



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION BÁSICA



DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO
DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

PROBLEMA

LÚDICA Y SU APORTE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE 4º BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDÓN DE LA PARROQUIA CLEMENTE BAQUERIZO CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA DE LOS RÍOS

AUTORA:

VECILLA OCHOA GLENDA AMANDA

TUTORA:

MGS. SÁNCHEZ SALAZAR TANYA DEL ROCÍO

BABAHOYO – MARZO 2023



RESUMEN

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MEDIANTE LA APLICACIÓN DE TÉCNICAS LÚDICAS el trabajo de investigación en la escuela Francisco Huerta Rendón me llevo a conocer a docentes que no poseían la creatividad al momento de impartir sus clases, ya que los estudiantes se encontraban desanimados y con baja autoestima, recordemos que el docente es el reflejo de entusiasmo y amor al momento de impartir sus clases para que los educandos adquieran los aprendizajes significativos por lo cual es imparte aplicar la creatividad con técnicas lúdicas.

El desarrollo global de los niños y niñas se logra a través de la aplicación de estrategias metodológicas que sean significativas siguiendo como lineamiento la lúdica, siendo este uno de los ejes transversales de la educación general básica, por tal motivo es de gran importancia promover en nuestra práctica diaria actividades lúdicas como herramientas eficaces y eficientes en la enseñanza dentro de diferentes contextos de aprendizajes.

Considerando que las actividades lúdicas son las mejores tácticas para lograr adquirir el nuevo conocimiento, el mismo que se obtendrá de manera natural, eficaz en un ambiente cálido y ameno donde los estudiantes se sentirán muy animados en aprender y crear. Sin duda alguna los infantes del cuarto grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” aprenden con mayor facilidad a través de actividades lúdicas las cuales deben ser planeadas de manera pedagógica por el docente tomando en cuenta que los niños son los principales protagonistas de la educación, respetando su nivel de aprendizaje y su edad cronológica.

En nuestro país es parte del plan decenal vigente la universalización de la educación inicial como un elemento prioritario y ratificado en la constitución del 2008 y en la LOEI por lo tanto se está tomando en cuenta el mejoramiento e implemento de actividades ya que es importante el perfeccionamiento de todas las áreas del desarrollo del estudiante. Realizando esta investigación documental se adquiere destrezas y competencias investigativas y profesionales que permitan dar solución a los problemas del aula.

PALABRAS CLAVES: DOCENTES, ESTUDIANTES, CREATIVIDAD, SOCIALIZACIÓN, TÁCTICAS, AMOR

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF CREATIVITY THROUGH THE APPLICATION OF LEISURE TECHNIQUES the research work at the Francisco Huerta Rendón school led me to meet teachers who did not have creativity at the time of teaching their classes, since the students were discouraged and with low self-esteem, remember that the teacher is the reflection of enthusiasm and love at the time of teaching their classes so that students acquire meaningful learning, which is why it is imparted to apply creativity with playful techniques.

The global development of boys and girls is achieved through the application of methodological strategies that are meaningful following the playful guideline, this being one of the transversal axes of basic general education, for this reason it is of great importance to promote in our daily practice of playful activities as effective and efficient teaching tools within different learning contexts.

Considering that recreational activities are the best tactics to acquire new knowledge, the same that will be obtained in a natural and effective way in a warm and pleasant environment where students will feel very encouraged to learn and create. Undoubtedly the infants of the fourth grade of basic general education of the Educational Unit "Francisco Huerta Rendón" learn more easily through recreational activities which must be planned pedagogically by the teacher taking into account that children are the main protagonists of education, respecting their level of learning and their chronological age. In our country, the universalization of initial education is part of the current ten-year plan as a priority element and ratified in the 2008 constitution and in the LOEI, therefore, the improvement and implementation of activities is being taken into account since it is important to improve from all areas of student development. By carrying out this documentary investigation, investigative and professional skills and competencies are acquired that allow solving classroom problems.

KEY WORDS: TEACHERS, STUDENTS, CREATIVITY, SOCIALIZATION, TACTICS, LOVE

INTRODUCCIÓN

Este proyecto se realizará con la finalidad de facilitar estrategias para desarrollar la creatividad mediante la aplicación de Técnicas Lúdicas dentro del salón de clases en el cual se beneficiaran los estudiantes del cuarto año EGB de la escuela “Francisco Huerta Rendón” del cantón Babahoyo, provincia de los Ríos.

Una de las principales estrategias es aplicar la creatividad dentro del aula de clases para llamar la atención y empeño en captar los nuevo conocimientos del educando a través de diversas actividades de creación y motivación ya que como docentes somos ejes de la creatividad ante nuestro sistema educativo así el individuo se motiva en captar los aprendizajes que garanticen su formación sistémica.

La disposición hacia una educación más práctica, útil, realista, efectiva y científica que reconozca el verdadero desarrollo de los niños y niñas para la vida. La intervención de la familia es importante en los procesos de aprendizaje de los educandos, ya que ejercen influencia en las actitudes que asumen los infantes frente al aprendizaje.

Es necesario trabajar en clase como parte de la rutina diaria actividades motivacionales que llamen el interés del educando hacia una educación de calidad y calidez. Se fundamenta la actividad lúdica la cuál es concebida como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea, para aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y reglas a las que deben sujetarse en la sociedad y al entorno en el cual se desarrollaran. La educación es fundamental en nuestra sociedad, ponerle amor y empeño a nuestras actividades docente que nos permita llegar con el aprendizaje significativo a nuestros educando.

La participación de los padres de familia dentro del aprendizaje de los estudiantes está establecido como un punto favorable ya que el estudiante refuerza en casa lo aprendido dentro del aula por lo tanto se invita a que los padres de familia conozcan de la aplicación de la lúdica en el aprendizaje de sus representados de esta manera dar continuidad a los aprendizajes adquiridos en el aula de clase y que el estudiante reconozca de manera placentera los dos espacios Escuela y Hogar como verdaderos ambientes de aprendizaje.

JUSTIFICACIÓN

La educación preescolar es la base de los futuros aprendizajes dentro de la etapa de educación de los niños y niñas, por ello y ante la importancia de fortalecer la educación inicial “La lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación preescolar e incorporarlo en el Cuarto año de educación básica como son: la integralidad, participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual” (ChuicoPardo, 2017).

La teoría pedagógica actual enfatiza la necesidad de aplicar con más intensidad actividades lúdicas como proceso educativo formal. El escaso desarrollo de habilidades y destrezas en los pequeños es ocasionado por estrategias inadecuadas debido a la insuficiente preparación del docente dando por manifiesto el poco interés en el aprendizaje, además es producido por la escases de material didáctico acorde a la edad y necesidad de los infantes, la falta de actividades lúdicas no permite el perfeccionamiento de la creatividad, inteligencia, coordinación y el proceso de interés hacia nuevos conocimientos.

Al revisar diferentes fuentes bibliográficas sobre el problema encontrado, se pudo realizar un análisis en el cual se ha determinado que las actividades lúdicas son muy importantes en la educación inicial y una de las mejores estrategias metodológicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas en los niños y niñas.

Para solucionar el problema se propone realizar actividades lúdicas atractivas e innovadoras que desarrollen la capacidad de actuar, de imaginar, de crear y de aprender a través de lo lúdico, siendo de gran ayuda para el docente y un aporte para la educación.

OBJETIVO GENERAL

Determinar la lúdica y su aporte en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

SUSTENTO TEÓRICO

Este proyecto a realizarse es un proyecto factible donde se tomará como referencia el estudio bibliográfico de diferentes autores que hayan aportado información valiosa en cuanto las técnicas lúdicas y a su vez las soluciones para un buen desempeño académico en el área de educación.

La creatividad

La educación es uno de los medios más poderosos para la transformación, debido a que por medio de esta, los seres humanos tienen la oportunidad de participar en un proceso que facilita el desarrollo de sus potencialidades y la adquisición de capacidades, para luego, utilizarlas en una contribución positiva para la sociedad. Por lo tanto, el propósito de la educación es propiciar un ambiente físico, emocional, intelectual y espiritual que contribuya plenamente al desarrollo de habilidades del educando donde se le permita experimentar el gozo de llegar a comprender diferentes aspectos de la realidad aplicando este conocimiento en beneficio propio y de su entorno. La creatividad es una habilidad del ser humano que contribuye con su formación y se define de la siguiente manera “La creatividad es producto y resultado de un proceso realizado por el individuo influido por otros y las circunstancias que le rodean” (Delgado, Pérez y Barba, 2019), comprendiéndose como un componente parte de un proceso, en este caso la educación.

Existen diferentes definiciones sobre lo que es la creatividad, y aún más sus características de desarrollo en el ser humano, tomando en cuenta que esta es una cualidad que se desarrolla de manera irregular entre las personas y está fielmente ligada a las costumbres y a la cultura de cada grupo social, es así que se puede definir estas características tomando en cuenta el criterio del siguiente autor; “la creatividad puede ser potenciada o bloqueada de muchas maneras. Nuestro planteamiento de la creatividad es

incremental, opuesto al de aquellos que consideran que la creatividad de una persona queda determinada a una edad temprana” (Valqui, 2009) Es así que se puede entender que la creatividad es una cualidad que no se desarrolla de manera lineal es decir que no en todas las personas se desarrollan en el mismo tiempo y en la misma etapa de vida además que pueden existir personas muchísimo más creativas y creativas sólo en ciertas áreas y en otras áreas no tanto.

Pero se puede establecer que todo ser humano es un ser creativo pues en todos se desarrollan la curiosidad como característica del descubrimiento y desde allí se puede establecer que se desarrollan ciertas características del ser humano por emprender de manera autónoma o colectiva ciertos proyectos que impliquen la aplicación del ingenio. Pero también existe la particularidad de que y la creatividad no es puesta en práctica de manera cotidiana o constante esta será una habilidad que poco a poco irá disminuyendo en el individuo. Partiendo de la premisa de que todos somos Creativos siempre que estemos en nuestro elemento, La misión de la escuela es proporcionar el contexto adecuado para Favorecer dicho desarrollo, en cuanto a si la creatividad es educable, No es una cualidad que se enseñe sino que Hay que enseñar a permitirse ser creativo, Cameron 1992 citado por (Swift, 2015).

El desarrollo de la creatividad no se da de manera intuitiva en el ser humano sino que depende de ciertos factores que incentivan la aplicación de esta cualidad en la vida de tal manera que se puede entender que debe de existir un motivo o una eventualidad en la cual se pueda poner en práctica el pensamiento creativo del individuo pero la creatividad como tal no es una habilidad la cual pueda un ser humano desarrollar de manera aislada del mundo pues está toma las referencias en el desarrollo de la vida, por esto se puede establecer que; “las personas no aprenden ni son creativas solas, siempre se desarrollan con otros y a partir de interacciones con conocimientos y objetos construidos culturalmente” Rinaudo, 2014 citado por (Elisondo, 2015), Mediante esta definición se comprende que tanto el aprendizaje como la creatividad son habilidades que se desarrollan de la mano y que un individuo no puede desarrollar las de manera aislada sin tener o una guía o la simple interacción con su entorno.

Tras haber tratado sobre las Principales definiciones de la creatividad Haría falta Dentro de este trabajo de investigación detallar las Características con las que debe cumplir El aprendizaje de la creatividad y para lo cual Este proyecto se basa En las

características que El siguiente autor plantea, (Lopez, 2018), considera que una enseñanza creativa debe poseer los siguientes principios o características:

1. Es de naturaleza flexible, para adaptarse a las capacidades, intereses y biografías de los alumnos.
2. Utiliza métodos de enseñanza indirecta basados en la motivación, simulación, consulta y descubrimiento.
3. Es imaginativa. La imaginación alerta imprescindible en una enseñanza creativa.
4. Fomenta la combinación inteligente de materiales, medios, ideas y métodos.
5. Favorece las interacciones entre profesor, alumnos, el tema y la actividad de aprendizaje particular
6. Es de naturaleza integradora en el tratamiento de las áreas del currículo, con objeto de que los alumnos vean sus relaciones
7. Refuerza la autodirección del alumno. Máxima autodirección en un ambiente en el que se fomentan la curiosidad, la indagación, la investigación y la experimentación.
8. Implica autovaloración que, al no desarrollarse en un clima de crítica y autoritarismo, representa un papel importante en la enseñanza y el aprendizaje creativos.
9. Comporta riesgos, de ahí la importancia del apoyo de la Administración, pero también aporta recompensas.

Fundamentación pedagógica

Esta investigación se fundamentó en el constructivismo, en los postulados y aportación de J. Piaget y Vygotsky, los mismos que establecen la importancia de la experiencia lúdica, ya que a través de los juegos los seres humanos pueden relacionarse con los demás e intercambiar ideas para adquirir nuevas experiencias en sus vidas. (Carino, 2018)

Para Piaget, el uso del juego como estrategia de trabajo asume que: La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores. (Carino, 2018)

Esta teoría exhorta a la importancia del juego como estrategia de aprendizaje, no hay mejor estrategia que aprender jugando y esta forma conlleva a los estudiantes al aprendizaje de normas de vida, creatividad, dinamismo, libertad, para que él sea capaz de ser el constructor y participante activo de su propio conocimiento; esto permitirá efectivizar su capacidad y habilidades. Vygotsky aporta: El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás.

Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Según la teoría Vygotskyana establece que el juego es una actividad social, que ayudará al estudiante a ser creativo, proactivo e imaginativo y por ende sus aprendizajes serán significativos. Analizando esta concepción se plantea cómo el estudiante aprende significativamente, a través de estrategias lúdicas que han servido para fundamentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad del estudiante, la capacidad creativa, crítica y comunicativa del ser humano. (Ortiz, 2015)

En conclusión, el juego constituye una estrategia didáctica lúdica que incentiva a mejorar los procesos comunicacionales, e intercambiar ideas y experiencias vividas.

Fundamento teórico conceptual

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Echeverri & Gómez, 2012)

Este aporte conlleva a generar en el docente la necesidad de ofrecer de manera atractiva actividades en las que los estudiantes se sientan con libertad de acción a través de los recursos lúdicos, que les permitan expresar y ensayar cambios y por ende; aprender a satisfacer su curiosidad, al explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo, capaz de desarrollar habilidades físicas e intelectuales (percepción, imaginación, memoria, pensamiento y lenguaje), cuyo objetivo esencial será movilizar los elementos afectivos y motivacionales vinculados a la creatividad. Otra definición expresa que: “El juego es la forma perfecta de expresión infantil, en la que el estudiante juega constantemente y produce en los juegos sus vivencias y relaciones con el entorno” (López, 2017), Por lo tanto, el valor que tiene la lúdica para la enseñanza es esencialmente

el hecho en donde se combinan la organización de la enseñanza como la participación, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de aprendizajes significativos. Contribuyendo con otra definición Atienza sostiene que: "Llamamos juego a una práctica social consistente en reconstruir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida real al margen de su propósito práctico real" (Atienza, 2016). Con esta definición se destaca la calidad que tiene el juego para el ser humano como ser social, en donde se cumplen reglas y normas, pero todo a través de diversión, aprendiendo jugando y haciendo conciencia del aprendizaje que se está adquiriendo.

Debemos excluir enseñanzas tradicionales y revitalizarlos con juegos creativos, prácticos difundiendo en el desarrollo del aprendizaje del idioma.

El juego facilita, potencia y diversifica los procesos de desarrollo, en ocasiones interactuando en prácticas conjuntas mediadas por el lenguaje, facilitando así esa transformación de los problemas de aprendizaje en problemas de enseñanza fructíferas.

El juego como actividad que genera aprendizajes.

Se puede definir que "el juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora" (Vargas, 2015). Los juegos les permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamientos, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad. Los juegos se dividen en (Prioretti, 2016):

- Juegos creativos
- Juegos didácticos
- Juegos profesionales

Los juegos creativos

Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

Los juegos didácticos

Estimulan y cultivan la creatividad.

Los juegos profesionales

Permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor.

El juego es un factor natural en la educación, el mismo que puede ayudar al desarrollo integral del ser humano, siempre y cuando se ejerciten las capacidades cognitivas y emocionales. “El juego es una actividad emocionalmente enriquecedora, que nos conlleva a explorar capacidades creadoras y estimulantes desarrollando aprendizajes significativos y eficaces” (Vera D. , 2016).

No todas las personas se manejan y se desarrollan de la misma manera Por lo tanto los estudiantes con personalidad introvertida tienden a ser los menos creativos y los menos participativos esto es un gran reto para el maestro pues tiene que desarrollar actividades en las cuales logré cautivar la atención del estudiante y también lo motiva a ser partícipe de ella de manera activa además de lograr la interacción con El resto de compañeros sin duda alguna este tipo de estudiantes son los más difíciles Al momento de tratarlos y al momento de desarrollar habilidades y destrezas debido a esta Barrera que se impone Para comprender un poco más acerca del tema se analiza el siguiente enunciado establecido por; (Cepeda, 2017)

Sucede con frecuencia que algunos estudiantes presentan dificultades de interacción durante su aprendizaje, que se evidencian en los procesos de atención, concentración y comportamiento durante las actividades. Con el uso de los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible mejorar sustancialmente estos procesos.

Tomando en cuenta estas diferencias entre la pluralidad de los estudiantes el docente debe de ser consciente al momento de planificar una actividad con la finalidad de incluir ser inclusivo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y las actividades que se lleven a cabo dentro del aula involucre de manera total a todos los estudiantes sin importar la diferencia de su personalidad o desarrollo social y para entender las características que

debe cumplir la planificación de una actividad esta investigación toma en cuenta la siguiente definición; (Torres, 2002)

cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora.

He aquí que el docente debe de ser recursivos e imaginativo para poder planificar una actividad en la cual los estudiantes logren participar de manera activa y que la exclusión sea totalmente nula dentro de las actividades que se practican dentro del aula de clases esto tendrá como resultado que los aprendizajes obtenidos sean asimilados de manera significativa un término muy importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Teorías psicológicas sobre el juego

La psicología actual ha destacado la importancia que tiene el juego en la mayoría de los procesos del desarrollo cognitivo, social, emocional o afectivo, de personalidad y moral.

También han incidido en su naturaleza educadora y motivadora, en su capacidad para favorecer el desarrollo de la creatividad, la expresión o la motricidad; en su papel mediador entre el individuo y la sociedad en la que éste vive; mediante la actividad lúdica las culturas transmiten valores, normas de conducta y educan a sus miembros, de forma que los juegos se convierten en un reflejo de una determinada situación cultural y social.

El papel de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la creatividad

La lúdica forma parte de la estrategia activas que se practican dentro del aula de clases el docente que aplique este tipo de técnica debe estar consciente que su aplicación debe ser de manera integral tomando en cuenta que cada actividad debe tener como resultado el aprendizaje o el desarrollo del mismo hasta este punto este proyecto logra comprender la relación que tiene la enseñanza con el desarrollo de la creatividad como una habilidad humana que va incrementándose durante el desarrollo de la vida pero qué es muy importante ejercitarla desde los primeros años de educación es así que podemos tomar en

cuenta la siguiente definición; “La creatividad se caracteriza como una competencia que se desarrolla en todo ámbito en el mundo actual, pero que debe ser estudiado y analizado para entender con fluidez, flexibilidad y originalidad para resolver problemas de manera creativa” (Contreras & Garcia, 2017) podemos comprender que la creatividad es un ámbito en la vida que se aplica en todos los sentidos desde los jóvenes emprendedores hasta los artistas arquitectos y demás profesionales hacen uso de estabilidad para el desarrollo de su vida.

La lúdica en la educación es una de las estrategias más conocidas y más aplicadas Durante los primeros años de Educación pues para evitar inconvenientes de incremento de estrés en los estudiantes se plantean estrategias que desvíen su atención y la centra de manera que puedan aprender jugando El siguiente autor destaca la importancia de la lúdica en la educación (Vera J. , 2018)

El juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no solo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en el aspecto cognitivo, su desarrollo socioemocional, los niños aprenden jugando es mucho más fácil entender el universo de los niños para llegar hacia ellos

La creatividad como una habilidad del ser humano debe de cumplir con ciertas características y los docentes deben conocer esta característica para saber qué aspectos se debe desarrollar en el desarrollo del conocimiento creativo del estudiante, es así que a continuación se destacarán las tres características más relevantes del desarrollo de la creatividad en los estudiantes en edad escolar (Contreras & Garcia, 2017)

- **Fluidez:** Es la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos.
- **Flexibilidad:** Manejamos alternativas en diferentes respuestas, volteamos la cabeza para otro lado buscando una visión amplia o diferente a la que siempre hemos visto.
- **Originalidad:** Implica pensar en ideas que nunca a nadie, se le han ocurrido. Visualizan los problemas de forma diferente, lo que conlleva a encontrar respuestas innovadoras a los problemas.

TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Son las estrategias o técnicas que conforman una serie de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos que se investigan.

La observación: No es otra cosa que la percepción sistemática y dirigida a captar los aspectos relevantes de los objetos, hechos, realidades sociales y personas.

La encuesta: Representado con su instrumento el cual es el cuestionario donde se ubican las diversas preguntas para la obtención de los datos de parte de los sujetos involucrados en el estudio, en este caso la población de la Escuela “Francisco Huerta Rendón” del cantón Babahoyo provincia de los Ríos.

Instrumentos: El instrumento utilizado es el cuestionario con reactivos de preguntas cerradas y alternativas utilizadas en las encuestas.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Método deductivo: Este método toma la información y trabaja en la resolución de algún problema relacionado a este, se hacen uso de hipótesis que guíen el proceso de investigación.

Método Inductivo: Este método parte de la observación exacta de hechos o fenómenos particulares para de ellos obtener una condición general.

Tipo de investigación

Descriptivo: se buscan el descubrimiento de relaciones entre las variables, dando a conocer el grado de asociación que guardan entre sí.

Exploratorio: Se fundamenta en la búsqueda de la información para familiarizarse con el entorno y las variables. Es el repaso y construcción del trabajo realizado por otros.

De campo: está basada en la observación de los hechos, tal como ocurre en la realidad, en el ambiente natural. Se vale de instrumentos como cuestionarios. Guías de observación, test o pruebas etc.

La investigación documental: Es aquella que se realiza a través de la consulta de documentos como libros, revistas, periódicos, memorias, anuarios, registros, códigos, constituciones, entre otros documentos que sirvan de ayuda para la investigación que se está realizando (GRAJALE G, 2000).

RESULTADOS OBTENIDOS

Las técnicas lúdicas hacen referencia a la utilización del juego como mecanismo de aprendizaje, es decir se diseña una actividad en la cual el estudiante participe ya sea de manera individual o colectiva y el diseño mismo de esta actividad debe estar encaminado a desarrollar las habilidades establecidas por el objetivo educativo que se plantea cumplir, con la utilización de un contenido teórico y un componente práctico lo que vuelve al aprendizaje una verdadera experiencia significativa.

Mediante el proceso de recolección de información se puede evidenciar que las técnicas lúdicas en el aprendizaje no forman parte de las estrategias recurrentes en el cuerpo docente de la institución dentro de la cual se aplican esta investigación, característica que da como resultado la dificultad para el docente y para los estudiantes en el desarrollo de habilidades y destrezas en el aprendizaje, además que se está privando el estudiantado de una experiencia significativa que ayude al desarrollo de la creatividad.

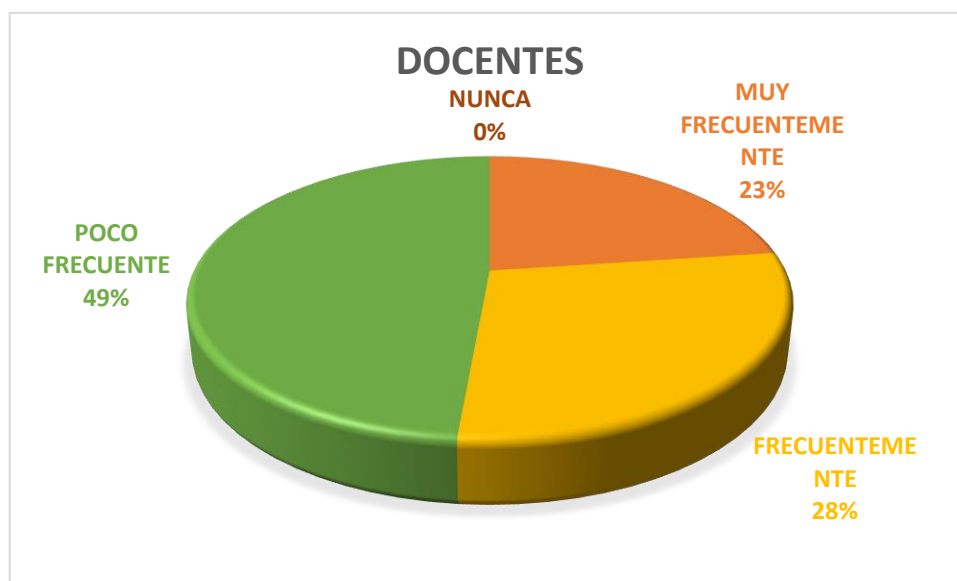
Por otra parte los padres de familia se muestran muy de acuerdo con la aplicación de este tipo de técnicas para desarrollar el aprendizaje y la creatividad de sus representados pues reconocen que el juego es una estrategia entretenida mediante la cual los estudiantes de educación básica pueden comprender de manera fácil los contenidos, su significado Y aplicación dentro de la vida cotidiana, Favoreciendo así el desarrollo de la creatividad y otras habilidades colectivas características de este tipo de estrategias.

DOCENTES

¿Aplica Ud. técnicas lúdicas para captar la atención de sus estudiantes con la finalidad de desarrollar la creatividad dentro del aula de clases?

RANGO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY FRECUENTEMENTE	8	23%
FRECUENTEMENTE	10	29%
POCO FRECUENTE	17	49%
NUNCA	0	0%
TOTALES	35	100%

Fuente: docentes de la “Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón”



Fuente: docentes de la “Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón”

ANÁLISIS: Mediante el proceso de recolección de datos se ha logrado obtener los siguientes resultados, de los cuales El 23% de los docentes encuestados pertenecientes a la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, afirman utilizar de manera muy frecuente técnicas lúdicas para desarrollar la creatividad en sus estudiantes, mientras que un 28% de los docentes establece utilizar de manera frecuente este tipo de técnicas, un 49% define su aplicación de manera poco frecuente y finalmente El 0% contestó que nunca

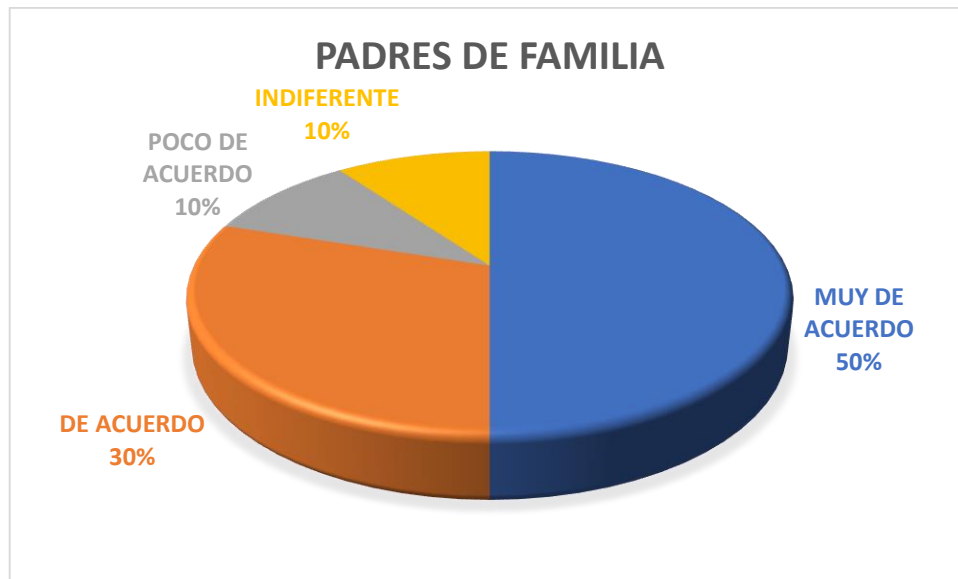
INTERPRETACIÓN: Se puede considerar que la aplicación de este tipo de técnicas no es muy popular dentro del centro educativo, lo que puede causar una baja en el desarrollo de habilidades útiles para la vida, además de la difícil consecución de un aprendizaje significativo que favorezca el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

PADRES DE FAMILIA

¿Cree Ud. que es viable que el docente aplique técnicas lúdicas (juegos) como estrategia para desarrollar la creatividad de sus estudiantes?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY DE ACUERDO	25	50%
DE ACUERDO	16	30%
POCO DE ACUERDO	5	10%
INDIFERENTE	4	10%
TOTALES	50	100%

Fuente: Padres de familia de la “Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón”



Fuente: Padres de familia de la “Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón”

ANÁLISIS: Mediante el análisis del presente gráfico se puede observar que el 50% de los padres de familia encuestados se muestran muy de acuerdo con la aplicación de este tipo de técnicas en la educación de sus representados, mientras que otro 30% manifiesta estar de acuerdo con este tipo de actividades, un 10% no se muestra de acuerdo con la aplicación de este tipo de técnicas y el 10% restante se muestra indiferente.

INTERPRETACIÓN: Gran parte de los padres de familia consideran muy importante la aplicación de técnicas lúdicas para lograr avances significativos dentro del aprendizaje de sus representados ya que ven como un punto a favor el que los docentes dominen este tipo de técnicas cabe recalcar que existe un bajo porcentaje de padres de familia quienes tienen otra postura contraria a la aplicación de este tipo de técnicas.

CONCLUSIONES

Una vez llevando a cabo la investigación tanto bibliográfica como de campo En este trabajo investigativo se puede concluir de la siguiente manera:

La creatividad es una de las capacidades más importantes del ser humano el desarrollo de esta, debe ser dirigido de manera consciente para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante debido a que dominar este tipo de habilidades significa que el estudiante podrá responder a las exigencias que le plantea su entorno respondiendo de manera autónoma a estas. El docente debe de aplicar técnicas y estrategias de manera consciente para generar que este componente del ser humano se active y se ha puesto en práctica de manera constante.

La creatividad es una habilidad del ser humano que se va desarrollando de manera paulatina durante todo el transcurso de la vida se puede establecer, que no en todas las personas se desarrollan al mismo nivel la creatividad y esto se debe a diferentes factores tanto como los sociales económicos y las características misma de cada ser humano se puede también establecer qué es importante desarrollar estabilidad en los seres humanos desde las primeras etapas de la vida, logrando así que estos individuos sean recursivos y realicen un mejor uso de esta habilidad con el tiempo. No existe una medición exacta sobre el desarrollo de la habilidad de la creatividad en el ser humano es así no se puede estimar que todos los niños de cierta edad cumplen con el mismo nivel de desarrollo de esta característica pero si se puede lograr el dominio mediante la aplicación de diferentes estrategias de nivel lúdico.

Por otra parte la lúdica es el tipo de estrategias que utilizan al juego como eje central del aprendizaje este tipo de estrategia se aplica mayormente en el aprendizaje a estudiantes a nivel escolar o sea los primeros años de educación, se deben aplicar de una manera en que el estudiante no se estrese comprendiendo y aprendiendo los diferentes conceptos que establece el currículo, de tal manera que es importante que los docentes de educación primaria comprendan el uso consciente de la lúdica dentro del desarrollo de los aprendizajes y más aún si esto contribuye al desarrollo de la creatividad.

El uso de técnicas lúdicas dentro del aprendizaje no está dirigido solamente a ser aplicado por los docentes sino que los padres de familia también deben de conocer acerca de este tipo de estrategias ya que son los padres de familia los que se encargan de reforzar

el aprendizaje que el estudiante asimila dentro del aula la función de los padres de familia en el hogar es fundamental para el desarrollo de habilidades y destrezas entre ellas la creatividad del estudiante y si a esto se le suma episodios de estrés dentro del hogar no va a favorecer la consecución de un aprendizaje óptimo es por esto que las técnicas lúdicas deben de ser dominadas también por los familiares de los estudiantes de esta manera obtener mejores resultados.

Se concluye que la mayoría de docentes subestima la efectividad del aprendizaje mediante la aplicación de técnicas lúdicas esto debido a un bajo dominio de este tipo de actividades que son muy favorables para el proceso de enseñanza aprendizaje más aún en el subnivel medio dentro del cual se desarrolla esta investigación ya que los estudiantes se encuentran en una edad donde el juego es una característica predominante que atrae la atención de los estudiantes por lo tanto utilizar estrategias basadas en la lúdica genera un mejor ambiente dentro del aula por lo tanto el desarrollo de la creatividad se ve favorecido.

Los padres dentro del desarrollo educacional de sus hijos son un eje fundamental ya que son el apoyo en casa de las actividades que el docente plantea dentro del aula. Es muy importante contar con el apoyo de los padres de familia en el ejercicio y reforzamiento de lo aprendido dentro del aula de clases de tal manera que aparte de contar con el apoyo de los representantes es de suma importancia que estos conozcan y sepan aplicar la lúdica también dentro de sus hogares para que el aprendizaje se extienda en todas las áreas de la vida del estudiante y de tal manera la asimilación de los conocimientos ideas las habilidades como la creatividad conforman parte del aprendizaje significativo del estudiante

BIBLIOGRAFÍA

- Atienza, J. (2016). *LAS TAREAS LUDICAS COMO UNA FORMA DE INVESTIGACIÓN EN EL AULA*. Obtenido de ebuah.uah.es:
<https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/4240/Las%20Tareas%20%C3%BAlicas%20como%20una%20Forma%20de%20Investigaci%C3%B3n%20en%20el%20Aula.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carino, N. (2018). *J. Piaget y L. Vygotsky: Análisis de teorías y sus implicancias en el campo pedagógico*. Recuperado el marzo de 2021, de ri.unlu.edu.ar.
- Cepeda, M. (3 de enero de 2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Obtenido de www.magisterio.com.co:
<https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Contreras , P., & Garcia, V. (2017). *TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO*. Obtenido de repositorio.ug.edu.ec:
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/25604/1/BFILO-PD-EP7-11-020.pdf>
- Delgado, K., Pérez, I., Barba, M., & Suárez, N. (diciembre de 2019). *Desarrollo de la Creatividad y el Talento desde las Primeras Edades. Componentes Curriculares de un Programa de Maestría en Educación*. Recuperado el marzo de 2021, de scielo.conicyt.cl:
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062019000600115
- Echeverri, J., & Gómez, J. (2012). *LO LUDICO COMO COMPONENTE DE LO PEDAGOGICO, LA CULTURA, EL JUEGO Y LA DIMENSION HUMANA*. Obtenido de blog.utp.edu.co:
<https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Elisondo, R. (2015). *LA CREATIVIDAD COMO PERSPECTIVA EDUCATIVA. CINCO IDEAS PARA PENSAR LOS CONTEXTOS CREATIVOS DE ENSEÑANZA Y*

- APRENDIZAJE*. Obtenido de Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 15: <https://www.redalyc.org/pdf/447/44741347027.pdf>
- López, I. (2017). *EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA*. Obtenido de educacioninicial.mx: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Lopez, O. (2018). *ENSEÑAR CREATIVIDAD. EL ESPACIO EDUCATIVO*. Obtenido de Universidad de Murcia - Campus de Espinardo: <https://educacion.udd.cl/files/2018/08/Ense%C3%B1ar-creatividad.-El-espacio-educativo.pdf>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 18-19.
- Prioretti, J. (2016). *Perspectivas para una mejor calidad educativa – Educación gamificada*. Obtenido de Inclusión y calidad educativa: <https://inclusioncalidadeducativa.wordpress.com/2016/11/23/perspectivas-para-una-mejor-calidad-educativa-educacion-gamificada/>
- Swift, S. (2015). *Desarrollo de la creatividad en el aula de Educación Primaria a través de un proyecto artístico multidisciplinar*. . Obtenido de reunir.unir.net: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3256/SWIFT%20GARCIA,%20STEPHANY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torres, M. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Obtenido de Universidad de los Andes: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Valqui, R. (2009). *La creatividad: conceptos. La creatividad: conceptos*. Obtenido de <https://rieoei.org/>: <https://rieoei.org/historico/expe/2751Vidal.pdf>
- Vargas, C. (2015). *El juego en el aprendizaje*. Obtenido de vinculando.org: <https://vinculando.org/educacion/juego-en-aprendizaje.html#:~:text=El%20juego%20es%20una%20actividad%2C%20naturalmente%20feliz%2C%20que%20desarrolla%20integralmente,y%20valorativo%20de%20manera%20l%C3%ADca>.
- Vera, D. (abril de 2016). “*Actividades lúdicas a través de las TIC’s, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de*

Educación General Básica”. Obtenido de repositorio.pucese.edu.ec:
<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/642/1/VERA%20MOREIRA%20DANNY%20JANETH.pdf>

Vera, J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del entorno educativo inicial el clavelito* . Obtenido de dspace.ups.edu.ec/
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>

ANEXOS

Primera revisión del **Estudio de caso** con el tutor Máster César Vivero Quintero.

Segunda revisión orientaciones sobre la organización y actividades a través de una reunión en la plataforma google meet.

Dialogo con el docente tutor por whatsApp emitiendo sugerencias de las actividades que debo subir al sistema **SAI UTB**.

Encuesta con los padres de familia que consideran que los docentes no **desarrollan métodos creativos aplicando técnicas lúdicas** para mejorar la calidad educativa, aplicando en el proceso de enseñanza aprendizaje, para una educación de calidad.

Realizando actividades con los estudiantes, docentes y comunidad educativa de la Escuela Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”



ANEXO

Evidencias de jornadas tutoriales del Tutor de grado

The image shows two screenshots related to a tutorial session. The top screenshot is an email invitation from cvivero@utb.edu.ec to CARLA BRIONES and AMANDA VECILLA. The invitation is for a 'REUNION URGENTE BRIONES Y VECILLA' on Wednesday, March 19, 2021, at 8 PM. It provides details on where to meet (Babahoyo, Ecuador) and how to join via Google Meet (meet.google.com/bxt-twyb-qea) or by phone (+1 314-833-7273). The organizer is listed as cvivero@utb.edu.ec, along with Carla Briones and Amanda Vecilla. A note at the bottom asks participants to be on time and not to leave the meeting.

The bottom screenshot is a screenshot of a Google Meet video call in progress. The meeting title is 'REUNION URGENTE BRIONES Y VECILLA'. The interface shows a 'GRABANDO' (Recording) indicator and a 'Presentación (10)' (Presentation) indicator. Three participants are visible: Karla Briones, Amanda Vecilla Ochoa, and Amanda Vecilla Ochoa (in a larger view). The meeting is currently in a presentation mode, with a 'Dejar de presentar' (Stop presenting) button visible.

Capture: meet.google.com/bxt-twyb-qea

EJECUTANDO EL PROYECTO DE FORMA VIRTUAL CON LOS ESTUDIANTES A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA TEAMS.



ENLACE:

<https://teams.microsoft.com/l/meetupjoin/19%3a59bf812a9a224e24baa971d0a946d259%40thread.tacy2/1614284996958?context=%7b%22Tid%22%3a%2221f9f7a7-e33b-4ac2-a0b0-20fa579f7209%22%2c%22Oid%22%3a%2287654c1c-4e74-4d63-aa69-c87d3d746f2d%22%7d>

INTERACTUANDO Y APLICANDO LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL AULA CON LOS ESTUDIANTES



Realizando actividades creativas en grupo, para una mejor integración dentro del salón de clases.

APLICANDO LAS TÉCNICAS LÚDICAS CON LOS DOCENTES



Aplicando las actividades en el patio del plantel con los compañeros docente y estudiantes.

SOCIALIZANDO EL PROYECTO CON LOS PADRES DE FAMILIA



TALLER PARA PADRES DE FAMILIA, INTEGRANDO UNA SOLA FAMILIA HUERTINA DE CORAZÓN.

Paralelo: "B"			
Nombre del Docente: <i>Zis. Glenda Amanda Vecilla Ochoa</i>			
N.	NOMBRE Y APELLIDOS	TELEFONO	CEDULA DE IDENTIDAD
	<i>Habel Ochoa Vargas</i>	<i>0995337507</i>	<i>120706136-5</i>
	<i>Petra Bustamante</i>	<i>0981051572</i>	<i>120734621-2</i>
	<i>Jessica Mosquera</i>	<i>0994535172</i>	<i>120608172-2</i>
	<i>Vanessa Viquez Aguirre</i>	<i>0982196977</i>	<i>1207715887</i>
	<i>Santiago Mosquera</i>	<i>0994555369</i>	<i>1205755356</i>
	<i>Rocio Ramos Peña</i>	<i>0990771659</i>	<i>120418621-5</i>
	<i>Mario GARCIA JOWILL</i>	<i>0988014895</i>	<i>120476898-8</i>
	<i>Juanita Anchuera</i>	<i>052745457</i>	<i>120442590-2</i>
	<i>Rosa Palua Mendez</i>	<i>2734727</i>	<i>120056899-4</i>
	<i>Gina Piza Cadena</i>	<i>0967237707</i>	<i>120752459-4</i>
	<i>Carmen Bustamante J.</i>	<i>0991925588</i>	<i>120433005-2</i>
	<i>Glora Vecilla Quinto</i>	<i>0986258560</i>	<i>120631668-7</i>
	<i>Adriana Gamarras Lucio</i>	<i>732-766</i>	<i>120425157-1</i>
	<i>Leticia Macías Balandra</i>	<i>0990367630</i>	<i>120533480-6</i>
	<i>Vicky E. Hoagblans Una</i>	<i>0994236481</i>	<i>120460750-9</i>

DOCENTE DE GRADO/CURSO

Firma de los padres de familia

GRACIAS



Estudiantes del 4° de EGB de la “Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón”