



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



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

**TEMA:**

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA  
CREATIVIDAD EN NIÑOS CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE DE 4TO  
EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DE LA  
CIUDAD DE BABAHOYO PERÍODO ACADÉMICO 2022-2023**

**AUTOR:**

**PINCAY MOSQUERA RICARDO VITALINO**

**TUTOR:**

**LIC. SALAZAR MARÍA ELENA, MSC.**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL**

**BABAHOYO - 2023**

## **DEDICATORIA**

Dedico este triunfo a mis padres ya que su amor y apoyo filial en los buenos y malos momentos y me han permitido superar las adversidades día a día sin importar el sacrificio, gracias por educarme y enseñarme que no existe meta imposible y formarme bajo sus principios permitiéndome ser la persona que soy hoy en día, a mi esposa por su apoyo y amor incondicional, a mi hijo que ya sea su nacimiento por casualidad o causalidad me ha acompañado hasta el culmino de mi formación académica.

**Ricardo Vitalino Pincay Mosquera**

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi agradecimiento hacia Dios por darme el aliento de vida, a mis padres por ser mi pilar emocional para seguir con mis estudios, además quiero reconocer a mi esposa y mi hijo por brindarme su amor y apoyo incondicional y la Universidad Técnica de Babahoyo por abrirme las puertas y permitirme ser parte de su comunidad educativa.

**Ricardo Vitalino Pincay Mosquera**

|   |    |
|---|----|
| 1.Planteamiento Problema .....                                    | 1  |
| 2.Justificación .....   | 2  |
| 3.Objetivos del estudio.....                                      | 3  |
| 4. Línea de investigación línea y sublínea de investigación ..... | 4  |
| 5.Marco conceptual.....   | 5  |
| 6.Marco metodológico .....  | 12 |
| 7.Resultados .....  | 13 |
| 8. Discusión de resultados.....                                   | 18 |
| 9.Conclusiones .....  | 20 |
| 10.Recomendaciones.....   | 21 |
| Referencias.....  | 22 |
| Anexos.....   | 24 |

## Resumen

En el presente escrito se precisan los problemas de aprendizaje identificados en el entorno educativo y el cómo las actividades lúdicas ayudan al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 4to EGB de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno siendo esta una herramienta imprescindible para la resolución de conflictos en la vida cotidiana, además de que se detallan aspectos relevantes tales como; la importancia de la creatividad y sus fases, debido que la mentalidad humana puede ser caótica es importante saber que las ideas y el pensamiento imaginativo conlleva un proceso de orden, se suscribe además la manera en la cual las actividades lúdicas modifican este proceso haciéndolo mucho más llevadero en niños con problemas de aprendizaje, asociando estos no solo a una NEE sino también a una condición bajo la cual estén enfrentado los niños.

La influencia de las actividades lúdicas determina cómo se está llevando a cabo el proceso educativo dentro del salón de cuales debido que estas son percibidas como un mediador entre el nuevo conocimiento y el sistema cognitivo individual de los niños por lo cual se considera que cada uno aprende a un ritmo y estilo diferente.

**Palabras claves:** creatividad, actividades lúdicas, problemas de aprendizaje, procesos creativos, estrategias de aprendizaje

## **Abstract**

This document specifies the learning problems identified in the educational environment and how recreational activities help the development of creativity in 4th EGB students of the Emigdio Esparza Moreno Educational Unit, this being an essential tool for conflict resolution. in daily life, in addition to detailing relevant aspects such as; the importance of creativity and its phases, because the human mentality can be chaotic, it is important to know that ideas and imaginative thinking entail a process of order, we also subscribe to the way in which recreational activities modify this process, making it much more bearable in children with learning problems, associating these not only with an SEN but also with a condition under which the children are faced.

The influence of recreational activities determines how the educational process is being carried out within the classroom, since these are perceived as a mediator between the new knowledge and the individual cognitive system of the children, which is why it is considered that each one learns. at a different pace and style.

**Keywords:** creativity, recreational activities, learning problems, creative processes, learning strategies

# **PRIMERA PARTE: CONTEXTUALIZACIÓN**

## **1.Planteamiento Problema**

La creatividad es un aspecto innato e intrínseco de cada ser humano, lo cual implica que cada persona tiene un modo distinto de expresarla no obstante quienes presentan problemas de aprendizaje presentan falencias al momento de resolver conflictos que estimulen el uso de la creatividad, en el 4to año de EGB la Unidad Educativa Emigdio hay un grupo significativo de estudiantes que presentan inconvenientes en el desarrollo íntegro del pensamiento imaginativo.

Habitualmente los estudiantes de la unidad educativa son evaluados respecto a sus destrezas y habilidades, incluyendo la manera en la cual resuelven las consignas que se les designa, sin embargo, hay estudiantes que no pueden realizar el cumplimiento de las tareas de manera estandarizada debido a que su proceso de aprendizaje requiere una metodología de enseñanza acorde a sus capacidades.

Generalmente se tiende a pensar que la creatividad únicamente abarca procesos de expresión artística sin embargo este aspecto resulta fundamental en las diversas áreas de la vida, por lo cual es importante saber cómo desarrollarla y estimularla desde la niñez puesto que a futuro esta tendrá un rol primordial en la toma de decisiones.

Por lo tanto, es necesario discernir ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad en niños con problemas de aprendizaje?, basándose en metodologías de enseñanza que estimulen los procesos creativos de los estudiantes cuyas dificultades en el proceso de aprendizaje son notorias, a la par de que se les prepare para manejar situaciones en las que deban tomar una acción bajo estrés o condiciones que se puedan suscitar de manera cotidiana.

## **2.Justificación**

El presente estudio de caso tiene la importancia de detallar y describir el cómo los problemas de aprendizaje alteran y dificultan el desarrollo normal de los procesos de creatividad y con aquello la toma de decisiones que los estudiantes deben realizar de manera rutinaria porque esta se convierte en una herramienta inherente dentro del desarrollo no solo individual sino de la sociedad contemporánea, se plantea que los beneficiarios sean los estudiantes del 4to EGB de la Unidad Educativa Emigdio Esparza

El empleo del pensamiento creativo es muy relevante en el ámbito educativo por lo tanto debe ser considerado como un implemento imprescindible, la factibilidad de esta investigación es la mantener en constante análisis la imaginación considerando que es primordial que en los primeros años de educación formal sea impulsada de manera flexible.

La creatividad de un estudiante permite al docente analizar cuál es su contexto vivencial desde un panorama específico detallando cuales son los factores que inciden tanto en el desarrollo de esta como en el desarrollo integral bajo los preceptos de la coherencia y objetividad destacando que la mentalidad de cada persona suele ser caótica.

La trascendencia de la información aquí prescrita es la de analizar actividades lúdicas que se fundamenten en metodologías que incentivan el pensamiento tales como; teniendo como principal beneficio el aprendizaje basado en problemas (ABP) y el trabajo cooperativo, partiendo desde la comprensión de las habilidades y destrezas individuales el impacto que esto tiene es el de la comprobación de resolución de conflictos y escenarios hipotéticos de la vida real, promulgando a cada uno que tenga una mentalidad abierta y aspiracional, teniendo impacto en el desarrollo holístico de los estudiantes.



### **3.Objetivos del estudio**

#### **Objetivo general**

- Establecer actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños con problemas de aprendizaje de 4to EGB de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo período académico 2022-2023

#### **Objetivos específicos**

- Identificar los problemas de aprendizaje de los estudiantes 4to EGB de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno
- Analizar las cuales causas de los problemas de aprendizaje de los estudiantes.
- Determinar qué actividades lúdicas dan estímulo a la creatividad de niños con problemas de aprendizaje.

## **4. Línea de investigación línea y sublínea de investigación**

### **Línea de Investigación de la Universidad**

Educación y Desarrollo Social

### **Líneas de Investigación de la Facultad**

Talento Humano y Docencia

### **Línea de Investigación de la Carrera**

Modelo Educativo

### **Sublínea de Investigación**

Método, Técnicas, Estrategias De Enseñanza-Aprendizaje

### **Descripción de la Línea**

En la presente sublínea de investigación se detalla el modo en el cual las estrategias de enseñanza y aprendizaje influyen en el desarrollo integral de los estudiantes, promulgando conocimientos académicos y sociales, destacando la importancia de los procesos de educativo respecto a las estrategias de enseñanza y aprendizaje que implementan de acuerdo a las necesidades educativas presente en cada uno de los estudiantes, procurando desarrollar aprendizajes significativos.

## **SEGUNDA PARTE: DESARROLLO**

### **5.Marco conceptual**

#### **¿Qué son las actividades lúdicas?**

De acuerdo con Borja (2020), las actividades lúdicas se consideran una forma natural en la cual los estudiantes interactúan con su entorno, aprenden, socializan con otros y comprenden las normas y el funcionamiento de la sociedad a la que pertenecen. Asimismo, es parte fundamental del proceso de socialización, y debe basarse en principios básicos de la educación como la plenitud, la participación y el juego, centrándose en el desarrollo cognitivo, comunicativo, socioemocional, físico, estético, moral y mentalmente.

Por otra parte, Cañon (2020) , refiere que las actividades lúdicas han estado asociadas a entornos educativos, por lo que la naturaleza del juego permite la creación de elementos de aprendizaje característicos que se convierten en una metodología alternativa importante. Por lo tanto, las actividades recreativas también estimulan las relaciones dentro de la comunicación, lo que ayuda a mejorar la participación en juegos y actividades, permitiendo a los niños aprender a trabajar en equipo, comunicarse efectivamente y desarrollar habilidades sociales como la empatía, la tolerancia y el respeto por los demás.

Conforme Sarmientos (2020) estas actividades no sólo promueven el desarrollo intelectual de los niños, sino que también exploran su creatividad, sus capacidades motoras y sensoriales, al tiempo que les permiten expresar sus sentimientos e ideas, que contribuyen directamente a su desarrollo. Luego de regresar a casa, la escuela es un lugar donde los niños tienen la oportunidad de explorar y desarrollar sus habilidades; las escuelas pueden promover un mejor desarrollo integral, incluir actividades artísticas y de entretenimiento en el proceso de orientación y proporcionar un lugar incomparable para el aprendizaje (p.22).

#### **¿Qué es la creatividad?**

Como menciona Luna (2021)La creatividad es esporádica y trae un mundo de imaginación, libertad, creación y soluciones a cualquier campo del ser humano, porque no se limita al arte, la creatividad está en todas partes, basta ver el entorno en el que se desarrollan los humanos, es la

capacidad de expresar, predecir y generar ideas. La transformación de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a la poderosa imaginación generada por la interacción de habilidades, procesos y el entorno, así individuos o grupos crean una posible percepción del producto (p. 7).

De acuerdo con Matas (2019) la creatividad se ha constituido en un elemento indispensable en la educación. al igual que ocurre con todo aquello que surge de manera impulsiva, se ha convertido en un factor imprescindible en los procesos de aprendizaje. Aunado a esto se le ha retribuido el rol de guía, debido que la creatividad se ha convertido en la solución de las técnicas, destrezas y capacidades con las que hay que proveer a los estudiantes se refiere a la capacidad de crear de una persona. Refiere a encontrar procedimientos o elementos que nos permitan realizar labores de forma distinta a la habitual para lograr un determinado objetivo (p. 153).

Teniendo en cuenta el desarrollo de la creatividad en el proceso educativo, es necesario definir el concepto de educación, fijar metas para cada nivel, por ejemplo, preescolar, primaria o secundaria; Estos objetivos deben centrarse en promover la creatividad en las siguientes áreas: planificación de contenidos, estrategias de aprendizaje, entorno educativo y proceso de evaluación.

### **Etapas del proceso creativo**

De acuerdo con Zaira (2021) se contemplan cuatro procesos antes de comenzar con la articulación de la imaginación desde las etapas cognitivas internas hacia la manera en la que se aplican estos procesos con el cumplimiento de una tarea, siendo estos:

#### **Fase 1: Fase de preparación**

Esta etapa es la primera que afecta el proceso creativo. Se trata de adoptar un enfoque consciente y deliberado y profundizar en los problemas. Con ese fin, cuanta más información recopile para comprender el problema, mejor. y presenta una primera aproximación. En esta fase es importante mantener una postura de escucha flexible, abierta y activa. La etapa de preparación "... es el momento en el que el individuo indaga en el problema"

## **Segunda fase: Fase de incubación**

La segunda etapa es la etapa de incubación. En este caso, se combinan inconscientemente innumerables ideas, y estas combinaciones se combinan nuevamente en nuevos esquemas y asociaciones que son impredecibles a priori, a veces sin prejuicios. Mientras que, en la primera fase, la de preparación, las ideas generadas son las más predecibles y lógicas, y el trabajo realizado es "lineal".

Mientras que, en esta etapa de incubación, las ideas son aleatorias y poco conectadas. Los juicios de autocensura no existen en el inconsciente; Estos pensamientos se pueden combinar libremente con otros pensamientos en nuevos esquemas y asociaciones impredecibles con extraordinaria fluidez".

Esto sucede cuando la atención no se centra en el problema y la mente está sumida en sus pensamientos. Esta separación entre el trabajo consciente y el trabajo inconsciente sobre objetivos creativos permite que continúe el desarrollo inconsciente que sigue "en segundo plano". Ocurre durante proyectos o problemas que nos motivan o en los que invertimos mucha emoción, también llamada "atención creativa".

La latencia puede ocurrir cuando dormimos, salimos con gente o escuchamos música. Las actividades que requieren "descansos imaginarios" suelen tener como objetivo estimular nuestra imaginación y emociones. Este período de incubación puede durar horas, semanas o incluso más.

## **Fase 3: Fase de iluminación**

La tercera etapa se llama etapa de iluminación y se considera un despertar repentino de ideas conscientes cercanas a una solución. Este es un momento de inspiración creativa. De hecho, esta fase suele asociarse con un momento de "experiencia", un momento "eureka", cuando los pensamientos resultantes coinciden con un estado de satisfacción o euforia. Este paso es el resultado de todo el trabajo realizado en el paso anterior, y ocurre cuando, de todas las asociaciones inconscientes creadas, una está "lo suficientemente apta para ser forzada a tomar conciencia".

#### **Cuarta etapa: etapa de verificación**

Conocida como fase de validación, se refiere a una fase intencional en la que las ideas o soluciones obtenidas en la fase anterior se evalúan frente a un conjunto de criterios lógicos que dependen de la naturaleza, los recursos y las características del problema de validación. Se trata de “colorear ideas” a través de diversas pruebas de validación. Los comentarios y evaluaciones críticas de expertos en la materia son bienvenidos, por lo cual estas consideraciones ayudarán a fortalecer la idea a largo plazo (párr. 3-20).

#### **Importancia de la creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje**

Conforme con Saltos (2020) el docente tiene un rol muy importante en la instrucción y aprendizaje de conocimientos, dado que puede preparar las evaluaciones diagnósticas e investigativas en un primer vistazo para iniciar el proceso de intervención psicoeducativa individualizada, que es la base para el desarrollo de habilidades en las escuelas. , lo que requiere el compromiso de los docentes profesionales (p. 570).

Como afirma Meza (2020) La creatividad puede ser denominada pensamiento original o pensamiento creativo porque promueve la imaginación constructiva o el pensamiento divergente, es la capacidad de crear, inventar o innovar, o la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, y la capacidad de crear nuevas conexiones entre individuos. muchas veces conduce a conclusiones que buscan resolver problemas ofreciendo al mismo tiempo soluciones originales y valiosas (p. 579).

Desde la perspectiva de Vera (2023) la creatividad es coherente con la metodología del docente y es beneficiosa no sólo para el desarrollo del aprendizaje cognitivo, sino también para el desarrollo del aprendizaje significativo. Pero lo más importante es que conecta círculos sociales inmediatos, como los padres y la comunidad educativa, fortaleciendo actitudes y desarrollando habilidades de comunicación efectivas que corresponden a la construcción de individuos más productivos a nivel social (p. 1333)

La comunicación y presentación efectiva requieren de una estimulación constante a través de la práctica repetitiva, y el contexto social también debe ser parte de estos procesos, creando espacios donde los jóvenes estudiantes puedan expresar sus conocimientos en festividades, foros

de debate y jornadas de puertas abiertas, lo que significa que los estudiantes reúnan la creatividad aprendiendo a comunicarse efectivamente.

### **¿Cómo promover la creatividad en el salón de clases?**

Como señala Figueroa (2019) se destacan varias actividades que promueven la creatividad en el salón de clases desde la perspectiva constructivista contemplando los sistemas cognitivos de los estudiantes, destacando entre estas”:

#### **El juego pedagógico**

De acuerdo con Albornoz, (2019) el juego se considera una estrategia valiosa para desarrollar el pensamiento creativo, puesto que permite a los estudiantes expresar plenamente su imaginación y deseos, evocando así el deseo de crear y descubrir su entorno, así como la capacidad de imaginar activamente nuevas situaciones. Además, hace una contribución muy importante al desarrollo motor, social y cognitivo de los estudiantes y forma una parte importante de la creatividad

#### **Aprendizaje basado en problemas (abp)**

Citando a (Ortiz, 2020; Reinoso, 2018) El aprendizaje basado en problemas (ABP) se considera una estrategia de enseñanza muy relevante en el desarrollo del pensamiento creativo. Consiste en proponer diversas cuestiones relacionadas con el campo de estudio, que serán resueltas por los estudiantes. Esto puede conducir a lecciones importantes y nuevos conocimientos. Con la ayuda del ABP, los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje y encuentran creativamente posibles soluciones a los problemas (p. 60)

#### **La robótica educativa**

La estrategia implica proporcionar a los estudiantes una amplia gama de materiales de aprendizaje, incluidas piezas mecánicas, componentes electrónicos y sujetadores que, cuando se conectan a herramientas de ingeniería, crearán prototipos programables para resolver problemas.

## **Lluvia de ideas**

De acuerdo con (Legaz et al., 2017; Olivier, 2020). se refiere “al término inglés "brainstorming" se refiere a una estrategia de aprendizaje que promueve el pensamiento creativo y la innovación, utilizada originalmente en los negocios y ahora también en la educación”.

## **Mapas mentales**

Teniendo en cuenta a Peshev, (2020). Los mapas mentales son otra estrategia para mejorar el pensamiento creativo. Fue desarrollado alrededor de la década de 1970 por el psicólogo británico Tony Buzan. Su fundamento recae en su capacidad para organizar proyectos, motivar la creatividad, limitar la expresión escrita y facilitar el intercambio de ideas. Es aquello que estimula la creatividad, el impulso para lograr y crear, y organiza la mente. Esto se llama forma del cerebro pensante y permite ordenar la información de forma creciente y ordenada para que la mente pueda funcionar con total libertad.

## **Drama creativo**

Refiere J. García et al., (2019) que en la actualidad es utilizado por muchos profesores en el aula porque es muy eficaz para fomentar la creatividad. Esta estrategia es una demostración espontánea destinada a estimular la creatividad y la imaginación de los estudiantes. Es de naturaleza simbólica, transforma la realidad para crear un espacio imaginado, y su propósito comunicativo se demuestra mediante expresiones verbales y físicas

## **Usando la plataforma moodle**

Conforme con Maliza et al., (2020) se refiere que la sociedad de hoy en día ha experimentado enormes cambios en los últimos años, uno de los cuales es el desarrollo de la tecnología, que sienta un precedente para las generaciones futuras. Estos cambios exigen nuevas formas de enseñar. El enfoque actual es introducir el uso de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) (pp. 55-60).



## **¿Qué son los problemas de aprendizaje?**

De acuerdo con Puentes et al. (2022) se definen como una dificultad específica para aprender una o más habilidades necesarias, que comienza en la edad escolar y continúa hasta la edad adulta, lo que resulta en un rendimiento académico significativamente por debajo del nivel esperado o de la calidad de la inteligencia y la formación adquirida. Se considera un trastorno del neurodesarrollo con base neurobiológica (p.2).

Conforme con Arce (2020) estos se enmarcan como un problema de procesamiento de información que impide que una persona aprenda habilidades y las utilice de manera efectiva. Las discapacidades de aprendizaje suelen afectar a personas con una inteligencia media o superior. Por tanto, la discapacidad se manifiesta como una brecha entre la capacidad esperada y el rendimiento académico en función de la edad y la inteligencia (p. 3).

Como señala MINEDUC (2023) las dificultades surgen cuando una niña o un niño tiene una o más áreas de aprendizaje, como dificultad para distinguir entre su mano diestra y zurda. Estas dificultades no siempre indican claramente las necesidades educativas especiales de niñas o niños. Sin embargo, se debe animar a los docentes y trabajar duro para desarrollar sus habilidades como medida preventiva ante posibles dificultades de aprendizaje en el futuro, para mejorar su autoestima y evitar que se vuelvan negativos respecto del aprendizaje (p. 7).

Como señala Moreano (2019) una dificultad de aprendizaje surge cuando en los estudiantes observan diferentes ritmos en el aprendizaje, cuando responden de manera diversa a los contenidos, cuando necesitan más tiempo para realizar o seguir una actividad, o cuando hay cambios significativos en los niveles profesionales y de comportamiento, se producirán problemas de aprendizaje. Estos cambios pueden manifestarse como anomalías en el pensamiento, el razonamiento, la participación, la lectura, la escritura o el procesamiento de datos sin responder a condiciones sensoriales o cognitivas previamente identificadas. (p. 35).

## 6.Marco metodológico

En el presente estudio de caso fue realizado mediante el empleo de una serie de procedimientos metodológicos de carácter investigativo por consiguiente se prescriben los tipos y diseños de estudio que se ejecutaron para la realización del presente proyecto.

La trascendencia de la presente investigación se describe debido a su alcance. considerando por tal motivo dos niveles: Exploratorio y explicativo

**Exploratorio:** tiene como principal proyección recopilar datos bajo el contexto de “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE DE 4TO EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DE LA CIUDAD DE BABAHOYO PERÍODO ACADÉMICO 2022-2023” Es necesario, por tanto, permanecer anclado en un marco conceptual y desarrollar premisas adecuadas sobre lo que se estudia para que se pueda generar de forma sistemática información y conocimiento.

**Explicativo:** tiene como propósito establecer el nivel de correlación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la creatividad de quienes conforman el salón de clases, analizando los datos recopilados respectivamente.

### Tipo de investigación

**Es Aplicada:** debido que enmarca un precedente en el ámbito educativo, facilitando información necesaria acerca de lo que implican las actividades lúdicas y la influencia que estas tienen para el desarrollo académico.

**Es Descriptiva:** debido a que describe las características, comportamientos y conductas de la población de estudio de caso, brinda la orientación necesaria para enfatizar la importancia de los las actividades lúdicas en la educación y cómo influyen en el desarrollo académico de los estudiantes con problemas de aprendizaje.

## **Técnicas.**

**Entrevista:** propicia la perspectiva del docente y como contempla los procesos de creatividad de los estudiantes y la manera en la cual se estimulan estos procesos.

**La observación:** este paso facilita tener una visión objetiva de las características existentes de este tema de investigación, permitiendo recopilar información y relacionarla individualmente con la muestra de investigación.

**Encuesta:** para realizar esta investigación fue necesario completar un cuestionario adecuado a las habilidades de los estudiantes y recopilar información de los participantes de manera adecuada.

## **7.Resultados**

Subsiguientemente, se detallan los resultados que se han obtenido de las variables fundamentales para el desarrollo de la presente investigación, la cual estuvo designada a los estudiantes y la docente del 4to EGB de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo de la provincia de Los Ríos, cabe recalcar que las interrogantes aplicadas a la población de la investigación están sujetas al contexto académico de los estudiantes.

La recopilación de los datos del entorno en el cual se detectó la problemática del presente estudio fue realizada durante 2 semanas, siendo participes de estas los estudiantes y docente del 4TO EGB de la Unidad Educativa en mención, se debe puntualizar que la metodología de información esta sujeta a la capacidad de respuesta de los estudiantes, en consecuencia, se obtuvo lo siguiente:

## **ENTREVISTA AL DOCENTE**

### **1. ¿Qué significa para usted como educador el concepto de actividades lúdicas?**

Desde mi perspectiva, las actividades lúdicas se constituyen como una herramienta la cual facilita la enseñanza a los niños, puesto que hay niños que no captan la información de una manera regular y se debe buscar la manera de llegar a ellos, opino que esto les permite la sensación de libertad y se pueden relacionar mejor, no solo con lo que se enseña sino también con el entorno en el cual se va a emplear el conocimiento, una mejor manera de explicar este concepto sería decir que las actividades lúdicas son las acciones que nos permiten “educar por la vida pero de una manera dinámica y significativa”

### **2. ¿Qué es para usted un problema de aprendizaje?**

Para mí un problema de aprendizaje es todo aquel inconveniente que no le permite al estudiante aprender de una manera regular, no solo considero un problema de aprendizaje a las NEE sino también a las situaciones vivenciales que atraviesan día a día los niños en sus hogares y comunidades, por lo que es muy importante conocer muy bien al estudiante al momento de inducirle un conocimiento o una nueva información porque para ellos es algo nuevo y a veces suele ser difícil asimilar algo nuevo por eso es importante saber cómo llegar al estudiante.

### **3. ¿Considera usted que sus estudiantes tienen problemas de aprendizaje?**

En teoría, podría decir que sí debido que desde la pandemia se ha creado un retraso educativo a nivel nacional las clases virtuales únicamente han abarcado una educación general y los diversos modos de vida han marcado mucho la diferencia en el proceso educativos pues había estudiantes que no aprendieron a leer y escribir de manera óptima y la mayoría de las veces los padres eran quienes realizaban las tareas sin saber el daño que hacían, mis estudiantes tienen leves problemas de aprendizaje durante este periodo pues hemos estado trabajando en nivelar sus conocimientos para que no tengan inconvenientes en el próximo niveles.

**4. ¿Cuál es su perspectiva acerca del empleo de actividades lúdicas como metodología de enseñanza?**

Mi punto de vista acerca del empleo de las actividades lúdicas como una metodología de enseñanza es que son un elemento mediador entre lo que se va a enseñar y la capacidad de asimilación de los niños, además que esto permite salirse de la rutina diaria y la formalidad que suele tener la enseñanza, permitiendo que todos sean participes, y no solamente se estimula a nivel educativo sino que también las emociones de los niños, alegría, algarabía y demás que hacen que estos se motiven por aprender algo

**5. ¿Considera usted que los estudiantes desarrollan mejor sus habilidades cuando las actividades educativas estimulan sus procesos creativos?**

Absolutamente, pues siempre que un estudiante entra en contacto con un nuevo conocimiento este no sabe como aplicarlo o emplearlo en la vida cotidiana, sin embargo al usar actividades lúdicas las destrezas de estos son estimuladas ya que entra en contacto con situaciones que se plantean de manera hipotética y se les da las herramientas para que puedan dar una solución que puede ser empleada en el mundo real, por ejemplo; Contar cuánto se gasta cada vez que van a comprar a las tiendas y cuanto se les debe dar de cambio, la actividad que se realiza en el salón de clases es “Mi tienda” usamos papeles que simulan billetes y cartones circulares como monedas, y planteamos cuanto pagamos y cuanto gastamos, además asignamos roles de quien es tendero y quien comprador, eso ayuda que todos aprendan de manera cooperativa.

## ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

### 1 ¿Te consideras una persona creativa?

**Análisis:** La creatividad constituye una característica inherente del ser humano que facilita la capacidad de una persona al resolver un conflicto, de la población encuestada el 67% afirman que son creativos y que utilizan de forma única lo que aprenden en la escuela, mientras que el 27% mantiene una posición neutral acerca de sus propios procesos creativos asimilándolos como una noción parcial, por otra parte el 10% niegan ser creativos y aseguran que les es difícil emplear la creatividad como una herramienta para resolver situaciones cotidianas.

### 2. ¿Se te hace difícil aprender cosas nuevas?

**Análisis:** El aprendizaje es resultado del empleo de las estrategias didácticas y la interacción con el estudiante, asimilar algo nuevo siempre implica un nivel de dificultad, 23% de los encuestados aseguran que les es difícil aprender algo nuevo cuando no se les enseña mediante la lúdica, 33% cercioran que aprender para ellos es un proceso imparcial y suele darse por momentos, 43% aseguran que sí les es fácil aprender algo nuevo ya que consideran que todo lo que aprenden les es útil para su desarrollo personal.

### 3. ¿Aprendes mejor cuando te enseñan algo con juegos?

**Análisis:** la lúdica es una herramienta facilitadora del aprendizaje la cual constituye elementos que ayudan a los estudiantes a aprender los contenidos educativos de manera eficaz, el 67% está de acuerdo que aprender con juegos es factible debido que pueden interactuar con lo que van a aprender y socializar con sus compañeros, 23% afirman que depende mucho de la ocasión y los contenidos a enseñar, y el 10% restante niegan la premisa del aprendizaje lúdico y tienen la tendencia de que el aprendizaje debería ser de carácter formal.

### 4. ¿Crees que es importante aprender algo nuevo de una manera divertida?

**Análisis:** la importancia del aprendizaje radica en la manera en la que se les plantea el contenido educativo, 50% aseguran que todo lo que se les enseña es importante mas aun cuando

es de manera lúdica ya que asocian la experiencia del aprendizaje en la escuela a la vida real, por lo tanto, el conocimiento traspasa la realidad educativa, 30% piensan que solamente hay pocas situaciones en las cuales se puede aprender de forma lúdica por lo cual la importancia es relativa, 20% niegan que es importante por lo que consideran que se debe aprender con mesura .

**5. ¿Consideras que la creatividad es importante al momento de resolver algún problema en tu vida?**

**Análisis:** Emplear el conocimiento siempre este sujeto al sistema cognitivo de cada persona la creatividad permite dar soluciones únicas a las diversas problemáticas que puedan suceder el 80% plantean que sí es necesaria la creatividad para resolver problemas cotidianos ya que esta apertura las opciones de respuesta de manera diversa, 10% tienden a pensar que solamente a veces emplean la creatividad ya que lo que aprenden en la escuela solo sirve para situaciones teóricas, 10% no consideran que la creatividad sea útil ya que lo que se plantea de manera hipotética en las escuelas no coincide de manera absoluta en la vida cotidiana.

## 8. Discusión de resultados

De los resultados obtenidos de la primera pregunta de la encuesta se obtuvo el aproximadamente el 67% de la población asimila la creatividad como un proceso inherente e innato del ser humano tal y como lo afirma Matas (2019), “la creatividad se ha constituido en un elemento indispensable en la educación. al igual que ocurre con todo aquello que surge de manera impulsiva, se ha convertido en un factor imprescindible en los procesos de aprendizaje”, por lo tanto, se asume que los niños emplean la creatividad de manera cotidiana sin embargo no conocen el concepto de esta.

Aprender algo nuevo siempre implica un nivel de complejidad por lo tanto se debe saber cómo hacer llegar el conocimiento al estudiante, en la segunda pregunta los estudiantes que tienen dificultad de aprendizaje son muy pocos, siendo estos el 23% de la población, por lo cual la creatividad solo ha sido estimulada de manera parcial por lo cual las actividades lúdicas han ayudado en gran parte a la mayoría de la población a entender los contenidos a enseñar no solo a nivel intelectual sino a nivel holístico así como lo afirma Sarmientos (2020) “estas actividades no sólo promueven el desarrollo intelectual de los niños, sino que también exploran su creatividad, sus capacidades motoras y sensoriales, al tiempo que les permiten expresar sus sentimientos e ideas”.

Enseñar mediante actividades lúdicas constituye la ejecución y asociación de los contenidos educativos al entorno en el cual los niños se desarrollan a diario por lo tanto cuando se les indicó a los estudiantes acerca de si aprenden mejor cuando se les enseña mediante juegos más de la mitad de la población (el 67%) aseguraban que sí y que se sentían como sus laso sociales crecían y se fortalecían corroborando así lo expuesto por Borja (202), “las actividades lúdicas se consideran una forma natural en la cual los estudiantes interactúan con su entorno, aprenden, socializan con otros y comprenden las normas y el funcionamiento de la sociedad a la que pertenecen”

La importancia de la lúdica para el aprendizaje radica en la manera en la cual se el docente plantea los aprendizajes, 50% de la población asegura que es importante aprender algo nuevo de manera divertida así como afirma Saltos (2020) “el docente tiene un rol muy importante en la



instrucción y aprendizaje de conocimientos, dado que estimula el aprendizaje desde una perspectiva única en la cual cada estudiante debe sentirse familiarizado con lo que aprenderá”.

La creatividad en la vida cotidiana juega un rol activo al resolver conflictos el 80% priorizan la creatividad como una pieza clave que estimula sus capacidades de respuesta, lo cual coincide con la última fase de la creatividad expuesta por Zaira (2021), la cual refiere que la creatividad es empleada en la vida cotidiana al momento que la persona evalúa criterios lógicos que dependen de la naturaleza o entorno en el cual se encuentran y aplican una estrategia para darle solución.

## 9. Conclusiones

En síntesis, la creatividad constituye un eje central en el proceso educativo en los estudiantes, más aún cuando estos tienen problemas de aprendizaje, por lo tanto esta debe ser estimulada mediante las actividades lúdicas ya que son una herramienta mediadora entre el contenido educativo y el estudiante, la influencia que esta tiene para el desarrollo de los estudiantes es la de facilitar el proceso educacional permitiendo que estos asimilen lo que se va a enseñar con el entorno al cual están sujetos.

La opción más viable para estimular la creatividad desde la perspectiva de la actividad lúdica son los rincones de aprendizaje ya que el principal problema detectado fue que los estudiantes no entendían los contenidos educativos por no tener sentido de pertenencia al salón de clases prolongando los problemas de aprendizaje no solo a nivel intelectual, sino que también incluyendo el aspecto social.

La causa de los problemas de aprendizaje en el contexto del presente estudio de caso fue la desfase educativa arraigada durante la época de la pandemia debido a las limitaciones y acceso a las TICs por parte de los estudiantes, sin embargo a través de las actividades lúdicas han servido como un elemento mediador del nivel educativo de los estudiantes acorde a sus edades cronológicas, por lo tanto una vez finalizado el análisis situacional se concluye con la premisa de que las actividades que dan estímulo a la creatividad son aquellas que asocian el contenido educativo al contexto del estudiante.

## 10.Recomendaciones




- Realizar actividades que fomenten el trabajo cooperativo, tales como lo son las dinámicas de asignación de roles o el planteamiento de escenarios hipotéticos en los cuales los estudiantes estimulen sus destrezas y habilidades de pensamiento.
- Motivar a los niños a ser partícipes de las actividades que se realicen en clases, fomentando en estos el sentido de pertenencia enseñándoles a ser pacientes y perseverantes debido que cada estudiante tiene un ritmo y estilo de aprendizaje distinto.
- Fomentar el respeto en todo momento debido a que hay estudiantes que aprenden más rápidos que otros y tiene el deseo de avanzar mas rápido ralentizando el proceso de aprendizaje de los demás.
- Es importante que los niños sientan deseo de aprender por lo tanto se debe fomentar la autonomía y que también estos investiguen temas que sean de sus intereses y asociarlos a las planificaciones curriculares.
- Incluir a los padres de familia dentro del proceso d estimulo de la creatividad estudiantil porque es importante que los estudiantes se sientan familiarizados con lo que se les va a enseñar, la cual facilitara la asimilación de la información que se les impartirá.

## Referencias

- Alfonso Amado Puentes(1), A. F. (2022). *Trastornos del aprendizaje: definiciones*. SOCIEDAD ESPAÑOLA DE NEUROLOGÍA PEDIÁTRICA. Obtenido de <https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/01.pdf>
- ARCE, G. D. (2020). *PROBLEMAS DEL APRENDIZAJE Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE UN ESTUDIANTE DE EGB EN TIEMPOS DE PANDEMIA*. BABAHOYO: dspace.utb.edu.e. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/9035/E-UTB-FCJSE-PSCLIN-000415.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Borja, Y. M. (2020). *ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR*. ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8270398.pdf>
- Cañon. (2020). *ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL*. UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA DEL ECUADOR. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>
- Figuroa, D. n. (2019). *Desarrollo de la Creatividad en la Escuela*. Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Básica, No. 44. Obtenido de [https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen\\_44.pdf](https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_44.pdf)
- I, J. R. (2023). *Importancia de la creatividad en la enseñanza de la comunicación*. Pol. Con. (Edición núm. 81) Vol. 8, No 4. doi:DOI: 10.23857/pc.v8i4
- Luna, L. E. (2021). *Tema 1.1 Creatividad*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/19789/creatividad.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=creatividad%20como%3A%20El%20resultado%20de,dentro%20de%20un%20contexto%20social>.

- Matas, J. A. (2019). *La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades*. a Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/289>
- MINEDUC. (2023). *¿Qué son las dificultades de*. Ministerio de Ecuador-Gobierno del Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/05/mayo-2023.pdf>
- Moreano, D. (2019). *Los problemas de aprendizaje en el aula: una oportunidad*. Revista Para el Aula – IDEA - Edición N° 25. Obtenido de [https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea\\_025\\_0014.pdf](https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_025_0014.pdf)
- Rodríguez-Saltos, E. R. (2020). *Importancia de la psicopedagogía y el aprendizaje creativo*. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol. 6, núm. 3, julio-septiembre 2020, pp. 564-581. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539700>
- Sarmiento, A. (2020). *Las Actividades Lúdicas y su Importancia en el Integral del Niño*. Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/download/3216/2857/8119>
- Zaira, V. (2021). *El proceso creativo y sus fases. Preparación, Incubación, Iluminación y Verificación*. ESCUELA DE INTELIGENCIA DIRECTIVA. Obtenido de <https://inteligenciadirectiva.com/el-proceso-creativo-y-sus-fases-preparacion-incubacion-iluminacion-y-verificacion/>

Anexos

| <p><i>ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE DE 4TO EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DE LA CIUDAD DE BABAHOYO PERÍODO ACADÉMICO 2022-2023</i></p> |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <p><b>ENCUESTA</b></p>   | <p>TOTALMENTE DE ACUERDO</p>  | <p>NI EN ACUERDO NI EN DESACUERDO</p>  | <p>NADA DE ACUERDO</p>  |
| <p>¿Te consideras una persona creativa?</p>  |  |   |  |
| <p>¿Se te hace difícil aprender cosas nuevas?</p>  |  |   |  |
| <p>¿Aprendes mejor cuando me enseñan algo con juegos?</p>  |  |   |  |
| <p>¿Crees que es importante aprender algo nuevo de una manera divertida?</p>   |  |   |  |
| <p>¿Consideras que la creatividad es importante al momento de resolver algún problema en tu vida?</p>  |  |   |  |