



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACION.**  
**CARRERA DE EDUCACION BASICA (REDISEÑO)**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**  
**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**  
**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA:**  
**EDUCACION BASICA.**

**TEMA:**

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE**  
**LA CREATIVIDAD DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**ESTUDIANTE:**

- PEÑAFIEL CAMACHO GRACIELA BETZAIDA
- VITE ANCHUNDIA JUANA YOLANDA

**TUTOR:**

**SANCHEZ SALAZAR TANYA DEL ROCÍO**

**AÑO**

**2024**

## **Dedicatoria**

Esta tesis va dedicada en primer lugar a Dios quien siempre nos da lo necesario y día a día nos sigue manteniendo con vida para poder seguir realizando nuestras labores y nos provee lo que necesitamos.

A nuestros padres y madres que desde que somos pequeños siempre se han esforzado por darnos lo mejor tanto en la educación como en otros ámbitos, inculcando valores éticos siempre en nosotros tratando de formarnos como buenas personas ideales para esta sociedad.

A nuestros hermanos que siempre nos demuestran su cariño fraternal, y nos dan ese impulso para seguir adelante en lo que nos propones, también a nuestros amigos por sus consejos y aliento.

Por ultimo a mis compañeros de la Universidad y docentes que han sido un apoyo muchas veces cuando más se lo necesitaba y extenderme esa mano amiga.

*GRACIELA BETZAIDA PEÑAFIEL CAMACHO*

*JUANA YOLANDA VITE ANCHUNDIA*

## Agradecimiento

Al poder concluir con este trabajo de investigación, en primer lugar deseamos agradecer a Dios por ser quien nos da siempre esa guía y fuerzas necesarias para poder obtener todo lo que siempre hemos tenido y anhelamos algún día.

A la Universidad Técnica de Babahoyo en especial a la facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales, por permitirnos ejercer esta carrera y podernos ayudar a tener momentos imborrables en nuestras mentes.

A nuestros docentes que siempre a lo largo de nuestra carrera nos brindaron sus conocimientos y experiencias no solo en el ámbito como docentes sino también cuando necesitábamos algún consejo y se convirtieron en nuestros segundos padres.

A nuestra familiar que siempre estuvieron presente en cada paso que dimos y siempre se convirtieron en un pilar para cada uno de los que estamos luchando día a día para poder tener nuestro título de tercer nivel.

*GRACIELA BETZAIDA PEÑAFIEL CAMACHO*

*JUANA YOLANDA VITE ANCHUNDIA*



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



**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA  
MODALIDAD PRESENCIAL**

**CERTIFICACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL**

Yo, **GRACIELA BETZAIDA PEÑAFIEL CAMACHO Y JUANA YOLANDA VITE ANCHUNDIA**, portadoras de la cédula de ciudadanía **1208559334 -1207864636** en calidad de autor del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título de Licenciado en **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que soy autor del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

**ACTIVIDADES LUDICAS Y SU INCIDENCIA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE ESTUDIANTES DE EDUCACION BÁSICA.**

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

Graciela Peñafiel  
**GRACIELA PEÑAFIEL**

**CI. 120855933-4**

Yolanda Vite A.  
**JUANA VITE**

**CI.120786463-6**



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



**CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL DOCUMENTO**  
**PROBATORIO DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN**  
**CURRICULAR, PREVIA A LA SUSTENTACIÓN**

En mi calidad de Tutor del trabajo final del documento probatorio del Trabajo de Integración Curricular, designado por el Consejo Directivo, con **fecha: 22 de Febrero de 2024** mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E.-SO-002-RES-003-2024**, certifico que la Srta. **GRACIELA BETZAIDA PEÑAFIEL CAMACHO** y la Srta. **JUANA YOLANDA VITE ANCHUNDIA**, ha desarrollado el documento probatorio del Trabajo de Integración Curricular con el tema:

**ACTIVIDADES LUDICAS Y SU INCIDENCIA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE ESTUDIANTES DE EDUCACION BÁSICA.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del trabajo final y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

---

**MSC.TANYA DEL ROCIO SANCHEZ SALAZAR**

**DOCENTE TUTOR**



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



**CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN  
EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO**

En mi calidad de Tutor del documento probatorio del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular, de la Srta. **GRACIELA BETZAIDA PEÑAFIEL CAMACHO** y la Srta. **JUANA YOLANDA VITE ANCHUNDIA**. Cuyo tema es: **ACTIVIDADES LUDICAS Y SU INCIDENCIA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE ESTUDIANTES DE EDUCACION BÁSICA**. Certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Anti plagio, obteniendo como porcentaje de similitud de [9%], resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el trabajo final el porcentaje máximo permitido según el Artículo 61 de la Normativa de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Técnica de Babahoyo considera hasta el **20%**, se **APRUEBA** el trabajo de titulación para que el estudiante continúe a la fase de defensa.

Se adjunta el informe del Sistema Anti plagio como evidencia del porcentaje indicado.

---

**MSC.TANYA DEL RÓCIO SANCHEZ SALAZAR**  
**DOCENTE DE LA FCJSE**



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

## FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



### CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA MODALIDAD PRESENCIAL

**INFORME DE ANÁLISIS**  
magister

## PEÑAFIEL-VITE compilatium

**9%**  
Textos sospechosos

**6%** Similitudes  
= 1% similitudes entre contenidos  
= 5% entre las fuentes mencionadas

**6%** Idiomas no reconocidos

**3%** Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: PEÑAFIEL-VITE compilatium.docx  
ID del documento: a632a232b78dc548b4f7c9946ae17903ba0938e130f  
Tamaño del documento original: 921,29 KB

Depositante: SÁNCHEZ SALAZAR TANYA DEL ROCÍO  
Fecha de depósito: 3/3/2024  
Tipo de carga: interfaz  
Fecha de fin de análisis: 3/3/2024

Número de palabras: 5935  
Número de caracteres: 34.080

Ubicación de las similitudes en el documento

### Fuentes de similitudes

#### Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://www.educar.es/">www.educar.es</a>   La importancia del programa magister en el desarrollo de nuestros niños... https://www.educar.es/la-importancia-del-programa-magister-en-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/~/media/... 10 fuentes similares	1%		Palabras idénticas = 1% (70 palabras)
2	<a href="https://repositorio.una.edu.ec/">repositorio.una.edu.ec</a> https://repositorio.una.edu.ec/bitstream/handle/document/23405/760/2/Peñafiel_2011_213.pdf	1%		Palabras idénticas = 1% (64 palabras)
3	<a href="https://www.repositorio.una.edu.ec/bitstream/handle/document/23405/760/2/Peñafiel_2011_213.pdf">www.repositorio.una.edu.ec</a>   2134 Artículo 1188813 30 202 0009   PDF   Aprendizaje / Método... https://repositorio.una.edu.ec/bitstream/handle/document/23405/760/2/Peñafiel_2011_213.pdf 6 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas = 1% (37 palabras)
4	<a href="https://repositorio.una.edu.ec/bitstream/handle/document/23405/760/2/Peñafiel_2011_213.pdf">repositorio.una.edu.ec</a> https://repositorio.una.edu.ec/bitstream/handle/document/23405/760/2/Peñafiel_2011_213.pdf 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas = 1% (36 palabras)
5	<a href="http://www.cinecomunicacion.com/creatividad-monetaria/">www.cinecomunicacion.com</a>   > Creatividad Monetaria - Definición, Técnicas y Ejemplos http://www.cinecomunicacion.com/creatividad-monetaria/	< 1%		Palabras idénticas = 1% (33 palabras)

#### Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://definicion.de/latino/">definicion.de/latino/</a>   Significado de Latino (Qué es, Concepto y Definición) https://definicion.de/latino/significado-de-latino-que-es/	< 1%		Palabras idénticas = 1% (25 palabras)
2	<a href="https://repositorio.una.edu.ec/bitstream/handle/document/23405/760/2/Peñafiel_2011_213.pdf">repositorio.una.edu.ec</a>   Actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los... https://repositorio.una.edu.ec/bitstream/handle/document/23405/760/2/Peñafiel_2011_213.pdf	< 1%		Palabras idénticas = 1% (23 palabras)
3	<a href="https://repositorio.una.edu.ec/bitstream/handle/document/23405/760/2/Peñafiel_2011_213.pdf">repositorio.una.edu.ec</a> https://repositorio.una.edu.ec/bitstream/handle/document/23405/760/2/Peñafiel_2011_213.pdf	< 1%		Palabras idénticas = 1% (24 palabras)
4	<a href="https://www.doi.org/">www.doi.org</a> https://www.doi.org/10.1108/0950-080420110800311	< 1%		Palabras idénticas = 1% (22 palabras)
5	Documento de este usuario El documento proviene de otro grupo.	< 1%		Palabras idénticas = 1% (19 palabras)

## INDICE GENERAL

Dedicatoria.....	2
Agradecimiento .....	3
Capítulo i. Introducción .....	13
1.2 Planteamiento del Problema .....	15
1.3 Justificación.....	16
Objetivos.....	17
<b>1.3.2 Objetivos específicos</b> .....	17
<b>1.4 Formulación de Hipótesis</b> .....	18
Capítulo II. MARCO TEÓRICO .....	19
2.1 Antecedentes.....	19
2.2 Bases teóricas .....	20
<b>Capítulo 3. METODOLOGÍA</b> .....	32
<b>3.1 Tipo y diseño de Investigación</b> .....	32
<b>3.2 Operacionalización de variables</b> .....	33
3.1.1 Población .....	36
<b>3.2 Muestra</b> .....	36
<b>3.3 Técnicas de Recolección de datos e instrumentos</b> .....	37
Técnicas .....	37
Instrumentos .....	37
Procedimientos de datos .....	38
Aspectos Éticos.....	45
<b>Capítulo 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....	45
<b>4.1 Resultados</b> .....	45



<b>4.2 Discusión</b> .....	47
Capítulo 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	48
5.1 Conclusiones.....	48
5.2 Recomendaciones .....	49

## **INDICE DE TABLAS**

<b>Tabla 1.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabla 2.....</b>	<b>40</b>
<b>Tabla 3.....</b>	<b>41</b>
<b>Tabla 4.....</b>	<b>42</b>
<b>Tabla 5.....</b>	<b>43</b>
<b>Tabla 6.....</b>	<b>44</b>
<b>Tabla 7.....</b>	<b>45</b>
<b>Tabla 8.....</b>	<b>46</b>

## **RESUMEN**

El presente trabajo de investigación se va a realizar en la “Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz”, ubicada en la parroquia Barreiro de la ciudad de Babahoyo, con el fin de poder indagar cual es la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de educación básica, la creatividad y las actividades lúdicas pueden llegar a ser un gran aliado para poder tener nuevas estrategias y herramientas para mejorar el aprendizaje de los niños de educación básica.

El objetivo principal de este trabajo es fortalecer el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de educación básica, por lo cual nos enfocaremos en los niños de la unidad educativa ya antes mencionada, nuestra investigación contiene un enfoque cualitativo ya que se buscara por medio de las encuestas encontrar datos relevantes, los cuales demuestren los beneficios y mejoras que nos puede brindar el manejo de las actividades lúdicas dentro de las instituciones educativas en este caso de educación básica.

Los docentes buscan día tras días maneras para innovar sus métodos de enseñanzas, además nuevas estrategias para poder mejorar y así se vea reflejado en sus resultados, de esta manera sus estudiantes desarrollen un mejor desenvolvimiento y de esta manera optimizar en los niños aspectos sociales, éticos, entre otros. Como resultado se espera obtener un análisis fundamentado en conceptos de fuentes de varios autores.

Palabras claves: actividades lúdicas, creatividad, desarrollo, docentes, niños.

## **ABSTRACT**

This research work will be carried out in the "Abdón Calderon Muñoz Educational Unit", located in the Barreiro parish of the city of Babahoyo, in order to investigate what is the incidence of recreational activities in the development of creativity of basic education students, creativity and recreational activities can become a great ally to have new strategies and tools to improve the learning of children in basic education.

The main objective of this work is to strengthen the development of creativity of basic education students, for which we will focus on the children of the educational unit already mentioned, our research contains a qualitative approach since it will be sought through surveys to find relevant data, which demonstrate the benefits and improvements that the management of recreational activities can give us within educational institutions in the United States. This is the case of basic education.

Teachers look day after day for ways to innovate their teaching methods, as well as new strategies to improve and thus be reflected in their results, in this way their students develop a better development and in this way optimize social and ethical aspects, among others, in children. As a result, it is expected to obtain an analysis based on concepts from sources of various authors.

**Keywords:** recreational activities, creativity, development, teachers, children.

## Capítulo i. Introducción

La educación es un proceso dinámico que busca potenciar el desarrollo integral de los estudiantes, fomentando no solo el aprendizaje académico, sino también habilidades y competencias que les permitan enfrentar los retos de la vida cotidiana. En este contexto, la creatividad emerge como una cualidad fundamental, capaz de impulsar la resolución de problemas, la innovación y el pensamiento crítico. En consecuencia, explorar estrategias que favorezcan el desarrollo de la creatividad se convierte en un aspecto clave dentro del ámbito educativo.

Las actividades lúdicas, entendidas como aquellas que combinan el juego y el aprendizaje, han demostrado ser una herramienta eficaz para estimular la creatividad en estudiantes de educación básica. Estas actividades no solo capturan la atención de los niños, sino que también les brindan un espacio propicio para explorar, experimentar y expresarse de manera libre y creativa. En este sentido, el presente trabajo busca analizar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de educación básica, con el objetivo de identificar prácticas efectivas que puedan ser implementadas en entornos educativos para potenciar esta habilidad tan crucial en la formación integral de los estudiantes.

## 1.1 Contextualización del Problema

### Contexto internacional

La educación de los niños y niñas es de gran importancia en todos sus ámbitos en lo social, en lo psicológico, cognitivo, creativo, etc. El desarrollo creativo se puede ver afectado por diferentes aspectos y por varios ambientes de sus vidas cotidianas, haciéndolo parte fundamental de su desarrollo, pero la educación se ha visto con carencias de herramientas para poder desarrollar este aspecto.

La creatividad juega un papel importante para el desenvolvimiento de los mismos a futuro, por lo tanto, es necesario saber cómo desarrollarlo desde pequeños, teniendo en cuenta esto el uso de las actividades lúdicas o juegos lúdicos es una base o herramienta para poder lograr este propósito.

### CONTEXTO NACIONAL

En nuestros ámbitos es muy común poder observar a los maestros instruyendo a los niños y niñas de nuestra sociedad por métodos muy ambiguos por lo cual es muy común casos de niños que en ocasiones no desean ir a la escuela, les da poco ánimo, las clases les general poco entusiasmo y muchos caso van por obligación, teniendo en riesgo el desarrollo de los niños y niñas de nuestra sociedad.

En muchos casos existen casos de falta de conocimiento acerca de herramientas para poder relacionarse mejor con los estudiantes, poder interactuar con ellos y poder generar un mejor ambiente, ya que las clases no siempre deben de ser aburridas, y en muchos casos los propios niños deben ser los protagonistas de las mismas.

## CONTEXTO LOCAL

Durante mucho tiempo la “Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz”. Se ha propuesto entregar el mejor servicio posible para poder generar y crear niños y niñas los cuales sean creadores de, ideas, líderes que lleven a nuestra sociedad a un futuro mejor, buscando esto se han valido de varias herramientas las cuales han mostrado resultados pero no como se espera, en las actividades lúdicas han encontrado un buen aliado, en ciertas ocasiones el desánimo y desgaste mental de los niños y niñas se podía evidenciar en más de uno de los niños, es cierto existen factores, por eso se busca nuevas maneras de poder hacer que los niños se sientan más animados en clase, que sean niños y niñas creativos e innovadores.

### 1.2 Planteamiento del Problema

¿Cómo incide las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de educación básica?

### 1.3 Justificación

El desarrollo de la creatividad en caso de la creatividad de los niños debe comenzar desde el tutor o docente quien debe emplear de la manera más efectiva las herramientas y estrategias pedagógicas que inspire a los niños de una manera favorable hacia el aprendizaje.

El propósito de este proyecto de investigación, es destacar la importancia del desarrollo de la creatividad en los niños en este caso dentro de los centros educativos, manteniendo la relación de docente-alumno, además de eso recalcar como las actividades lúdicas ayudan en esta tarea, haciendo el trabajo del docente más fácil y de una manera mejor.

Este trabajo va destinado para los docentes los cuales buscan ayuda para mejorar tanto a nivel personal, como a nivel general para poder ofrecer una mejor labor y además poder dar mejores resultados en los estudiantes a su cargo.

En muchos casos los niños se sienten desanimados o no encuentran motivación para poder asistir día a día, por eso las actividades lúdicas son un buen método para que los docentes puedan ofrecer una clase la cual levante el ánimo de los niños y niñas y además los motive a asistir con entusiasmo a los centros educativos, teniendo en cuenta estos aspectos podemos decir que de este trabajo se beneficiaran tanto docentes como niños y niñas de centros educativos, ayudando a estos últimos en su desarrollo intelectual, cognitivo, social además del desarrollo de habilidades.



## **Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

✚ Identificar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la “Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz”

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Definir conceptos básicos sobre la importancia de la creatividad y las actividades lúdicas en los estudiantes.
- Estimular la imaginación individual de los estudiantes en las actividades lúdicas que ayudan a desarrollar la creatividad.
- Destacar la importancia del desarrollo de la creatividad de los niños estudiantes de educación básica desde las instituciones educativas.

## **1.4 Formulación de Hipótesis**

La aplicación de las actividades lúdicas incidirá positivamente, debido que ayudarán a mejorar el rendimiento académico y en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de educación básica.

## Capítulo II. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes

En la búsqueda de información dentro del tema para abarcar las extensiones del mismo hemos podido encontrar fuentes las cuales nos brindan información oportuna para nuestro uso, una de ellos se encuentra en la revista arbitraria interdisciplinaria KOINONIA el cual se encuentra relacionado de acorde al tema de nuestra investigación.

Entre la información que nos resultó a nuestro criterio relevante se encuentran las siguientes:

Mirian Gonzales (2020) en el artículo titulado "Creatividad y técnicas grafoplásticas innovadoras" afirma lo siguiente:

La estimulación para el desarrollo de la motricidad fina es importante durante los primeros años de vida, que para poder escribir o realizar determinada actividad se requiere una conexión entre la coordinación y el entrenamiento motriz de la mano, siendo de gran importancia que los docentes deben priorizar a llevar a cabo todas las actividades que puedan emprender las habilidades y destrezas requeridas para que los músculos finos tanto de la mano como de los dedos puedan ser desarrollados satisfactoriamente. (pág. 6)

Actualmente, los docentes centran su atención a impartir sus clases de una manera poco didáctica limitándose a la transmisión de contenidos poco didácticos, dejando a un lado herramientas como las actividades o juegos lúdicos que ayudan a los estudiantes a poder desarrollar un sinnúmero de capacidades, aptitudes y habilidades necesarias para su desarrollo completo.

Por otro lado Bermeo (2020) afirma en este caso que “el juego no se hace como simple distracción, sino que es la representación del sentir emocional interno donde se ponen de presente el ingenio y la creatividad del niño” (pág. 23) .

Bermeo destaca la utilización de este método de aprendizaje por medio de la utilización de juegos lúdicos, algo que ayudara a crear un mejor desarrollo creativo y demás factores los cuales apoyaran el crecimiento y además de eso aportaran factores sociológicos y biológicos que no son menos importantes que el aprendizaje.

## **2.2 Bases teóricas**

### **ACTIVIDADES LUDICAS**

Las actividades lúdicas son las acciones en las que se aprovecha el tiempo libre para aliviar el estrés y escapar de la rutina diaria. Además, son muy útiles si quieres entretener, y divertirte.

Estas actividades son cualquier forma de diversión y por lo tanto pueden ser utilizadas por niños, adolescentes, adultos y personas mayores.

Dado que toda actividad recreativa incluye cualquier forma de diversión, recreación o entretenimiento, se puede observar en muchos casos. Por ejemplo, salga a caminar con amigos por el parque o juegue un juego de mesa.

Sin embargo, las actividades pueden tener un objetivo específico, por lo que están dedicadas a un objetivo específico, y uno de ellos es la educación.

El juego es muy importante a la hora de aprender, porque no sólo es jugar, sino también divertirse, Motivarse y estrategias didácticas útiles que ayudaran a conseguir acceso a oportunidades buenas y efectivas para que los niños aprendan y aprendan habilidades sociales y cognitivas.

El juego tiene valor educativo, los estudiantes comienzan a pensar y razonar en situaciones reales simulando la realidad con fines educativos.

Este es el valor educativo del juego pues combina la participación, el trabajo en equipo, el entretenimiento, la creatividad, así obtenga resultados en situaciones inciertas reales.

Las actividades lúdicas pueden llegar a ser un gran aliado de los docentes a la hora de que surja este inconveniente, en primer lugar, hay que saber que lo lúdico es todo aquello que está relacionado con el juego, la recreación, es originario de la palabra latín “ludus”.

Las actividades es todo movimientos o acciones que podemos realizar en nuestro tiempo libre, y de esta manera salir de las cosas rutinarias, buscar un poco de placer, o simplemente divertirnos un poco.

Estas actividades inician interactúa con otra persona nunca se las podría realizar solo el niño, siendo el agradecimiento siempre visible por lo que se aprende, estos juegos son vistos ante muchos especialistas como un método placentero para aprender, muy como para los niños y en muchas ocasiones hasta desestresante, ayudando a desarrollar y explotar áreas dentro del individuo.

Autores como Candela (2020) mencionan acerca de la lúdica lo siguiente:

La lúdica en sus diferentes expresiones enriquece manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, seguridad en su autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y construyen ideas y soluciones, se esmeran en competir y en pasarla bien, características del estado inherente e ideal en el niño. (pág. 79)

También GOMEZ (2023) explica que “los juegos al aire libre ayudan al niño a entretenerse y divertirse de manera diferente y beneficiosa, también contribuye a su desarrollo físico y salud mental”. Lo cual hoy en día es muy complicado ya que los niños en muchas ocasiones prefieren pasar horas y horas en sus dispositivos móviles dejando a un lado otras actividades.

### **Beneficios para los niños del uso de las actividades lúdicas**

Los beneficios del uso de las actividades lúdicas dentro del aula de clase son múltiples y en diferentes ámbitos, como en el motor, social o también de manera social.

A continuación se nos muestran algunos de los beneficios:

- ® Despliega la creatividad de los niños.
  
- ® Mejora las relaciones con otros.
  
- ® Genera mayor autoestima y confianza en sí mismo.

® Mejora la imaginación.

® Ayuda en el manejo del lenguaje.

® Aprenden a seguir y cumplir con las leyes y normas.

Algunos otros beneficios que genera la participación en las actividades lúdicas son el aumento de la autoestima, desarrollo de la creatividad, explora posibilidades sensoriales y motoras, así como también prepara al niño para el mundo del trabajo.

La palabra “juego” es definida por la RAE como la acción o efecto de jugar en busca de diversión, por lo tanto, esto quiere decir que las actividades lúdicas están estrechamente con la diversión, esto es algo que llama mucho la atención de los más pequeños en su etapa de educación inicial en especial.

Por medio de estos juegos los niños pueden aprender muchas cosas, entre ellos valores, actitudes, conductas de diferentes índoles, normas y además ayuda a recapacitar acerca de las capacidades sociales de el mismo. En pocas palabras podemos decir que el juego es un ente transformador positivo para el proceso de crecimiento.

Según lo menciona schwarzkopf (2022):

En un estudio, psicólogos de Nueva Zelanda encontraron que los niños que realizan más juegos de rol son mejores regulando sus emociones.

En estos juegos los pequeños imaginan ser otros y de esta forma fortalecen su empatía. La regulación emocional es una habilidad esencial para la escuela y para la vida. Los niños con buena regulación pueden esperar, resistir la tentación y procesar mejor los

retos del aprendizaje.

Algunos ejemplos de actividades lúdicas son los siguientes:

### 🎲 Memory.

Un juego muy divertido el cual utiliza de gran manera la memoria visual, se la realiza mostrando durante unos segundos en el ordenador imágenes a los alumnos y seguidamente se las quita para ver quien recuerda más.



### 🎲 Veo veo

Es uno de los favoritos de los niños, el profesor piensa en un objeto que hay en clase, mención la clásica frase “**veo veo**”, entonces los niños responden “¿**que ves?**” luego el maestro dará pistas del objeto hasta que los niños adivinen el objeto.





## Puzzles

Estos puzzles son mejor los de piezas grandes para un mejor manejo entre los niños, el docente repartirá las piezas y en grupo los niños trataran de armarlos correctamente y en el menor tiempo posible



## Ponle la cola al burro

Se dibujara un animal en la pizarra comúnmente es un burro al que le falta la cola, los niños tendrán esa meta ponerle la cola al burro, la dificultad este en que tienen que hacerlo con los ojos vendados y teniendo como única guía los consejos de los compañeros



## **Importancia de las actividades lúdicas**

Pérez (2022) hablando acerca de la importancia que tienen las actividades lúdicas dentro de los niños menciona lo siguiente:

En los más pequeños, el aprendizaje se estimula mejor mediante las actividades lúdicas. Esto les permite adquirir habilidades que fortalecen el trabajo en equipo y fomentan la creatividad y la innovación. Jugar ayuda a nuestros pequeños a crear vínculos afectivos que generan en ellos seguridad y estabilidad, lo cual los protege contra el estrés y los ayuda a generar resiliencia emocional.

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los niños, que expande la imaginación de los niños, explora el entorno en el que actúa, expresa y expresa su visión del mundo real a través de la creatividad a través del lenguaje y el cuerpo, y desarrolla habilidades sociales, habilidades emocionales y psicomotoras que aparecen en las relaciones entre iguales y adultos.

El juego no es sólo una oportunidad para divertirse, sino que también enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida de su hijo de maneras muy importantes, porque influye en el desarrollo y crecimiento saludable de su hijo. El juego mejora la capacidad de los niños pequeños para planificar, organizar, comunicar y regular sus emociones. También les ayuda a desarrollar el habla, una variedad de habilidades y les ayuda a afrontar el estrés a través del juego.

Los juegos contribuyen de algunas maneras en el niño a continuación se detallan algunas:

## **CONTRIBUCIONES FISICA**

Viabiliza varios movimientos que ejercitan y movilizan que ejercitan a los niños, haciendo posibles mejoras en su coordinación psicomotriz. Esto hará que el niño pueda dormir mejor por las noches, y además disminuye el riesgo de tener sobrepeso y obesidad.

## **DESARROLLO SENSORIAL Y MENTAL.**

Los juegos permitirán discernir formas, tamaños, colores, olores y texturas.

## **CONTRIBUCIONES AFECTIVAS**

Tener una diversidad de actividades y acciones por hacer despertaran en el niño diversas emociones, como sorpresa, alegría, conmoción asombro, miedo y demás.

## **CREATIVIDAD Y EMOCION**

Estos dos son elementos inherentes del juego, pues surgen en el momento que se interactúa con otros niños o con los adultos en este caso docentes, el juego incide tanto en los niños que crea vínculos afectivos fomentando en este caso también la empatía y la seguridad entre ellos.

## **LA CREATIVIDAD**

La creatividad es definida por varios autores de la siguiente manera:

En primer lugar Cortes (2023) menciona que la creatividad “es la capacidad para pensar fuera de lo establecido, encontrar nuevas soluciones y generar ideas. La creatividad es intelecto + imaginación. Mediante el intelecto, una persona es capaz de pensar, analizar la información, comprender las relaciones causa-efecto y sacar conclusiones”.

Por otro lado, también autores como Tenesaca (2010) en su tesis titulada “Desarrollo De La Creatividad De Los Niños En La Etapa Escolar” nos afirma que la creatividad es:

La creatividad es la capacidad que tiene el ser humano para crear algo de otras ideas que son nuevas e interesantes, es decir, la capacidad para analizar y valorar nuevas ideas, resolviendo problemas que se presentan en el transcurso de la vida del ser humano y los desafíos que se presentan en lo académico y cotidiano (pág. 1)

Podemos decir entonces que la creatividad es la cual nos ayuda a encontrar o generar nuevas ideas generando soluciones auténticas a nuestras circunstancias o problemas, la creatividad tiene como base asociar ideas propias de nosotros y conceptos que conocemos de otros.

### **TIPOS DE CREATIVIDAD**

La creatividad es una herramienta extremadamente valiosa en el desarrollo de los niños. Encontrar soluciones a problemas a corto, medio o largo plazo es una clara ventaja para el desarrollo de los mismos

Todos podemos llegar a ser creativos, pero no todos los seremos de la misma manera, ya que existen varios tipos de creatividad los cuales se describirán a continuación:

## **Creatividad mimética**

Autores como Martos (2020) mencionan acerca de este tipo de creatividad lo siguiente:

En la clasificación del profesor DeGraff, la creatividad mimética aparece como la más simple de todas en cualquier proceso creativo a que se haga referencia. Consiste en inspirarse en las ideas de otros para crear nuevos conceptos o realidades, de acuerdo a la percepción, el conocimiento y los sentimientos personales.

## **Creatividad bisociativa**

Este tipo de creatividad se basa en la flexibilidad de la variedad de ideas, la flexibilidad que brindan las ideas y la capacidad de transferirlas a otras áreas así como el flujo de ideas que surgen cuando uno está inspirado.

## **Creatividad analógica**

Es la capacidad de conectar ideas e imágenes que ya conocemos con aquellas que no conocemos. Es la capacidad de leer lo que no entendemos gracias a nuestros conocimientos más sólidos. Resolver problemas basándose en experiencias pasadas.

Figuras retóricas como símiles o metáforas son ejemplos de este tipo de creatividad.

## **Creatividad Narrativa**

Es la capacidad de crear historias que a menudo siguen una secuencia coherente. Conectan y unen personajes, acciones, descripciones, tramas, narraciones y gramática. Como es tan fácil reconstruir estas historias y crear algo nuevo, la creatividad narrativa es útil para pensar de manera diferente.

## **Creatividad intuitiva**

Se trata de generar ideas de forma espontánea, sin ayuda externa. Para algunos, es la creación más pura que existe, ya que no necesita otras referencias sino que surge de un estado mental relacional.

Una buena opción para llegar a ese punto de relajación en la infancia, dibujar, pintar o cualquier actividad que les permita la máxima relajación, esto les facilitará enormemente todo el proceso de presentación.

## **La Creatividad y la Educación**

La creatividad en la educación consiste en fomentar el cambio y preparar a las personas con originalidad, flexibilidad, visión, iniciativa y confianza.

La creatividad en la educación se puede desarrollar promoviendo el potencial de los recursos individuales y grupales y utilizándolos de manera más efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Siguiendo con estas ideas, no podemos hablar de educación

creativa sin mencionar la importancia de un ambiente creativo que fomente el pensamiento reflexivo y creativo en el aula.

La creatividad en la educación puede promoverse mediante el desarrollo de capacidades y un uso más eficaz de los recursos individuales y grupales; dentro del proceso educativo. Siguiendo con estas ideas, no podríamos hablar de educación creativa sin mencionar la importancia de un ambiente creativo que promueva el pensamiento reflexivo y creativo en el aula.

### **El juego y la creatividad**

Hablando de esta relación entre estas dos variables la pedagoga Sirera (2021) exhorta lo siguiente:

El juego, puede servir de mucho a la hora de potenciar la creatividad en la infancia, promoviendo el uso de la imaginación y no limitándola por lo que creemos que es correcto. El juego ayuda a distenderse, a sentirse libre de condicionamientos, a aprender disfrutando de la experiencia, y a generar buen humor. Incita la espontaneidad, la intuición, la fantasía, la capacidad de análisis, conocer nuevas perspectivas, y las experiencias positivas con otras personas que formarán parte de nuestra memoria emocional.

## **Capítulo 3. METODOLOGÍA**

### **3.1 Tipo y diseño de Investigación**

La investigación que se realizó durante este trabajo es de enfoque cualitativo ya que se buscara por medio de las encuestas encontrar datos los cuales demuestren los beneficios y mejoras que nos puede brindar, el manejo de las actividades lúdicas dentro de las instituciones educativas en este caso de educación básica.

En cuanto al nivel, es una investigación explicativa, ya que con este nivel de investigación se tendrá la dirección adecuada de esta manera se podrá detallar y generar una explicación de cómo pueden las actividades lúdicas mejorar la creatividad de los niños y niñas de educación básica, encontrando relaciones entre ambas variables de estudio.

Según las fuentes de investigación, nuestro trabajo es de carácter documental, porque nuestra base para buscar información acerca de las variables de estudio en este trabajo, van a ser los documentos tales como libros, revistas, blogs, ya sean estos digitales o impresos obteniendo una base fuerte para darle solución a nuestra problemática.

El diseño de investigación de este trabajo de investigación es no experimental, ya que no podemos manipular ninguna de las variables de estudio.



### 3.2 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	/ instrumento
Las actividades lúdicas	Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico es de origen latín “ludus” que significa “juego”.	Raciocinio	Cantidad de estudiantes con dificultad para razonar	¿El docente se vale de actividades lúdicas para motivar a sus alumnos?
			Escasez de agilidad de razonar en las actividades lúdicas	¿El docente aplica actividades lúdicas para descubrir las habilidades y
		Habilidades y destrezas	Carencias de habilidades	destrezas del estudiante?
			Número de estudiantes con poca	¿El docente tiene conocimiento acerca del tema de la

			habilidad o destrezas	clase y lo desarrolla por medio de actividades
		Clases improvisadas	El docente improvisa	¿lúdicas?
		no preparadas	No tiene buen material didáctico	
Creatividad	Es la capacidad para pensar fuera de lo establecido, encontrar nuevas	Estudia los estudiantes con poca imaginación.	Los estudiantes solo imitan a sus compañeros sin mostrar	¿Las clases de los maestros ayudan a ser original?

	solucio nes y generar ideas		algo propio de ellos	
		Estudia ntes con pocas producciones.	Existe problemas para poder producir nuevas ideas o cosas	¿Los temas de las clases despiertan la creatividad?
		Estudia ntes con poca fluidez de pensamiento.	Los docentes demuestran dudas al momento de impartir sus clases	¿El material de la clase ayuda a que los estudiantes de desenvuelvan Con fluidez?

### **3.1 Población y muestra de investigación**

#### **3.1.1 Población**

Para este trabajo de investigación teniendo en cuenta las variables y la naturaleza de la investigación, hemos decidido tomar como población a los estudiantes de básica de las escuelas “Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz” la cual se encuentra ubicada en la ciudad de Babahoyo, específicamente en la parroquia Barreiro, consta con los niveles educativos de inicial, educación básica y bachillerato, para este trabajo nos centraremos en cursos de educación básica , tomando como población 8 cursos en los cuales se encuentra un total de 140 estudiantes

### **3.2 Muestra**

Podemos ver que nuestra población es una población finita la cual consta de 140 estudiantes se ha decidido seleccionar el 25% de la población siendo nuestra muestra 35 niños y niñas

### **3.3 Técnicas de Recolección de datos e instrumentos**

#### **Técnicas**

Para este trabajo de investigación se usó varias técnicas para poder desarrollar el tema y los objetivos de la mejor manera posible, una de las técnicas que se usó es la recopilación documentada, para poder tener un conocimiento base bien fundamentado en cuanto al tema en cuestión, analizando e interpretando datos de otros autores.

Además, se utilizó encuestas dirigidas tanto a estudiantes como a docentes de la institución antes mencionada, teniendo en cuenta objetivos y posibles mejoras, extrayendo lo que se conoce y lo que deseábamos saber.

#### **Instrumentos**

El instrumento el cual se utilizó para este trabajo fueron las encuestas ya que estas ayudaron a poder indagar más acerca del tema y la problemática antes planteada, teniendo en cuenta las opiniones de nuestra muestra seleccionada.

## Procedimientos de datos

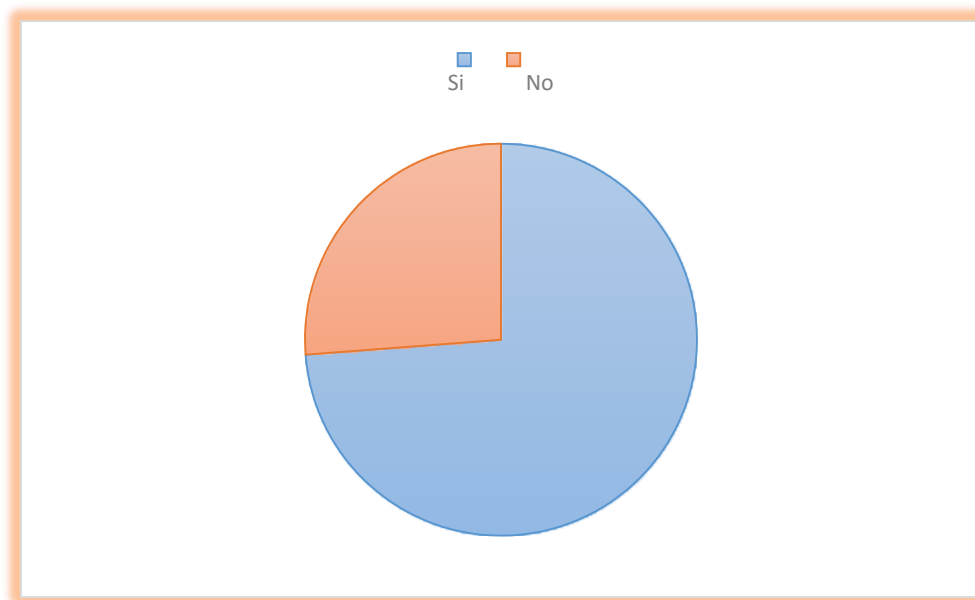
### 1.- ¿Las clases que reciben son aburridas o simple?

*Tabla 1*

<b>alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	<b>26</b>	<b>73.78%</b>
<b>No</b>	<b>9</b>	<b>26.22%</b>

*Fuente: Propia*

*Autores: Graciela Betzaida Peñafiel Camacho, Juana Yolanda Vite Anchundia*



De los 35 estudiantes que se tomó como muestra 26 afirmaron que las clases que reciben les parece aburridas siendo esto un promedio del 74% a los cuales le parece poco onada entretenida las clases, mientras por otro lado una pequeña porción poco más de  $\frac{1}{4}$  de los encuestados contestaron negativamente es decir que las clases no les parecen

aburridas.

## 2.- ¿Consideras que el trabajo del docente en el aula es?

TABLA 2

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	1	4.01%
Muy bueno	25	71.31%
Bueno	6	16.39%
Regular	3	8.20%

*Fuente: Propia*

*Autores: Graciela Betzaida Peñafiel Camacho, Juana Yolanda Vite Anchundia*



En cuanto al trabajo del docente los datos que obtenemos de la opinión de los estudiantes es algo aceptable con la mayoría opinando que tiene un muy buen trabajo dentro del aula siendo un 71.31% el total de estudiantes que opinen así, pero solo un 4.10% opinan que lo hacen de una manera excelente esto quiere decir que aún puede mejorar más, eso también se ve reflejado en el resto de estudiantes que creen que solo

haybien o regular dejando algo más que desear o algo nuevo que ver en los estudiantes.

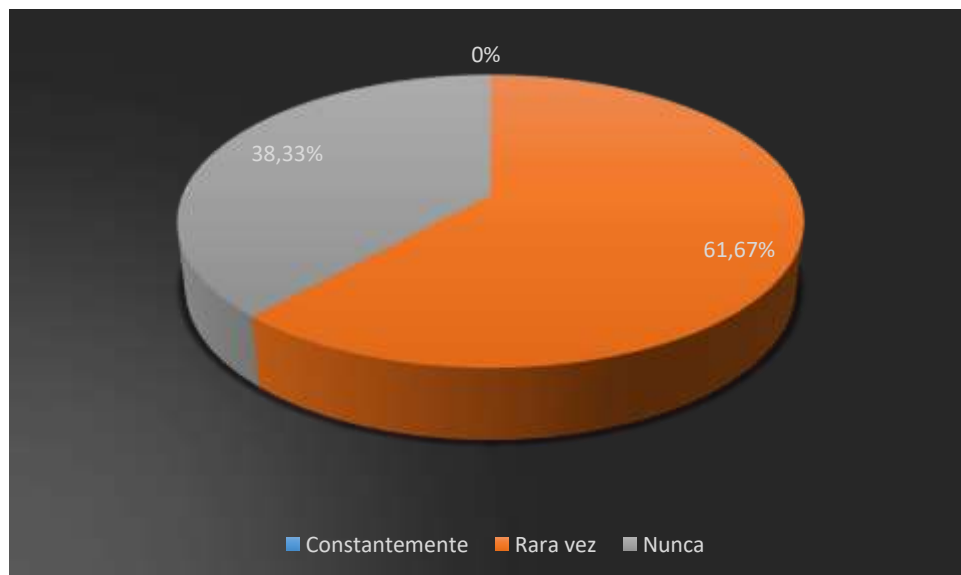
### 3.- ¿El docente aplica en clases actividades lúdicas (Recreativas)?

Tabla 3

<b>Alternativa</b>	<b>frecuencia</b>	<b>porcentaje</b>
<b>Constantemente</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Rara vez</b>	<b>22</b>	<b>61.67%</b>
<b>Nunca</b>	<b>13</b>	<b>38.33%</b>

*Fuente: Propia*

*Autores: Graciela Betzaida Peñafiel Camacho, Juana Yolanda Vite Anchundia*



Las actividades lúdicas son muy pocos usadas en esta institución al parecer, la mayor parte del estudiante dice rara vez que su docente practica una actividad siendo el 61.67% que



opina esto, lo preocupante es que ninguno haya mencionado que su docente lo hace constantemente es decir el 0% de los encuestados, y un 38.33 % de los encuestados dice nunca haber realizado una actividad recreativa o lúdica con su docente.

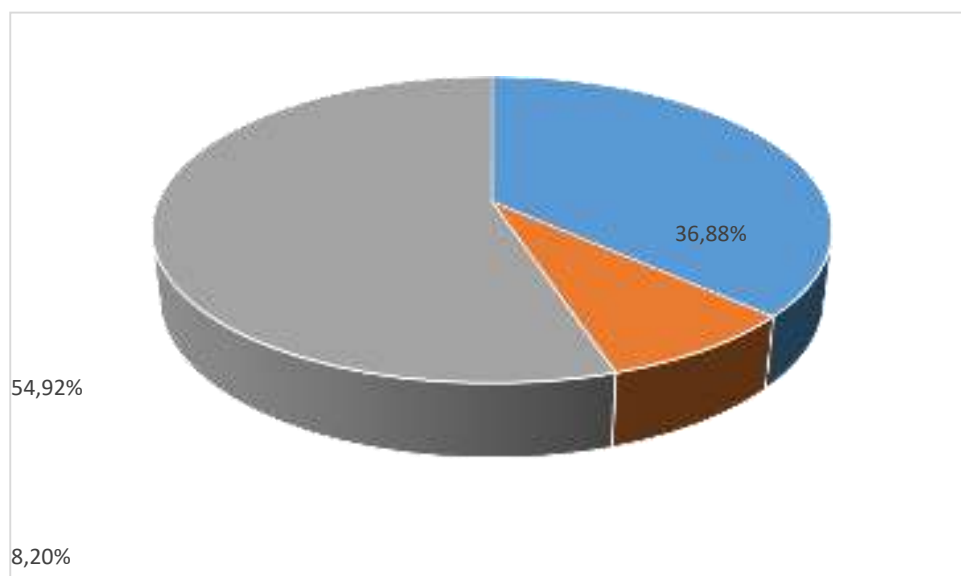
**4.- ¿Cómo te sientes cuando el docente realiza en el aula actividades lúdicas en grupo?**

**Tabla 4**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Interesante	13	36.88%
aburrimiento	3	8.20%
Integración grupal	19	54.92%

*Fuente: Propia*

*Autores: Graciela Betzaida Peñafiel Camacho, Juana Yolanda Vite Anchundia*



Podemos observar que los niños y niñas ven de buena manera cuando los docentes realizan actividades lúdicas ya que casi su totalidad se sienten interesados en estas o integrados de manera grupal con sus compañeros, siendo este último el de mayor peso con un 54.92% de los encuestados y el 36.88% se ve muy interesado ya que dentro de estas actividades se genera algo de curiosidad, mientras en otra parte se ve que el 8.20% se siente aburrido al realizarlas.

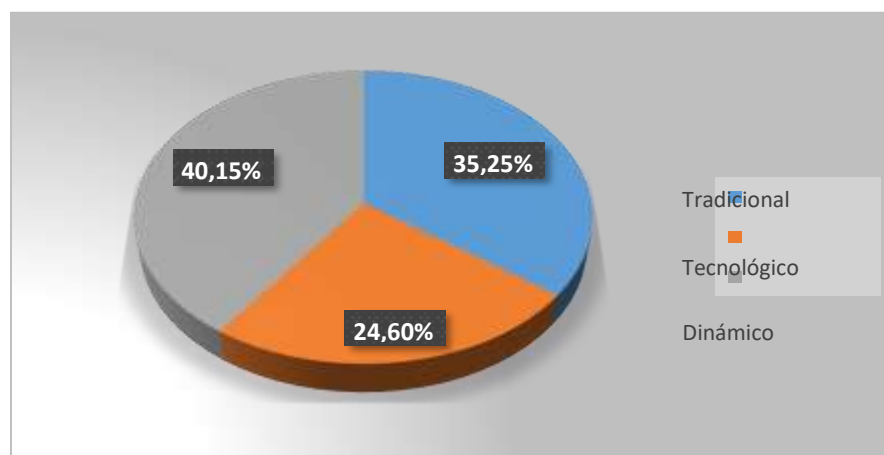
### 5.- ¿Los materiales de las actividades lúdicas que utiliza el docente en clases?

**Tabla 5**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Tradicional</b>	<b>12</b>	<b>35.25%</b>
<b>Tecnológico</b>	<b>9</b>	<b>24.60%</b>
<b>Dinámico</b>	<b>14</b>	<b>40.15%</b>

*Fuente: Propia*

*Autores: Graciela Betzaida Peñafiel Camacho, Juana Yolanda Vite Anchundia*



Para los estudiantes de educación básica los materiales que se usan durante las actividades lúdicas los ven de varias formas, para la mayor parte de ellos es decir el 40.15% lo ven como algo dinámico lo cual despierta el interés y las ganas de participar en las actividades, de igual manera otro gran grupo dice que los materiales les parece algo tradicional, algo que es de gran ayuda ya que de esta manera se sienten más identificados , y por último el 24.60% lo ve como algo tecnológico o novedoso.

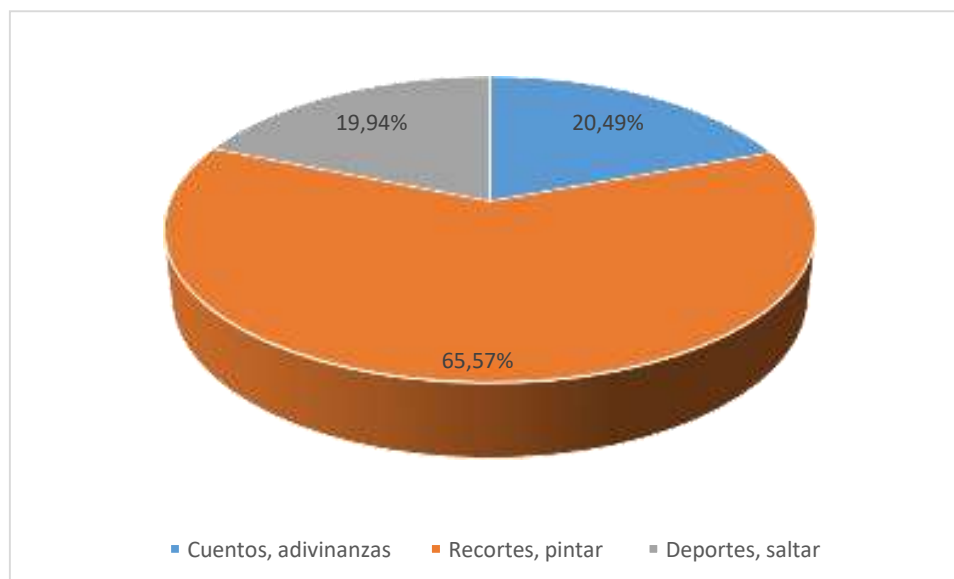
**7.- ¿Cuál es el juego que más le gustaría practicar en la escuela?**

**Tabla 7**

<b>Alternativa</b>	<b>frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Cuentos, adivinanzas</b>	<b>7</b>	<b>20.49%</b>
<b>Recortes , pintar</b>	<b>22</b>	<b>65.57%</b>
<b>Deportes, saltar</b>	<b>6</b>	<b>19.94%</b>

*Fuente: Propia*

*Autores: Graciela Betzaida Peñafiel Camacho, Juana Yolanda Vite Anchundia*



Los recortes y pintar llaman más la atención en los niños a la hora de elegir una actividad para hacer, con un 65.57% se sitúa como la favorita de los niños, esta actividad ayuda a desarrollar la creatividad y la imaginación de los niños, los cuentos y adivinanzas están más por debajo y la menos deseada por los niños es hacer deporte o saltar.

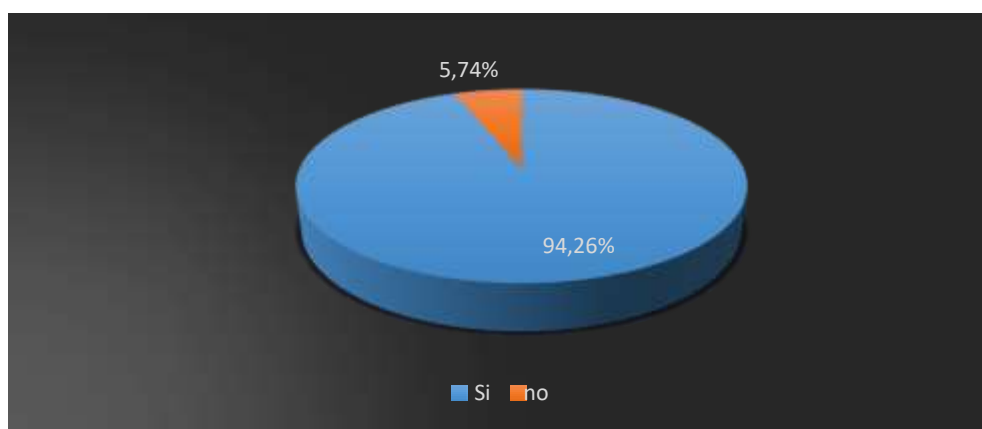
**8.- ¿Le gustaría que los docentes tengan un manual de actividades lúdicas para desarrollar su creatividad?**

**Tabla 8**

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	<b>33</b>	<b>94.26%</b>
<b>no</b>	<b>2</b>	<b>5.74%</b>

*Fuente: Propia*

*Autores: Graciela Betzaida Peñafiel Camacho, Juana Yolanda Vite Anchundia*



Los niños de la institución saben muy bien que si se tuviera un manual en cuanto a las actividades lúdicas se les hará más fácil a ellos aprender y a sus docentes impartir sus clases por eso el 94.26% está de acuerdo con esta opción y solo un 5.74% no.

## **Aspectos Éticos**

La ética habla muy bien de un profesional y esto habla mucho de él, por eso en este trabajo también se ha aplicado, tanto mostrando respeto hacia las personas a momento de buscar saber su opinión y también buscando el bien para los estudiantes, intentando mejoraren cierta manera las estrategias de enseñanza y buscando lo mejor para ellos.

## **Capítulo 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

### **4.1 Resultados**

Dentro de las preguntas de la encuestas aplicadas podemos ver ciertas particularidades y dentro de a opinión de los niños se aprecian puntos importantes que claramente debemos destacar, en primer lugar en pregunta numero 4 “**¿Cómo te sientes cuando el docente realiza en el aula actividades lúdicas en grupo?**” se puede notar como los estudiantes es decir los niños, pueden mejorar su desenvolvimiento dentro del aula, la utilización de estas actividades lúdicas genero una sensación de interés además de eso muchos niños se sintieron integrados ya sea con los demás compañeros por afinidad o en general como curso, algo muy interesante ya que de esta manera se puede tener una mayor atención y mejor entendimiento de la clase que se imparte.

En la pregunta numero 3 **¿El docente aplica en clases actividades lúdicas (Recreativas)?** Se aprecia que la frecuencia en la que el docente de la institución realiza o usa las actividades lúdicas no es la adecuada, ya que no se lo realiza constantemente sino solo rara vez inclusive algunos mencionaron que no las realizan, algo poco inusual ya que si se desea mejorar el nivel de educación y mas aun el desarrollo de los niños en varios aspectos

como creativos o social, mostrando mejores resultados cuando se las usa con mayor frecuencia.

El trabajo del docente teniendo en cuenta las funciones que desenvuelve dentro del aula es de vital importancia para el desarrollo creativo de los niños por lo tanto debe estar muy bien capacitado para poder dar lo mejor de si, ya que también es un factor importante para que los niños puedan captar y recaudar la mayor cantidad de información posible, por eso en la segunda pregunta **¿Consideras que el trabajo del docente en el aula es?** Se busca conocer eso, el desenvolvimiento del docente con sus alumnos, mostrando buenos datos ya que en su mayoría de los estudiantes, más específicamente el 71.31% supieron decir que el docente realiza un muy buen trabajo dejando a notar la capacidad que se tiene dentro de los docentes y si es posible poder implementar o mejorar la implementación de las actividades lúdicas.

## 4.2 Discusión

Durante este trabajo de investigación se han destacado datos muy interesantes y teniendo en cuenta los datos recolectados también por medio de las encuestas a los niños del centro educativo ya antes mencionado en este documento, se complementó perfectamente con las bases teóricas recolectadas de manera bibliográfica, las actividades lúdicas son un implemento el cual si se lo usa de la manera correcta se pueden obtener resultados extraordinarios, teniendo en cuenta que la meta es desarrollar ámbitos dentro de los niños, desarrollando la creatividad .

La creatividad en los niños es un aspecto importante ya que de este depende mucho en el futuro de los niños y ayudara a un mayor desenvolvimiento, dando importancia a las actividades lúdicas en este caso los estudiantes encuestados determinaron actividades como la pintura lo cual ayudara a mejorar la manera en que los niños crean nuevas cosas, generan nuevas ideas y se vuelven más espontáneos mostrando y resaltando aspectos propios de el mismo, además compartiéndolo con lo demás.

Las actividades lúdicas llaman la atención y despiertan la curiosidad en los niños, por eso como se pudo evidenciar los niños desean que los docentes tengan un manual con actividades lúdicas, con instrucciones claras de la utilización de las actividades lúdicas, con diversidad mostrando varias maneras de utilizar el tiempo libre o también el tiempo dentro del aula consiguiendo así llamar más la atención de los niños.

## Capítulo 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1 Conclusiones

- En conclusión las actividades lúdicas son acciones basadas en el juego las cuales tienen como objetivo mejorar las técnicas de aprendizaje, tratando de desarrollar capacidades y destrezas, las cuales en ciertos casos es difícil de desarrollar o sacar a la luz dentro de los estudiantes, cuando los niños desarrollan dicha actividades se vuelven más empírico e innovadores desarrollando su personalidad y creatividad.
- La estimulación de la imaginación por medio de las actividades lúdicas es otra de las ventajas de la utilización de dichas actividades, demostrando datos y aspectos de los niños, dando a relucir sus ideales, ambiciones y temores.
- El desarrollo de la creatividad en los niños o estudiantes de educación básica es de vital importancia ya que en sus primeros años este le ayuda a crear y a distinguir rasgos personales del mismo, además ayuda a los niños a expresarse mejor y a enfrentar las sensaciones que se presentan en esas edades.



## 5.2 Recomendaciones

- Como se pudo evidenciar en la recolección de datos por medio de la encuesta la frecuencia con la que se realizan actividades lúdicas, por lo tanto sería recomendable implementar en mayor escala estas actividades sin duda alguna se alcanzarán las metas trazadas dentro de la institución de mejor manera y más eficaz, además mejorará el rendimiento académico de sus estudiantes, despertando el ánimo por asistir a clases y participar en ellas, sintiéndose incluidos dentro de cada una de las actividades que se realicen.

- La fomentación de actividades que cumplan funciones y hagan que los niños desarrollen ciertas capacidades dentro de ellos mismo es muy importante, la imaginación es un aspecto que muchas veces es difícil desarrollar actividades como la pintura o dibujar son las principales que ayudan a que la imaginación de los niños vuele por eso se recomienda habilitar un espacio extra para estas actividades las cuales se las puede aplicar en ciertas clases.

- Como última recomendación se sugiere llevar a cabo un registro y un seguimiento a los cambios que muestren los niños en su rendimiento cuando se comience a utilizar con más frecuencia las actividades lúdicas, obviamente los niños y niñas darán muestra claras en su desarrollo creativo, y en su desenvolvimiento dentro del aula.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bermeo, E. E. (12 de junio de 2020). *repositorio.uasb.edu.ec*. Obtenido de repositorio.uasb.edu.ec:  
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Colman, H. (17 de enero de 2024). *Blog de E-learning*. Obtenido de Blog de E-learning:  
<https://www.ispring.es/blog/que-es-el-aula-invertida>
- Conca, M. S. (10 de 01 de 2021). *red cenit*. Obtenido de red cenit:  
<https://www.redcenit.com/importancia-de-la-creatividad-en-la-infancia/>
- Cortes, D. (03 de mayo de 2023). *cesuma.mx*. Obtenido de cesuma.mx:  
<https://www.scribbr.es/citar/generador/folders/5s4iZrcuw0OSqFQKgYM6l0/lists/2okUh0ZyshoRf6gcRN6mZP/fuentes/5eoAWyTw310q5Ygiw4CDZH/editar/>
- Espinoza, M. D. (2020). Creatividad y técnicas grafoplástica innovadoras. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6.
- GOMEZ, V. (06 de 08 de 2023). *EL EXPRESO*. Obtenido de EL EXPRESO:  
<https://www.expreso.ec/buenavida/actividades-ludicas-ninos-168881.html>
- Gorostiaga, J. (21 de Octubre de 2022). *Profuturo*. Obtenido de Profuturo:  
[https://siteal.iiep.unesco.org/eje/educacion\\_basica#:~:text=La%20Educaci%C3%B3n%20B%C3%A1sica%20es%20el,el%20tramo%20de%20escolarizaci%C3%B3n%20obligatorio.](https://siteal.iiep.unesco.org/eje/educacion_basica#:~:text=La%20Educaci%C3%B3n%20B%C3%A1sica%20es%20el,el%20tramo%20de%20escolarizaci%C3%B3n%20obligatorio.)
- Martos, C. (06 de junio de 2020). *cinco noticias*. Obtenido de cinco noticias:  
<https://www.cinconoticias.com/creatividad-mimetica/>
- Miguel, R. D. (12 de JUNIO de 2023). *EDUCACION 3.0*. Obtenido de EDUCACION 3.0:  
<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/abp-en-el-aula-beneficios/>
- Patricia Angulo Tenesaca, L. A. (12 de FEBRERO de 2010). *DSPACE UNIVERSIDAD DE CUENCA*. Obtenido de DSPACE UNIVERSIDAD DE CUENCA:  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2315/1/tps616.pdf>

Perez, A. (15 de noviembre de 2022). *uess.edu.ec*. Obtenido de *uess.edu.ec*:

<https://www.scribbr.es/citar/generador/folders/5s4iZrcuw0OSqFQKgYM6l0/lists/2okUh0ZyshoRf6gcRN6mZP/fuentes/31UI6l0yFEkbQeOSUcW98a/editar/>

Schwarzkopf, U. (14 de marzo de 2022). *Uribe Schwarzkopf* . Obtenido de Uribe Schwarzkopf : <https://blog.uribeschwarzkopf.com/5-beneficios-de-aprender-jugando>

Tovar, R. d. (7 de abril de 2021). *campuseducacion*. Obtenido de *campuseducacion*: <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/que-es-el-aprendizaje-basado-en-proyectos/?cn-reloaded=1>

Yesenia María Candela Borja, J. B. (2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales* , 79.

# ANEXOS

