

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

Informe final previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica

TEMA:

---

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR Y GUSTAVO EGUEZ”.

---

AUTORA: Diana Carolina Viteri Espín

TUTOR: Lcdo. Mg. Edgar Bladimir Sánchez

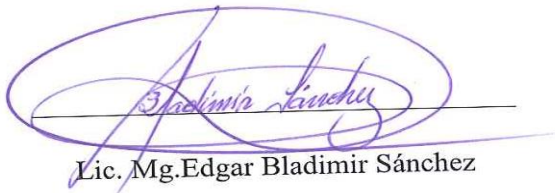
Ambato – Ecuador

2016

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN.**

**CERTIFICA:**

Yo Lic. Mg. Bladimir Sánchez con CC. 1801863059 en calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR Y GUSTAVO EGUEZ”, desarrollado por la estudiante Diana Carolina Viteri Espín, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



Lic. Mg. Edgar Bladimir Sánchez

CC. 1801863059

TUTOR

## **AUTORÍA DE LA TESIS**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe son de exclusiva responsabilidad de su autor



---

Viteri Espín Diana Carolina.  
1804265179  
AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:**

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR Y GUSTAVO EGUEZ”**, presentado por la Srta. Diana Carolina Viteri Espín estudiante de la Carrera de Educación Básica promoción: Octubre 2015 – Marzo 2016, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

**LA COMISIÒN**



Dr. Mg. Edgar Enrique Cevallos P.

18010920550

MIEMBRO



Lic. Mg. Jimena Morayma Bustos Y.

0502431620

MIEMBRO

## **DEDICATORIA**

A Dios

Pues sin él no soy nadie, por guiarme por un buen camino por ayudarme a cumplir mis metas y ser mi soporte en todos los aspectos de mi vida.

A mis Padres

Gilberto y Magdalena que con su amor sus sabios consejos y su apoyo incondicional han logrado siempre impulsarme hacia adelante a cumplir mis sueños y metas, por no soltar mi mano en los momentos difíciles de adversidad, por ser mis amigos mi fortaleza y motor de todos los días.

A mi hermana

Anita quien siempre confió en mí, quien ha sido mi inspiración para seguir adelante

Diana Carolina Viteri Espín

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios quien ha sido el que ha guiado mi vida estudiantil y ha permitido cumplir esta meta propuesta hace algunos años atrás y que hoy se ven reflejados, por guiarme a tomar buenas decisiones y ser mi soporte en cada momento.

A mi familia y en especial a mis padres quienes han estado conmigo celebrando mis logros y apoyándome en mis derrotas por tener un hogar que ha sabido permanecer juntos en cualquier circunstancia.

A la Universidad Técnica de Ambato por abrirme las puertas de nuevos conocimientos y ser un hogar más el cual siempre ha estado presto para ayudarme en cualquier dificultad.

A mis Maestros que han contribuido a mi crecimiento profesional llenándome de conocimientos, sin duda han marcado un paso trascendental en mi camino estudiantil y seguro profesionalmente.

A todas aquellas personas que en el transcurso de mi vida estudiantil estuvieron a mi lado apoyándome y siendo un soporte, con quien compartí risas juegos y un sin fin de experiencias y vivencias que las llevare en mi corazón

A mi tutor quien dirigió mi proyecto de graduación por ser un excelente maestro que con sus conocimientos supo dirigirme y ayudarme en todo momento.

## ÍNDICE GENERAL

### CONTENIDO

Portada.....	i
Aprobación del tutor del trabajo de titulación.....	ii
Autoría de la tesis.....	iii
Al consejo directivo de la facultad de ciencias humanas y de la educación: .....	iv
Dedicatoria .....	v
Agradecimiento .....	vi
Índice general .....	vii
Índice de gráficos .....	x
Índice de tablas.....	xi
Índice de cuadros.....	xii
Resumen ejecutivo.....	xiii
Introducción.....	xv
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>1</b>
1 Tema.....	1
1.2 Planteamiento del problema .....	1
1.2.1 Contextualización.....	1
1.2.2 Análisis crítico.....	3
1.2.3 Prognosis .....	5
1.2.4 Formulación del problema.....	5
1.2.5 Interrogantes .....	5
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación .....	6
1.3 Justificación.....	6
1.4 Objetivos.....	7
1.4.1 General .....	7
1.4.2 Específicos.....	7

<b>CAPÍTULO II</b> .....	8
Marco Teórico.....	8
2.1 Antecedentes investigativos .....	8
2.2. Fundamentación epistemológica. ....	9
2.3. Fundamentación axiológica.....	9
2.4 Fundamentación pedagógica .....	10
2.5. Fundamentación legal.....	10
2.6 Categorías fundamentales.....	12
Actividades lúdicas.....	15
Características.....	16
La importancia del juego en la infancia.....	17
Clasificación del juego.....	20
Estrategias de aprendizaje.....	22
Características de las estrategias de aprendizaje.....	23
Tipos de aprendizaje.....	23
El conocimiento .....	25
Elementos del conocimiento .....	25
Tipos de conocimiento.....	26
La creatividad .....	29
Importancia de la creatividad.....	30
Características de la creatividad. ....	31
Fases de la creatividad .....	32
Dimensiones de la creatividad .....	34
2.7 Hipótesis .....	35
2.8 Señalamiento de variables de la hipótesis .....	35
<b>CAPÍTULO III</b> .....	36
Metodología de Investigación.....	36
3.1 Enfoque.....	36
3.2 Modalidad básica de la investigación.....	36
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	36



3.4 Población y muestra. ....	37
3.5 Operacionalización de variables.....	38
3.6 Recolección de información.....	40
3.7 Técnicas e instrumentos de investigación. ....	41
3.8 Plan de análisis e interpretación de la información.....	41
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	42
4. Análisis e interpretación de resultados.....	42
4.1 Encuesta aplicada a docentes.....	42
4.2 Encuesta aplicada a estudiantes.....	53
4.3 Verificación de hipótesis. ....	63
<b>CAPITULO V</b> .....	67
5. Conclusiones y recomendaciones. ....	67
5.1 Conclusiones.....	67
5.2 Recomendaciones.....	68
Bibliografía.....	69
Anexos.....	73
Artículo técnico.....	78
Resumen:.....	78
Abstract.....	79
Introducción:.....	80
Metodología.....	83
Resultados.....	85
Discusión.....	88
Conclusiones:.....	89
Bibliografía paper:.....	90

## Índice de Gráficos

Gráfico 1: Árbol de Problemas .....	3
Gráfico 2: Categorías Fundamentales .....	12
Gráfico 3: Red Conceptual variable independiente .....	13
Gráfico 4: Red Conceptual variable dependiente.....	14
Gráfico N° 5 pregunta 1 encuesta docente. ....	42
Gráfico N° 6. pregunta 2 encuesta docente .....	43
Gráfico N° 7 pregunta 3 encuesta docente. ....	44
Gráfico N° 8 pregunta 4 encuesta docente .....	45
Gráfico N° 9 pregunta 5 encuesta docente .....	46
Gráfico N° 10 pregunta 6 encuesta docente .....	47
Gráfico N° 11 pregunta 7 encuesta docente. ....	48
Gráfico N° 12 pregunta 8 encuesta docente. ....	49
Gráfico N° 13 pregunta 9 encuesta docente .....	50
Gráfico N° 14 pregunta 10 encuesta docente. ....	51
Gráfico N° 15 pregunta 11 encuesta docente .....	52
Gráfico N° 16 pregunta 1 encuesta estudiantes.....	53
Gráfico N° 17 pregunta 2 encuesta estudiantes.....	54
Gráfico N° 18 pregunta 3 encuesta estudiantes.....	55
Gráfico N° 19 pregunta 4 encuesta estudiantes.....	56
Gráfico N° 20 pregunta 5 encuesta estudiantes.....	57
Gráfico N° 21 pregunta 6 encuesta estudintes.....	58
Gráfico N° 22 pregunta 2 encuesta estudiantes.....	59
Gráfico N° 23 pregunta 8 encuesta estudiantes.....	60
Gráfico N° 24 pregunta 9 encuesta estudiantes.....	61
Gráfico N° 25 pregunta 10 encuesta estudiantes.....	62
Gráfico N° 26: Campana de Gauss.....	66
Gráfico N°27: Importancia de la aplicación de las actividades.....	85
Gráfico N° 28: Utiliza activides lúdicas novedosas.....	86

## Índice de Tablas

Tabla Nº 1 pregunta 1 encuesta docente .....	42
Tabla Nº 2 pregunta 2 encuesta docente .....	43
Tabla Nº 3 pregunta 3 encuesta docente .....	44
Tabla Nº 4 pregunta 4 encuesta docente .....	45
Tabla Nº 5 pregunta 5 encuesta docente .....	46
Tabla Nº 6 pregunta 6 encuesta docente .....	47
Tabla Nº 7 pregunta 7 encuesta docente .....	48
Tabla Nº 8 pregunta 8 encuesta docente .....	49
Tabla Nº 9 pregunta 9 encuesta docente .....	50
Tabla Nº 10 pregunta 10 encuesta docente .....	51
Tabla Nº 11 pregunta 11 encuesta docente .....	52
Tabla Nº 12 pregunta 1 encuesta estudiante .....	53
Tabla Nº 13 pregunta 2 encuesta estudiante .....	54
Tabla Nº 14 pregunta 3 encuesta estudiante .....	55
Tabla Nº 15 pregunta 4 encuesta estudiante .....	56
Tabla Nº 16 pregunta 5 encuesta estudiante .....	57
Tabla Nº 17 pregunta 6 encuesta estudiante .....	58
Tabla Nº 18 pregunta 7 encuesta estudiante .....	59
Tabla Nº 19 pregunta 8 encuesta estudiante .....	60
Tabla Nº 20 pregunta 9 encuesta estudiante .....	61
Tabla Nº 21 pregunta 10 encuesta estudiante.....	62
Tabla Nº 22 Resultados Artículo tècnico.....	85
Tabla Nº 23 Resultados Artículo tècnico.....	85
Tabla Nº 24 Resultados Artículo tècnico.....	86
Tabla Nº 25 Resultados Artículo tècnico.....	86

## **Índice de Cuadros.**

Cuadro N° 1: Población y Muestra .....	37
Cuadro N° 2: Operacionalización de la variable independiente .....	38
Cuadro N° 3:Operacionalización de la variable dependiente .....	39
Cuadro N° 4: Población y Muestra .....	41
Cuadro N 5: Frecuencia Observada .....	64
Cuadro N° 6: Frecuencia Esperada .....	65
Cuadro N° 7 : Frecuencia Esperada .....	65

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA:**

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR Y GUSTAVO EGUEZ”.

**RESUMEN**

El siguiente trabajo de investigación se lo realizó en la Provincia de Tungurahua, en el cantón Ambato, en la Unidad Educativa “Francisco Flor y Gustavo Eguez”, y se sustenta en como las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, es importante señalar que los datos primarios fueron recogidos directamente en el lugar de los hechos a través de cuestionarios a estudiantes y docentes, para lo cual se llevó a cabo unas encuestas. La tesis consta de cinco capítulos en los que se estudiaron distintos tópicos según la importancia que reportarán al estudio.

El nivel o tipo de investigación es exploratoria porque al principio se permitió establecer la hipótesis, siendo este flexible con un estudio poco estructurado con el fin de reconocer las variables de interés además fue correccional ya que permitió establecer relación entre las dos variables objeto de estudio y descriptiva pues permitió conocer la situación actual.

En conclusión los resultados obtenidos fueron que para que un estudiante desarrolle su creatividad mediante actividades lúdicas se requiere de un proceso minucioso que solo con la práctica, la perseverancia de los docentes y la colaboración del estudiante se logrará obtener resultados favorables en este tema que le ayudará en la resolución de problemas mejorará el aprendizaje garantizando así una formación integral de los estudiantes.

**Descriptor:** Actividades lúdicas, creatividad, aprendizaje, conocimiento, juego.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY HUMANITIES AND EDUCATION**  
**MENTION: BASIC EDUCATION**  
**BLENDED**

**“PLAYFUL ACTIVITIES AND THE STUDENTS’ CREATIVITY DEVELOPMENT IN THE MATHMATIC AREA OF FOURTH LEVEL OF BASIC EDUCATION FROM UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR Y GUSTAVO EGUEZ”**

**ABSTRACT**

The present investigation was done in the Tungurahua province, Ambato Canton into Unidad Educativa “Francisco Flor y Gustavo Eguez”, it is based on how the playful activities makes a contribution in the students’ creativity development, it is very important to point out that the principal data were directly taken in the previous named institution through questionnaires made to the teachers and students; for that activity it was necessary to apply polls. The present thesis has five chapters in which there are the different studied topics according to the importance that they report to the investigation.

This investigation has an exploratory level because at the very beginning it was allowed to stablish the hypothesis, being flexible with a few structured study in order to recognize the interested variable, also it was correlational because it allowed to stablish the relation between the two variables which are the target of our investigation, also it is descriptive because it allowed to know the actual situation.

In conclusion the obtained results were done in order to helps to a student to develop his or her creativity through the playful activities, it is required that the student makes a hard process, a hard work from the teachers and also the students collaboration in order to reach positive results in this topic, which is going to help to solve the problem and make the learning process better and guarantee an integral students formation.

**Descriptors:** playful activities, creativity, learning, knowledge, game.

## **INTRODUCCIÓN.**

El presente trabajo de investigación se realizó en la Unidad educativa Francisco Flor y Gustavo Eguez del cantón Ambato provincia de Tungurahua en donde se vio el apremio de investigar sobre cómo se está aplicando las actividades lúdicas con el fin de desarrollar la creatividad en los estudiantes en el área de Matemática.

Para su estudio la investigación está conformada por seis capítulos.

**CAPITULO I.** El problema que está formado por el planteamiento del problema, contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes, delimitación del problema, justificación, objetivos de la investigación.

**CAPITULO II.** En esta parte se encuentra el marco teórico en donde se toma en cuenta antecedentes investigativos sus conceptos, fundamentaciones llegando de esta manera a la hipótesis.

**CAPITULO III.** Esta parte de la investigación consta de la metodología por lo que partimos del enfoque siguiendo con la modalidad básica de la investigación, tipo de investigación, operacionalización de variables, recolección de información, técnica e instrumentos y plan de análisis e interpretación de la información.

**CAPITULO IV.** Está conformado por el análisis e interpretación de resultados, encuestas aplicadas tanto a docentes como a estudiantes cada gráfico y tabla con su respectivo análisis e interpretación seguido por la verificación de la hipótesis

**CAPITULO V.** Se encuentra reflejado las conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO I

### **Tema**

**“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR Y GUSTAVO EGUEZ”.**

### **1.2 Planteamiento del Problema**

#### **1.2.1 Contextualización**

Para (Ayala,M, 2013) explica que:

“La educación en nuestro país en los últimos tiempos ha experimentado un cambio de comportamiento en los involucrados en el quehacer educativo, por los distintos roles que deben emplear para lograr una educación de calidad, donde se a potenciado el currículo, la metodología de enseñanza, un adecuado modelo pedagógico que fortalezca las actividades educativas, pensando en facilitar de manera eficiente la fijación de los aprendizajes”.

La educación es la base fundamental para el adelanto y avance de un país esto ha hecho que la educación tenga un papel cada vez más importante en la sociedad, en el Ecuador en los últimos años las autoridades se han encargado en tratar de mejorar la calidad de educación logrando si bien en cierto nuevas propuestas educativas, sin embargo en la aplicación de nuevas estrategias pedagógicas se han encontrado con ciertos problemas, como es continuar aplicando una metodología tradicional dentro de las aulas dada por varios motivos ya sea por el desconocimiento de nuevas prácticas lúdicas o la buena aplicación de las mismas dentro del aula, dando como resultados estudiantes desinteresados poco creativos en donde no se promueve un aprendizaje participativo y significativo.

A nivel del cantón Ambato se ha podido notar en las instituciones educativas la poca práctica de actividades lúdicas de parte de los docentes para el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes ya que los mismos reflejan poca



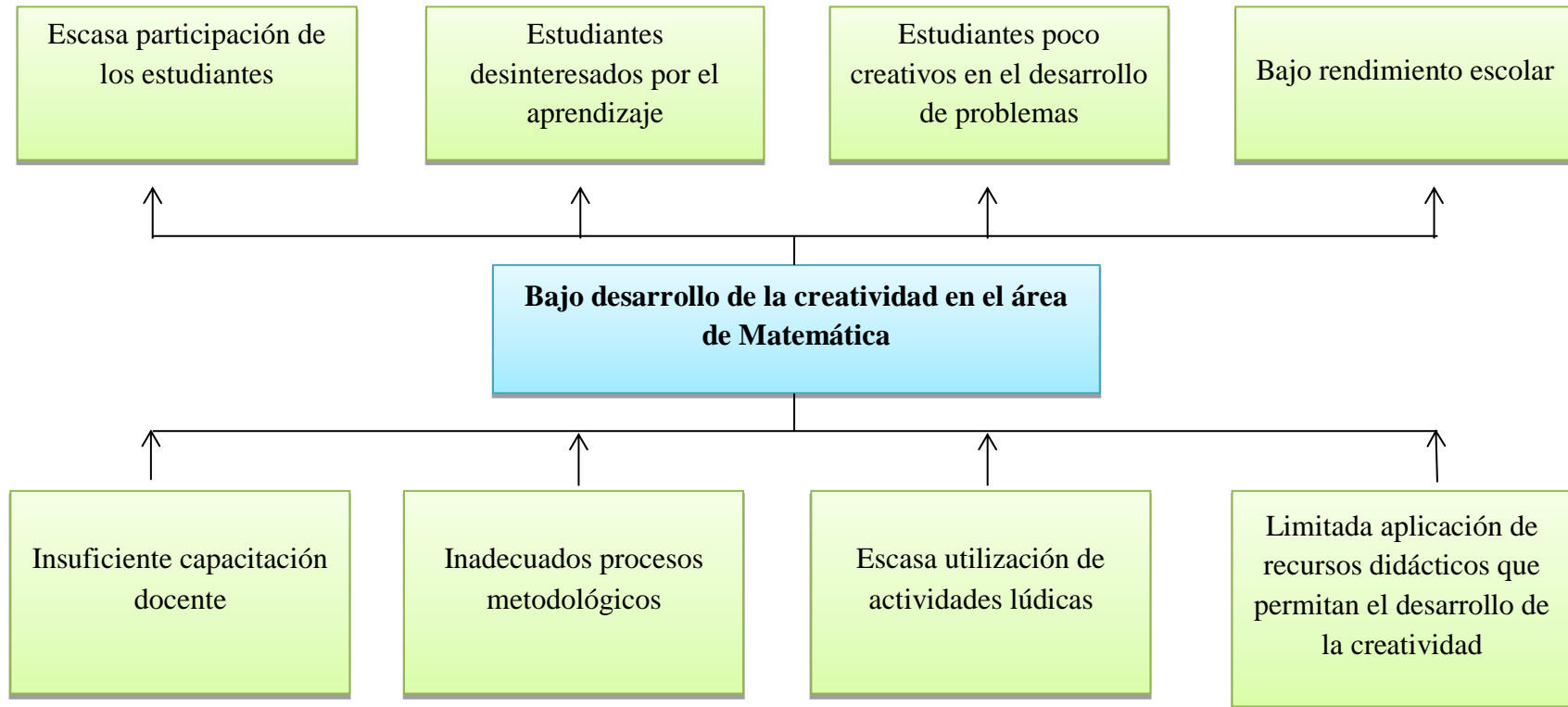
criticidad y falta de iniciativa en el desarrollo y resolución de problemas, siendo esto un aspecto negativo ante el rendimiento académico de cada ente educativo.

GÓMEZ. (2002) “Hay algunos docentes en la provincia que piensan que ya es demasiado tarde y que son mayores para trabajar con las nuevas tecnologías y metodologías. También otros padecen falta de confianza en sí mismos que les impide introducir cambios en las formas de enseñanza”.

En ocasiones estos pensamientos no permiten a los docentes emplear nuevas estrategias, que pudieran acceder al estudiante a desarrollar un aprendizaje significativo. En el ámbito educativo es necesario estar al tanto de los nuevos enfoques y actualizarse en la utilización de recursos y métodos de enseñanza.

En la Unidad Educativa Francisco Flor y Gustavo Eguez, creado con acuerdo ministerial número 020 – 12 con fecha 25 de enero del 2012 se autoriza la fusión de los planteles educativos: Escuela de Educación Básica “3 de Noviembre” “Francisco Flor”, “Gustavo Eguez”, y el Centro de Educación Inicial ”Las Rosas” de la parroquia Celiano Monge, su misión es formar niños y jóvenes autónomos con verdaderos valores éticos y morales trascendiendo en la sociedad poniendo de manifiesto su pensamiento crítico analítico y creador a través del saber, del saber hacer. El Problema objeto de investigación se presenta evidenciado en gran número de docentes que continúan aplicando estrategias metodológicas tradicionalistas en donde no se está desarrollando la creatividad en los estudiantes por medio de actividades lúdicas sin que se pueda apreciar el mejoramiento académico de los mismos dando como consecuencias un desinterés por parte de los estudiantes en la asignatura de Matemática.

### 1.2.2 Análisis crítico



**Gráfico 1: Árbol de Problemas**

Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

El problema central de la investigación en la Unidad Educativa Francisco Flor y Gustavo Eguez es el **bajo desarrollo de la creatividad en el área de Matemática** en los niños de cuarto grado de Educación General Básica por lo que se ha analizado la situación desprendiendo así una causa importante que es la **insuficiente capacitación docente** ya que aquellos espacios relacionados con la formación de los profesores en cuanto al empleo de nuevas estrategias metodológicas, aplicación de nuevas metodologías, difusión de nuevas propuestas psicopedagógicas y didácticas, permite recuperar saberes y prácticas, la importancia de ponerse en contacto con los otros y ser capaz de transformar cualitativamente su práctica docente, siendo esencial dentro de la vida escolar; dando como resultado **una escasa participación de los estudiantes** pues el maestro no está capacitado ni motivado por lo que no puede transmitir sus conocimientos con mayor eficacia.

La segunda causa es **inadecuados procesos metodológicos**, considerando que el tema es un aspecto básico en la actuación docente para llegar a esa ansiada educación de calidad, atención individualizada y demás objetivos que persigue nuestra reforma del Sistema Educativo, teniendo como efecto **estudiantes desinteresados por el aprendizaje**. pues los niños y niñas se encuentran en un ambiente q no genera una participación activa.

La tercera causa es la **escasa utilización de actividades lúdicas** que el docente deber tomar en cuenta para la enseñanza y aprendizaje pues si no se lo utiliza los estudiantes **son pocos creativos ante la resolución de problemas** pues no se está aplicando una estrategia didáctica que despierte el interés del educando en donde puedan desarrollar su creatividad de una manera óptima y de calidad.

Y por último tenemos una **limitada aplicación de recursos didácticos que permitan el desarrollo de la creatividad** tomando en cuenta que el educando es un ente creador quien necesita de estrategias motivadoras y eficaces para su mejor aprendizaje al existir esto se verá reflejado **un bajo rendimiento escolar** pues los estudiantes se encontrarán inmersos en confusiones y limitaciones dentro de su

desarrollo autónomo por lo que podría causar deserción escolar de modo que el estudiante está totalmente desmotivado en cuanto a la enseñanza – aprendizaje en el área de Matemática.

### **1.2.3 Prognosis**

Luego de analizar la importancia que encierra el correcto empleo de estrategias lúdicas y el desarrollo de la creatividad en el estudiante para un aprendizaje significativo, esta investigación propone desarrollar la creatividad en el área de Matemática a través de actividades lúdicas con el objetivo de mejorar la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Francisco Flor y Gustavo Eguez del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

De no llegar a solucionar el problema del bajo desarrollo de la creatividad en el área de Matemática en los estudiantes, los estudiantes seguirán con las mismas falencias de conocimientos y desmotivación en donde se encontrarán limitados en el desarrollo y resolución de problemas y perderán el interés por aprender más, por lo que en un futuro les puede causar conflictos internos en donde se sentirán limitados y no podrán llegar a ser líderes críticos propositivos en la sociedad en la que vivimos, un mundo que va en constante evolución, por ello la buena disposición de los maestros y estudiantes hará posible un mejoramiento en el desarrollo de la creatividad mediante actividades lúdicas para la construcción de nuevos conocimientos

### **1.2.4 Formulación del problema**

¿Cómo contribuyen las actividades lúdicas y el desarrollo de la creatividad en el área de Matemática en los estudiantes de Cuarto Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Francisco Flor y Gustavo Eguez?

### **1.2.5 Interrogantes**

¿El maestro utiliza actividades lúdicas dentro del aula de clase en el área de matemática en los estudiantes de cuarto grado?

¿Con qué frecuencia el docente desarrolla su creatividad en los niños mediante actividades lúdicas?

### **1.2.6 Delimitación del Objeto de investigación**

Delimitación del Contenido

CAMPO: Educativo

ÁREA: Metodología

ASPECTO: Metodología Lúdica

Delimitación Espacial

ESCUELA: Unidad Educativa Francisco Flor y Gustavo Eguez. del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

GRADO: Cuarto grado de Educación General Básica

Temporal.

PERÍODO: Octubre 2015 – Marzo 2016

### **1.3 Justificación**

El desarrollo del trabajo investigativo es de suma **importancia** ya que la finalidad es incorporar actividades lúdicas en donde el estudiante pueda beneficiarse e interesarse en el aprendizaje de la asignatura de Matemática.

La investigación es de **interés** ya que de esta manera se puede detectar las falencias que aún existen dentro del ámbito educativo en cuanto a la incorporación de técnicas de aprendizaje que se verá reflejado directamente en los estudiantes

Esta investigación es **innovadora** ya que nos encontramos en una era donde se busca una calidad educativa y este proyecto de investigación permite detectar fallas y mejorar la calidad de educación en esta institución en cuanto se refiere al área de Matemática creando actividades lúdicas y promoviendo el interés en el estudiante para el estudio del mismo.

La investigación es de **impacto** porque busca que los estudiantes y maestros adopten estrategias metodológicas nuevas y formas de aprendizaje en donde exista un cambio en la aplicación del aprendizaje dentro del aula de clases.

Los **beneficiarios** directos de la investigación son los docentes y los estudiantes del área de Matemática de cuarto grado de educación general básica de la Unidad Educativa Francisco Flor y Gustavo Eguez, pues se analiza y concientiza sobre una correcta aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad con el fin de que el docente y estudiante desarrollen un entorno comunicativo y participativo.

La **factibilidad** del trabajo de investigación está garantizada por el apoyo de la institución y el apoyo de las autoridades, se cuenta con los recursos económicos de la investigación así como los suficientes recursos bibliográficos para realizar las mismas.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 General**

Indagar como contribuyen las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad en el área de Matemática en los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Francisco Flor y Gustavo Eguez.

### **1.4.2 Específicos**

- \* Identificar si el docente utiliza actividades lúdicas dentro del aula clases en el área de Matemática en los estudiantes de cuarto grado.
- \* Diagnosticar con qué frecuencia la maestra desarrolla la creatividad en los niños mediante actividades lúdicas.
- \* Informar a través de un paper técnico los resultados obtenidos en la investigación.

## CAPÍTULO II

### Marco Teórico

#### 2.1 Antecedentes investigativos

Después de haber revisado el repositorio digital de la Universidad Técnica de Ambato hemos logrado ubicar varios trabajos de investigación que hacen relación a las variables objeto de estudio.

(Chicaiza, M. 2012) En su trabajo de investigación titulado, “Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de la escuela Alfonso Troya de la ciudad de Ambato” establece las siguientes conclusiones.

“La mayoría de los docentes están trabajando siguiendo el modelo tradicionalista, porque las clases de Lengua y Literatura no son interesantes y utilizan métodos de enseñanza caducos lo que hace que el niño no ponga interés en clase.

Los docentes no motivan a los estudiantes durante el proceso enseñanza aprendizaje lo que da como resultado que el maestro no logre cimentar los conocimientos de manera adecuada y provoque que el niño se aburra o no quiera asistir a clases ya que para ellos es una tortura aprender lengua y literatura.”

Los docentes deben romper paradigmas para que así los estudiantes se interesen en la materia de Lengua y Literatura con nuevos modelos de aprendizajes y empleando nuevas estrategias que fortalezcan el aprendizaje del estudiante.

(Chango, V. 2012) En su trabajo de investigación titulado, “Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de las estudiantes de octavo año de educación básica del instituto tecnológico superior “María Natalia Vaca”” establece las siguientes conclusiones.

La mayor parte de estudiantes copia evitando crear, ser curiosos, imaginativos; esto se da por la poca o nada capacitación de los docentes en la Actualización Curricular.

Los docentes no buscan posibilidades para hacer protagonista al alumno, puesto que cada tema, cada edad y cada situación puede ofrecer muchas posibilidades para favorecer un clima participativo, motivante y creativo en el ambiente escolar.

Es importante crear conciencia en los docentes que el eje principal de atención son los estudiantes por lo que hay que tomar las medidas necesarias para ayudarlos a ser personas que generen cambios en la sociedad por medio de la creatividad e investigación.

(Villacres, M. 2011) En su trabajo de investigación titulado, “Elaboración de recursos didácticos para desarrollar la creatividad en los niños de la escuela “Carlos Darwin” del cantón Quero.”, establece las siguientes conclusiones.

La mayoría de docentes de esta institución no estimula a sus estudiantes a desarrollar su creatividad en el aula, más le interesa cumplir con los contenidos planificados, llenar los libros de trabajo.

La mayoría de maestros no conoce cómo elaborar recursos didácticos con diferente material y por ende no utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El aprendizaje del estudiante debe ser óptimo y de calidad siendo así que el maestro tenga una buena preparación para no solo cumplir con el plan de clase establecido, sino más bien alcanzar un buen aprendizaje en los estudiantes.

## **2.2. Fundamentación Epistemológica.**

(Santos, M, 2006) Pensar en la epistemología desde el enfoque educativo (en la práctica, la relación profesor-alumno) implica recorrer un camino histórico de cómo la ciencia y el conocimiento científico han influido en la pedagogía y en la enseñanza, hasta el esquema actual que hoy día tenemos concebido.

El estudio de la epistemología en nuestra Educación como un pilar fundamental que nos ayudará de un modo sigiloso (pero a la vez de una forma realmente eficaz) a abordar con mayor probabilidad de éxito el día a día en la relación humana y mental con todos y cada uno de nuestros educandos.

(Sanchez, L, 2000) El fundamento epistemológico se dedica al estudio de la naturaleza del conocimiento en general la estructuración y fundamentación de conocimientos científicos, y es una rama de la filosofía que trata de llegar a conocer la naturaleza del conocimiento de una ciencia en particular o en la forma que se construye el conocimiento.

Cabe indicar que el constructivismo propone un proceso de enseñanza aprendizaje en donde el conocimiento que el estudiante adquiere es participativo y activo para que de esta manera se dé desarrolle sus capacidades intelectuales.

## **2.3. Fundamentación Axiológica.**

(Avelino, P, 2006) La mediación educativa del saber previo axiológico ejerce una inevitable mediación respecto a la educación presente y futura en todos sus sentidos.



En la educación formar tenerla en cuenta es una necesidad ineludible si se quiere evitar el fracaso seguro. Esa axiología previa del educando, las más de las veces irrefleja o inconsciente, es el puente por el que todo educador tiene que pasar para poder llegar hasta él con sus enseñanzas, Conectar con la jerarquía de valores previos del alumno forma parte del difícil arte de educar.

Actualmente la educación debe buscar un desarrollo integral basado en valores como el respeto, la solidaridad, responsabilidad, comunicación y paciencia ya que estos son ejes primordiales para la participación y el buen desarrollo de las prácticas y fortalecimiento de actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje en los estudiantes dentro del aula, es por eso que en la investigación busca que el estudiante se integre sea un sujeto independiente y pueda expresarse de una manera espontánea respetando a toda la comunidad educativa

(Huerta, M, 2003)El hombre valora sin cesar y no puede evitarlo. No es posible vivir sin valorar: se vive aceptando esto y rechazando aquello, en suma, estimando o desestimando lo uno o lo otro. Todo acto de voluntad supone un acto e preferencia o de repugnancia. El valorar es tan inseparable del hombre como el querer y el conocer, o, mejor, la vida humana es posible gracias a la fusión de estas tres actividades

## **2.4 Fundamentación Pedagógica**

Se pretende que el aprendizaje sea una reconstrucción viva del saber, para ello, la educación debe ser sistemática, planificada, intensa y sostenida donde el docente promueve el mejor aprendizaje en el estudiante por medio de actividades lúdicas en donde se le permita al estudiante articular procesos constructivos ejecutados en un contexto social.

(Jimenez, C, 2004) La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana

## **2.5. Fundamentación Legal**

La educación según. (Constitución del Ecuador, 2008) Sección quinta Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la

política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Según el artículo 342 de la (Ley General de Educación, 2011) en la que dice:

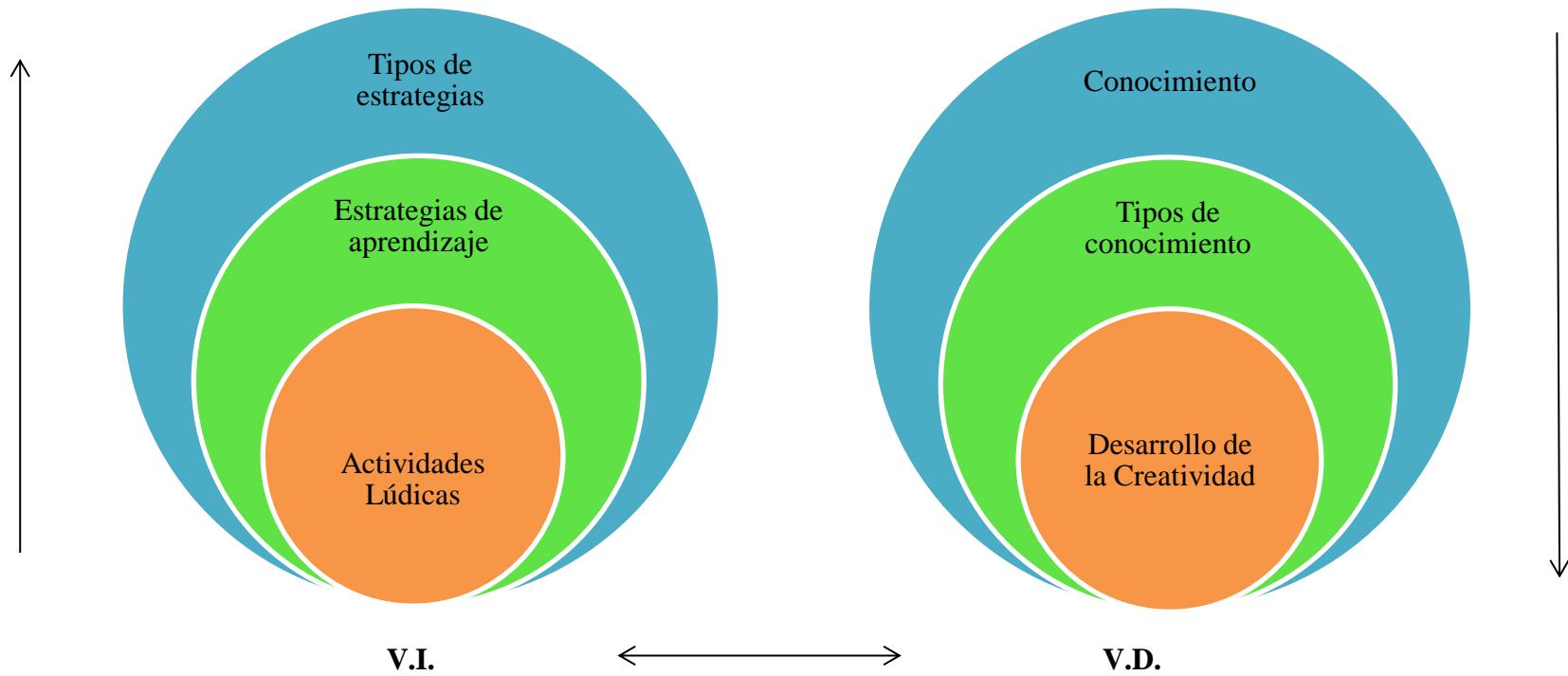
“El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y 10 potencialidades individuales y colectivas de la población del buen vivir, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente eficaz y eficientemente.

Art. 24.- La Educación inicial está orientada a desarrollar en los niños y niñas la estimulación temprana habilidades y destrezas para sentar las bases del proceso de maduración fisiológica, motriz, psicológica, afectiva, intelectual y social, considerando su entorno cultura y en coordinación con la familia, con el objeto de lograr una adecuada articulación con la Educación Básica.

En él (Código de la Niñez y Adolescencia, 2011), en el Título tercero, hace referencia al ámbito educativo que: Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

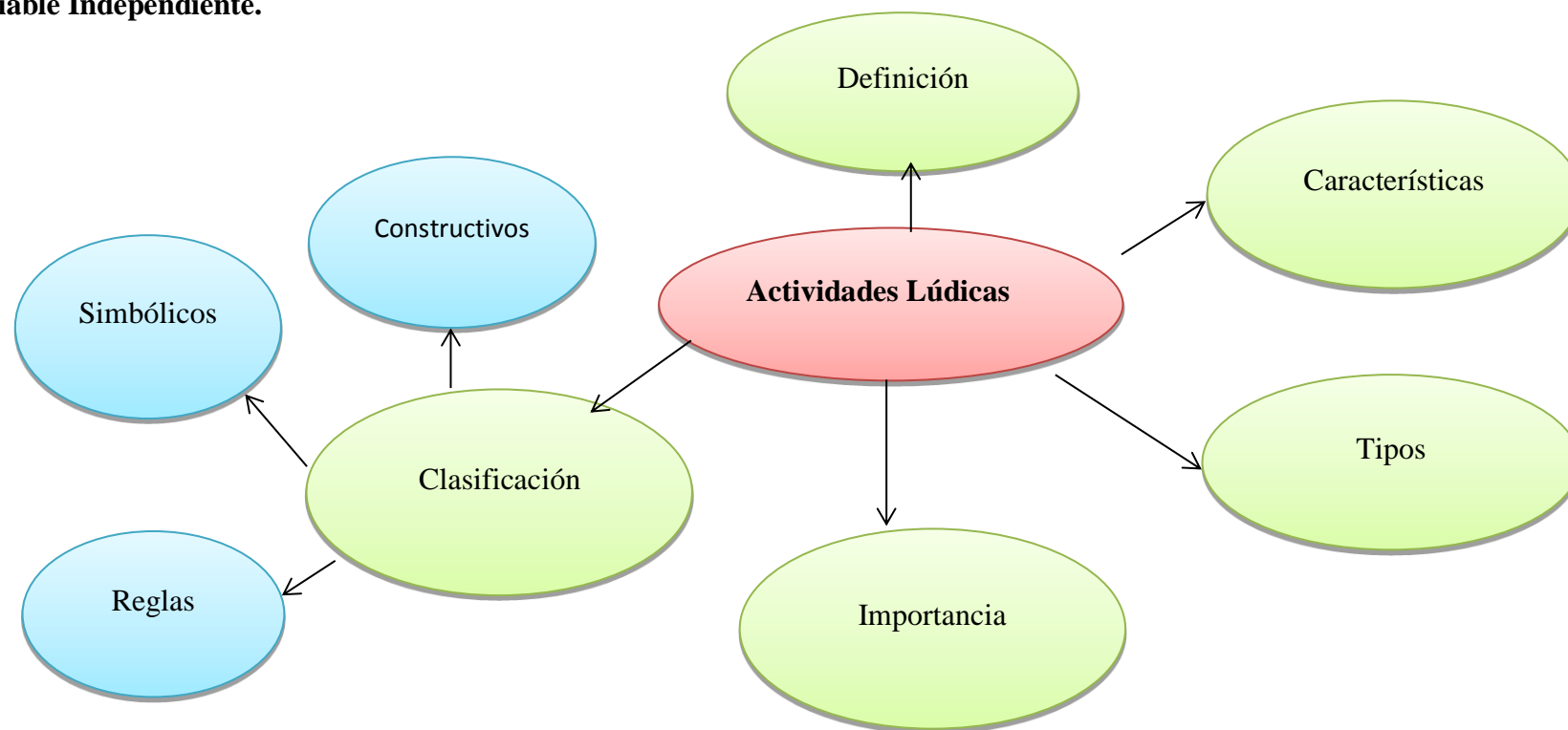
Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo; b) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo; Derecho a la educación art. 37 al 42. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad.

## 2.6 Categorías Fundamentales



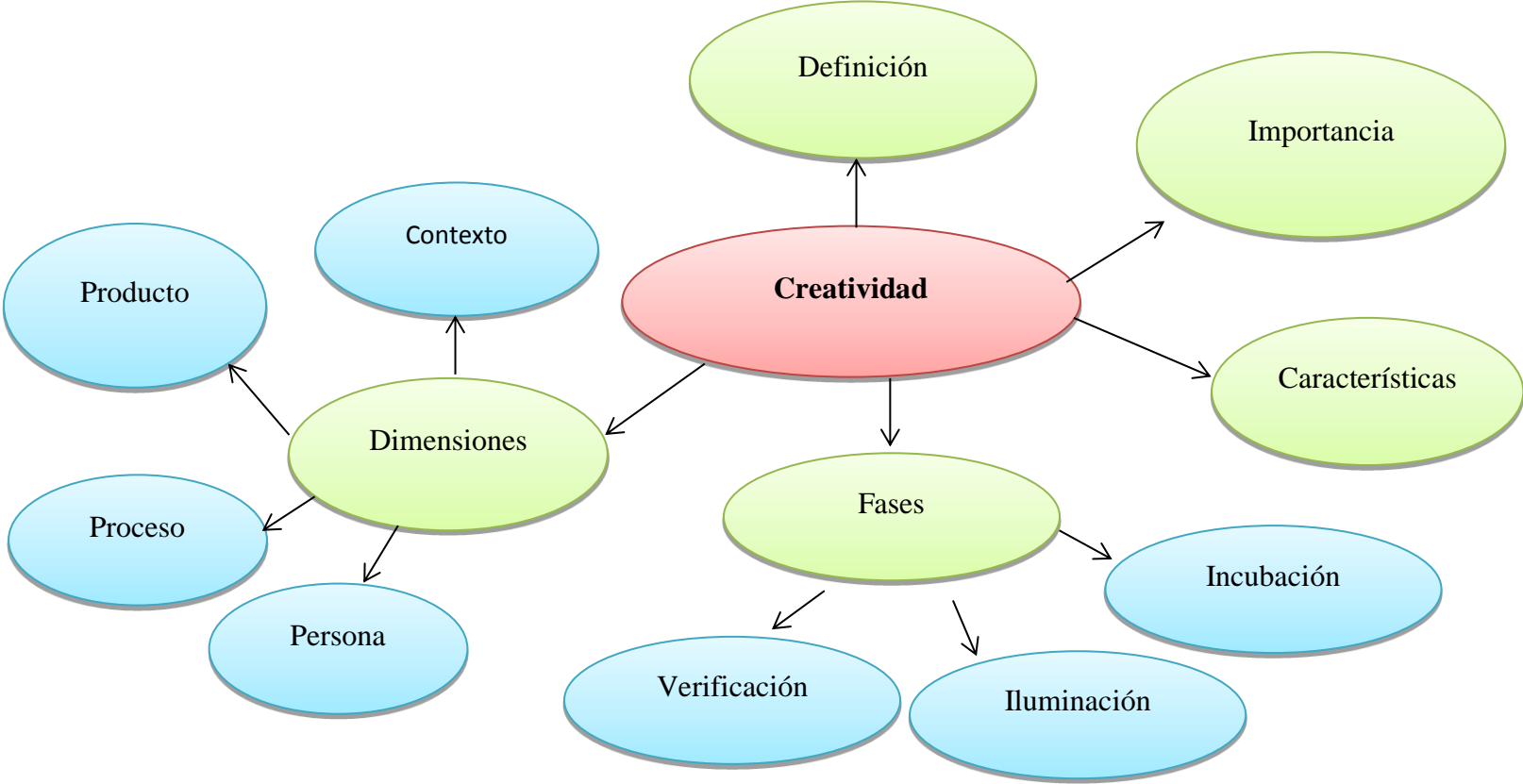
**Gráfico 2: Categorías Fundamentales**  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Variable Independiente.**



**Gráfico 3: Red Conceptual variable independiente**  
Autor: Diana Carolina Viteri Espín

**Variable Dependiente.**



**Gráfico 4: Red Conceptual variable dependiente**  
Autor: Diana Carolina Viteri Espín

## **ACTIVIDADES LÚDICAS.**

La actividad lúdica es una faceta importante en el niño, consolidando esta actividad en su vida diaria y la adquisición de saberes se logra formar un ser humano con una personalidad propia con características únicas, es así que el juego es una acción para acceder a la vida y al mundo que nos rodea.

(Jiménez,C., 1997) “para autores como Vygotsky (1979), el juego es un espacio de construcción de una **semiótica** que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico.”

(Jiménez, C, 1997) Para autores como Winnicott (1979) el juego es una tercera zona, un lugar de mayor flexibilidad que la vida externa (realidad objetiva) o que la vida interna, y en el cual el niño vive sus mejores experiencias, se apropia y recrea la cultura que la es propia.

El niño desde la temprana edad construye conocimiento informal, determinando las primeras nociones en conocimiento no formal, expresados en el garabateo, imitación de lo que observa y escucha, a través de sus acciones, como: la creatividad plasmada en dibujos de su imaginación.

Es en el juego en donde el niño empieza el desarrollo de construcción de signos en el que podrá acceder al pensamiento conceptual.

Al juego se le debe ver como una acción que sobrepasa su carácter de fenómenos psicológicos y biológicos, marcada genéticamente y modelada por la cultura, si bien es cierto admitimos que el juego es una actividad que está latente y es de una ayuda eficaz en la infancia para llamar la atención de los niños, también es trascendental para su desarrollo cognitivo y creativo.

(Ponce, C, 2009) El juego constituye una actividad voluntaria, que el alumnado desempeña libremente, y a través de actividades lúdicas, este aprende a desarrollar habilidades sociales, vivir nuevas experiencias de forma individual o bien conjunta con otros alumnos y alumnas que le ayude a realizar descubrimientos, desarrollando su imaginación y creatividad.

Podemos decir que es indispensable aplicar el juego en los niños, esta es una de las actividades principales en el adelanto y progreso de la persona y sin duda es imprescindible para la mejora y adquisición de habilidades de índole cognitivas, sociales, conductuales

### **CARACTERÍSTICAS.**

La aplicación de actividades lúdicas para el aprendizaje del niño se adaptan a un aprendizaje activo donde el protagonista principal es el niño, es él quien construye su conocimiento con la ayuda de su docente quien es una guía al darle pautas de actividades, de esta manera se crea escenarios que favorecen en su desarrollo intelectual. Es por esto importante tomar en cuenta las siguientes características

(Ponce, C, 2009) Es por este motivo por el que vamos a citar una serie de características comunes a todos los juegos.

- 1: Todo juego es una actividad libre y espontánea, es una acción que no se encuentra condicionada a las exigencias del exterior, puede suspenderse y reiniciarse en cualquier momento.
- 2: El juego no es la vida corriente, constituye un espacio que se escapa a la vida utilitaria.
- 3: Todo juego es desinteresado, se encuentra fuera de la satisfacción directa de necesidades.
- 4: El juego es voluntario y espontáneo, no es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.
- 5: El juego "está encerrado en sí mismo". Se desarrolló dentro de un espacio y un tiempo propios.
- 6: El juego se repite, en su esfera interna y en su totalidad.
- 7: Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto, la más mínima desviación le hace perder su carácter y lo anula.
- 8: El juego es placentero y divertido: generalmente suscita signos de excitación haciendo aparecer signos de alegría pero aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- 9: Expresivo, comunicativo, productivo, explorador y comparativo.
- 10: El juego implica seriedad y esfuerzo, ya que el jugador pone a disposición del mismo todos los recursos de los cuales dispone para obtener óptimos resultados.

Como se puede notar el juego esta enlazado a cada faceta de la vida por lo que se ha analizado características que merecen ser tomadas en cuenta para ser aplicadas como una estrategia lúdica dentro del aula logrando un desenvolvimiento no solo social sino más bien una relación con los compañeros destacando así su fuerza de

voluntad y su plenitud afectiva pues evidencia las cualidades que posee y aprende a disfrutar de las mismas.

### **LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA INFANCIA.**

El juego es un componente esencial para que el niño se desenvuelva con triunfo las distintas situaciones que se le presente día a día en su relación y vivencia personales

(Gutierrez,R, 2005) La actividad lúdica es para los niños es un aspecto básico en la formación de su comportamiento, pues es en el juego cuando el sujeto actúa tal y como es realmente, cuando se exterioriza de forma natural y espontánea, Cuando el educador puede acceder mejor a la identificación personal del niño Por este motivo es imprescindible mostrar una especial atención al desenvolvimiento de todos de los participantes en el juego.

Muchos estudios han mencionado y se ha comprobado que el juego es un componente esencial en la vida del niño ya sea en la formación de su identidad, como en el entendimiento propio y del medio, entonces si nos centramos en el juego para la aceptación, la colaboración y la ayuda en grupo de forma cooperativa, se está ayudando a formar no solamente una persona o grupo de personas sino un entorno cooperativo, que en nuestro entorno social cada día se vuelve más importante.

La riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo que se realiza a través de la experiencia.

(Chacon, P, 2007) La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Las actividades lúdicas son de suma importancia ya que ayuda a que los niños y niñas despierten la curiosidad y la necesidad de aprender por sí mismo, sin embargo los maestros deben tomar en cuenta que no todos los estudiantes



aprenden de la misma manera por lo que es indispensable tomar en cuenta que al aplicar una estrategia lúdica se debe promover a que el estudiante construya su propio conocimiento, evitando que esto sea un motivo de discriminación provocado que el estudiante sienta rechazo al ser comparado inapropiadamente con otros o herido en su autoestima personal.

(Hervas, E, 2008) La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad a todos los órganos del cuerpo fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva, aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La utilización adecuada y óptima de los juegos permiten el desarrollo biológico, psicológico, social de los niños y niñas, es por esto que la aplicación de las mismas en los centros educativos es trascendente y vital, sin embargo se ha podido notar que en algunos centros educativos siguen aplicando un aprendizaje pasivo y alienante dejando a un lado lo más importante que es desarrollar una educación integral y permanente.

(Sanchez,G, 2006) El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

El COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.

El MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.

El SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

El AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Mediante el juego se pueden trabajar los contenidos de todas las áreas y de todas las edades, pues se puede trabajar en todas las etapas educativas y en todos los grados o cursos, desarrollando diferentes aptitudes, habilidades y destrezas, aprovechando los recursos que tenemos para el crecimiento y adelantamiento de los niños y niñas dentro de las aulas siendo este un agente motivador para los estudiantes.

El juego es primordial para los niños dado que es su lenguaje esencial, se ha podido notar que los niños interactúan con el mundo a través del juego, el que siempre tiene un sentido según las experiencias en el medio y las necesidades particulares de cada niño.

(Benítez, M, 2009) El juego es muy importante a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en la etapa de educación infantil, ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, bien con una intencionalidad pedagógica en algunos casos o lúdica en otros, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad, por ello es que tiene gran valor educativo.

Es importante también porque es un aspecto que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades tales como:

- Físicas: Para jugar los niños y niñas se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina, además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos huesos pulmones, corazón etc. Por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.
- Desarrollo sensorial y mental mediante la discriminación de formas tamaños, colores, texturas, etc.
- Afectivas al experimentar emociones como sorpresas, expectación o alegría, y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.
- Creatividad e imaginación: el juego despierta y desarrolla estas características.
- Forma hábitos de cooperación, ya que en algunos juegos se precisa de un compañero o compañera para llevarlos a cabo
- El juego hace que los bebés y los niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su interno.

Hablando en el área de Matemática se puede notar que el beneficio de aplicar estrategias lúdicas en el aula de clase consiste en las potencialidades que puede desarrollar el estudiante en comunicar de una manera apropiada en donde debe situar hacia su enfrentamiento con problemas matemáticos, siendo así que mediante juegos el niño sienta la necesidad de razonar para obtener una solución; en donde el estudiante pueda ser el protagonista en la construcción de su conocimiento permitiéndole así entrenar su inteligencia juzgando ya sea de manera positiva o negativa.

Sin embargo se debe tomar en cuenta que al aplicar una estrategia lúdica no significa realizar algo entretenido sin un objetivo, sino más bien escoger actividades lúdicas aplicables al tema tratado para que de una forma lúdica se puede lograr los objetivos que se han planteado y así el niño aprenderá de una manera creativa y motivadora.

## **CLASIFICACIÓN DEL JUEGO**

Para poder entender la importancia que tiene la aplicación de estrategias lúdicas, esencial diferenciar cómo se clasifican los juegos ya que cada uno desempeña un papel en el desarrollo de cada individuo. Así podemos notar que se clasifican en juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen de los objetivos que queremos lograr en el estudiante

(Irene, L, 2010) **Piaget**, ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

Los juegos de ejercicio: Son característicos del *periodo sensorio-motor* (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período.

Los juegos se enfocan en la actividad, en los avances, en el manejo y la observación de objetos y personas; como bien dice su nombre los juegos de ejercitación están enfocados en ejercicios que se repiten de una manera natural son actividades adquiridas, al realizar estas actividades el niño alcanzará una autonomía de desplazamiento.

(Irene,L, 2010) Los juegos simbólicos: Son característicos de la etapa pre conceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un

camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro.

En esta etapa, el niño continúa con el juego de ejercicio implementando ejercicios más complejos, en primera instancia el niño remeda acciones y las proyecta hacia los demás de esta forma el niño emplea los objetos de forma simbólica, imagina objetos cotidianos que pueda emplear para los juegos; por ejemplo un palo se convierte en automóvil, este tipo de juegos se estima como la mejor demostración del juego infantil pues cumple con mayores posibilidades educativas de socialización.

(López, I, 2010) Los juegos de construcción: no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

El juego de construcción inicia usualmente en el primer año de vida del niño y se mantiene durante la etapa sensorio-motor después éste juego aumenta notablemente su complejidad, durante el estadio pre operacional, aproximadamente a los tres años el niño empieza a desarrollar la capacidad de colocar piezas y señalar límites, utilizando piezas geométricas el niño puede crear barcos, granjas en donde aprenderá a jugar de manera simbólica.

(López,I, 2010) Los juegos de reglas: aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más Elaborado. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado” (Piaget 1946). A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Durante esta etapa pre operacional el niño puede mantener las reglas del juego durante todo el tiempo según lo acordado inicialmente todo esto gracias a todas las etapas antes mencionadas que lo ayudarán a tener un desarrollo social que lo iba desarrollando desde el juego simbólico que se reflejara en los juegos reglados donde aceptará las normas impuestas a medida que aprende a compartir y apareciendo así el compañero del juego.

### **ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

(Gonzales,V, 2001) Las estrategias de aprendizaje se entienden como un conjunto interrelacionado de funciones y recursos, capaces de generar esquemas de acción que hacen posible que el alumno se enfrente de una manera eficaz a situaciones generales y específicas de su aprendizaje; que le permiten incorporar y organizar selectivamente la nueva información para solucionar problemas de diverso orden.

El estudiante, al manejar estas estrategias, puede desarrollar el aprendizaje de una manera sistematizada en donde le permite manejar su propio proceso de aprendizaje sabiendo que las estrategias son conscientes e intencionales siempre enfocadas hacia un objetivo relacionado hacia el aprendizaje.

Este aprendizaje de estrategias no puede desprenderse del juicio del estudiante, obtenido a partir de los particulares procedimientos, no solamente por sus éxito

propios, sino también por sus dificultades para el aprendizaje, El rol del maestro cumple un papel muy importante porque su trabajo es cambiar los propios métodos de conocimiento de los estudiantes con el fin de ayudar a que tenga un nuevo enfoque en la relación enseñanza aprendizaje.

Las estrategias tienen como objetivo que el educando asimile de mejor manera la enseñanza a través de guías que el docente emplea en el aula conectando con el conocimiento, pues las estrategias se encargan de ser una guía, ayuda y a establecer un modo de aprender.

### **CARACTERÍSTICAS DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.**

Cuando el docente aplica una estrategia lo que se pretende es ver el progreso que ha tenido el estudiante en cuanto al aprendizaje, el cual no solo se verá reflejado en los resultado del estudiante si no también se evidenciará claramente en la forma como los va a conseguir, es por eso que al promover los aprendizajes a los estudiantes debe cumplir con ciertas características.

- (Gonzales,V, 2001)Saber planificarse: Lleva al alumno a determinar tácticas y secuencias para aprender mediante la resolución de una tarea o un problema a sus partes integrantes, el control del propio esfuerzo, no dejar nada para el último momento, etc.
- Estar vinculadas con el propio control del aprendizaje, lo que supone la adecuación de esfuerzos, respuestas y descubrimientos a partir de las cuestiones o propósitos que inicialmente se habían planteado.
- Facilitar la reflexión sobre los factores e inconvenientes de progreso en la tarea de aprendizaje.
- Conocer procedimientos para la comprobación de los resultados obtenidos y de los esfuerzos empleados; reclamar la verificación de los pasos iniciales o de los resultados, de acuerdo con las exigencias externas, las posibilidades personales, la planificación realizada y la información de que se ha dispuesto.
- Utilizar métodos y procesos para la revisión de las tareas y del aprendizaje realizados. Lo cual permite al alumno y al profesor rehacer o modificar los objetivos propuestos y señalar otros nuevos, de tal manera que el análisis que se ha derivado de una actividad de aprendizaje sirva para construir otras con valor significativo en la siguiente situación.

### **TIPOS DE APRENDIZAJE.**

Existen varios tipos de aprendizaje:

**Aprendizaje social:** Aprendizaje que se desarrolla por medio de la imitación y observación en donde la persona adquiere una conducta nueva, a través de la

observación se puede notar que el cambio de actitudes posee ciertos rasgos distintivos

- (Gonzalez, V, 2011) Dentro de los tipos de aprendizaje social, se pueden distinguir:
- El aprendizaje de habilidades sociales, formas de comportamiento propias de la cultura que adquirimos de modo implícito en nuestra interacción cotidiana con otras personas.
  - La adquisición de actitudes o tendencias a comportarse de una forma determinada en presencia de ciertas situaciones o personas.
  - La adquisición de representaciones sociales o sistemas de conocimiento socialmente compartido, que sirven tanto para organizar la realidad social como para facilitar la comunicación y el intercambio de información dentro de los grupos sociales.

**Aprendizaje verbal y conceptual:** Obtención de información y de hechos, este aprendizaje tiene que ver con el aprendizaje verbal que entra a nuestro cerebro y memoria, donde no necesariamente se le da un significado, luego se vincula con el aprendizaje de comprensión en donde permite tener un aprendizaje significativo interpretándolo dentro de un marco conceptual, donde se da paso al cambio conceptual o reestructuración de lo aprendido aquí es necesario reestructurar los conocimientos previos con el fin de integrar los nuevos conocimientos aprendidos.

**Aprendizaje de procedimientos:** Tomando en cuenta que a procedimientos se le define a los pasos o conjunto de acciones para conseguir un fin entonces este aprendizaje está enlazado con la obtención y fortalecimiento de habilidades y destrezas para realizar cosas exactas. Aprendizaje de técnicas o secuencias de acciones llevadas a cabo de modo rutinario con el fin de alcanzar siempre el mismo objetivo.

- (Gonzalez, V, 2011) Aprendizaje de estrategias para planificar, tomar en decisiones y controlar la aplicación de las técnicas para adaptarlas a las necesidades específicas de cada tarea.
- Aprendizaje de estrategias de aprendizaje o centros sobre nuestros propios procesos de aprendizaje, con el fin de utilizarlos de manera más discriminativa, adecuando la actividad mental a las demandas específicas de cada uno de los resultados que hemos descrito con anterioridad.

**Metacognición:** Es la manera de aprender, medios fundamentales son situar el aprendizaje como un conjunto de procesos que se desenvuelven de forma natural en donde el conocimiento es necesario para adaptarse a ellos.

## **EL CONOCIMIENTO**

(Segarra & Bou, 2005) El conocimiento es un flujo en el que se mezclan la experiencia, valor si importantes, información contextual y puntos de vista de expertos, que facilitan un marco de análisis para la evaluación e incorporación de nuevas experiencias e información. Se origina y es aplicado en la mente de los conocedores. En las organizaciones, a menudo se encuentra no sólo en los documentos sino también en las rutinas organizativas, procesos, prácticas y normas.

El conocimiento es la reunión de información que se guarda a través del aprendizaje o las experiencias, es además espontáneo e instintivo. El cual tiene relación entre un sujeto y un objeto, para alcanzar el conocimiento se necesita seguir un método.

## **ELEMENTOS DEL CONOCIMIENTO**

**1: Sujeto.**\_ El sujeto del conocimiento es el individuo conocedor. En él se encuentran los estados del espíritu en el que se envuelven o entran la ignorancia, duda, opinión y certeza. Este se presenta como el punto de que depende por decirlo así, la verdad del conocimiento humano.

Su función consiste en aprehender el objeto, esta aprehensión se presenta como una salida del sujeto fuera de su propia esfera, una invasión en la esfera del objeto y una captura de las propiedades de éste.

**2: Objeto.**\_ Es aquello a lo que se dirige la conciencia, ya sea de una manera cognoscitiva, o volitiva. Es lo que se percibe, imagina, concibe o piensa. Su función es ser aprehensible y aprehendido por el sujeto.

Los objetos pueden ser reales o irreales; llamamos real todo lo que nos es dado en la experiencia externa o interna o se infiere algo de ella. Los objetos irreales se presentan, por el contrario, como meramente pensados.



**3: Medio.** \_ Generalmente hay ausencia de medios especiales, los instrumentos de trabajo son a la vez medios, del conocimiento de la realidad.

Los medios del conocimiento son:

La Experiencia interna: Consiste en darnos cuenta de lo que existe en nuestra interioridad. Esta experiencia constituye una certeza primaria: en nuestro interior ocurre realmente lo que experimentamos.

La Experiencia externa: Es todo conocimiento o experiencia que obtenemos por nuestros sentidos.

La Razón: Esta se sirve de los sentidos, elabora los datos recibidos por ellos los generaliza y los abstrae, transformando la experiencia sensible y singular en conocimientos que valen en cualquier lugar y tiempo.

La Autoridad: Muchísimos conocimientos que poseemos nos llegan a través de la comunicación de personas que saben mucho sobre el tema, estas personas tienen autoridad científica y lo que divulgan o enseñan merece toda nuestra adhesión.

**4. Imagen.** Constituye el instrumento mediante el cual la conciencia cognoscente aprehende su objeto. También es la interpretación que le damos al conocimiento consecuente de la realidad.

## **TIPOS DE CONOCIMIENTO.**

Mediante el conocimiento el hombre penetra las diversas áreas de la realidad para tomar posesión de ella, y a la propia realidad presenta niveles y estructuras diferentes en su constitución, así a partir de un ente, hecho o fenómeno aislado, se puede ascender hasta situarlo dentro de un contexto más complejo, ver su significado y función, su naturaleza aparente y profunda, su origen, su finalidad es decir su estructura fundamental.

Esto da lugar a cuatro niveles de conocimiento sobre la misma realidad que son empírico, científico, filosófico y teológico

### **Conocimiento Empírico**

(Rojas, R, 2002) Es el conocimiento que obtiene el hombre común en su práctica diaria al exponer sus órganos sensoriales al mundo externo. Este tipo de conocimiento se refiere a los aspectos inmediatos y externos de los

fenómenos y sirve para orientar el quehacer cotidiano. A diferencia del conocimiento empírico espontáneo, el conocimiento empírico que obtiene el científico se acepta a través de un proceso orientado por hipótesis y objetivos debidamente precisos. A partir de este conocimiento empírico y con base en la teoría se construye el conocimiento científico o se reformulan los planteamientos teóricos existentes.

El conocimiento empírico es el que se adquiere con la experiencia, este conocimiento propone que todas las características que estructuran el pensamiento están dadas por los elementos que el paso del tiempo y de las situaciones vividas va aportando.

No tiene base en la manera de desarrollarse, ya que no se aprende de libros, si no que se aprende de una manera diferente por cada una de las experiencias vividas, en el trabajo, trato con los amigos, cultura, entorno, es indispensable en el diario vivir, a él recurren todos por igual.

El conocimiento empírico tiene como finalidad obtener información para producir algún resultado útil pues puede estar motivado por la simple curiosidad o la necesidad de aprender, es por este motivo que se puede decir que este conocimiento es universal pues va más allá de una instrucción.

### **Conocimiento Científico**

(Rojas, R, 2002) Es un conocimiento crítico, intenta relacionar de manera sistemática todos los conocimientos adquiridos acerca de un determinado ámbito de la realidad. Este conocimiento se obtiene mediante procedimientos con pretensión de validez, utilizando la reflexión, los razonamientos lógicos y respondiendo a una búsqueda intencional por la cual se delimita a los objetos y se previenen los métodos de indagación.

El conocimiento científico se caracteriza por ser cierto o probable, formado por una gran cantidad de conocimientos demostrados o por demostrar. Se preocupa por construir sistemas de ideas organizados coherentemente y por incluir todo conocimiento parcial, en un conjunto cada vez más amplio.

El conocimiento científico pretende descubrir causas y principios, usando una de una metodología. Se obtiene mediante la apreciación de la realidad, a través de la observación realizada, mediante el uso de técnicas adecuadas además procura

la demostración, a través de la comprobación de los fenómenos, en forma sistemática; por ello, va más allá del sentido común, al buscar soluciones más metódicas a los problemas .

### **Conocimiento Filosófico.**

Es un interrogar, un continuo cuestionar sobre si y sobre la realidad, es una búsqueda constante de sentido, de justificación de posibilidades, de interpretación de todo aquello que tiene que ver con el hombre y lo que lo rodea.

(Vasquez, J, 2012)El estudio de aquello que trasciende la percepción inmediata lo denominamos conocimiento filosófico.se basa fundamentalmente en la reflexión sistemática para descubrir y explicar fenómenos. Con este conocimiento no podemos percibir a través de los sentidos al objeto de estudio; pero tenemos la certeza que existe y podemos aproximarnos a él con un plan elaborado para definirlo y caracterizarlo. Cuando conocemos y construimos conocimiento filosófico, también lo podemos hacer de forma sistemática, metódica, analítica y crítica pero, teniendo como objeto de estudio aquello que no podemos tocar, lo intangible.

El conocimiento filosófico se distingue del científico por el objeto de investigación pues está constituido por realidades inmediatas no perceptibles por los sentidos que pueden ser suprasensibles que traspasan la experiencia

La filosofía procura comprender la realidad en su contexto más universal. No da soluciones definitivas para un gran número de interrogantes. Habilita, entonces, al hombre en el uso de sus facultades para ver mejor el sentido de la vida concreta.

### **Conocimiento Teológico.**

El conocimiento relativo a Dios, aceptado por la fe teológica, constituye el conocimiento teológico. Es aquel conjunto de verdades a las cuales los hombres llegan, no con el auxilio de su inteligencia, sino mediante la aceptación de los datos de la revelación divina. Se vale, de modo especial, del argumento de autoridad. Son los conocimientos adquiridos a través de los libros sagrados y aceptados racionalmente por los hombres, después de haber pasado por la crítica histórica más exigente. El contenido de la revelación, hecha la crítica de los

hechos allí narrados y comprobados por los signos que los acompañan, se reviste de autenticidad y de verdad.

## **LA CREATIVIDAD**

La creatividad no solo se entiende como el procedimiento de arrojar conocimientos pasados si no más bien hacer un compendio de estas unir experiencias transformadas en nuevas ideas y nuevos productos, y esto es en realidad lo que esperamos de los niños que sean aptos de transformar ideas mediante materiales, juegos que les permitan ser expresivos, imaginativos y que logren alcanzar mayor facilidad en la resolución de problemas produciendo nuevas ideas.

(Bernabeu,N, 2009) Gardner define al individuo creativo como una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto.

Dentro del campo de la educación la creatividad y el juego se ha tomado como formas fundamentales y aplicables para el desarrollo integral del niño como una necesidad imperiosa una buena estrategia didáctica para el desarrollo de su creatividad.

(Canda, F, 2010) Capacidad Humana de producción contenidos mentales de cualquier tipo. La creatividad puede consistir en una actividad de la imaginación o en una síntesis mental. Como facultad que favorece la realización de proyectos, y la originalidad y novedad en la resolución de problemas, ha sido estimulada por distintas investigaciones psicopedagógicas para la formación de teóricos creadores de renovaciones tecnológicas. Para ser calificada de creativa, una actividad ha de ser de índole técnica o metodológica. Hoy día es general la creencia de que la imaginación no es propiedad exclusiva de la creación artística y, en consecuencia, puede aplicarse igualmente a la productividad de tipo científico. La investigación pedagógica actual trata de explicar el tipo de correlación existente entre la creatividad, la inteligencia y el rendimiento, con resultados.

(Marina,J, 2014) Consideramos la creatividad como una cualidad filogenética del ser humano, en tanto que está presente en todos nosotros, pero a su vez está condicionada por dos elementos clave en el desarrollo del niño como son el medio y los vínculos relacionales y afectivos. La creatividad se manifiesta en cada uno de nosotros en diferentes niveles o grados, que se pueden considerar progresivos en función de la complejidad de los procesos que intervienen, tanto a nivel interno del individuo (base biológica) como a nivel externo (condicionantes ambientales y relacionales).

Como se ha visto la sociedad se vuelve cada vez más exigente y una de las características fundamentales es que el conocimiento constituye fuente de riqueza económica por lo que se ha visto evidenciado que el desplazamiento de trabajo manual al intelectual ayuda a que se pueda apreciar las habilidades que se desarrollan a partir de la creatividad, es así que la mente creativa tiene abierta su mente a nuevas posibilidades y expectativas creando nuevas ideas y enfocándolas de mejor manera a la resolución de problemas para así cumplir el propósito trazado.

(Bernabeu,N, 2009) Kimberly Selter y Tom Bentley consideran que para educar a los estudiantes como personas independientes y creativas, capaces de continuar formándose a lo largo de toda su vida, es necesario, entre otros cambios, tres fundamentales: reducir a la mitad de los contenidos de los programas obligatorios, con el fin de crear espacio para un espectro más amplio de experiencias formativas; diseñar un modelo curricular basado en proyectos y aplicando a una amplia variedad de contextos, y asegurar el acceso a las tecnologías de la información.

Es por esta razón que los docentes no solo debemos preocuparnos por crear nuevos conocimientos con lógica y racionalidad en los estudiantes sino más bien ayudarlos a tener una mente creativa poniendo atención en sus sentimientos y emociones por lo que se debe identificar estrategias que fortalezcan el desarrollo de la creatividad.

### **IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD.**

Como no mencionar la creatividad en la vida del ser humano, pues siempre ha estado presente de una forma natural y sin duda es un motor que mueve al progreso de cada individuo.

(Dabdoub, L, 2005) La creatividad permite transformar la realidad y mejorarla. En la formación de niños y jóvenes, el desarrollo de las habilidades y actitudes creativas puede permitirles adaptarse con mayor éxito a un mundo en permanente y vertiginoso cambio. Esta afirmación podría parecer paradójica por mencionar la «adaptación». Sin embargo, al hablar de creatividad implícitamente estamos hablando de flexibilidad, por lo que la adaptación a la que nos referimos tiene que ver con un proceso dinámico y no con una respuesta pasiva de conformismo ante los cambios.

Las habilidades y actitudes creativas, las habilidades para el pensamiento crítico, una adecuada autoestima y autoconfianza son, entre otros los recursos que les

permitirán estar siempre bien equipados, sin importar las eventualidades que tengan que enfrentar

(Dabdoub, L, 2005) Es importante mencionar que la creatividad también permite sentir grande satisfacción pues por medio de esta podremos lograr alcances personales que nos llevara a darle sentido a nuestra vida, ayudando en nuestro autoestima y desarrolla en cada uno un sentido de competencia lo que permitirá dejar un legado en las demás personas por medio de cada acto creativo realizado y plasmado en nuestra vida para ayuda personal y de las demás personas ya que podemos crear mundos mejores con un terreno fértil para el desarrollo potencial del hombre.

### **CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD.**

Al pensar que cualidades o características existe en las personas creadoras o cuales son las que se necesitan para serlo, se ha realizado varias investigaciones y estudios sobre la personalidad de las personas creadoras y aunque existen varias metodologías que se han utilizado, todos los investigadores han coincidido en algunos puntos como son:

- (Blázquez, A, 2009) Manifiestan aún actitud abierta frente a su entorno.
- Prefieren la complejidad y un cierto desequilibrio en los fenómenos.
  - Tienen una personalidad psicodinámica más compleja.
  - Son críticos constructivos.
  - Saben adaptarse a sus peculiares condiciones y reaccionan de modo diferente a éstas.
  - Son independientes en sus juicios.
  - Se afirman más en sí y tienden a dominar.
  - Son capaces de librarse de las intuiciones convencionales e impuestas por la tradición.
  - Saben presentar productos nuevos.

Las personas creadoras muestran ser abiertos, independientes y con una gran tolerancia con respecto a su entorno sin dejar de ser independientes al mismo, siempre movidos a conseguir el éxito pues no llegan a ser entes conformistas es por esta razón que no prestan demasiada atención a su apariencia sino más bien a la solución de problemas, también se puede destacar que son personas socialmente introvertidas y emocionalmente introvertidos pero es importante señalar que aunque existe características del ente creador en ciencia cierta no se puede determinar las características pues ningún creador es igual a otro ya que la zona especial de cada uno lo configura personalmente.

## **FASES DE LA CREATIVIDAD**

Según varias investigaciones la creatividad cumple ciertas fases que se las ha tomado en cuenta y han tenido una gran influencia en investigaciones sobre los procesos creativos; las cuatro etapas del proceso creativo son:

(Marina,J, 2014) **Preparación:** Es la fase de la definición del problema o del tema principal, de la observación y el estudio. Durante esta etapa preliminar, la persona busca a su alrededor lo que pueda interesar en relación con el problema, colecciona material, recaba datos.

La etapa de preparación es la sensación de un inconveniente o problema y la reunión e información que puede llegar a ser consciente o no la persona reconoce su inquietud y es en donde comienza a investigar pensando en alguna alternativa.

La persona creativa durante esta fase acumula toda la información posible sin hacer a un lado lo que podría ser importante y lo que no es esta fase la que caracteriza a una persona creativa pues es en esta parte en donde la persona transforma el problema en algo nuevo según sus conocimientos o solo se va a limitar a copiar o imitar.

De tal manera en la fase de preparación no es más que la idealización de conocimientos actitudes que surgirán de sus pensamientos creadores en este proceso interviene procesos preceptuales de memoria y selección.

(Marina,J, 2014) **Incubación:** Se trata de apartar el asunto de la mente durante un tiempo, para dedicarse a otras cosas y permitir que el material se elabore y organice internamente de alguna manera. No se trata de un almacenamiento pasivo en la mente del sujeto, porque de alguna manera, la mente del sujeto está trabajando en el asunto que le preocupa. Sigue Wallas al incluir este proceso las ideas de Henri Poincaré, que consideraba que las ideas originales se producen tras un periodo de pensamiento inconsciente, durante el cual se combinan ideas potencialmente útiles, que luego afloran a la superficie.

La fase de incubación es el periodo en donde nuestra mente deja el problema a un lado pero nuestro inconsciente está trabajado en busca de una solución por lo que la conciencia se agita y puede suscitar angustias sentimientos de incapacidad, ansiedad, miedo, y la percepción de no encontrar una solución a lo propuesto y no encontrar respuestas creativas estimadas.

En el proceso de incubación muchas personas abandonan sus procesos creativos pues esta faceta no tiene un tiempo de duración se considera que las ideas se están transformando para que puedan unirse y tomar nuevas ideas creadoras por lo que muchas veces no pueden ser controladas

Es aquí donde suele pensarse que a persona no está pensando en el problema sin darse cuenta que el cerebro trabaja aunque haya sentido una abandono psicológico pero simplemente es un proceso de análisis y procesamiento de la información para conseguir soluciones creadoras.

(Marina,J, 2014) **Illuminación:** Durante la fase de la iluminación, que muchos autores denominan el momento ajá, o los fenómenos eureka (Weisberg, 1989), la nueva idea finalmente emerge. De manera súbita, vemos la solución al problema, por una intuición repentina, una sensación, una visión... Se supone que tal súbita visión puede entrañar un salto mental, que alcanza más allá de nuestra experiencia.

Es el momento en donde se encuentra la solución de los problemas de una manera súbita emergen ideas de las partes antes dispersadas en ideas creadoras, coordinadas y ordenadas en donde el ser humano siente satisfacción, placer y hace que todo el esfuerzo haya valido la pena, por lo que se puede decir que es en esta etapa el momento más agradecido del proceso creativo.

Si bien sabemos el proceso creativo cumple varias facetas en donde se podría pensar que es en la eta de iluminación donde termina sin embargo sigue un ritmo y es así como entra a una próxima fase.

(Marina,J, 2014) “**Verificación:** Esta sería la fase en la que el innovador realiza una evaluación crítica de las ideas que aparecen en su mente.” Esta etapa del desarrollo de la creación es una da las más difíciles pues aquí donde la persona tendrá que tomar decisiones y evaluar si vale la pena prestar atención a todo lo que se a intuido en donde la toma de decisiones lo llevará a consecuencias o simplemente abandonar el proceso creador; esta es el final del proceso creador por lo que en muchos casis debe someterse a la crítica y verificación para poder pulir.



## **DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD**

Según Gonzáles Romo, autor del libro sobre las dimensiones de la creatividad, nos explica que dichas dimensiones se dividen en cuatro, siendo estas: persona, proceso, producto y finalmente contexto.

Tenemos entonces que la dimensión “persona” es un conjunto de atributos estables del individuo, los mismos que mejoran de cierta forma las aptitudes que el individuo posee; estos a su vez se sub-dividen en: **Características personales**, aquí podemos describir la confianza, seguridad en sí mismo, la capacidad de perseverancia para dar todo de sí y alcanzar el objetivo propuesto. Como segunda sub dimensión nos habla sobre la **inteligencia y conocimiento del ámbito**, aquí nos explica sobre el conocimiento que posee el individuo sobre el tema de investigación es decir sobre el trabajo que desea realizar. A continuación tenemos la **Motivación intrínseca**, se refiere a la satisfacción que le da al individuo el trabajo que realiza, es decir que todo el esfuerzo que conlleva el realizar un trabajo lo hace por obtener como recompensa únicamente la satisfacción de haberlo realizado. Finalmente tenemos **Rasgos bipolares**, según otros autores, Peat y Bohm lo definen como: “La variación en los estados de ánimo, los cuales pueden ser positivos o negativos, mismos que generan en el individuo un proceso creativo en diferentes maneras.”

La segunda dimensión es “proceso” el cual habla de las fases que tiene el proceso creativo; de igual manera tenemos etapas las cuales son: **preparación** en esta etapa toda la información recopilada sigue un determinado procedimiento, primero se almacena, luego se organiza y finalmente se transforma de una forma abstracta, es decir de una manera difícil de entender dado que es poco concreto.

La siguiente etapa es la **incubación** mismo que es el periodo de preparación. A continuación tenemos la **iluminación** que es el momento exacto en que el individuo logra concretar sus ideas y puede de esa manera lograr expresarlas. La última etapa es la **verificación** aquí se realiza una examinación del trabajo casi culminado y de ser necesario se realizará las respectivas correcciones.

Por otro lado tenemos la tercera dimensión la cual es el “producto” en esta ocasión el autor pauta criterios como la **transformación** se refiere a los cambios que puede sufrir el producto. Tenemos además la **condensación** nos explica que el producto unifica cierta cantidad de información, misma que es conectada en nuevo orden, por último encontramos la **aplicabilidad** que genera una actividad creadora.

Finalmente encontramos el “contexto” que se refiere a la influencia exterior que recibe el individuo lo cual ejerce cierta presión al momento de poner en práctica su creatividad.

## **2.7 Hipótesis**

La práctica de actividades lúdicas contribuye en el desarrollo de la creatividad en el área de Matemáticas de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Francisco Flor y Gustavo Eguez del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

## **2.8 Señalamiento de variables de la hipótesis**

Variable independiente: Actividades Lúdicas

Variable dependiente: Desarrollo de la creatividad

## CAPÍTULO III

### Metodología de Investigación

#### 3.1 Enfoque

El enfoque de la investigación en primera instancia es cualitativo porque tiene un análisis profundo de la realidad del problema y busca la comprensión de los fenómenos sociales donde se desenvuelven los estudiantes ya que de una manera inductiva y flexible se analiza la problemática de forma objetiva, luego se realiza una encuesta a los estudiantes de una manera sistematizada procesada y tabulada que luego se representó a través de cuadros estadísticos que contribuye a la toma de decisiones y se obtiene resultados cuantitativos que son incorporados en el objeto de estudio y los resultados son reflejados de una manera más real en donde se podrán plantear las recomendaciones necesarias.

#### 3.2 Modalidad básica de la investigación.

Es una investigación de campo pues el investigador estará presente en la institución educativa en donde se está realizando la investigación y tomará datos que serán muy importantes para la comprobación de las variables en donde se realiza la recolección de datos que se realizará a los estudiantes y docentes en la misma institución.

Bibliográfica: Pues nos basaremos en documentos libros textos revistas páginas web que contribuirán de manera eficaz en el desarrollo de la investigación.

#### 3.3 Nivel o tipo de investigación.

Es **exploratoria** pues es la fase inicial de la investigación que permite establecer la hipótesis, es flexible con un estudio poco estructurado para reconocer variables de interés.

Es **descriptiva** porque nos permitirá conocer la actual situación características de las falencias en la práctica de actividades lúdicas de los estudiantes que se recopilará mediante la encuesta que se realizará.

Es **correlacional** porque permite establecer la relación con las dos variables es decir la relación que tiene las actividades lúdicas con el desarrollo de la creatividad.

### **3.4 Población y muestra.**

Por ser un número muy significativo y una muestra muy pequeña se trabajara con el total de la población la presente investigación está delimitada debido a la accesibilidad de estudio siendo seleccionado los niños de cuarto año paralelos B y C de la Unidad Educativa Francisco Flor Gustavo y Eguez

<b>Orden</b>	<b>Población Analizada</b>	<b>Cantidad</b>
1	Cuarto B	35
2	Cuarto C	35
3	Docentes	2
	Total	72

**Cuadro N° 1: Población y Muestra**

Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín.

### 3.5 Operacionalización de variables

#### Variable Independiente: Actividades Lúdicas.

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
El juego constituye una actividad voluntaria, que el alumnado desempeña libremente, y a través de actividades lúdicas, este aprende a desarrollar habilidades sociales, vivir nuevas experiencias de forma individual o bien conjunta con otros alumnos y alumnas que le ayude a realizar descubrimientos, desarrolla su imaginación y creatividad.	Actividad  Habilidades  Individual  Colectivo	Lúdica Motriz Cognitiva  Social Individuales Grupales  Motrices Cognitiva Afectiva  Participativo Grupal Cooperativo	¿El maestro realiza actividades lúdicas para motivar la clase? ¿Ud. realiza actividades lúdicas para motivar la clase? ¿Considera usted que mediante la actividad lúdica el estudiante fortalece su motricidad? ¿El juego en el aula de clase te ayuda para desarrollar su motricidad?	Técnica.  Encuesta aplicada a estudiantes y docentes.  Instrumento.  Cuestionario estructurado.

#### Cuadro N° 2: Operacionalización de la variable independiente

Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín.

**Variable Dependiente: Desarrollo de la creatividad**

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
Capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo. La creatividad puede consistir en una actividad de la imaginación o en una síntesis mental. Como facultad que favorece la realización de proyectos, y la originalidad y novedad en la resolución de problemas.	<p>Contenidos mentales</p> <p>Actividad de la imaginación</p> <p>Realización de proyectos</p> <p>Originalidad</p> <p>Resolución de problemas</p>	<p>Comprensión</p> <p>Creatividad</p> <p>Imaginación</p> <p>Favorecer</p> <p>Novedad</p>	<p>¿Aplica actividades creativas al momento de desarrollar su clase?</p> <p>¿El docente es creativo al impartir sus clases?</p> <p>¿Utiliza instrumentos adecuados para la comprensión del tema impartido?</p> <p>¿Comprende con facilidad la clase de Matemática?</p> <p>¿Cree usted que el estudiante debe fortalecer la imaginación durante la clase?</p> <p>¿En el desarrollo de la clase usted siente que desarrolla su imaginación?</p> <p>¿Cree usted que la aplicación de actividades lúdicas favorece al desarrollo de la creatividad?</p>	<p>Técnica</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento</p> <p>Cuestionario</p>

**Cuadro N° 3: Operacionalización de la variable dependiente**

Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

### **3.6 Recolección de información**

El presente trabajo de investigación se realizó en la escuela Unidad Educativa Francisco Flor y Gustavo Eguez del cantón Ambato provincia de Tungurahua, contando con el apoyo de los estudiantes de cuarto año de educación General Básica paralelo “B” Y “C”, Docentes y directivos de la institución.

- La investigación se realizó en el semestre octubre 2015- marzo 2016 con el tema las actividades lúdicas y el desarrollo de la creatividad, la información fue recolectada en el mes de diciembre del 2015.
- Se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento se aplicó un cuestionario estructurado.
- La encuesta se aplicó una vez para identificar si el docente utiliza actividades lúdicas dentro del aula de clases en el área de Matemática en los estudiantes de cuarto grado, sacando datos necesarios para la Operacionalización de variables y comprobación de la hipótesis.
- La encuesta tiene como finalidad diagnosticar con qué frecuencia la maestra desarrolla la creatividad en los niños mediante actividades lúdicas.
- Para aplicar la encuesta primero se explicó detalladamente y mediante ejemplos que son actividades lúdicas y como contribuyen estas en el desarrollo de su creatividad.
- Fue aplicado en forma colectiva a los niños y niñas y docentes de cuarto grado paralelo “A” y” C” no tuvo tiempo de duración pues se contó con la apertura de las autoridades y del docente de cada paralelo, realizo en un ambiente confiable y motivador.
- Después de recolectar los datos se tabulo de una manera confiable cada pregunta planteada en la encuesta y se la representó mediante cuadros estadísticos que posteriormente fueron analizados e interpretados teniendo de esta manera una información confiable.

### 3.7 Técnicas e instrumentos de investigación.

<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>
Información Primaria Encuesta	Cuestionario
Información secundaria	Libros Revistas Documentos Web Artículos Científicos Tesis

#### **Cuadro N° 4: Población y Muestra**

Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

### 3.8 Plan de análisis e interpretación de la información

Una vez realizada la investigación se procederá a la sistematización, análisis e interpretación siguiendo este proceso:

- Revisión crítica de la información requerida.
- Repetición de la recolección de la información si el caso lo amerita.
- Tabulación de la información obtenida.
- Elaboración de cuadros y gráficos.
- Análisis e interpretación de los resultados.



## CAPÍTULO IV.

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Encuesta aplicada a docentes.

Pregunta 1. ¿Conoce usted lo que son las actividades lúdicas?

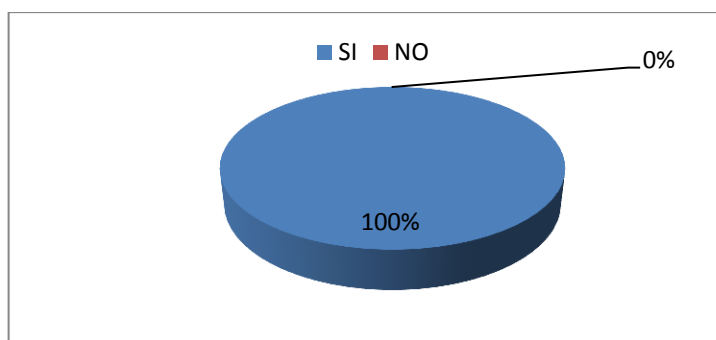
Tabla N° 1.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

Gráfico N° 5.



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

#### Análisis e Interpretación:

De un total de **2** docentes que representa el **100%**, los **2** docentes dicen que si conocen que son las actividades lúdicas.

De las respuestas analizadas se puede notar que los docentes si saben que son actividades lúdicas es así que esto ayudará al adelanto en el conocimiento de los estudiantes de cuarto año en el área de matemática.

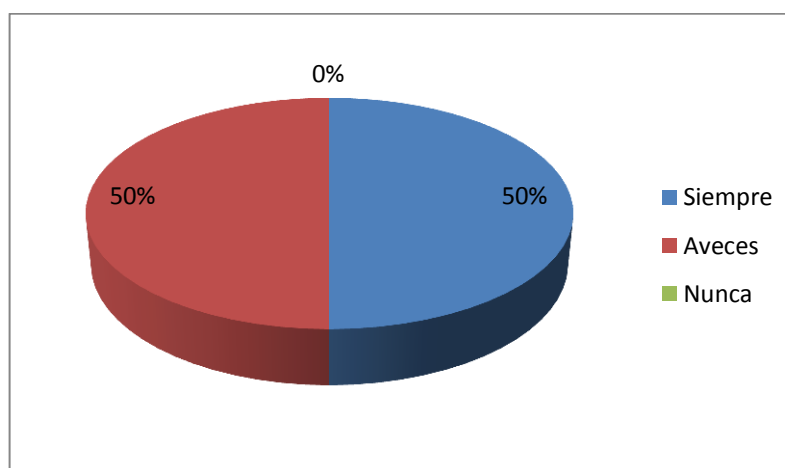
Pregunta 2. ¿Usted realiza actividades lúdicas para motivar la clase?

**Tabla N° 2.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	50%
A veces	1	50%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 6.**



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

### **Análisis Interpretación:**

De un total de **2** docentes que representa el **100%**, El maestro que representa el 50% manifiesta que si utiliza actividades lúdicas para motivar la clase mientras que el segundo maestro que representa el otro 50% menciona que a veces utiliza actividades lúdicas para motivar la clase.

De las respuestas analizadas se puede deducir que la mitad de los docentes si aplican actividades lúdicas para motivar la clase y la otra mitad no, siendo así que sea necesario que los maestros como estrategia metodológica siempre tomen en cuenta la aplicación de actividades lúdicas para mejorar el desempeño en el estudiante

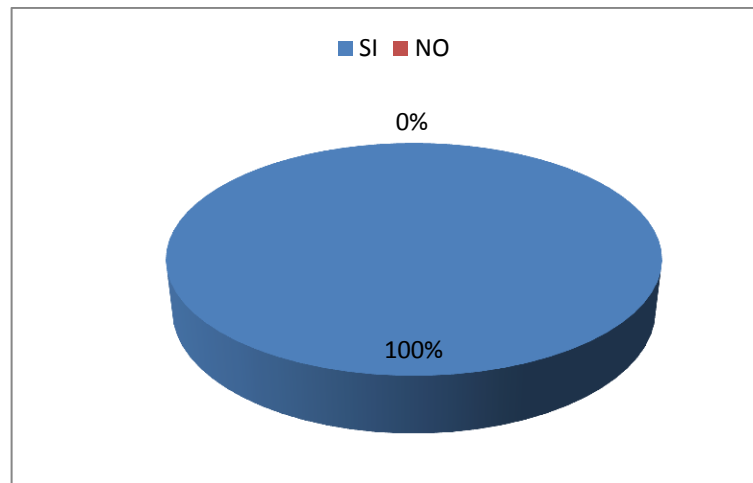
Pregunta 3. ¿Considera usted que mediante la actividad lúdica el estudiante fortalece su criticidad?

**Tabla N° 3.**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 7.**



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Análisis e Interpretación.**

De un total de **2** docentes que representa el **100%**, los **2** docentes dicen que si conocen que son las actividades lúdicas.

De la respuestas analizadas se puede deducir que los maestros si consideran que mediante la actividad lúdica los estudiantes fortalecen su criticidad he ahí la importancia de aplicar las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje en los estudiantes pues así se logrará un aprendizaje constructivista

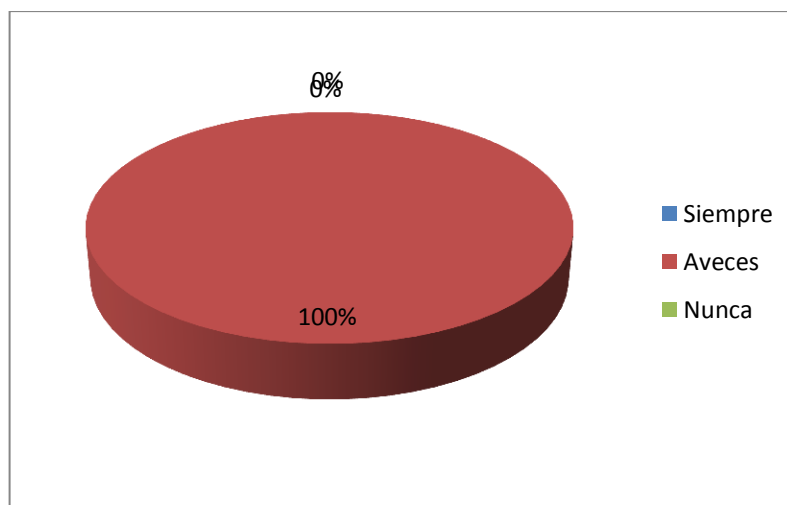
Pregunta 4. ¿Al desarrollar su clase utiliza la técnica del trabajo grupal para fortalecer la creatividad de sus estudiantes?

**Tabla N° 4**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	2	100%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 8**



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Análisis e Interpretación:**

De un total de **2** docentes que representa el **100%**, los **2** docentes dicen que a veces utilizan la técnica del trabajo grupal como medio de fortalecimiento creativo en los estudiantes.

De la respuesta analizada se puede concluir que los maestros a veces realizan trabajos grupales con el fin de desarrollar la creatividad en sus estudiantes por lo que existen estudiantes desinteresados y poco creativos.

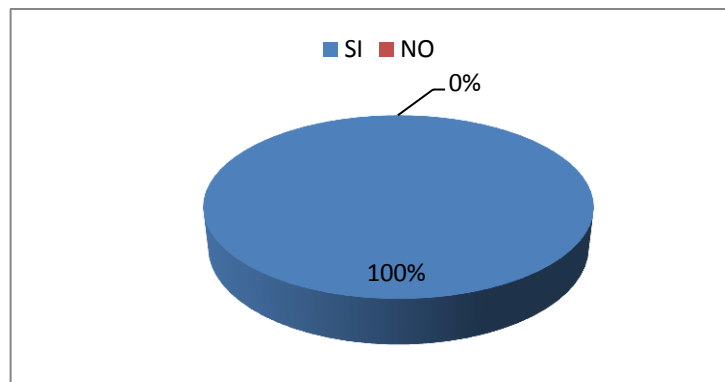
Pregunta 5. ¿Considera usted que al realizar una actividad lúdica logra tener un trabajo participativo de los estudiantes en el área de Matemática?

**Tabla N° 5.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 9.**



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Análisis e Interpretación:**

De un total de 2 docentes que representa el 100%, El maestro que representa el 50% considera que al realizar una actividad lúdica siempre se lograra obtener un trabajo participativo mientras que el segundo maestro que representa el otro 50% menciona que a veces se logrará obtener un trabajo participativo al realizar una actividad lúdica.

De las respuestas analizadas se puede deducir que los docentes si consideran que al realizar una actividad lúdica siempre se logra tener un trabajo participativo de los estudiantes aceptando así la importancia de esta estrategia.

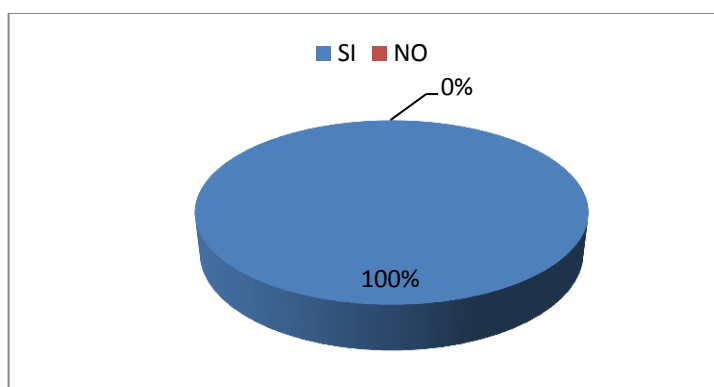
Pregunta 6. ¿Desarrolla en sus clases actividades lúdicas en donde este inmersa la creatividad en el desarrollo de problemas matemáticos?

**Tabla N° 6.**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 10.**



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Análisis e Interpretación:**

De un total de **2** docentes que representa el **100%**, los **2** docentes dicen que si desarrollan en sus clases actividades lúdicas en donde está inmersa la creatividad en el desarrollo de problemas matemáticos

De la respuestas analizadas se puede deducir que los maestros si desarrollan en sus clases actividades lúdicas en donde está inmersa la creatividad en el desarrollo de problemas matemáticos

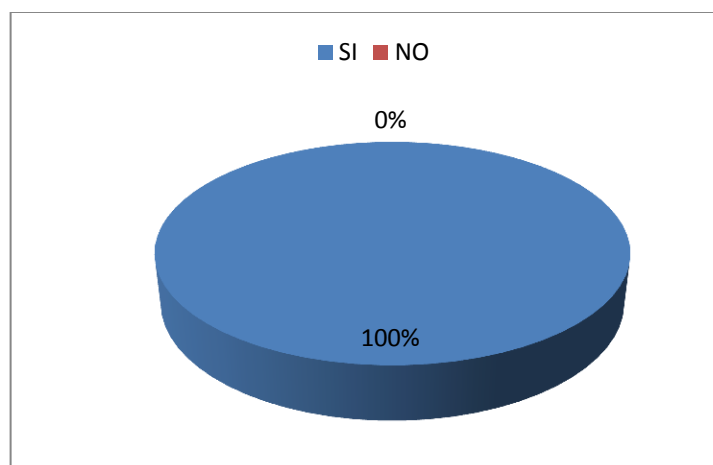
Pregunta 7. ¿Considera usted importante la aplicación de actividades lúdicas creativas al momento de desarrollar su clase de Matemática?

**Tabla N° 7.**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 11.**



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Análisis e Interpretación:**

De un total de **2** docentes que representa el **100%**, los **2** docentes dicen que si consideran importante la aplicación de actividades lúdicas creativas al momento de desarrollar la clase de Matemática.

De las respuestas analizadas se puede deducir que los maestros si consideran importante la aplicación de actividades lúdicas creativas al momento de desarrollar la clase de Matemática pues es una estrategia motivadora y participativa.

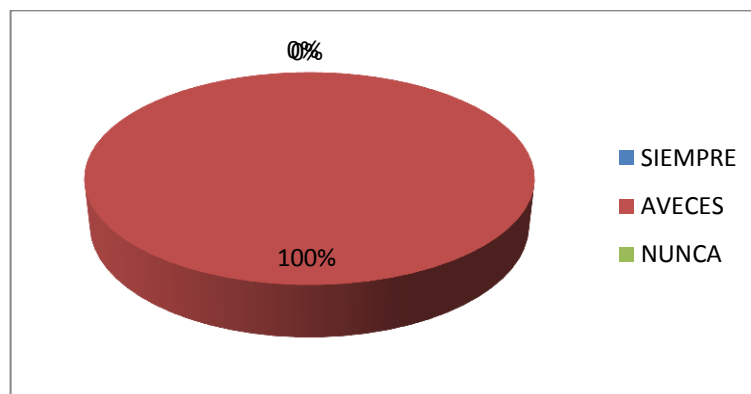
Pregunta 8. ¿Utiliza estrategias lúdicas para la mejor comprensión del tema impartido en el área de Matemática?

**Tabla N° 8.**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Siempre	0	0%
A veces	2	100%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 12.**



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

### **Análisis e Interpretación:**

De un total de **2** docentes que representa el **100%**, los **2** docentes dicen que a veces utilizan estrategias lúdicas para la mejor comprensión del tema impartido en el área de Matemática.

De las respuestas analizadas se puede concluir que los maestros a veces utilizan estrategias lúdicas para la mejor comprensión del tema impartido en el área de Matemática por lo que es necesario crear conciencia de la importancia que hay en la comprensión de cada tema en la asignatura de matemática.



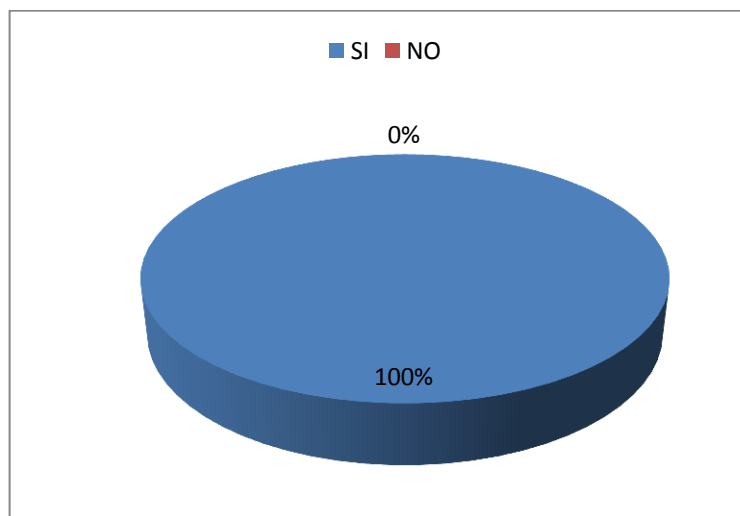
Pregunta 9. ¿Cree usted que el estudiante debe fortalecer la imaginación durante la clase de Matemática?

**Tabla N° 9.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 13.**



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

### **Análisis e Interpretación:**

De un total de **2** docentes que representa el **100%**, los **2** docentes dicen que si creen que el estudiante debe fortalecer la imaginación durante la clase de Matemática.

De la respuestas analizadas se puede deducir que los maestros si creen que el estudiante debe fortalecer la imaginación durante la clase de Matemática pues de esta manera será más sencillo la resolución de problemas

Pregunta 10: ¿Considera usted que la aplicación de actividades lúdicas favorece al desarrollo de la creatividad?

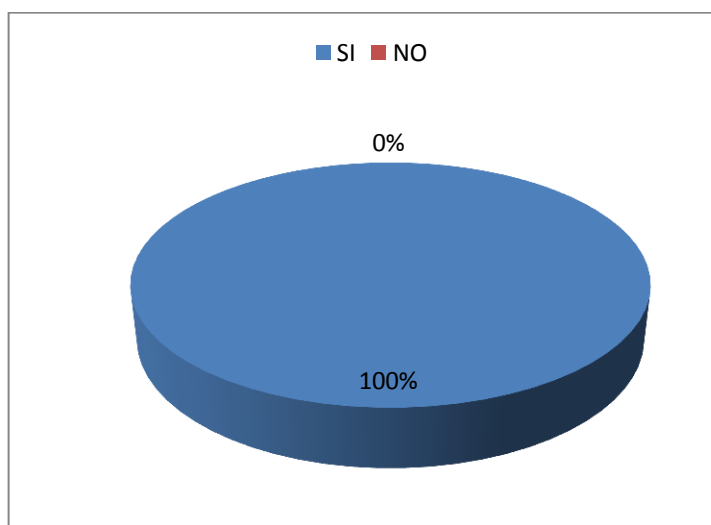
**Tabla N° 10.**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 14.**



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

### **Análisis e Interpretación.**

De un total de **2** docentes que representa el **100%**, los **2** docentes dicen que si consideran que la aplicación de actividades lúdicas favorece al desarrollo de la creatividad.

De las respuestas analizadas se puede deducir que los maestros si consideran que la aplicación de actividades lúdicas favorece al desarrollo de la creatividad pues al aplicarla se ayuda a la mejor comprensión y resolución de problemas

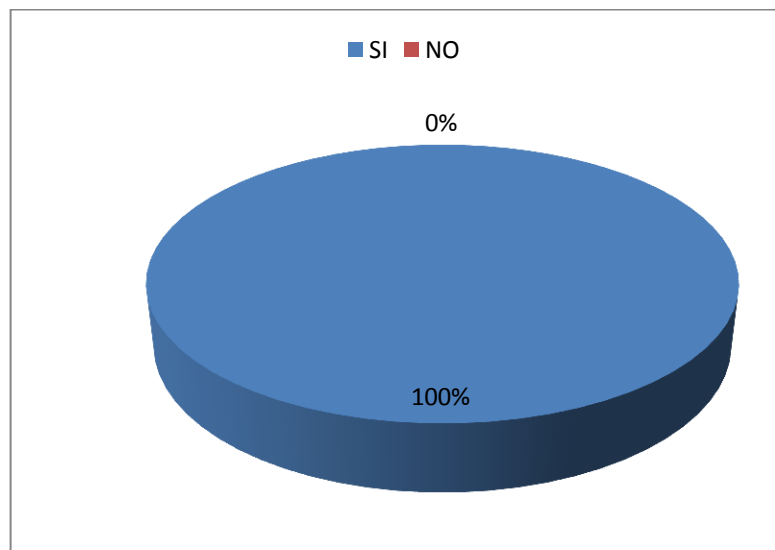
11: ¿Utiliza instrumentos novedosos para el desarrollo de la creatividad en su clase de Matemática?

**Tabla N° 11**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 15**



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Análisis e Interpretación:**

De un total de **2** docentes que representa el **100%**, los **2** docentes dicen que si utilizan instrumentos novedosos para el desarrollo de la creatividad en la clase de Matemática.

De las respuestas analizadas se puede deducir que los maestros si utilizan instrumentos novedosos para el desarrollo de la creatividad en la clase de Matemática pues al realizar actividades novedosas el estudiante presta más de la acostumbrada atención con el fin de ayudar en sus conocimientos

## 4.2 Encuesta aplicada a estudiantes.

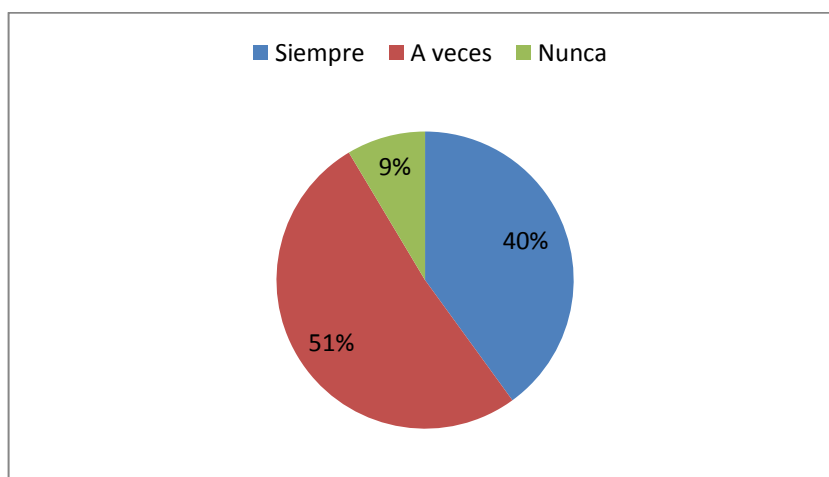
Pregunta 1: ¿La maestra realiza actividades lúdicas para motivar la clase?

**Tabla N° 12.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	28	40%
A veces	36	51%
Nunca	6	9%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 16.**



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

### **Análisis e Interpretación:**

De un total de **70** estudiantes que representa el **100%**, 36 estudiantes que representan el 51% manifiestan que a veces la maestra realiza actividades lúdicas para motivar la clase; 28 estudiantes que representan el 40% dicen siempre; y 6 estudiantes mencionan nunca.

De los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes la mayoría dice que el docente que a veces realiza actividades lúdicas para motivar la clase esto ocasiona desinterés por los conocimientos impartidos por el docente.

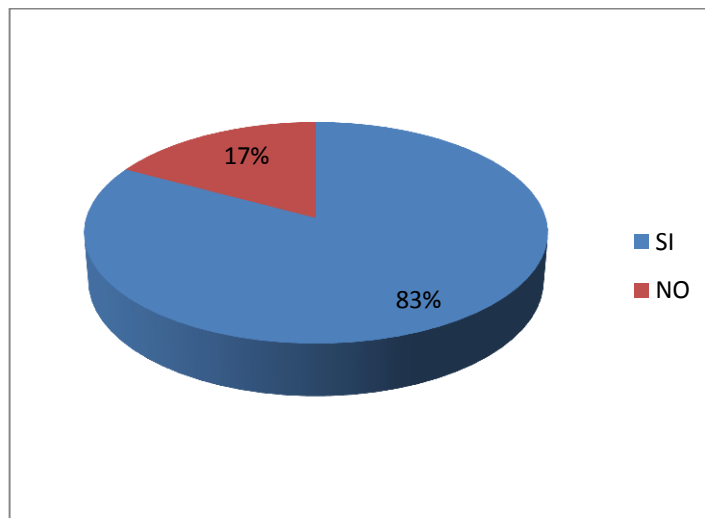
Pregunta 2. ¿Cree usted que el juego en el aula de clase le ayuda a desarrollar su creatividad en el área de Matemática?

**Tabla N° 13.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	58	83%
NO	12	17%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 17.**



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Análisis e Interpretación:**

De un total de **70** estudiantes que representa el **100%**, 58 estudiantes creen que el juego en el aula de clase le si los ayudara a desarrollar su creatividad en el área de Matemática; 12 estudiantes que representan el 17% dicen que no.

De los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes la mayoría dice que si creen que el juego en el aula de clases les ayuda a desarrollar su creatividad en el área de Matemática porque les ayuda a interactuar de manera libre y espontánea.

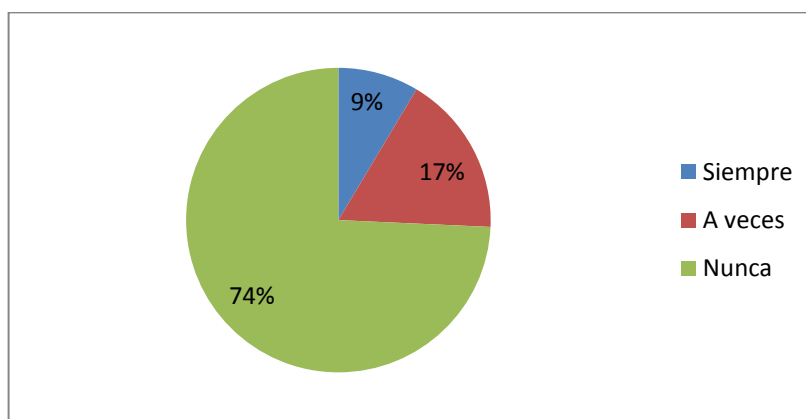
Pregunta 3: ¿Con que frecuencia su maestra en realiza actividades lúdicas con el fin de fortalecer su creatividad?

**Tabla N° 14.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	9%
A veces	12	17%
Nunca	52	74%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 18.**



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

### **Análisis e Interpretación:**

De un total de **70** estudiantes que representa el **100%**, 52 estudiantes que representan el 74% mencionan que su maestra nunca realiza actividades lúdicas con el fin de fortalecer su creatividad; 6 estudiantes que representan el 9% dicen que siempre.

De los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes el gran número de ellos menciona que su maestra nunca realiza actividades lúdicas con el fin de fortalecer su creatividad limitando de manera significativa el desarrollo de las capacidades de los estudiantes.

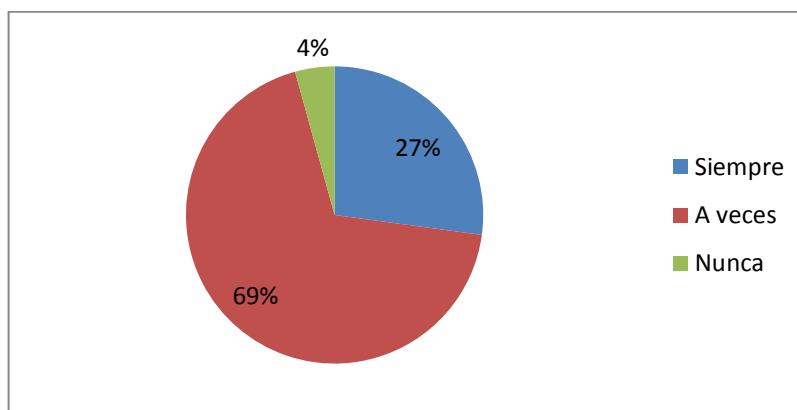
Pregunta 4. ¿Su maestra aplica actividades lúdicas en clase para lograr un trabajo participativo?

**Tabla N° 15.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	19	27%
A veces	48	69%
Nunca	3	4%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 19.**



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

### **Análisis e Interpretación:**

De un total de **70** estudiantes que representa el **100%**, 48 estudiantes que representan el 69% mencionan que a veces su maestra en clase aplica actividades lúdicas en clase para lograr un trabajo participativo; 19 estudiantes que representan el 27% dicen que siempre; y 3 estudiantes que representan el 4% mencionan que nunca.

De los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes el gran número de ellos menciona que su maestra en clase a veces aplica actividades lúdicas en clase para lograr un trabajo participativo por lo que es necesario que el docente aplique de manera continua esta estrategia lúdica.

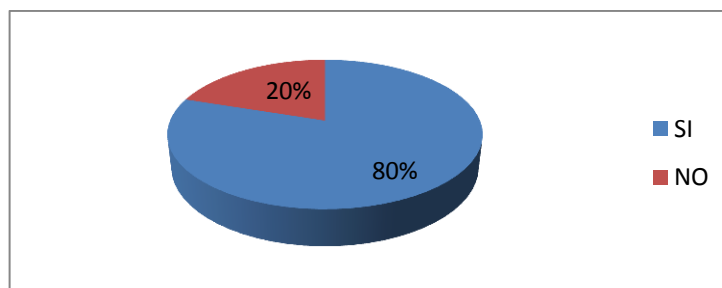
Pregunta 5. ¿Le gustaría a usted que la maestra aplique actividades lúdicas en clase para lograr un trabajo participativo?

**Tabla N° 16.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	56	80%
NO	14	20%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 20.**



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

### **Análisis e Interpretación:**

De un total de **70** estudiantes que representa el **100%**, 56 estudiantes que representan el 80% dicen que si les gustaría que la maestra aplique actividades lúdicas en clase para lograr un trabajo participativo; 14 estudiantes que representan el 20% mencionan que no les gustaría que la maestra aplique actividades lúdicas en clase para lograr un trabajo participativo

De los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes el gran número de ellos menciona que les gustaría que la maestra aplique actividades lúdicas en clase para lograr un trabajo participativo, esto me permite señalar que las actividades lúdicas es un instrumento adecuado y atrayente para mejorar el aprendizaje



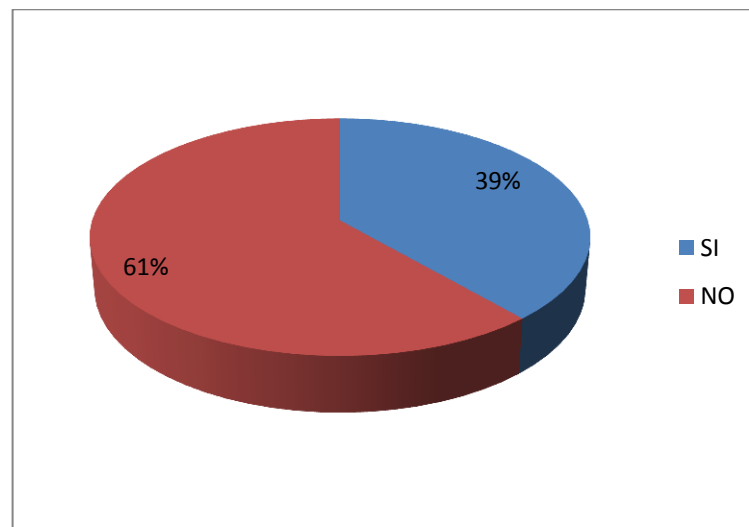
Pregunta 6. ¿El docente es creativo al impartir sus clases de Matemática?

**Tabla N° 17.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	39%
NO	43	61%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 21.**



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

### **Análisis e Interpretación:**

De un total de **70** estudiantes que representa el **100%**, 43 estudiantes que representan el 61% dicen que el docente no es creativo al impartir sus clases de Matemática; 27 estudiantes que representan el 39 % mencionan que el docente si es creativo al impartir sus clases de Matemática.

De los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes el gran número de ellos menciona que el docente no es creativo al impartir sus clases de Matemática por lo que los estudiantes muestran poco interés hacia la asignatura

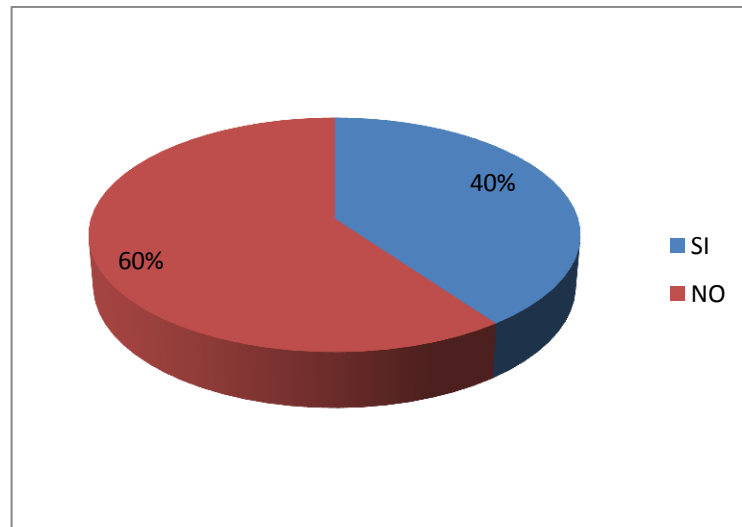
7. ¿Comprende con facilidad la clase de Matemática?

**Tabla N° 18.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	40%
NO	42	60%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 22.**



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín.

**Análisis e Interpretación:**

De un total de **70** estudiantes que representa el **100%**, 42 estudiantes que representan el 60% dicen que no comprenden con facilidad la clase de Matemática; mientras que 28 estudiantes que representan el 40% mencionan que no comprenden con facilidad la clase de Matemática.

De los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes el gran número de ellos menciona que no comprenden con facilidad la clase de Matemática por lo que se debería aplicar estrategias lúdicas adecuadas para la mayor comprensión y desarrollo de la asignatura de matemática

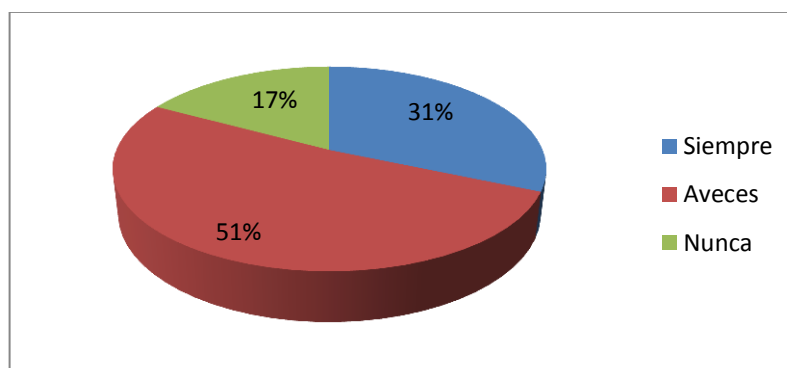
Pregunta 8. ¿En el desarrollo de la clase de Matemática usted siente que desarrolla su imaginación?

**Tabla N° 19.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	22	31%
A veces	36	51%
Nunca	12	17%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 23.**



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Análisis e Interpretación:**

De un total de **70** estudiantes que representa el **100%**, 36 estudiantes que representan el 51% dicen que en el desarrollo de la clase de Matemática a veces sienten que desarrollan su imaginación; mientras que 22 estudiantes que representan el 31% mencionan que siempre y 12 estudiantes que representan el 17% mencionan que nunca.

De los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes el gran número de ellos menciona que en el desarrollo de la clase de Matemática a veces sienten que desarrolla su imaginación siendo así que el resto de estudiantes no se sientan incluidos dentro del aprendizaje.

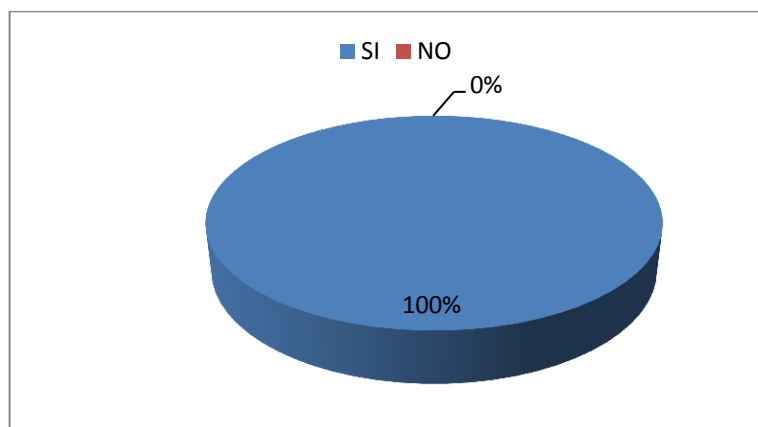
Pregunta 9. ¿Es importante para usted que el maestro aplique actividades lúdicas para el desarrollo de su creatividad en la clase de Matemática?

**Tabla N° 20.**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	70	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 24.**



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

### **Análisis e Interpretación:**

De un total de **70** estudiantes que representa el **100%**, Los estudiantes en su totalidad consideran que si importante que el maestro aplique actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en la clase de Matemática.

De los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes en su totalidad consideran que si importante que el maestro aplique actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en la clase de Matemática pues esto ayudara y fortalecerá el conocimiento adquirido

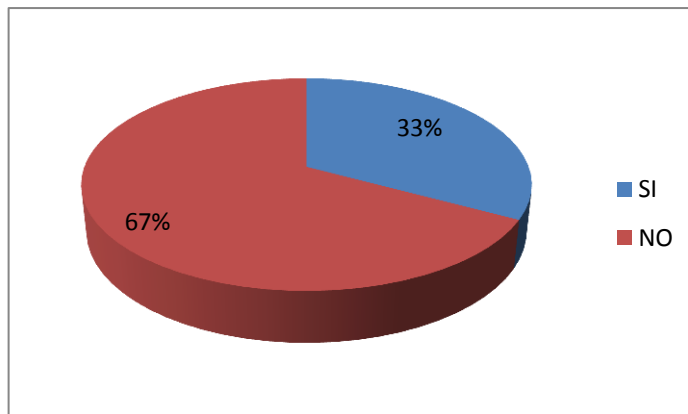
Pregunta 10. ¿Su maestra dentro del aula de clases realiza actividades lúdicas novedosas para su mayor comprensión?

**Tabla N° 21**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	33%
NO	47	67%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Gráfico N° 25**



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

**Análisis e Interpretación:**

De un total de **70** estudiantes que representa el **100%**, 47 estudiantes que representan el 67% dicen que su maestra dentro del aula de clases si realiza actividades lúdicas novedosas para su mayor comprensión; mientras que 23 estudiantes que representan el 33% dicen que sí.

De los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes el gran número de ellos menciona que su maestra dentro del aula de clases no realiza actividades lúdicas novedosas para su mayor comprensión por lo que el estudiante no toma interés a la asignatura

### **4.3 Verificación de hipótesis.**

#### **Prueba del Chi Cuadrado**

##### **1. Planteamiento de la hipótesis**

Ho: La práctica de las actividades lúdicas no incide en el desarrollo de la creatividad en el área de Matemática

H1: La práctica de las actividades lúdicas si incide en el desarrollo de la creatividad en el área de Matemática

##### **2. Selección de nivel de Significación**

Se utilizará el nivel de  $\alpha = 0,05$

##### **3. Descripción de la Población.**

Tomando una muestra aleatoria el total de la población de los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa Francisco Flor - Gustavo Eguez del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

##### **4. Especificación de la Estadística.**

$$X^2c = \sum \left[ \frac{(FO - FE)^2}{FE} \right]$$

$X^2c$  = Chi o Ji cuadrado.

$\sum$  = Sumatoria

FO = Frecuencias Observadas.

FE = Frecuencias Esperadas.

## 5. Explicación de las regiones de aceptación y rechazo.

Para poder tomar una decisión en cuanto a las regiones en primer lugar determinamos los grados de libertad, sabiendo que el cuadro está formado por 4 filas y dos columnas.

$$gl = (f - 1)(c - 1)$$

$$gl = (4 - 1)(2 - 1)$$

$$gl = (3)(1)$$

$$gl = (3)$$

Teniendo TRES grados de libertad y un nivel de  $\alpha = 0,05$  tenemos en la tabla de Chi cuadrado el valor de 7,81. Por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor del Chi cuadrado calculado que se encuentre hasta 7,81 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 7,81.

## 6. Recolección de datos y Cálculos Estadísticos.

### Frecuencias Observadas.

Pregunta	Categorías		Sub total
	Sí	No	
4: ¿Le gustaría a usted que la maestra aplique actividades lúdicas en clase para lograr un trabajo participativo?	58	14	72
10: ¿Su maestra dentro del aula de clases realiza actividades lúdicas novedosas para su mayor comprensión?	25	47	72
2: ¿Cree usted que el juego en el aula de clase le ayuda a desarrollar su creatividad en el área de Matemática?	60	12	72
6: ¿El docente es creativo al impartir sus clases de Matemática?	29	43	72
<b>Total</b>	<b>172</b>	<b>116</b>	<b>288</b>

### Cuadro N 5: Frecuencia Observada

Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín.

### Frecuencias Esperadas.

Pregunta	Categorías		Sub total
	Sí	No	
4: ¿Le gustaría a usted que la maestra aplique actividades lúdicas en clase para lograr un trabajo participativo?	43	29	72
10: ¿Su maestra dentro del aula de clases realiza actividades lúdicas novedosas para su mayor comprensión?	43	29	72
2: ¿Cree usted que el juego en el aula de clase le ayuda a desarrollar su creatividad en el área de Matemática?	43	29	72
6: ¿El docente es creativo al impartir sus clases de Matemática?	43	29	72
<b>Total</b>	<b>172</b>	<b>116</b>	<b>288</b>

#### Cuadro N° 6: Frecuencia Esperada

Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín.

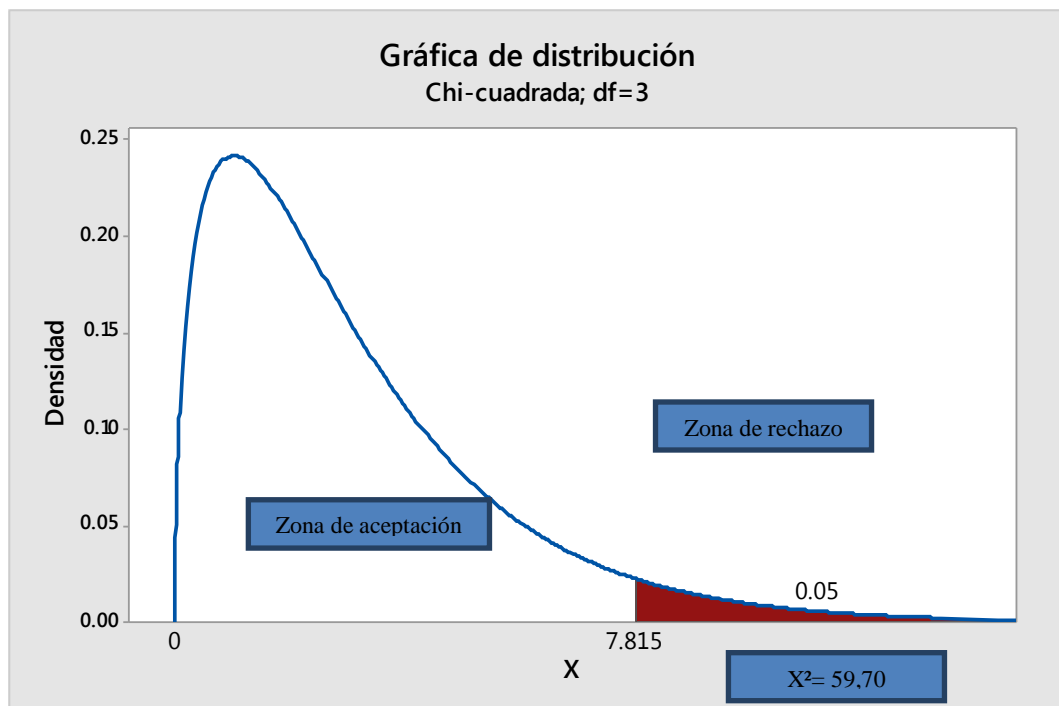
#### Cálculo del chi – cuadrado

O	E	O - E	(O - E) <sup>2</sup>	(O - E) <sup>2</sup> /E
58	43	15	225	5,23
14	29	-15	225	7,75
25	43	-18	324	7,53
47	29	18	324	11,17
60	43	17	289	6,72
12	29	-17	289	9,96
29	43	-14	196	4,55
43	29	14	196	6,75
288	288	0	2068	59,70

#### Cuadro N° 7 : Frecuencia Esperada

Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín.





**Gráfico N° 26:** Campana de Gauss  
**Elaborado por:** Diana Carolina Viteri

**Decisión:**

$$X^2_t = 7,81 \quad X^2_c = 59,70$$

$$X^2_t \leq X^2_c$$

Con 3 grados de libertad y un nivel de significancia de 0.05 se obtiene en la tabla del Chi cuadrado tabulado es 7,81 y como el valor del Chi cuadrado calculado es 60,87 el cual es mayor, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice **H<sub>1</sub>**: La práctica de las actividades lúdicas si incide en el desarrollo de la creatividad en el área de Matemática.

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

#### **5.1 Conclusiones.**

- Los docentes no utilizan actividades lúdicas suficientes dentro del aula de clase por lo que no motiva a sus estudiantes restringiendo de esta manera el desarrollo de la creatividad, esto se halla reflejado en el nivel de rendimiento de los estudiantes en el área de Matemática. Es por esta razón que los docentes no solo debemos preocuparnos por crear nuevos conocimientos con lógica y racionalidad en los estudiantes sino más bien ayudarlos a tener una mente creativa poniendo atención en sus sentimientos y emociones por lo que se debe identificar estrategias que fortalezcan el desarrollo de la creatividad.
- Una vez realizado el diagnostico se llega a la conclusión de que el docente usa las actividades lúdicas con poca frecuencia, pues en la encuesta realizada los niños en un 74% mencionan que la maestra nunca utiliza actividades lúdicas con el fin de desarrollar su creatividad por este motivo el estudiante en un 51% siente que a veces desarrolla su imaginación y el 42% de los estudiantes no entienden la clase de matemática. Es por esto que podemos darnos cuenta que la utilización adecuada de los juegos permiten el desarrollo educativo de los niños y niñas, pues la aplicación de las mismas en los centros educativos es trascendente y vital, sin embargo se ha podido notar que en este centro educativo siguen aplicando un aprendizaje pasivo y alienante dejando a un lado lo más importante que es desarrollar una educación integral y permanente.
- Mediante un documento científico es necesario evidenciar la situación real y la importancia de aplicar actividades lúdicas y el desarrollo de la creatividad en el área de Matemática en los estudiantes de cuarto año de educación básica.
-

## 5.2 Recomendaciones.

- Es importante que el docente utilice actividades lúdicas adecuadas como una estrategia pedagógica para el desarrollo de la creatividad del niño y a su vez la mayor comprensión de los temas tratados logrando un aprendizaje significativo pues esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a los estudiantes a construir su propio conocimiento dentro del cual el docente pueda conducir al niño progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.
- Es importantes que el maestro aplique una estrategias lúdicas poniendo más atención en aquellos niños que tienen dificultades en el desarrollo de su creatividad para así lograr un mejor aprendizaje en el área de Matemática, el beneficio de aplicar estrategias lúdicas en el aula de clase consiste en las potencialidades que puede desarrollar el estudiante en comunicar de una manera apropiada en donde debe situar hacia su enfrentamiento con problemas matemáticos, siendo así que mediante juegos el niño sienta la necesidad de razonar de manera creativa para obtener una solución; en donde el estudiante pueda ser el protagonista en la construcción de su conocimiento permitiéndole así entrenar su inteligencia juzgando ya sea de manera positiva o negativa.
- Diseñar un documento Técnico donde se verifique la dimensión del problema orientado a las actividades lúdicas y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Avelino, P. (2006). Educación, Axiología y Utopía. España: Universidad de Oviedo.
- Ayala, M. (2013). Ministerio de educación. obtenido de [http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/mineduc\\_respuesta\\_oficial\\_cse\\_2013.pdf](http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/mineduc_respuesta_oficial_cse_2013.pdf)
- Benítez, M. (Marzo de 2009). El juego como herramienta de aprendizaje. obtenido de educación infantil y primaria: [http://www.csic-sif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/numero\\_16/maria%20isabel\\_benitez\\_1.pdf](http://www.csic-sif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/numero_16/maria%20isabel_benitez_1.pdf)
- Bernabeu, N. (2009). Creatividad y Aprendizaje. España: Narea, S.A.
- Bervis, M. (2014). Fundamentación Ontológica y Epistemológica. Venezuela.
- Blázquez, A. (Enero de 2009). "Educación Y Creatividad". obtenido de Creatividad: [Http://Www.Csic-Sif.Es/Andalucia/Modules/Mod\\_Ense/Revista/Pdf/Numero\\_14/ANTONIO\\_BLAZQUEZ\\_1.Pdf](Http://Www.Csic-Sif.Es/Andalucia/Modules/Mod_Ense/Revista/Pdf/Numero_14/ANTONIO_BLAZQUEZ_1.Pdf)
- Branda, M. (2006). El juego y la creatividad en el desarrollo del niño. en comunicación y creatividad. NOBUCCO. Bs.As.
- Canda, F. (2010). Diccionario de pedagogía y psicología. Madrid: Oceano.
- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en educación infantil. creatividad y sociedad.
- Chacon, P. (2007). El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje. obtenido de el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje: <http://www.grupodidactico2001.com/paulachacon.pdf>

- Código de la niñez y adolescencia. (2011). codigo de la niñez y adolescencia. obtenido de [http://www.oei.es/quipu/ecuador/cod\\_ninez.pdf](http://www.oei.es/quipu/ecuador/cod_ninez.pdf)
- Constitución del ecuador. (20 de 10 de 2008). constitucion de la republica del ecuador 2008 . obtenido de constitucion de la republica del ecuador 2008 : [http://www.inocar.mil.ec/web/images/lotaip/2015/literal\\_a/base\\_legal/a.\\_c onstitucion\\_republica\\_ecuador\\_2008constitucion.pdf](http://www.inocar.mil.ec/web/images/lotaip/2015/literal_a/base_legal/a._c onstitucion_republica_ecuador_2008constitucion.pdf)
- Dabdoub, L. (2005). La creatividad en la escuela. obtenido de soluciones creativas: <http://www.naque.es/revistas/pdf/r30.pdf>
- Gomez,J. (2009). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimension humana.
- Gonzalez, V. (2011). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. México: Pax.
- Gutierrez,R. (2005). El juego de grupo cmoo elemento educaivo. CCS.
- Hervas, E. (Diciembre de 2008). Innovación y experiencias educativas. obtenido de importancia del juego en la primaria: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/numero\\_13/esther\\_hervas\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/numero_13/esther_hervas_1.pdf)
- Huerta, M. (2003). Ética con los clásicos. México: Plaza y Valdés.
- Irene, L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. obtenido de revista de la educación en estramadura: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/juegoeip.pdf>
- Jimenes.C. (2008). Cerebro creativo y ludico.
- Jiménez, C. (1997). La lúdica como experiencia cultural. Bogota: Magisterio.
- Jimenez, C. (2004). Ludica colombia. obtenido de <http://www.ludicacolombia.com/>
- Jimenez, C. (S.F.). Cerebro lúdico creativo. Bogota: 2008.

- Jiménez,C. (1997). La lúdica como experiencia cultural. Bogota: Magisterio.
- Ley General de Educación. (2011). Ley General De Educacion.
- López, I. (2010). el juego en la educación primaria. obtenido de revista de la educación en estramadura: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/juegoeip.pdf>
- López,I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. obtenido de revista de la educación en estramadura: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/juegoeip.pdf>
- Marina, J. (2014). Creatividad en la educación,. barcelona: Gráficas Cámpas S.A.
- Ponce, C. (Junio De 2009). El juego como recurso didáctico. obtenido de [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/numero\\_19/catalina\\_ponce\\_huertas02.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/numero_19/catalina_ponce_huertas02.pdf)
- Ponce, C. (2009). El Juego Como Recurso Educativo. Lengua Castellana Y Leteratura, 20.
- Rojas, R. (2002). Investigación Social. México: Plaza Y Valdés, S.A. De C.V.
- Sanchez, L. (2000). Epistemología.
- Sanchez,G. (2006). Marco ELE. Obtenido De Taller De Actividades Lúdicas En La Escuela Programa Jóvenes Cooperantes.
- Sánchez.G. (2008). Las estrategias de aprendizaje a través de componente lúdico. Marco Ele.
- Santos, M. (2006). Epistemología en educación: nuestro ayudante oculto. obtenido de epistemología en educación: nuestro ayudante oculto: <http://www.eduinnova.es/mar2010/epistemologia.pdf>

- Segarra, M., & Bou, J. (2005). Conceptos, tipos y dimensiones del conocimiento: configuración del conocimiento estratégico. obtenido de file:///c:/users/hp%20lpto
- Touriñan, J. (2012). Creatividad, educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no solo actor de sus propios proyectos. revista de investigación en educación, 29.
- Vasquez, J. (2012). Conocimiento vulgar conocimiento filosófico conocimiento científico. obtenido de conocimiento vulgar conocimiento filosófico conocimiento científico: [http://www.academia.edu/6646009/ram%3%b3n\\_conocimiento\\_vulgar\\_conocimiento\\_filos%3%93fico\\_conocimiento\\_cient%3%8dfico](http://www.academia.edu/6646009/ram%3%b3n_conocimiento_vulgar_conocimiento_filos%3%93fico_conocimiento_cient%3%8dfico)
- Zamora, I. (2016). La Creatividad Y Su Fortalecimiento En El Aprendizaje Significativo. La Creatividad Y Su Fortalecimiento En El Aprendizaje Significativo.

# ANEXOS





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**Facultad Ciencias Humanas y de la Educación**

**Carrera de Educación Básica**

**Modalidad Semipresencial**

**OBJETIVO:** Obtener Información sobre las práctica de actividades lúdica y el desarrollo de la creatividad utilizada en la enseñanza de Matemática

**Encuesta aplicada a docentes**

Instructivo:

- Lea detenidamente y marque con una X la respuesta que usted crea conveniente
- Recuerde que solo debe llenar una alternativa a cada pregunta
- Le solicitamos contestar el cuestionario con la mayor sinceridad posible ya que la información obtenida servirá para el desarrollo de una investigación relacionada con las actividades lúdica y el desarrollo de la creatividad

**CUESTIONARIO**

1: ¿Conoce usted lo que son las actividades lúdicas?

SI

NO

2: ¿Usted realiza actividades lúdicas para motivar la clase?

Siempre

A veces

Nunca

3: ¿Considera usted que mediante la actividad lúdica el estudiante fortalece su criticidad?

SI

NO

4: ¿Al desarrollar su clase utiliza la técnica del trabajo grupal para fortalecer la integración de sus estudiantes?

Siempre

A veces

Nunca

5: ¿Considera usted que al realizar una actividad lúdica logra tener un trabajo participativo de los estudiantes?

SI

NO

6: ¿Desarrolla en sus clases actividades lúdicas en donde este inmersa la creatividad en el desarrollo de problemas matemáticos?

SI

NO

7: ¿Aplica actividades lúdicas creativas al momento de desarrollar su clase?

SI

NO

8: ¿Utiliza estrategias lúdicas para la mejor comprensión del tema impartido?

Siempre

A veces

Nunca

9: ¿Cree usted que el estudiante debe fortalecer la imaginación durante la clase de matemática?

SI

NO

10: ¿Considera usted que la aplicación de actividades lúdicas favorece al desarrollo de la creatividad?

SI

NO

11: ¿Utiliza instrumentos novedosos para el desarrollo de la creatividad en su clase?

SI

NO



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**Facultad Ciencias Humanas y de la Educación**  
**Carrera de Educación Básica**  
**Modalidad Semipresencial**

**OBJETIVO:** Obtener Información sobre las práctica de actividades lúdica y el desarrollo de la creatividad utilizada en la enseñanza de Matemática

**Encuesta aplicada a estudiantes**

Instructivo:

- Lea detenidamente y marque con una X la respuesta que usted crea conveniente
- Recuerde que solo debe llenar una alternativa a cada pregunta
- Le solicitamos contestar el cuestionario con la mayor sinceridad posible ya que la información obtenida servirá para el desarrollo de una investigación relacionada con las actividades lúdica y el desarrollo de la creatividad

**CUESTIONARIO**

1: ¿El maestro realiza actividades lúdicas para motivar la clase?

Siempre                      A veces                      Nunca

2: ¿Cree usted que el juego en el aula de clase le ayuda para desarrollar su creatividad en el área de matemática?

SI                                      NO

3: ¿Con que frecuencia su maestra en realiza actividades lúdicas con el fin de fortalecer su creatividad?

Siempre                      A veces                      Nunca.

4: ¿Le gustaría a usted que la maestra aplique actividades lúdicas en clase para lograr un trabajo participativo?

Siempre                      A veces                      Nunca

5: ¿Usted en el aula de clase siente un ambiente de afectividad en donde pueda desarrollar ampliamente su creatividad?

SI

NO

6: ¿El docente es creativo al impartir sus clases de matemática?

SI

NO

7: ¿Comprende con facilidad la clase de matemática?

SI

NO

8: ¿En el desarrollo de la clase de matemática usted siente que desarrolla su imaginación?

Siempre

A veces

Nunca

9: ¿Es importante para usted que el maestro aplique actividades lúdicas para el desarrollo de su creatividad?

SI

NO

10: ¿Su maestra dentro del aula realiza actividades novedosas para su mayor comprensión?

SI

NO

## ARTÍCULO TÉCNICO

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

### LA IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

Diana Carolina Viteri Espín  
Edgar Bladimir Sánchez  
Correo electrónico: dinaitavies\_7@hotmail.com

#### RESUMEN:

Este proyecto surgió por la necesidad de generar interés de los niños perteneciente al cuarto grado de educación general básica referente a la materia de matemáticas ya que es una asignatura fundamental en el proceso de aprendizaje. El poco desarrollo de actividades interactivas es una razón por la cual a veces los niños no demuestran interés en las clases y actividades que los profesores proponen, y no obstante con esto existe una baja cantidad de recursos lúdicos en las escuelas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La actividad lúdica no es solo una estrategia que el maestro lo puede utilizar de manera esporádica en el aula, pues se debería constituir una estrategia predominante que se utiliza de una manera eficaz con los estudiantes para lograr un desarrollo creativo y por ende un mejor aprendizaje pues al aplicar actividades lúdicas se está incrementando la iniciativa en los niños, motivando a una mejora continua pues se desarrolla el razonamiento, fomentado así la responsabilidad en el aprendizaje y desarrollando una evaluación crítica; sin duda alguna el aplicar actividades lúdica ayudo al estudiante a ser mejor cada día a exigirse más a un medio competitivo pero además es un instrumento de gran utilidad para el maestro quien con su experiencia podrá lograr tener un ambiente de estudio colaborador y participativo dentro del aula para así tener una convivencia optima y de desarrollo en el aprendizaje constructivista.

**PALABRAS CLAVES:** actividades lúdicas, creatividad, aprendizaje, estrategia, conocimiento

## **TECHNIC ARTICLE**

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO  
FACULTY HUMANITIES AND EDUCATION  
BASIC EDUCATION CAREER

### **DEVELOPING THE CHILDRENS CREATIVITY THROUGHT OUT THE PLAYFUL ACTIVITIES IN MATHMATIC AREA**

Diana Carolina Viteri Espín  
Edgar Bladimir Sánchez  
**e-mail: dianitavies\_7@hotmail.com**

#### **ABSTRACT.**

This project arose from the need to generate interest of the children belonging to the four year of basic education concerning the subject matter of mathematics as it is a fundamental subject in the learning process. The poor development of interactive activities is a reason why sometimes children are not interested in classes and activities that teachers propose, and yet with this there are a low number of recreational resources in schools in the teaching-learning process.

Playful activities are not just an strategy which teachers can apply sporadically inside the classroom; teachers must create a kind of a predominant strategy, the same that have to be used as optimal as possible with students, so in that way teacher can rich a creative development , then teacher gets a better learning. Using it while teaching increases the student dynamism, in addition, it can motivate them to develop the reasoning, and promote the responsibility on their own learning process. There are not doubts about applying playful activities will help the students to be better day by day and force himself or herself more and more in a competitive environment. We have to be conscious that it is also a very useful instrument for teachers through their experience will reach a cooperative and participative learning in the classroom, so in that way the teacher could also have an optimal constructivist learning.

Key words: playful activities, creativity, learning, stratgies, knowledge.

## **INTRODUCCIÓN:**

“La enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza a cabeza sino de corazón a corazón” ((H. G. Hendricks)) El desarrollo de la creatividad en los niños a través de actividades lúdicas en el área de matemática en el ámbito educativo es sin duda un tema de vital importancia pues es el docente quien se debe encargar de transformar el aula de clases en un ambiente de confianza, solidaridad y dinamismo participativo siendo este el que marca el desarrollo integral en la educación y enseñanza de niños y niñas, y que mejor manera de hacerlo a través de actividades lúdicas considerando que el juego es una acción para acceder a la vida y al mundo que nos rodea se puede decir que es indispensable aplicar el juego en los niños ya que de esta manera se lograra el adelanto y progreso del educando, cabe mencionar que de esta forma mejoraremos la adquisición de habilidades de índole creativas que nos abrirá paso al desarrollo de resolución de problemas de una forma más objetiva.

El desarrollo del trabajo investigativo fue de suma importancia ya que la finalidad fue incorporar actividades lúdicas donde este inmersa la creatividad con el fin que el estudiante pueda beneficiarse del aprendizaje dentro del aula de clase y los maestros adopten estrategias metodológicas óptimas para el mejor desarrollo de su cátedra (Jimenez, C) Para nadie es un secreto que aprendemos con mucha facilidad aquello que nos produce goce y disfrute, a través de herramientas lúdicas de aprendizaje, acompañadas por el afecto y la comprensión que requiere el acto educativo. De esta forma natural los alumnos se acercan más al conocimiento y a la felicidad que producen dichos eventos. Al cerebro le gusta aprender, desde esta perspectiva la Educación debe ser interpretada como un proceso lúdico para fomentar la cooperación y la solidaridad, especialmente en el desarrollo de actitudes compasivas y altruistas, y no de procesos de carácter competitivo – conductual, en donde la utilización de modelos de comunicación unidireccionales originan que la escuela se convierta en un espacio de tedio y aburrimiento, lo que no es propicio para el aprendizaje y mucho menos para la comprensión. (Tourrián. J, 2012) (Branda. M, 2006) Es preciso insistir que la función de la

Educación es guiar a una transformación en el niño a persona adulta, que desarrolle acciones responsables para nuestra sociedad; considerando que no es necesario un cambio de paradigma, sino un cambio de actitud del maestro desde una concepción lúdica – creativa.

En cuanto a matemáticas, es obvia la necesidad de buscar métodos que ayuden al niño a “no odiar las mates”. Algunos estudios preocupados por el enorme fracaso escolar y grado de frustración que existen en las matemáticas desde muy temprana edad, han constatado que los docentes sólo desarrollamos un pensamiento convergente, olvidándonos de la enorme importancia que tiene para esta área el desarrollo divergente.

(Cemades. I, 2008) Enseñamos a los niños a aplicar fórmulas determinadas para la resolución de problemas (¿este problema es de suma o de resta?) Pero no les enseñamos a pensar, a investigar. (Sánchez.G, 2008) Para ello es fundamental el cálculo mental, permitir que el niño tome seguridad en su propia percepción y ayudarle a ser más exacto, conforme su madurez se lo permita. En educación infantil podemos hacer estimaciones de cantidades, de mediciones, invenciones de problemas, y cualquier juego de cartas, domino que ayude al niño a calcular o elaborar estrategias sin necesidad de verse involucrado en una misión imposible de cálculos que a ellos le son ajenos están rodeados de figuras geométricas que pueden manipular o reproducir. Todo ello será de gran utilidad si el profesor va planificando estos descubrimientos de su entorno, aportando juegos, materiales y ocasiones que les permita a los niños realizar cuestiones lógico-matemáticas.

La creatividad de las personas se motiva desde edades tempranas y se cree que el ambiente escolar es el encargado de despertar esta condición en los niños. Esto se produce debido a que es en esta edad cuando aprendemos a relacionarnos con las personas y a manejar nuevas herramientas que nos motivan para fortalecer nuestro desarrollo personal para enfrentar la realidad del mundo.

Para desarrollar la creatividad, las personas aprenden nuevas cosas usando su conocimiento actual y relacionando el nuevo conocimiento con conocimiento que ya conoce. Al conocimiento actual del individuo se le llama también estructura



cognoscitiva que está definida como el conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee sobre un determinado campo de conocimientos, así como la forma en la que los tiene organizados, pero estos conocimientos pueden ser asimilados dependiendo del tipo y situaciones del aprendizaje de las personas. Una de estas formas de aprendizaje puede ser el aprendizaje significativo que se basa en que hay una mejor captación de las cosas cuando son de mayor importancia para una persona. (Zamora, I, 2016)

Por consiguiente podemos darnos cuenta que para aprender de una manera sencilla siempre será mejor que este aprendizaje este acompañado de un ambiente dinámico junto con afecto, goce y disfrute, y una manera de hacerlo es aplicando actividades lúdicas en donde el estudiante despierte el interés de la materia asignada y pueda desarrollar su creatividad, como resultado se verá reflejado un aprendizaje no conductual sino más bien un ente creador de conocimiento y de esta manera se esta no solo dando una educación activa y de calidad si no también forjando seres autónomos, responsables en una sociedad que cada día exige más de los seres humanos que habitamos en ella.

Los objetivos planteados en la investigación fueron determinar cómo las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la creatividad en el área de Matemática, identificar el tipo de actividades lúdicas que utiliza el docente dentro del aula en el área de Matemática en los estudiantes de cuarto grado y Analizar de qué manera se desarrolla la creatividad en los niños.

## **METODOLOGÍA**

Al darnos cuenta de la problemática que hay en la comunidad educativa en cuanto al poco desarrollo creativo en los educandos se tomó como eje estudio las actividades lúdicas y el desarrollo de la creatividad pues se consideró esta estrategia como un medio adecuado, óptimo y dinámico para que el estudiante aprenda con mayor libertad, confianza de una manera más sencilla y así mostrando mayor interés.

Es así que al desarrollar esta investigación se tomó en cuenta tres aspectos fundamentales que son:

El objeto de investigación quienes conforman las personas que intervinieron en la misma, que son los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Francisco Flor y Gustavo Eguez del cantón Ambato provincia de Tungurahua puesto que es ahí donde el problema existió y se desarrolló por ser un número muy significativo y una muestra muy pequeña se trabajó con la totalidad de los estudiantes de dos paralelos.

Técnicas e Instrumento utilizados para la investigación fueron un eje trascendental pues los medios o mecanismos que se recolecto y se analizó los datos e información del problema que se investigó, y nos permitió acercarnos a los hechos y acceder a su conocimiento.

Como técnica se utilizó en primera instancia la información primaria que fueron la observación directa de la realidad del problema y conocimientos previos que se obtuvo del problema, se utilizó también la encuesta y la información secundaria que fue de donde se tomó información para la sustentación de la investigación.

Como instrumento se aplicó un cuestionario que permitió hacer cuestionamientos sobre lo anteriormente observado que luego fueron planeados tanto a estudiantes como a docentes además se utilizó libros, revistas, documentos web, artículos científicos, revistas indexadas y libros relacionados al tema.

Para el desarrollo y buen manejo de esta investigación se tomó en cuenta algunos aspectos como es dar un enfoque adecuado, en este caso se analizó de una manera cualitativa y se hizo un análisis profundo de las respuestas hechas tanto a maestro como a estudiantes, la observación permitió notar como los maestros aplicaban las estrategias metodológica enfocándonos en la aplicación de actividades lúdicas. En conformidad a esto y el desenvolvimiento de la investigación en una forma cuantitativa se realizó una encuesta que fue sistematizada y procesada a los estudiantes y docentes que luego se tabuló de manera pertinente arrojando así resultados que fueron muy confiables para nuestra investigación en donde se obtuvo resultados cuantitativos los mismo que fueron representados por medio de cuadros estadísticos, sin lugar a duda esto ayudó de gran manera a la toma de decisiones ya que reflejaron datos con mayor precisión al problema de estudio.

La modalidad de investigación que se aplicó fue de campo y bibliográfica; de campo pues durante la investigación todos los investigadores estuvieron inmersos en el ambiente donde se desarrolló el problema, se tomó datos que sirvieron para la comprobación de las variables de estudio.

Nivel o tipo de investigación de cómo se desarrolló el mismo fue exploratoria porque al principio se permitió establecer la hipótesis, siendo este flexible con un estudio poco estructurado con el fin de reconocer las variables de interés además fue correccional ya que permitió establecer relación entre las dos variables objeto de estudio y descriptiva pues permitió conocer la situación actual.

Es exploratoria pues es la fase inicial de la investigación que permite establecer la hipótesis, es flexible con un estudio poco estructurado para reconocer variables de interés es correlacional porque permite establecer la relación con las dos variables y es descriptiva porque nos permitirá conocer la actual situación en la que los estudiantes se desenvuelven y se pudo recolectar datos mediante encuestas.

La correlacional de los datos se hizo con el fin de reconocer el problema planteado para alcanzar los objetivos planteados en este trabajo de investigación y comprobar la hipótesis; se hizo mediante encuestas realizada a los docentes y

estudiantes de la institución el mismo que se desarrolló en un ambiente confiable y motivador. Después de realizar las encuestas nos regimos a un plan de análisis e interpretación de la información la cual fue:

- Revisión crítica de la información requerida
- Repetición de la recolección de la información si el caso lo amerita
- Tabulación de la información obtenida
- Elaboración de cuadros y gráficos
- Análisis e interpretación de los resultados.

## **RESULTADOS.**

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule al estudiante a construir su propio conocimiento y elaborar su propio conocimiento y dentro del cual el profesor pueda conducir al estudiante un proceso hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los estudiantes.

Después de haber aplicado las encuestas con preguntas relacionadas estrictamente al tema se obtuvo los siguientes resultados favorables que llevaron a verificar la hipótesis que las actividades lúdicas si contribuyen en el desarrollo de la creatividad a continuación se dará a conocer algunos de estos resultados tanto las encuestas aplicadas a docentes como las encuestas realizadas a estudiantes para posteriormente poder comparar los resultados y confrontarlos.

### Encuesta realizada a docentes y estudiantes

- Pregunta 10: ¿Considera usted que la aplicación de actividades lúdicas favorece al desarrollo de la creatividad?
- Pregunta 2: ¿Cree usted que el juego en el aula de clase le ayuda a desarrollar su creatividad en el área de Matemática?

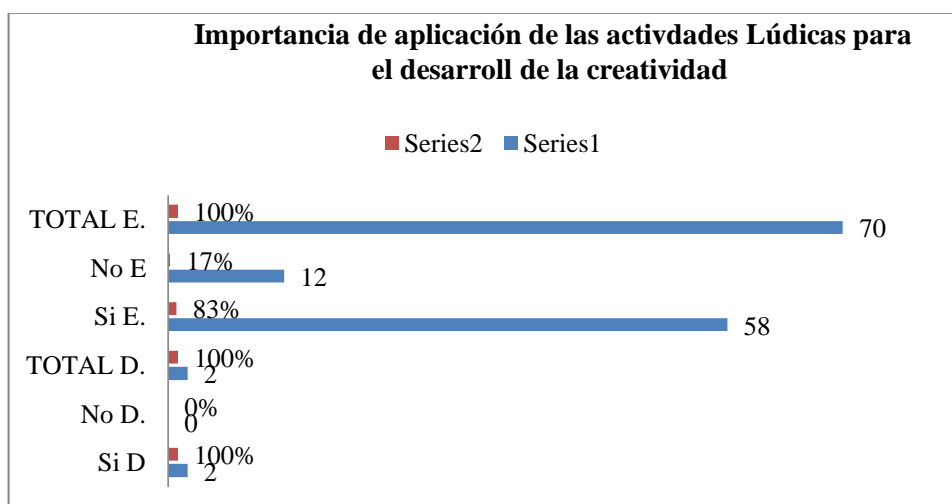
**Tabla N° 22**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Tabla N° 23**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	58	83%
NO	12	17%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N° 27**



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín

- 11: ¿Utiliza instrumentos novedosos para el desarrollo de la creatividad en su clase de Matemática?
- Pregunta 10. ¿Su maestra dentro del aula de clases realiza actividades lúdicas novedosas para su mayor comprensión?

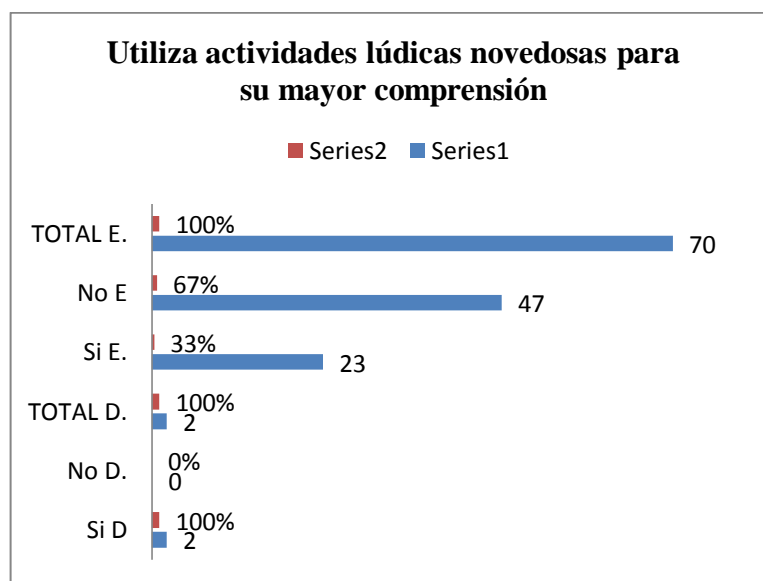
**Tabla N° 24**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Tabla N° 25**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	33%
NO	47	67%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N° 28**



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes  
Elaborado por: Diana Carolina Viteri Espín.

## DISCUSIÓN

En base a las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes la investigación ha revelado la importancia de aplicar actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas pues se reflejó que los maestros consideran definitivamente que al aplicar actividades lúdicas favorecerá al desarrollo de la creatividad pero al otro lado encontramos a los estudiantes quienes manifiestan en su gran mayoría que el juego en el aula de clase si los ayudará a desarrollar su creatividad, a estos resultados se puede notar que una pequeña cantidad consideró que no es necesario, (Marina, J, 2014) en el primer capítulo del libro dirigido por Ronald A. Beghetto y James C. Kaufman, *Nurturing Creativity in the Classroom*, se titula cómo pensamiento creativo en el aula. Robert J. Sternberg, uno de los más expertos en el funcionamiento de la inteligencia, también denuncia que en las escuelas se favorece más el pensamiento inerte que el pensamiento creativo. «La creatividad –dice– es un hábito. El problema es que la escuela a veces lo considera un mal hábito». Es aquí en este pequeño grupo donde el maestro toma mayor atención y el gran trabajo que ejerce el docente dentro del aula de clase para motivar al estudiante a un aprendizaje activo y participativo convenciéndolos que el aprendizaje no debe ser conductual ni memorista sino más bien cultivar un ambiente dinámico donde todos sus integrantes participen en el desarrollo de la clase y por ende a los nuevos aprendizajes adquiridos, pues de esta manera se lograra no solo un ambiente integrador dentro del aula sino también se estará formando estudiantes con criterio propio creadores e investigativos formándolos para un futuro y una sociedad de calidad.

Por otro lado los maestros manifestaron que si utilizan instrumentos novedosos para el desarrollo de la creatividad, pero los estudiantes si bien es cierto corroboraron esta actividad estratégica en los maestros pero en su gran mayoría supieron manifestar que no aplican dichas actividades es por esto que el desarrollo creativo a través de actividades lúdicas no recae estrictamente en el docente si no es una actividad en conjunto donde el maestro aplica la actividad estratégica pero es estudiante quien se debe interesar por inmiscuirse al mismo, se

debe recordar que el fin es desarrollar integralmente al estudiantes en la formación de valores, destrezas. (Gomez.J, 2009) Plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

### **CONCLUSIONES:**

El juego es la base del desarrollo del aprendizaje y por ende se despertará la creatividad en los niños. El niño mira su medio, lo va asimilando según sus capacidades, y a través del juego va interpretando y imaginando lo que existe a su alrededor, pero no basta que el niño juegue en cantidades extremas si no la intención es crear en el niño un ambiente donde se lo estimule manipular, imaginar e investigar para que de esta manera pueda obtener sus propias respuestas, en donde el maestro será el guía u orientador, tomando en cuenta las ideas del estudiante; siendo flexible y no autoritario, debe ser conocedor de la información necesaria, no para transmitirla de modo unilateral sino para impulsar al niño a obtener el material necesario para mayor rendimiento en su aprendizaje.

En un proceso creativo se unen procesos intelectuales, motores, emocionales y perceptivos el aula se debe considerar como un espacio abierto a la creatividad. La distribución de espacios, agrupamiento de los alumnos, variedad de materiales bien organizados y accesibles al alumno, el realizar actividades lúdicas y la colaboración de miembros de la comunidad educativa llevará a que el estudiante pueda obtener información de diferentes puntos de vista



## **BIBLIOGRAFÍA PAPER:**

(Branda. M, 2006) El Juego y La Creatividad en el Desarrollo del Niño; Comunicación y Creatividad; NOBUCCO. Bs. As

(Cemades. I, 2008) Desarrollo de la creatividad en Educación infantil; Creatividad y Sociedad

(Gomez. J, 2009) Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humanista.

(Jimenez, C) Cerebro Lúdico Creativo, Bogotá, 2008.

(Marina. J, 2014) Creatividad en la Educación; Barcelona; Graficas Cámpas S.A.

(Sánchez.G, 2008) Las Estrategias De Aprendizaje A Través De Componente Lúdico; editorial Marco Ele

(Tourriñan. J, 2012) Creatividad, Educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no solo actor de sus propios proyectos; Revista de Investigación en Educación.