significativos.

Estos movimientos son tan importantes para la expresión y la comunicación de los niños, que se llevan a cabo con el sinnúmero de habilidades motrices básicas como: rodar, gatear, deslizarse, sentarse, caminar, pararse, correr, frenar, galopar, subir, bajar, trepar, escalar, balanceo, agarrar, arrojar, esquivar, empujar, pasar, saltar, patear, etc. Estas capacidades físicas básicas están afines con la acción del desarrollo creativo motriz y el acto motor como expresiones del movimiento. El desarrollo de este modelo de habilidad motriz, está considerada en el avance curricular normativo de los contenidos de las áreas de estudio, que el régimen educativo nacional realiza para la enseñanza de la Educación Infantil.

Desde una visión pedagógica contemporánea, el desarrollo de las habilidades motrices en la educación infantil debe concebirse como un proceso integral que trasciende la simple ejecución de movimientos físicos. Las habilidades motrices constituyen una vía fundamental a través de la cual el niño explora su entorno, construye conocimientos y expresa sus emociones y pensamientos. Cada acción motriz —como correr, saltar, trepar o lanzar— se convierte en una oportunidad para fortalecer no solo las capacidades físicas, sino también la creatividad, la autonomía y la interacción social.

Para aprovechar las oportunidades que ofrece el contexto de desarrollo del niño en sus primeros años de escolaridad, es importante que el docente diseñe experiencias educativas que integren el movimiento con la imaginación, el juego y la participación activa de los estudiantes. Fomentar estas habilidades desde edades tempranas contribuye significativamente al desarrollo integral del niño, ya que favorece la construcción de aprendizajes significativos y fortalece las bases de su desarrollo cognitivo, emocional y social.

En síntesis, el desarrollo de la creatividad motriz en la educación infantil representa un componente fundamental para el crecimiento integral del niño. A través del movimiento se fortalecen no solo las habilidades físicas, sino también las capacidades cognitivas, emocionales y sociales que sustentan los aprendizajes posteriores. En la práctica educativa actual aún se observan diversas problemáticas que limitan su adecuada estimulación, entre ellas el predominio de metodologías tradicionales centradas en la repetición de contenidos, la escasa utilización de recursos didácticos innovadores y, en algunos casos, la limitada formación pedagógica en estrategias que integren el movimiento con el aprendizaje significativo.

Para superar los desafíos planteados es necesario replantear la enseñanza de la motricidad infantil como un proceso creativo, dinámico y participativo, en el que el docente asuma un rol mediador capaz de diseñar experiencias educativas que integren el juego, la exploración y la imaginación. Solo a través de una educación que reconozca el valor del cuerpo como medio de aprendizaje será posible formar niños más autónomos, creativos y capaces de interactuar con su entorno de manera crítica y constructiva.



Capítulo II

DESARROLLO INFANTIL: BASES PSICOLÓGICAS Y PEDAGÓGICAS

El desarrollo infantil constituye un proceso complejo e integral en el que intervienen múltiples factores psicológicos, pedagógicos, sociales y emocionales que influyen directamente en la forma en que los niños construyen su aprendizaje. Desde la perspectiva psicológica, el aprendizaje en la infancia se relaciona con la manera en que los niños elaboran representaciones mentales, interpretan la realidad y desarrollan procesos cognitivos que les permiten comprender su entorno, resolver problemas y generar nuevas formas de pensamiento.

En el ámbito pedagógico, el desarrollo infantil se fortalece mediante la acción educativa, que orienta las experiencias de aprendizaje a través de metodologías, estrategias y modelos didácticos que favorecen el desarrollo integral del estudiante. Comprender las bases psicológicas y pedagógicas del desarrollo infantil resulta fundamental para orientar la práctica docente hacia enfoques educativos más integrales, donde el aprendizaje no se limite únicamente a la transmisión de contenidos, sino que incorpore también los componentes emocionales, sociales y contextuales que influyen en la formación del niño. De esta manera, la educación infantil se concibe como un proceso holístico que promueve el desarrollo cognitivo, afectivo y social, permitiendo que los estudiantes construyan conocimientos significativos a partir de la interacción con su entorno y con los actores educativos que participan en su formación.

2.1 Características psicológicas de los niños de inicial

En el estudio psicológico resulta importante considerar las características del desarrollo infantil que sirve como soporte en el desarrollo de la creatividad. Es

preciso destacar que el carácter representativo o imaginativo del pensamiento; que se evidencia cuando el niño resuelve tareas mediante acciones internas con imágenes, ocupa un lugar destacado en la formación de generalizaciones, la unión mental de objetos que representen los mismos rasgos. Puede decirse que el estudio psicológico constituye un elemento prioritario para el desarrollo de la creatividad, pues le brinda al niño la posibilidad de asimilar mejor su aprendizaje.

Otra característica importante del niño es el nacimiento de la imaginación y la fantasía propias de la etapa. La imaginación alcanza niveles superiores en la edad inicial y se organiza de manera conjunta con el pensamiento representativo y participativo del desarrollo de la función imaginaria del conocimiento. En esta fase las revelaciones simbólicas infantiles aseguran las innovaciones mentales de la realidad educativa y se convierten en un elemento más útil y creativo para mejorar el conocimiento del niño.

La característica para el crecimiento de la experiencia del niño; se manifiesta en las posibilidades que alcanza el niño de edad inicial, para aumentar su contacto con la realidad que le rodea en su entorno. Es así que el niño se va apropiando de las participaciones creativas y relaciones entre los estudiantes. De igual modo este proceso asimila con gran facilidad las reglas de las disciplinas, hábitos y destrezas indispensables que les permiten descubrir mejor la realidad y sobre todo transformarla de forma innovadora.

2.2 Pasos para desarrollar la creatividad motriz de los niños

La creatividad es el proceso mediante el cual los niños expresan sus ideas, su imaginación, sus emociones más internas; obteniendo de dicho proceso un cierto nivel de satisfacción. El niño creativo logra alcanzar un aprendizaje basado en la calidad de la creatividad y no en la cantidad, llegando a un desarrollo de la capacidad de alegría y obtención de placer educativo. La creatividad es, por tanto, un proceso interno (imaginación, sentimientos) y un producto como resultado de dicho proceso. El tipo de ambiente favorece al máximo el desarrollo de la creatividad en los niños y debe cumplir ciertas características.

Para favorecer el desarrollo de la creatividad motriz en los niños dentro del aula, el docente debe asumir un rol activo en la organización de experiencias educativas que estimulen el pensamiento creativo y la expresión corporal. En

primer lugar, es fundamental que el educador propicie un ambiente pedagógico que incentive la curiosidad, la exploración y la libertad de movimiento, donde los niños se sientan seguros para experimentar y expresar sus ideas a través del cuerpo. En segundo lugar, el docente debe mantener una actitud abierta y motivadora frente al aprendizaje, promoviendo la imaginación, valorando las iniciativas de los estudiantes y fomentando la participación espontánea en las actividades. Asimismo, resulta necesario planificar y desarrollar actividades didácticas que integren el juego, el movimiento y la resolución de situaciones motrices, de manera que los niños puedan descubrir nuevas formas de actuar, interactuar y aprender mediante la experiencia corporal.

En el cumplimiento del rol docente para el desarrollo de la creatividad, es importante este evite prácticas pedagógicas que limiten la creatividad, como la excesiva rigidez en las actividades, la repetición mecánica de ejercicios o la falta de oportunidades para que los niños propongan ideas y participen activamente en el proceso de aprendizaje. De esta forma, el aula se transforma en un espacio dinámico que favorece el desarrollo integral y creativo de los estudiantes desde las primeras etapas de su formación.

La comprensión de las bases psicológicas y pedagógicas del desarrollo infantil resulta esencial para orientar la práctica educativa hacia procesos de enseñanza más significativos y coherentes con las necesidades de la primera infancia. Uno de los principales retos de la educación inicial en la actualidad consiste en lograr que las experiencias pedagógicas respondan verdaderamente a las características del desarrollo de los niños, reconociendo el valor de la imaginación, la exploración y el movimiento como elementos centrales del aprendizaje.

Cuando el docente integra las bases teóricas en su práctica, favorece ambientes educativos donde los niños no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan su creatividad, su capacidad de expresión y su interacción con el entorno. De esta manera, la educación infantil se consolida como una etapa clave para sentar las bases del pensamiento, la autonomía y el desarrollo integral que acompañará al niño a lo largo de su trayectoria educativa.



Capítulo III

RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA EDUCACIÓN INFANTIL: HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE CREATIVO

La eficacia para la enseñanza aprendizaje, será mayor cuando el empleo de los recursos didácticos sea planificado, dentro de una destreza o modelo que lo adapte a los requerimientos del estudio. La validez de los recursos didácticos, está orientado para proporcionar y proveer un sentido a los conocimientos pertenecientes a la educación, en cualquiera de sus ámbitos pedagógicos.

Goya (2019) comenta: “un recurso didáctico, es educativo cuando tiene un contenido y posee un agregado de características concretas, sobre las cuales se pueden realizar actividades que manifiestan las gestiones que son objeto de aprendizaje” (p.13). Puede decirse entonces, que cualquier recurso didáctico se puede utilizar en un ambiente de enseñanza si cumple los propósitos creados de aprendizaje en los estudiantes de inicial de la escuela.

En esta línea de ideas, Díaz (2013) expresa: “un recurso didáctico, es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno” (p.16). El detalle consiste en que los recursos didácticos hay que tenerlos siempre presente, porque conviene utilizarlos como evidencia pedagógica, siendo un plus de motivación para el desarrollo de la creatividad y destrezas en la enseñanza de la niñez, lo que permite adquirir nuevos conocimientos. Además, los recursos didácticos sirven como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de inicial.

Asimismo, Morocho (2013) comenta “el recurso didáctico, es aquel que reúne los medios que facilitan el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, a través de la observación, percepción, manipulación de los mismo” (p.24). En correspondencia el estudio permite utilizar el recurso dentro del contexto educativo, para facilitar nuevas habilidades y destrezas en la enseñanza de los niños de inicial y así lograr una buena educación de calidad.

La investigación realizada por el autor antes mencionado tuvo como propósito facilitar un entorno de aprendizaje creativo y participativo, donde los recursos didácticos, son delegados para el avance y enriquecimiento del proceso de la enseñanza aprendizaje. Además, se calificó la dinámica desde los espacios individuales, formativos, preventivos y correctivos, que expresan interacciones comunicativas específicas para el diseño y variación de los cuentos motores, que sirvan como orientación del docente hacia la atención a la enseñanza de los educandos del nivel preescolar.

Para aprovechar este aporte el docente debe utilizar de manera adecuada los recursos didácticos que le permitan emplear los cuentos motores en varios contextos educativos, donde se puedan ejecutar las actividades, siendo flexible para el estudiante, que decide cuándo realizar cada actividad de manera apropiada en el aula de clases.

En esta línea de pensamiento Gonzales (2014) destaca que “un material didáctico adquiere importancia en la medida que el docente le otorgue creatividad u originalidad en su diseño” (p.24). El objetivo del estudio, se centra en brindar alternativas y estrategias que accedan una orientación creativa en la construcción de recursos didácticos, para apoyar de manera efectiva los procesos de enseñanza en los niños de la fase preescolar.

Es posible afirmar que la educación actual se encuentra en un proceso de cambio y renovación, por ello la necesidad urgente de implementar la propuesta innovadora de los cuentos motores para mejorar la creatividad y la enseñanza de los niños de inicial. En esta aspiración de intervención efectiva hay que considerar que los recursos didácticos, tienen características comunicativas que se deben tomar en cuenta para el diseño de una propuesta educativa. Un ejemplo de propuesta, es la que se ofrece en esta obra, los cuentos motores para el desarrollo de la creatividad.

Según, Morocho (2013) menciona “los recursos didácticos son los medios que facilitan el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, a través de la observación, percepción, manipulación de los mismo” (p.24). Se pueden utilizar dentro del ambiente educativo para proporcionar las estrategias y destrezas, con el propósito de facilitar un ambiente de aprendizaje creativo, significativo en los niños del ciclo preescolar. El aula es un mundo, particular, concreto, cotidiano, que se caracteriza como un espacio único dentro del cual se efectúa la situación de enseñanza y aprendizaje en un tiempo determinado, donde los recursos se consideran como un apoyo pedagógico a partir del cual se refuerza el acto del educador y se perfecciona el proceso de aprendizaje del alumnado.

Para Gonzales (2014), “el factor pedagógico del material educativo, obliga al docente de aula a un análisis y comprensión integral” (p.30). Desde esta representación los recursos didácticos se convierten en herramientas de ayudas, estrategias, vías y acciones didácticas para que los cuentos motores sirvan para transferir la enseñanza aprendizaje a contextos diferentes. Además, se debe favorecer la interacción entre docente y estudiante, para estimular su creatividad, aprendizaje, satisfaciendo todas las expectativas e intereses de los niños en el aula.

3.1 El uso del recurso didáctico en el proceso educativo

El educador debe trabajar en el aula con el alumno, quien debe aprender buscar, procesar, interactuar y utilizar la información con el objetivo de solucionar problemas de manera creativa. La forma de aprender del estudiante consiste siempre en la enseñanza de las rutinas de pensamiento que permitirá el aprendizaje demostrativo, la comprensión de los contenidos y el desarrollo de sus competencias en el aula. El servicio educativo, está en el esquema de la tarea y del objetivo del educador, se trata de ayudar a los docentes para que no pierdan de vista su propuesta educativa de los cuentos motores, que sirven para integrar nuevas estrategias para enseñar en el aula.

Por lo tanto, Gonzales (2014), “el proceso educativo por ser una actividad racional, este guiado siempre por objetivos y competencias” (p.35). En un mundo interdependiente y globalizado, comprometidos consigo mismo y con los demás, es decir, formar personas con mentalidad abierta, nuevos conocimientos, veedores de la realidad de los seres humanos, para velar por el

cambio educativo y de contribuir en la creación de una propuesta innovadora como los cuentos motores para los niños del ciclo preescolar que les permitan renovar su enseñanza aprendizaje.

3.2 Estrategias para el uso adecuado del recurso didáctico

En los procesos educativos del nivel inicial, es importante el uso de recursos didácticos con buenas estrategias y técnicas para su enseñanza aprendizaje. La secuencia que el educador debe seguir para desarrollar estrategias de pensamiento en el aula.

- Adquirir el compromiso del estudiante de la necesidad de aprender.
- Describir la estrategia que queremos enseñar al estudiante.
- Modelar la estrategia educativa.
- Elaborar la estrategia de forma verbal y escrita.
- Planificar la estrategia por asignatura con diferentes contenidos de aprendizaje.
- Práctica permanente con ayuda al docente en el aula.
- Práctica con ayuda de sus compañeros y de manera autónoma.
- Evaluación sobre los dominios de las estrategias por asignatura.

El Gobierno Central del Ecuador a través del Ministerio de Educación (2015), “en este subnivel se trabajan las actividades desde la transposición didáctica, que se entiende como un proceso mediante el cual un saber sufre una serie de transformaciones adaptativas hasta un saber de enseñanza” (p.98). Muchas veces se ha visto en el proceso educativo, propuestas pedagógicas que son adaptadas a instrumentos de planificación únicamente como estrategia pretendida para cambiar y mejorar la enseñanza aprendizaje en el aula, donde el docente distribuya de manera efectiva el tiempo de enseñar a los niños.

Los métodos para enseñar las estrategias son muy variados, aunque destacan por su efectividad y mayor uso: la instrucción directa, el modelado metacognitivo y el trabajo en grupos colaborativos. En este sentido Goya (2019) comenta “la actualización y fortalecimiento curricular para la EGB, se sustenta en visiones de la pedagogía crítica que se fundamenta en el protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo en la interpretación y solución de problemas” (p.19). El aprendizaje de los estudiantes de inicial, se deben desarrollar por vías innovadoras, con propuestas didácticas, creativas y significativas que generan una mejor enseñanza de calidad a los estudiantes del nivel inicial.

La calidad de la enseñanza está muy asociada a los recursos didácticos utilizados, que constituyen un elemento esencial dentro del proceso educativo en la educación infantil, ya que facilitan la construcción de aprendizajes significativos mediante experiencias dinámicas, participativas y contextualizadas.

Uno de los desafíos más importantes en la práctica docente actual no radica únicamente en disponer de materiales o herramientas educativas, sino en la capacidad del educador para utilizarlos de manera creativa, pertinente y coherente con los objetivos pedagógicos. Cuando los recursos didácticos se integran adecuadamente en la planificación educativa, se transforman en verdaderos mediadores del aprendizaje que estimulan la curiosidad, la imaginación y la participación activa de los niños.

En este sentido, propuestas innovadoras como los cuentos motores representan una valiosa alternativa pedagógica, ya que permiten combinar el juego, el movimiento y la narrativa como estrategias que favorecen el desarrollo integral de los estudiantes. Por ello, el docente debe asumir un rol reflexivo e innovador que le permita adaptar los recursos didácticos a las necesidades del contexto educativo, promoviendo ambientes de aprendizaje más creativos, motivadores y significativos para los niños en la etapa inicial.



Capítulo IV

LOS CUENTOS MOTORES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD

4.1 Los cuentos motores en la educación infantil

Los cuentos motores constituyen un gran apoyo para muchos docentes de Educación Infantil para el desarrollo de la expresión corporal. La finalidad está en los contenidos a trabajar, las actividades que se pueden realizar y los recursos didácticos que se pueden emplear para la realización del mismo; y para que los docentes de Educación Inicial puedan utilizarlos en su aula para el cambio y mejora de la expresión corporal, la capacidad creativa y el desarrollo de la imaginación de los niños del preescolar.

Los cuentos refuerzan la capacidad de comprender e imaginar, por ello cuando se está atendiendo en el aula un cuento, los niños tienden a crearse la imagen de ser ellos los verdaderos actores de la historia. Esta condición de protagonista en el cuento motor se multiplica, ya que al niño se le integra plenamente en lo que se está contando y se hace protagonista principal activo al ir representado lo que en él se cuenta.

La finalidad del cuento motor es contribuir al desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral de los niños, es por ello que se integra como recurso didáctico. Por lo tanto, el cuento motor es un cuento jugado, un cuento vivenciado de una manera colectiva, creativa con unas características y unos objetivos propios que permiten mejorar el aprendizaje de los niños.

4.2 Importancia de los cuentos motores

La importancia de los resultados obtenidos en el diagnóstico del estudio, señalan que la aplicación de los cuentos motores en los procesos educativos, presentan notas elevadas en los contenidos de expresión corporal y un gran avance por parte de los estudiantes de inicial en las sesiones de trabajo, lo que da lugar a un progreso de la creatividad y de participación activa en los niños. Por su parte, Otones y López (2015) mencionan que “llevaron a cabo un programa para desarrollar la motricidad en niños a través de siete cuentos motores” (p.11). Los resultados adquiridos mostraron que los contenidos motrices se trabajan y estimulan con otros aspectos como la adaptación, motivación, la participación activa, la creatividad, la atención y los valores humanos.

Según Conde (2008), “los cuentos motores presentan una serie de particularidades que a su vez se pueden considerar beneficios” (p.11). Se detallan los importantes beneficios para la enseñanza de la niñez:

El cuento motor les permite a los niños interpretar cognitivamente y en acto seguido motrizmente, siendo un recurso útil para desarrollar la capacidad expresiva.

El cuento motor permite al estudiante del inicial expresar las fantasías que promueve el docente mediante sus contenidos, reforzando la capacidad de imaginar.

En el aula el niño cuando representa el cuento motor, se convierte en el protagonista absoluto del mismo.

Se favorece la apatía del egocentrismo del niño en el aula.

En este proceso se crean lazos de afectividad entre el docente que narra la historia y el alumno que escucha atentamente.



Capítulo V

DISEÑO METODOLÓGICO PARA EL ESTUDIO DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

El análisis de la creatividad motriz en la educación infantil exige un enfoque metodológico que permita comprender, de manera integral, la relación entre los recursos didácticos y el desarrollo de las capacidades motrices en los niños. En este sentido, el presente capítulo expone el diseño metodológico que orienta la investigación, destacando los elementos que permitieron identificar la problemática educativa, analizar las variables de estudio y fundamentar una propuesta pedagógica innovadora.

El punto de partida del estudio se centra en la identificación de una problemática relevante en el contexto educativo, caracterizada por el limitado uso de recursos didácticos en el aula, lo cual incide negativamente en el desarrollo de la creatividad motriz y en el rendimiento académico de los estudiantes. Esta situación evidencia la necesidad de analizar de forma sistemática las prácticas pedagógicas, con el propósito de comprender cómo la insuficiente incorporación de estrategias didácticas limita el desarrollo integral de los niños en la educación inicial.

En correspondencia con la problemática identificada, el estudio se orienta a analizar la influencia de los recursos didácticos en el desarrollo de la creatividad motriz, con el fin de diseñar un programa de intervención basado en cuentos motores dirigido a estudiantes del nivel inicial.

De manera específica, la investigación se propuso: analizar la incidencia de los recursos didácticos en los procesos educativos, estudiar las causas del

bajo desarrollo de la creatividad motriz en los niños y diseñar una propuesta pedagógica que contribuya a mejorar dichas habilidades.

Asimismo, el estudio se sustenta en una serie de hipótesis que orientan su desarrollo: en primer lugar, se plantea que el escaso uso de recursos didácticos limita el desarrollo de la creatividad motriz; en segundo lugar, se busca identificar las causas del bajo rendimiento motriz en los estudiantes; y finalmente, se proyecta que la implementación de cuentos motores generará mejoras significativas en el desarrollo de la creatividad motriz en el nivel inicial.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con alcance descriptivo y diseño no experimental, que posibilitó el estudio de los fenómenos en su contexto natural, describiendo las características del problema y estableciendo asociaciones entre los recursos didácticos y la creatividad motriz.

La investigación se presenta en esta obra se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica “Catorce de Junio”, ubicada en el cantón Vinces, en un contexto urbano marginal. La población estuvo constituida por 40 estudiantes del nivel inicial, con edades comprendidas entre los 4 y 5 años.

Dado el tamaño de la población, se trabajó con la totalidad de los sujetos mediante un muestreo no probabilístico de tipo censal, lo que permitió obtener una visión completa del fenómeno estudiado. Las características demográficas de la muestra, incluyendo edad y género, se presentan en la Tabla 1, mientras que el rendimiento académico en las diferentes áreas del currículo se detalla en la Tabla 2, lo que facilita una comprensión más precisa del contexto educativo analizado.

Tabla 1: Datos descriptivos de la muestra (edad y género). Fuente: Los autores.

CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES %
4 años de edad	25	62%
5 años de edad	15	38%
Género Masculino	18	45%
Género Femenino	22	55%

Tabla 2: Datos descriptivos de la muestra (rendimiento académico y frecuencia)

Fuente: Los autores

CATEGORÍAS	R	B	MB	EX
Expresión corporal y motricidad	10 (25%)	10 (25%)	18 (45%)	2 (5%)
Relaciones lógico matemáticas	9 (22%)	9 (22%)	19 (48%)	3 (8%)
Comprensión y expresión del lenguaje	11 (28%)	11 (28%)	17 (42%)	1 (2%)
Relaciones con el medio natural y cultural	10 (25%)	19 (48%)	9 (22%)	2 (5%)
Expresión artística	9 (22%)	8 (20%)	20 (50%)	3 (8%)
Convivencia	11 (28%)	7 (17%)	18 (45%)	4 (10%)
Identidad y autonomía	8 (20%)	10 (18%)	18 (45%)	4 (10%)

El estudio se centró en dos variables principales: los recursos didácticos y el desarrollo de la creatividad motriz. La primera fue abordada desde una perspectiva cualitativa mediante el seguimiento de las actividades pedagógicas en el aula, mientras que la segunda se evaluó a través del rendimiento académico de los estudiantes en diversas áreas formativas.

Para la recolección de datos se emplearon instrumentos como fichas de seguimiento a la práctica docente, registros académicos y cuestionarios estructurados dirigidos a los docentes. Estos instrumentos permitieron obtener información relevante sobre el uso de recursos didácticos y su impacto en el desarrollo motriz de los estudiantes. La descripción detallada de las variables y los instrumentos utilizados se presenta en la Tabla 3, lo que permite organizar y sistematizar la información obtenida.

Tabla 3: Descripción de instrumentos utilizados y variables. Fuente: Los autores.

EVALUACIÓN	VARIABLE	DESCRIPCIÓN DE LA VARIABLE
Seguimiento a clase educativa	Recursos Didácticos	Variable cualitativa (Nº de ficha de seguimiento)
Rendimiento Académico (Primer Quimestre)	Desarrollo de la creatividad motriz	Variable Ordinal Variable Cuantitativa (Expresión corporal y motricidad, Relaciones lógico matemáticas, Comprensión y expresión del lenguaje, Relaciones con el medio natural y cultural, Expresión artística, Convivencia, Identidad y autonomía)

El desarrollo del estudio se realizó bajo criterios éticos, contando con la autorización de las autoridades institucionales, docentes y padres de familia. La recolección de datos se llevó a cabo en un ambiente adecuado dentro de la institución educativa, garantizando condiciones que favorecieron la observación, el registro y el análisis de la información.

Durante este proceso, se recopilaron datos tanto cualitativos como cuantitativos relacionados con las variables de estudio, permitiendo obtener una visión clara de la problemática y del contexto educativo. Asimismo, se cuidaron aspectos como el tiempo, la organización y el ambiente de trabajo, con el fin de asegurar la calidad de los datos recolectados.

El análisis de la información se realizó mediante técnicas estadísticas descriptivas, utilizando frecuencias y porcentajes para interpretar los datos obtenidos. Este proceso permitió identificar tendencias relevantes relacionadas con el uso de recursos didácticos y el nivel de desarrollo de la creatividad motriz en los estudiantes.

En función de los objetivos planteados, se analizaron las variables de manera diferenciada: por un lado, se evaluó la influencia de los recursos didácticos a partir del seguimiento de las clases; por otro, se analizó el rendimiento académico como indicador del desarrollo motriz; y finalmente, se establecieron los elementos necesarios para el diseño de una propuesta pedagógica basada en cuentos motores.

El diseño metodológico desarrollado en este estudio permitió no solo comprender la problemática educativa desde una perspectiva científica, sino también generar bases sólidas para la intervención pedagógica. La articulación entre el análisis de variables, la recolección de datos y la interpretación de resultados evidenció la importancia de integrar los recursos didácticos como elementos clave en el desarrollo de la creatividad motriz.

Desde una perspectiva pedagógica, uno de los principales aportes de este enfoque metodológico radica en su capacidad para articular la investigación con la práctica educativa, permitiendo que los resultados obtenidos trasciendan el plano teórico y se proyecten en propuestas concretas de mejora. En este sentido, el diseño metodológico se configura como una herramienta fundamental para la transformación de la enseñanza, al promover estrategias innovadoras que responden a las necesidades reales de los niños en la educación inicial.



Capítulo VI

RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA INFLUENCIA DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA CREATIVIDAD MOTRIZ

El presente capítulo expone los principales resultados obtenidos a partir del análisis de las variables relacionadas con el uso de los recursos didácticos y el desarrollo de la creatividad motriz en los estudiantes del nivel inicial. A través de la interpretación de los datos recolectados, se busca comprender las dinámicas que influyen en los procesos de enseñanza-aprendizaje y fundamentar la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras, como los cuentos motores, en el contexto educativo.

6.1 Influencia de los recursos didácticos en los procesos educativos

En relación con el primer objetivo de la investigación, orientado a analizar la influencia de los recursos didácticos en los procesos educativos, los resultados evidencian que una proporción significativa de los estudiantes presenta dificultades en el desarrollo del lenguaje, particularmente en el habla. Como se observa en la Tabla 4, el 50% de los estudiantes manifiesta problemas en esta área, seguido por dificultades en la comprensión (25%) y en la expresión (13%), mientras que un porcentaje menor presenta dificultades en la articulación de sonidos o no evidencia problemas.

Estos resultados permiten inferir que las limitaciones en el desarrollo del lenguaje están estrechamente relacionadas con la escasa incorporación de recursos didácticos en el aula, lo cual afecta no solo la expresión verbal, sino

también el desarrollo de la creatividad motriz. En este sentido, la falta de estrategias pedagógicas dinámicas limita las oportunidades de los niños para interactuar, expresarse y construir aprendizajes significativos a través del movimiento.

Tabla 4: Influencia de los recursos didácticos. Fuente: Los Autores

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES %
Ítems 1	Comprensión	10	25%
	Expresión	5	13%
	Habla	20	50%
	Articular sonidos	3	6%
	Ninguno	2	6%
Total		40	100%

6.2 Importancia del desarrollo de la creatividad motriz

En relación con el segundo objetivo, enfocado en estudiar el bajo desarrollo de la creatividad motriz, los resultados obtenidos a partir de la percepción de los padres de familia reflejan una valoración altamente positiva hacia esta dimensión del desarrollo infantil. Tal como se presenta en la Tabla 5, el 63% de los encuestados se muestra totalmente de acuerdo con la importancia de desarrollar la creatividad motriz en los niños, mientras que el 25% manifiesta estar de acuerdo y un 12% se mantiene indiferente.

Tabla 5: Importancia de la creatividad motriz. Fuente: Los Autores

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES %
Ítems 1	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Indiferente	5	12%
	De acuerdo	10	25%
	Totalmente de acuerdo	25	63%
Total		40	100%

Estos hallazgos evidencian un consenso significativo sobre la relevancia de fomentar la creatividad motriz desde edades tempranas, lo que refuerza la necesidad de implementar estrategias pedagógicas adecuadas a las características

del desarrollo infantil. Asimismo, se pone de manifiesto la existencia de una brecha entre la importancia reconocida por los actores educativos y la aplicación efectiva de prácticas que promuevan dicha capacidad en el aula.

6.3 Implementación de cuentos motores como estrategia pedagógica

En correspondencia con el tercer objetivo, orientado al diseño e implementación de cuentos motores como estrategia para mejorar la creatividad motriz, los resultados reflejan una aceptación mayoritaria por parte de los padres de familia. Como se evidencia en la Tabla 6, el 81% de los encuestados está totalmente de acuerdo con la incorporación de esta propuesta en el contexto educativo, mientras que un 13% se muestra indiferente y solo un 6% expresa desacuerdo.

Table 6: Implemento de cuentos motores. Fuente: Los Autores

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES %
Ítems 10	Totalmente de acuerdo	32	81%
	En desacuerdo	3	6%
	Indiferente	5	13%
Total		40	100%

Estos resultados permiten afirmar que existe una alta disposición por parte de la comunidad educativa para adoptar estrategias innovadoras que integren el uso de recursos didácticos con el desarrollo del lenguaje y la creatividad motriz. En este sentido, los cuentos motores se posicionan como una alternativa pedagógica pertinente, capaz de enriquecer las experiencias de aprendizaje y responder a las necesidades identificadas en el proceso educativo.

En conjunto, los resultados obtenidos evidencian la estrecha relación entre el uso de recursos didácticos y el desarrollo de la creatividad motriz en la educación inicial. Asimismo, ponen de manifiesto la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales hacia enfoques más dinámicos, participativos y centrados en el estudiante. Desde una perspectiva pedagógica, estos hallazgos no solo permiten comprender la problemática existente, sino que también orientan la implementación de estrategias innovadoras, como los cuentos motores, que contribuyan a mejorar la calidad del aprendizaje y el desarrollo integral de los niños en sus primeras etapas educativas.



Capítulo VII

PROGRAMA DE CUENTOS MOTORES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ

La presente propuesta pedagógica surge como respuesta a los resultados obtenidos en el proceso investigativo, en los cuales se evidenció una relación significativa entre el uso de los recursos didácticos y el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de educación inicial. En este sentido, la intervención se sustenta en un enfoque neuroeducativo que reconoce la importancia de integrar aspectos como la percepción, la atención, las funciones ejecutivas y las habilidades creativas dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El análisis de los resultados permitió identificar que el bajo desarrollo de la creatividad motriz incide directamente en dificultades asociadas al lenguaje, particularmente en la expresión verbal, lo que reafirma la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan el desarrollo integral del niño. Asimismo, se evidenció que la limitada utilización de recursos didácticos en el aula influye negativamente en el rendimiento académico, afectando diversas áreas del aprendizaje.

En este contexto, se plantea la implementación de un programa de intervención basado en cuentos motores, concebido como una estrategia didáctica que integra el movimiento, la imaginación y la narrativa, permitiendo a los niños aprender a través de la experiencia corporal y la participación activa. Esta propuesta busca no solo fortalecer la creatividad motriz, sino también mejorar el desempeño académico y promover un aprendizaje significativo desde las primeras etapas educativas.

El programa de intervención se orienta al logro de los siguientes **objetivos**:

- Fortalecer el desarrollo de la creatividad motriz en los niños de educación inicial.
- Implementar el uso de cuentos motores como recurso didáctico dentro del aula.
- Sensibilizar a los docentes sobre la importancia de integrar estrategias creativas y motrices en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Estos objetivos responden a la necesidad de transformar la práctica pedagógica hacia enfoques más dinámicos, participativos y centrados en el estudiante.

Diseño metodológico del programa

El programa de intervención se desarrollará durante un periodo de un mes, organizado en cuatro sesiones, con una frecuencia semanal y una duración de 40 minutos cada una. Las actividades se llevarán a cabo dentro del horario escolar y estarán dirigidas a niños de 4 a 5 años del nivel inicial.

Cada sesión se estructura en tres momentos fundamentales: una fase inicial o de activación, una fase central orientada al desarrollo del cuento motor y una fase final destinada a la relajación y reflexión. Esta organización permite mantener una secuencia pedagógica coherente, facilitando la participación activa de los estudiantes y el logro de los objetivos planteados.

La metodología adoptada se caracteriza por su enfoque participativo, lúdico y experiencial, en el que el docente asume un rol mediador que orienta, guía y motiva el aprendizaje. Las actividades se desarrollan tanto de manera individual como grupal, promoviendo la interacción entre los estudiantes y favoreciendo el aprendizaje colaborativo.

Asimismo, el programa incorpora la participación de las familias mediante actividades complementarias en el hogar, lo que permite fortalecer el vínculo entre la escuela y el entorno familiar. Esta articulación favorece la continuidad

del aprendizaje y contribuye al desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños.

Estrategia de implementación

La implementación del programa contempla una organización progresiva de las actividades, en la que cada sesión se orienta al desarrollo de habilidades específicas relacionadas con la creatividad motriz. Durante la primera parte de cada semana, se trabajarán actividades enfocadas en la estimulación del movimiento y la creatividad, mientras que en el transcurso de la semana se reforzarán dichas habilidades mediante ejercicios complementarios.

De manera paralela, se incorporarán actividades grupales que fomenten la interacción social y el trabajo colaborativo, así como una actividad final participativa que permitirá evidenciar los aprendizajes adquiridos durante el programa. En todas las sesiones se prioriza la creación de un ambiente seguro, motivador y libre de presiones, donde los niños puedan expresarse con confianza y desarrollar su potencial creativo.

La colaboración entre docentes y familias constituye un elemento clave en la implementación del programa, por lo que se establecerán espacios de encuentro para socializar los objetivos, orientar las actividades y evaluar los avances alcanzados.

Organización de las actividades

Las actividades del programa se desarrollan en cuatro sesiones de intervención, distribuidas durante el primer parcial del quimestre académico. Estas sesiones combinan actividades individuales y grupales, realizadas tanto en el aula como en el hogar con el acompañamiento de los padres de familia.

Cada sesión incorpora un cuento motor como eje central de la actividad, a través del cual los niños participan en experiencias que integran el movimiento, la imaginación y la expresión corporal. Estas actividades permiten fortalecer habilidades motrices básicas, estimular la creatividad y promover la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

La estructura de las actividades responde a un enfoque pedagógico flexible, adaptado a las características y necesidades de los niños, lo que garantiza su pertinencia y efectividad en el contexto educativo.

Consideraciones finales de la propuesta

La implementación del programa de cuentos motores representa una alternativa pedagógica innovadora que responde a las necesidades identificadas en el contexto educativo. Desde una perspectiva pedagógica, esta propuesta permite transformar las prácticas tradicionales de enseñanza, incorporando estrategias que favorecen el aprendizaje activo, la creatividad y el desarrollo integral de los niños.

En este sentido, los cuentos motores se constituyen en un recurso didáctico de gran valor, ya que integran el juego, el movimiento y la narrativa como elementos esenciales para el aprendizaje en la educación inicial. Su aplicación en el aula no solo contribuye al desarrollo de la creatividad motriz, sino que también fortalece habilidades cognitivas, emocionales y sociales fundamentales para el crecimiento del niño.

De esta manera, la propuesta no solo representa una respuesta a la problemática identificada, sino que también se proyecta como una herramienta pedagógica con potencial para enriquecer la práctica docente y mejorar la calidad de la educación infantil.



ACTIVIDADES "CUENTOS MOTORES"

Actividad 1

PEPITO EL NÁUFRAGO



Figura 1: naufrago. Fuente: <http://www.pekelandia.com/wp-content/uploads/2013/06/naufrago.jpg>

Sesión: 1

Tiempo: 40 minutos

Estudiantes: 40 niños

Edad: 4 a 5 años Educación Inicial

Materiales: bancos suecos, bolas de periódico, loro como blanco, pelotas, pandero.

Objetivo: Desarrollar las capacidades perceptivo motrices: lateralidad, cuerpo, espacio, tiempo ritmo, estructura espacio temporal, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio dinámico.

Desarrollo de la actividad

1ª Parte inicial o puesta en marcha (10 minutos)

Descripción: Pepito era un niño muy extrovertido que un día decidió irse de casa porque se creía lo suficientemente mayor como para vivir él solo una gran aventura.

Nada más salir de su casa tuvo que correr un rato porque un perro le perseguía. (Corremos todos por el espacio sin chocar los unos con los otros) Para salvarse del perro se metió en una caja de madera. Como la caja era muy pequeña se tuvo que encoger muchísimo y ocupar el menor espacio posible. (Nos encogemos y nos hacemos lo más pequeño posible).

De pronto empezó a vibrar la caja, (todos vibramos en el suelo), y a dar saltos pequeños. (Damos pequeños saltos). Cuando Pepito salió de la caja estaba en la cubierta de un inmenso barco. Se oyó el ruido de los motores del barco y el sonido de una sirena que anunciaba el comienzo de un viaje. Pepito expresó su pánico y empezó a llorar. (Expresamos pánico y hacemos como que lloramos).

Nuestro aventurero no se había montado nunca en un barco así que comenzó a encontrarse mal y a caminar por la cubierta del barco muy mareado. (Caminamos como si estuviésemos mareados). De pronto se cayó por la borda al mar y como era de noche nadie se dio cuenta. (Todos nos tiramos al suelo como si nos cayéramos del barco y nadamos).

2ª Parte fundamental (20 minutos)

Pepito nadaba de un lado para otro y la corriente y las olas lo arrastraban de aquí para allá. (Nos desplazamos por el espacio, como si estuviéramos nadando

de un lado para otro. Damos giros empujados por las olas). Un delfín lo vio y fue a ayudarlo. Lo dejó en la orilla del mar y Pepito al ver la suerte que había tenido comenzó a dar saltos de alegría. (Damos saltos de alegría por todo el espacio hacia adelante, hacia un lado, hacia otro).

Al delfín le hacía mucha gracia ver a Pepito andando a cuatro patas por la orilla (andamos con cuatro apoyos). Con mucha tristeza Pepito se despidió del delfín y se adentró en el interior de la isla en la que se encontraba para buscar comida. Expresamos tristeza por dejar al delfín y nos despedimos.

Pepito era un niño al que le gustaba mucho estar en muy buena forma así que se puso a realizar unos ejercicios:

- Estirar una pierna hacia atrás y luego la otra.
- Correr por el espacio sin chocarse.
- Realizar giros sobre sí mismos.
- Nos tumbamos y hacemos con los pies en alto la bicicleta.
- Desplazamientos de puntillas y con el talón.

Tras realizar los ejercicios anteriores, pensó que podría hacer equilibrio con unos troncos. (Hacemos equilibrio pasando por encima de un banco sueco) De repente vio un pájaro muy grande que le estaba quitando la ropa, y debía espantarlo si no quería quedarse sin nada; por allí solo tenía piedras (bolas de papel) y muchos árboles (espalderas) por lo que Pepito se las avió para espantarlo. Hay un loro pegado en la pared. Pepito escuchó música: era la música de un pandero. Se acercó al sitio en el que se oía andando al ritmo de la música. Nos movemos al ritmo de la música.

Cuando llegó al sonido, vio a un niño de su misma edad, que estaba bailando la canción. Se saludaron con un poco de vergüenza y se presentaron el uno al otro. Nos saludamos mostrando vergüenza. El niño nuevo se llamaba Tito y había llegado a la isla de la misma forma que Pepito.

Tito tenía muchos materiales fabricados por él así que ellos dos se pusieron a jugar a montones de cosas.

- Llevar entre los dos la pelota sin que se caiga con diferentes partes del cuerpo (la barriga, la mano, el hombro, etc.)
- Se ponían uno delante de otro y se pasaban la pelota por arriba y por debajo.

3ª Parte final o vuelta a la calma (10 minutos)

Descripción

Como se encontraban un poco cansados decidieron jugar a otro juego. El juego de imitar a los animales que habían visto ese día en la isla.

Los animales eran un león, un delfín y un loro. Imitamos a los animales.

De repente, se escuchó un helicóptero y ellos se pusieron a buscar rápidamente palos del suelo para hacer una fogata y con el humo avisar a los pilotos del helicóptero de que estaban allí, pero los palos estaban liados por ramas y debían darse mucha prisa.

Desliamos las picas y las colocamos en el centro del aula.

Encendieron la fogata y no tardó en que los vieran.

Hicieron gestos y dieron gritos para que los vieran. Así que el helicóptero bajó y los salvó.

Una vez en casa Pepito le prometió a sus padres que no se iba a ir más de casa y que se iba a comportar como los niños de su edad.

Actividad 2

EL NIÑO QUE TENÍA MIEDO



Figura 2: el niño que tenía miedo de todo y de nada. Fuente: <http://rincondelecturas.com/lecturas/20065-el-nino-que-tenia-miedo-de-todo-y-de-nada/images/el-nino-que-tenia-miedo-de-todo-y-de-nada.png>

Sesión: 2

Tiempo: 40 minutos

Estudiantes: 40 niños

Edad: 4 a 5 años Educación Inicial

Materiales: Silbato - Pito

Objetivos: Identificar y expresar emociones: alegría, miedo y asombro. Desarrollar las Habilidades motrices básicas: desplazamiento, saltos, giros. Desarrollar las capacidades perceptivo motrices: lateralidad, estructura espacio

temporal, tiempo, espacio y cuerpo, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte inicial o puesta en marcha (10 minutos)

Descripción

Érase una vez un niño llamado Marcos que no le gustaba ir a la playa y esto sí que era una cosa rara porque la playa es muy bonita y agradable, con mucha arena para jugar y mucha agua para bañarse.

Sus padres estaban no podían entender qué le pasaba y por qué se ponía a patear y a gritar al colocarle el bañador y se lo llevaban con ellos a la playa. Un día que hacía un tiempo muy agradable sus padres se metieron en la tienda de campaña que habían puesto en la playa para colocarse sus bañadores.

Marcos tuvo miedo de que a él también se lo pusieran y se escapó en cuanto sus padres se metieron. Y se fue andando por la arena, sin girar la cabeza hacia atrás.

2ª Parte fundamental (20 minutos)

Marcos empezó a andar por la playa, luego aligeró el paso, después empezó a trotar y por último a correr con todas sus fuerzas para que su madre no lo pudiera ver. Y de este modo se encontró con una charca hermosísima. Las algas colgaban de sus bordes y el agua era azul y estaba muy clara y por todas partes nadaban unos seres muy pequeñitos con mucho brillo y con miles de colores. Marcos se quedó contemplándolo sin saber lo que eran, primero sobre un pie y luego sobre otro.

Marcos intentó pescar una de esas criaturas. Pero la charca estaba al otro lado y entre medio separaba un precipicio; por ello debió saltar lo más lejos posible. Una vez que pasó al lado de la charca, se acercó a ella, se puso de puntillas, lanzó su red y consiguió pescar a uno de esos extraños seres brillantes. ¡Se quedó asombrado al ver que había conseguido pescar un hada que vive en

el agua! El hada emitía unos raros sonidos, como si estuviese asustada. Vamos a imitarla.

De repente, otra hada salió de la charca suplicándole a Marcos que no se la llevara: -¡Por favor, por favor, suelta a mi amiga no te la lleves porque se moriría del susto!

Marcos lo comprendió porque sabía muy bien lo que era el miedo. De modo que la soltó. Pero el hada se había puesto mala y debían transportarla rápidamente a la charca. Entre dos alumnos debemos coger a otro y llevarlo al final del pabellón.

Seguidamente, se oyeron muchos gritos de alegría y unas pequeñas hadas salieron del agua y subiendo por todo su cuerpo lo abrazaban y lo acariciaban con sus bracitos mojados. Todos nos tocamos todas las partes del cuerpo nombrándolas para acariciar así a todas las hadas. Y empezaron a girar y a girar alrededor de él. Giramos sobre nosotros mismos.

-¡Métete en la charca a jugar con nosotras!- exclamó un hada.

-No, muchas gracias, me da miedo el agua de la playa y desearía que no me diera tanto miedo. Le respondió Marcos.

-¡Ya has deseado algo! Exclamaron las hadas del agua. Así que vamos a concederte tu deseo.

3ª Parte final o vuelta a la calma (10 minutos)

Así que para relajarse se tumbaron todos en el suelo y comenzaron a hacer una relajación respirando profundamente para tranquilizarse. Primero movían una mano, luego la otra, luego un pie, luego el otro, después las dos manos, los dos pies, la cabeza, la boca, el cuello hacia los lados, etc.

Finalmente, Pepito apareció de nuevo en la playa con sus padres y se bañaron juntos en el agua sin ningún temor.

Actividad 3

EL RELOJ DORMILÓN



Figura 3: hora de levantarse dormir. Fuente: <https://thumbs.dreamstime.com/z/hora-de-levantarse-dormir%C3%B3n-127807398.jpg>

Sesión: 3

Tiempo: 40 minutos

Estudiantes: 40 niños

Edad: 4 a 5 años Educación Inicial

Materiales: picas, ladrillos, cuerdas, aros, equipo de sonido, cd de música, silbato, pito.

Objetivos: Identificar y expresar emociones: tristeza y alegría. Desarrollar las Habilidades motrices básicas: desplazamiento, saltos, Fomentar trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros.

Desarrollo de la actividad:**1ª Parte inicial o puesta en marcha (10 minutos)****Descripción**

Todo ocurrió en Relojelandia, el país de los relojes, donde nacen todos, todos los relojes que existen en el mundo. Vivía entre todos los relojes del reino uno al que llamaban el reloj Dormilón. Porque desde que nació nunca había sido capaz de marcar bien la hora y como el tiempo no pasaba para él, siempre estaba durmiendo. Cada vez que se despertaba lloraba mientras pensaba muy tristemente: todos funcionan divinamente y en poco tiempo podrán marcharse al reino de los hombres, pero yo por dormir tanto tendré que quedarme aquí con todos los relojes rotos. Imitamos que lloramos.

Y pensando en los relojes antiguos se dispuso a andar lentamente. Imitamos a un anciano con su joroba, andando a cuatro patas, cojeando de un pie.

Mientras tanto, en el otro extremo del reino estaba Temporín (el mejor amigo de Dormilón) junto con el resto pueblo reunido con Agujín-tin-tin (el gran mago del país) para resolver el problema de Dormilón. Todos estaban sentados cuando de repente Agujín dijo: Hay que ir a Tuerquilandia. El que más rápido supere la prueba que les voy a poner tendrá que ir allí en busca de la aguja mágica del reloj que salvará a Dormilón.

La prueba consistía en pasar por debajo varias barras de reloj con cuatro apoyos, (picas sobre ladrillos atadas con una cuerda) después saltar en tres números (aros) y por último andar sobre una aguja del reloj muy fina (cuerdas).

Todos los habitantes del reino realizaron la prueba y el que más rápido la hizo fue Temporín quién se puso muy contento. Expresamos alegría. Así que Temporín comenzó su viaje hacia Tuerquilandia.

2ª Parte fundamental (20 minutos)

Pero para llegar a Tuerquilandia deberá ir a cinco países muy extraños y salir; cada país tiene una locura que contagia a todo el que entra y de la que es complicado deshacerse.

El primer país en el que penetró se llamaba Espacialandia. Era un país gigante, sin embargo, sus habitantes se desplazaban de un lado para otro únicamente por el centro del país, dejando todo lo demás vacío. Nos desplazamos únicamente por el centro del aula.

El segundo país era un país de nombre desconocido porque nadie había logrado salir de él. Cuando entró observó que todos los ciudadanos estaban por tríos y debían mantenerse en cinco apoyos, luego en cuatro, luego en tres y luego en dos. Vamos a jugar como en este país.

El tercer país se llamaba Flexibilandia. Todos los ciudadanos estaban impacientes por llegar a tocarse la punta de los dedos con las piernas rectas. Le resultaron muy difíciles estos ejercicios así que salió rápido de ese país.

El cuarto país se llamaba Numerín. Ya le quedaba menos. Este es el país de los números y los habitantes estaban todo el tiempo representando con su cuerpo el número que se decía por el megáfono, primero individualmente y luego en grupos de tres. Representamos corporalmente el número que diga el profesor, primero de pie y luego a vista de águila.

Y por fin llegó a Tuerqilandia donde estaba la aguja mágica. En él se oía una música y todos sus habitantes se movían al ritmo de esta. Cuando la música se detenía, todos se quedaban inmóvil por completo hasta que volvía a sonar la música. Cuando nadie se dio cuenta consiguió coger la aguja mágica y deseó con todas sus fuerzas ir a donde estaba Dormilón.

Su deseo se cumplió y cuando llegó hasta Dormilón este estaba dormido boca abajo y debía girarlo. Nos ponemos por parejas, uno se coloca boca abajo y el otro debe intentar darle la vuelta; después se cambian roles. Cuando por fin Dormilón estaba boca arriba, Temporín le dio la tuerca mágica y Dormilón empezó a moverse poco a poco.

El pueblo entero aplaudía y Dormilón no paraba de dar saltar de un lado para otro. Saltamos desplazándonos por el espacio.

3ª Parte final o vuelta a la calma (10 minutos)

Descripción

Cuando pasó un largo rato todos se fueron a dormir comenzando a relajarse:

Primero movía una mano, luego la otra, luego un pie, luego el otro, después las dos manos a la vez, las dos piernas a la vez. A continuación movía la boca, intentaba mover la nariz y por último el cuello.

Y así todos los habitantes de Relojelandia se quedaron dormidos, sabiendo que nuestro amigo Dormilón sería ya el primero en levantarse todos los días. Y colorín colorado este cuento se ha acabado

Actividad 4.

LOS NIÑOS EXPLORADORES



Figura 4: exploradores de dibujos animados vistiendo trajes diferentes.

Fuente:<https://previews.123rf.com/images/denispc/denispc1505/denispc150500072/40324143-grupo-de-ni%C3%B1os-exploradores-de-dibujos-animados-vistiendo-trajes-diferentes.jpg>

Sesión: 4

Tiempo: 40 minutos

Estudiantes: 40 niños

Edad: 4 a 5 años Educación Inicial

Materiales: ruedas, banco sueco, cofre con monedas, baúl, picas y pelotas.

Objetivos: Desarrollar las capacidades perceptivo motrices como la estructura espacio temporal, tiempo, espacio y cuerpo, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio. Desarrollar las habilidades motrices básicas: desplazamientos, lanzamientos. Fomentar trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte inicial o puesta en marcha (10 minutos)

Descripción

Agustín y sus amigos son unos exploradores que se han lanzado a la aventura sin saber lo que realmente se van a encontrar por el camino, son un grupo de niños y niñas que buscan un tesoro. Esta idea se les ocurre cuando el profesor les contó una historia real sobre el tesoro de una tribu antigua perdida en el bosque en una zona encantada. Esta tribu le quitaba todo lo que tenía a los barcos que intentaban hacerse con el control del bosque y siempre escondían el tesoro en un lugar secreto. Estos exploradores no sabían que los indios de la tribu habían puesto muchas trampas en su bosque y era muy difícil acceder a él si no eres un auténtico explorador.

Por fin han llegado los exploradores al bosque después de un viaje con muchas turbulencias, así que están un poco mareados. Nos desplazamos por el aula de un lugar a otro como si tuviésemos mareo.

Al bajar nos hemos encontrado con unas arenas movedizas (ruedas) que los

exploradores tendrán que ir saltando de forma rápida para no quedar atrapados.

Después del primer obstáculo y gran prueba de estos ingeniosos indios, tendremos que cruzar el río de orilla a orilla. Este río es muy peligroso porque tiene pirañas, pero por suerte la pasada noche hubo una gran tormenta y ha derribado un árbol (banco sueco) que nos servirá como puente.

2ª Parte fundamental (20 minutos)

Los exploradores ya han llegado a la gran prueba, el famoso laberinto del que tanto les había hablado el profesor, es un gran bosque encantado con diferentes árboles (picas) que si lo pasamos sobreviviremos todos. Para ello tendremos que esquivarlos, saltarlos o incluso pasar por debajo.

Una vez que pasaron el laberinto, este lanzó un hechizo a la mitad de la tripulación convirtiéndolos en cucarachas boca arriba. El resto, para poder salvar a sus compañeros deben darle la vuelta.

Por fin, rompieron este hechizo y pudieron continuar su aventura. Pero el laberinto, que es muy sabio y habiendo visto la facilidad con la que habían roto el hechizo los exploradores les lanzó uno aún peor.

Dos de los niños deben intentar abrazarse y el resto que está poseído debe impedir que esto ocurra. Para ello un alumno se colocará en un extremo del pabellón y otro en el otro. El resto de los alumnos se colocarán en el centro y deben impedir que se junten. Se realizará dos veces, la segunda vez con una berrera.

Finalmente han conseguido esquivar las famosas trampas pero aún queda la última para conseguir el tesoro. A la salida del laberinto hay una serie de cocos (pelotas) que deben ser lanzados e introducidos en el agujero (baúl). Al llegar a siete cocos, el cofre saldrá de ese agujero, se abrirá y conseguirán el ansiado tesoro.

3ª Parte final o vuelta a la calma (10 minutos)

Descripción

¡Por fin lo consiguieron! Era un cofre repleto de monedas de oro.

Los exploradores decidieron quedarse esa noche en el bosque para día siguiente emprender el camino de vuelta. Pero para no ser descubiertos por la tribu que allí habitaba tenían que esconderse, así que decidieron fabricarse una casa con unos materiales que había por allí. Por grupos de cinco deben construir una casa con los materiales que quieran.

Evaluación

1. Aplicación del programa de intervención: al final de cada sesión se evaluará el cómo se ha desarrollado la sesión y se recogerán las posibles incidencias que se hayan podido dar. Se evaluarán diferentes aspectos del procedimiento como:
 - Materiales y espacios adecuados para realizar la sesión.
 - Preparación y motivación del docente o familiar para el desarrollo de las actividades.
 - Adecuación de las actividades al número de estudiantes.
 - Tiempo adecuado para el desarrollo de la sesión.
2. Evaluación pre y post aplicación el programa para determinar la efectividad del mismo: previo a la aplicación del programa se analizarán los diferentes componentes de las sesiones de trabajo (recursos didácticos y desarrollo de la creatividad motriz), los patrones básicos de los cuentos motores para la creatividad motriz y se pondrá en relación con el rendimiento académico tomando de referencia las calificaciones del primer parcial del primer quimestre.

Para llevar a cabo la evaluación utilizaremos como nota las establecidas en la malla curricular del MINEDUC. Además de la Prueba de Observación de Educación Inicial. La evaluación se realizará a todos los alumnos de educación inicial de 4 a 5 años. Una vez ejecutado el programa se volverá a evaluar a todos los alumnos del nivel inicial y se

comprobarán si la aplicación del programa ha mejorado los resultados en las pruebas para el desarrollo de la creatividad motriz y si las calificaciones de este primer parcial han mejorado en relación a las calificaciones del grupo control.

3. Satisfacción del programa de intervención: se recogerá a través de un cuestionario, el nivel de satisfacción con las actividades del programa desarrolladas, al docente, a los padres y a los estudiantes de educación inicial.



Capítulo 8.

INSTRUCTIVO PARA DOCENTES Y FAMILIAS: ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DEL MOVIMIENTO Y LA IMAGINACIÓN EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

El presente capítulo tiene como propósito ofrecer orientaciones prácticas dirigidas tanto a docentes como a familias, reconociendo que el desarrollo del niño en la educación infantil es el resultado de una acción conjunta entre la escuela y el entorno familiar. En este sentido, se presentan estrategias que integran el movimiento y la imaginación como ejes fundamentales del aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de la creatividad motriz y de habilidades cognitivas, emocionales y sociales desde edades tempranas.

La articulación entre prácticas pedagógicas y dinámicas familiares permite potenciar experiencias significativas que trascienden el aula, consolidando un proceso educativo más coherente, participativo e integral. De esta manera, este capítulo busca brindar herramientas accesibles y aplicables que contribuyan a fortalecer el rol de los adultos como mediadores del aprendizaje, promoviendo entornos estimulantes donde el niño pueda explorar, expresarse y construir conocimiento a través del cuerpo y la imaginación.

Guía práctica para docentes: Implementación de cuentos motores en el aula de educación inicial.

La integración de los cuentos motores en la práctica pedagógica constituye

una estrategia didáctica innovadora que favorece el desarrollo de la creatividad motriz, el lenguaje y la participación activa de los niños. Su implementación en el aula requiere de una planificación consciente, en la que el docente asuma un rol mediador orientado a generar experiencias significativas de aprendizaje a través del movimiento, la imaginación y el juego.

En primer lugar, es fundamental que el docente organice el entorno de aprendizaje de manera adecuada, garantizando un espacio seguro, amplio y libre de obstáculos que permita el desplazamiento y la exploración motriz de los estudiantes. Asimismo, se recomienda disponer de materiales didácticos sencillos como aros, pelotas, telas, imágenes o recursos musicales, los cuales enriquecerán la experiencia educativa y estimularán la participación.

En relación con la planificación, el cuento motor debe ser seleccionado o diseñado considerando la edad, los intereses y las características del grupo. La estructura de la sesión debe organizarse en tres momentos: una fase inicial orientada a la motivación, una fase central en la que se desarrolla la narración acompañada de acciones motrices y una fase final destinada a la relajación y reflexión. Esta secuencia favorece la organización del aprendizaje y permite que los niños transiten de manera progresiva por la experiencia educativa.

El rol del docente resulta determinante en este proceso, ya que debe actuar como guía, facilitador y motivador, promoviendo la participación activa, valorando las iniciativas de los estudiantes y adaptando las actividades según sus ritmos y necesidades. Es importante evitar prácticas rígidas o excesivamente directivas que limiten la creatividad, favoreciendo en su lugar la exploración libre y la expresión corporal.

Durante el desarrollo de la sesión, se recomienda integrar el movimiento con la narrativa, permitiendo que los niños representen acciones, personajes y situaciones a través de su cuerpo. Esta interacción entre el lenguaje y el movimiento fortalece tanto las habilidades motrices como las capacidades cognitivas y comunicativas.

Finalmente, la evaluación debe ser concebida como un proceso formativo, centrado en la observación del desempeño del niño, su nivel de participación, su creatividad y su capacidad de interacción. Más que valorar resultados, se debe

priorizar el proceso de aprendizaje, reconociendo los avances individuales y fomentando la confianza en sí mismos.

De esta manera, los cuentos motores se consolidan como una herramienta pedagógica que permite transformar el aula en un espacio dinámico, creativo y significativo, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes en la educación inicial.

FICHAS DE CUENTOS MOTORES PARA LA APLICACIÓN EN EL AULA

FICHA 1: “EL VIAJE POR LA SELVA MÁGICA”



Edad: 4-5 años

Duración: 40 minutos

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz, la imaginación y la expresión corporal mediante la exploración de movimientos básicos.

Materiales: Aros, cuerdas, imágenes de animales, música ambiental.

Descripción

Desarrollo (30 min) Los niños representan: El docente introduce la actividad a través de una narrativa motivadora que capte la atención de los niños y despierte su imaginación. Puede comenzar utilizando un tono expresivo y elementos visuales o sonoros, por ejemplo:

“Hoy vamos a emprender un viaje muy especial... nos adentraremos en una selva mágica donde viven muchos animales. ¿Están listos para convertirse en exploradores?”

A partir de esta introducción, el docente invita a los niños a imaginar el entorno de la selva, describiendo elementos como árboles altos, sonidos de aves, el viento y los animales que habitan en ella. Para enriquecer la experiencia, se pueden utilizar sonidos ambientales o imágenes que ayuden a contextualizar la actividad.

Seguidamente, se inicia una fase de calentamiento corporal basada en la imitación de movimientos suaves y progresivos, vinculados con los elementos del entorno natural. Por ejemplo:

- Estirarse hacia arriba como si fueran árboles altos movidos por el viento.
- Balancear los brazos suavemente como hojas que se mueven.
- Caminar despacio como si exploraran un camino desconocido en la selva.
- Imitar sonidos de animales como pájaros, monos o insectos.
- Caminar como elefantes (pasos fuertes)

- Saltar como ranas
- Trepas como monos (simulado)
- Gatear como tigres

Se integran obstáculos con aros y cuerdas.

Estas actividades permiten preparar el cuerpo para el movimiento, al mismo tiempo que estimulan la imaginación, la atención y la disposición emocional de los niños. Es importante que el docente motive constantemente la participación, valide las respuestas de los estudiantes y genere un ambiente de confianza y disfrute.

Cierre (10 min) Relajación: “La selva se duerme”. Respiración profunda y estiramientos suaves.

Evaluación: Observación de coordinación, participación y creatividad.

FICHA 2: “AVENTURA EN EL ESPACIO”



Edad: 4-5 años

Duración: 40 minutos

Objetivo: Estimular el equilibrio, la orientación espacial y la creatividad motriz.

Materiales: Cartulina (planetas), música espacial, telas.

Descripción

Desarrollo (30 min)

El docente inicia la actividad introduciendo a los niños en una experiencia imaginativa mediante una narrativa motivadora que estimule su curiosidad y participación. Puede comenzar diciendo con entusiasmo: “Hoy nos convertiremos en astronautas y viajaremos al espacio... subiremos a una nave espacial y exploraremos planetas, estrellas y meteoritos. ¿Están listos para despegar?”

A partir de esta introducción, el docente invita a los niños a imaginar el entorno espacial, describiendo elementos como el cielo oscuro lleno de estrellas, los planetas flotando y la sensación de estar en gravedad cero. Para enriquecer la experiencia, se pueden incorporar sonidos suaves del espacio o música ambiental.

Seguidamente, se inicia una fase de calentamiento corporal basada en movimientos lentos y controlados, simulando la ingravidez característica del espacio. El docente guía a los niños en las siguientes acciones:

Caminar lentamente como astronautas, dando pasos largos y pausados, como si flotaran dentro de la nave espacial.

Saltar entre planetas, realizando pequeños saltos controlados, imaginando que pasan de un planeta a otro sin gravedad.

Girar como meteoritos, moviendo el cuerpo suavemente en círculos, manteniendo el equilibrio y controlando la velocidad.

Flotar con telas, utilizando telas ligeras para simular el movimiento en el espacio, moviendo los brazos lentamente como si estuvieran suspendidos en el aire.

Durante esta fase, el docente debe acompañar con indicaciones claras, motivar constantemente y reforzar la imaginación de los niños, permitiéndoles explorar libremente sus movimientos. Esta actividad no solo prepara el cuerpo para el desarrollo posterior, sino que también estimula la coordinación, el equilibrio, la atención y la creatividad.

Cierre (10 min) “Regresamos a la Tierra”. Relajación con respiración guiada.

Evaluación: Control corporal, creatividad y seguimiento de instrucciones.

FICHA 3: “EL REINO DE LOS CUENTOS”



Edad: 4-5 años

Duración: 40 minutos

Objetivo: Fomentar la expresión corporal y el lenguaje mediante la dramatización.

Materiales: Coronas, capas, música, imágenes de personajes.

Descripción

Inicio (10 minutos)

El docente introduce la actividad mediante una narrativa motivadora que estimule la imaginación y el interés de los niños: "Hoy entraremos a un reino mágico lleno de castillos, dragones, hadas y valientes caballeros... cada uno de ustedes podrá elegir qué personaje quiere ser en esta gran aventura."

A partir de esta introducción, el docente invita a los niños a imaginar el entorno del reino, describiendo elementos como castillos, bosques encantados, caminos de piedras y criaturas mágicas. Luego, se les da la oportunidad de elegir un personaje (príncipe, princesa, hada, dragón, caballero), promoviendo la toma de decisiones y la identificación con el rol.

Se inicia un calentamiento suave a través de movimientos básicos relacionados con los personajes, preparando el cuerpo para la actividad principal y favoreciendo la conexión entre imaginación y movimiento.

Desarrollo (20 minutos)

Durante esta fase, el docente guía una historia dramatizada en la que los niños representan a sus personajes a través del movimiento y la expresión corporal. Se integran las siguientes acciones motrices:

- Caminar como reyes o reinas: Los niños caminan lentamente con postura erguida, levantando la cabeza y moviendo los brazos con elegancia, como si recorrieran su reino saludando a sus habitantes.
- Volar como hadas: Realizan movimientos suaves y ligeros con los brazos extendidos, desplazándose por el espacio como si flotaran, simulando el vuelo con gestos delicados y coordinados.
- Rugir como dragones: Adoptan posturas más amplias y expresivas, abriendo los brazos y emitiendo sonidos fuertes, simulando la presencia

de un dragón poderoso que protege el castillo.

- Correr como caballeros: Se desplazan con energía y control, simulando que recorren el reino en busca de aventuras, manteniendo el equilibrio y la coordinación.

El docente va narrando la historia de manera progresiva, por ejemplo:

“El reino está en peligro y los caballeros deben recorrer el bosque... las hadas vuelan para ayudar... los dragones protegen el castillo...”

De esta forma, los niños no solo ejecutan movimientos, sino que participan activamente en una historia que integra el lenguaje, la imaginación y la motricidad.

Cierre (10 min) “Descansamos en el castillo”. Relajación y diálogo breve.

Evaluación: Expresión, participación y creatividad narrativa.

FICHA 4: “EXPLORADORES DEL MAR”



Edad: 4-5 años

Duración: 40 minutos

Objetivo: Desarrollar habilidades motrices básicas y la imaginación a través del juego simbólico.

Materiales: Telas azules, pelotas, sonidos del mar.

Descripción

Inicio (10 minutos)

El docente introduce la actividad mediante una narrativa motivadora que invite a los niños a imaginar un entorno marino:

“Hoy nos convertiremos en exploradores del océano... vamos a sumergirnos en el mar para descubrir peces, delfines, cangrejos y muchas criaturas maravillosas. ¿Están listos para esta aventura?”

A continuación, se invita a los niños a cerrar los ojos por unos segundos mientras el docente describe el ambiente: el sonido de las olas, el movimiento del agua, los colores del océano y los animales marinos. Se pueden utilizar sonidos del mar o música suave para enriquecer la experiencia sensorial.

Posteriormente, se inicia un calentamiento corporal mediante movimientos suaves que simulan el vaivén del agua:

- Balancear el cuerpo de un lado a otro como si fueran olas.
- Mover los brazos lentamente imitando el flujo del agua.
- Caminar despacio como si estuvieran dentro del mar.

Estos ejercicios preparan el cuerpo, estimulan la concentración y conectan la imaginación con el movimiento.

Desarrollo (20 minutos): En esta fase, el docente guía a los niños a través de una experiencia motriz basada en la exploración del océano, integrando diferentes movimientos y roles:

- Nadar como peces:

Los niños se desplazan por el espacio moviendo los brazos de forma alternada, simulando el nado. Se les puede pedir que naden rápido o lento, o que cambien de dirección como si evitaran obstáculos.

- Deslizarse como cangrejos:

Adoptan una posición baja y se desplazan lateralmente, imitando el movimiento característico de los cangrejos. Esto favorece la coordinación y el control corporal.

- Saltar como delfines:

Realizan pequeños saltos con ambos pies, levantando los brazos como si emergieran del agua. Se puede integrar la consigna de “saltar alto y caer suavemente”.

- Flotar como medusas:

Los niños se mueven lentamente, con movimientos suaves y ondulantes de brazos y cuerpo, simulando la flotación en el agua. Se pueden usar telas ligeras para reforzar esta sensación.

Durante la actividad, el docente puede enriquecer la experiencia con una narrativa continua, por ejemplo:

“Estamos nadando entre peces de colores... ahora vemos un grupo de delfines saltando... cuidado, hay cangrejos en la arena... ahora flotamos tranquilos como medusas...”

Además, se incorpora un momento de juego libre guiado, donde los niños pueden elegir cómo moverse dentro del “océano”, utilizando los materiales

disponibles (telas, pelotas, etc.), promoviendo la creatividad y la autonomía.

Cierre (10 minutos): “Regresamos a la orilla”.Relajación con sonidos del mar.

El docente guía el retorno a la calma con la frase: “Nuestro viaje termina... regresamos lentamente a la orilla.”

Se realizan ejercicios de relajación acompañados de sonidos del mar:

- Respiraciones profundas (inhalar como si tomaran aire fresco del mar, exhalar lentamente).
- Movimientos suaves de estiramiento.
- Permanecer acostados o sentados imaginando las olas.

Se puede finalizar con una breve reflexión:

“¿Qué animal les gustó más imitar? ¿Cómo se sintieron en el mar?”

Evaluación.

La evaluación se realiza mediante observación directa, considerando:

Evaluación:Creatividad, coordinación y participación.

- Nivel de participación activa
- Creatividad en la representación de movimientos
- Coordinación motriz
- Capacidad de seguir instrucciones y expresar ideas

GUÍA DE ORIENTACIÓN PARA PADRES DE FAMILIA

Estrategias para estimular la creatividad motriz en el hogar

El desarrollo de la creatividad motriz en la infancia no se limita al entorno escolar, sino que se fortalece significativamente en el hogar, donde los niños tienen la oportunidad de explorar, jugar y aprender en un ambiente afectivo y seguro. En este sentido, la participación de la familia resulta fundamental para complementar las experiencias educativas y favorecer el desarrollo integral del niño.

Es importante que los padres promuevan espacios donde el movimiento sea parte natural de la vida cotidiana, permitiendo que los niños corran, salten, bailen y jueguen libremente. Estas actividades no solo contribuyen al desarrollo físico, sino que también estimulan la imaginación, la creatividad y la expresión emocional.

Asimismo, el juego debe ser concebido como una herramienta de aprendizaje. A través de la creación de historias, la representación de personajes o la imitación de situaciones, los niños desarrollan habilidades motrices y cognitivas que fortalecen su capacidad de comprender y transformar su entorno. En este proceso, los padres pueden acompañar de manera activa, participando en las actividades y motivando al niño a explorar nuevas formas de expresión.

La creatividad debe ser estimulada mediante la libertad de acción, evitando imponer reglas rígidas o limitar la iniciativa del niño. Es fundamental valorar sus ideas, respetar su ritmo de aprendizaje y reforzar positivamente sus logros, generando un ambiente de confianza que favorezca su desarrollo personal.

De igual manera, la colaboración entre la familia y la institución educativa resulta clave para potenciar el aprendizaje. Dar continuidad en casa a las actividades propuestas por el docente, mantener una comunicación constante y participar en el proceso educativo contribuye a fortalecer las habilidades del niño y a consolidar su desarrollo integral.

En este contexto, el hogar se convierte en un espacio complementario de aprendizaje, donde el juego, el movimiento y la interacción familiar permiten que los niños desarrollen su creatividad motriz de manera natural, significativa y enriquecedora.

Orientaciones prácticas para la aplicación en el hogar

Con el propósito de facilitar la aplicación de estas estrategias en el entorno familiar, se presentan a continuación algunas recomendaciones prácticas que

permiten a los padres incorporar el desarrollo de la creatividad motriz en la vida cotidiana de los niños:

- Establecer rutinas de juego activo: dedicar al menos 20 a 30 minutos diarios a actividades que involucren movimiento, como bailar, saltar, correr o juegos de imitación.
- Crear espacios seguros de exploración: adaptar un área del hogar donde el niño pueda moverse libremente sin riesgos, utilizando materiales simples como cojines, telas o juguetes.
- Integrar la imaginación en el juego: proponer historias sencillas como “viajar al espacio”, “explorar la selva” o “ser animales”, donde el niño represente acciones mediante su cuerpo.
- Utilizar materiales cotidianos: emplear objetos del hogar como cajas, pelotas, sábanas o utensilios para enriquecer el juego y estimular la creatividad.
- Acompañar sin dirigir excesivamente: permitir que el niño tome decisiones durante el juego, evitando imponer reglas estrictas que limiten su espontaneidad.
- Valorar el proceso más que el resultado: reconocer el esfuerzo, la participación y la creatividad del niño, reforzando su confianza y motivación.

Actividades sugeridas para realizar en casa

- Juego de imitación de animales: caminar como oso, saltar como rana o volar como pájaro.
- Cuentos motores familiares: crear una historia donde el niño sea protagonista y represente acciones (correr, esconderse, saltar).
- Circuitos motrices caseros: organizar recorridos con obstáculos utilizando cojines, sillas o cuerdas.

- Baile creativo: escuchar música y permitir que el niño se exprese libremente con movimientos corporales.

Estas actividades favorecen la coordinación, el equilibrio, la imaginación y el vínculo afectivo entre padres e hijos.



REFERENCIAS

Conde, J. (2008). Cuentos Motores (3 ed., Vol. II). Badalona: Paidotribo.

Gonzales, M. D. (2014). El material didáctico y su influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes. Lima - Perú.

Goya, Z. E., & Goya, Z. Y. (2019). Los recursos didácticos en la calidad del aprendizaje significativo. Universidad de Guayaquil. Guayaquil - Ecuador.

MINEDUC. (2015). Ministerio de Educación - Actualización Curricular. Quito

Morocho, N. (2013). Los recursos didácticos. Ambato - Ecuador.

Moya López, C. F., López Tobar, F. R., Sánchez Pantoja, E. N., Montero Morejón, J. S., & Guachi Toapanta, C. F. (2024). Fundamentos psicológicos y pedagógicos del aprendizaje en la infancia. Revista Científica Internacional Arandu UTIC, 11(2), 3675-3692. <https://doi.org/10.69639/arandu.v11i2.518>

Otones, R., & López, V. (2015). Un programa de cuentos motores para trabajar la motricidad en educación infantil. Resultados encontrados. La peonza, 9, 27-44.

LA CREATIVIDAD MOTRIZ EN EL AULA INFANTIL:

UNA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA BASADA EN CUENTOS MOTORES

Katerin Estefanía Chavez Palacios

Stalina Moran Castro

Pacha del Rocio Herrera Vera

Doménica Emperatriz Vera Olaya

Melany Damaris Vargas Sánchez

Elena Estefanía Bustamante Zurita

La educación infantil constituye una de las etapas más trascendentales en el desarrollo integral del ser humano. Durante los primeros años de vida se establecen las bases del pensamiento, la creatividad, la expresión corporal y las habilidades sociales que acompañarán al individuo a lo largo de su trayectoria educativa y personal. En este contexto, los docentes enfrentan el desafío permanente de diseñar experiencias pedagógicas que no solo transmitan conocimientos, sino que también estimulen la curiosidad, la imaginación y la capacidad de los niños para explorar el mundo a través del movimiento y la interacción con su entorno.

ISBN: 978-9942-626-47-9



9 789942 626479


EDICIONES
GESICAP

