



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños de Segundo  
Grado de la Unidad Educativa "Simón Rodríguez " periodo 2022-  
2023.

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en ciencias de la  
Educación Básica

**Autora:**

Villanueva López Fanny Alexandra

**Tutor:**

Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales

Riobamba, Ecuador. 2023

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Fanny Alexandra Villanueva López, con cédula de ciudadanía 0604862854, autora del trabajo de investigación titulado: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SIMON RODRÍGUEZ” PERIODO 2022- 2023**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 26 de mayo de 2023.



---

**Fanny Alexandra Villanueva López**  
C.I: 0604862854



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.11  
VERSIÓN 01: 06-09-2021

## ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 26 días del mes de mayo de 2023, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **FANNY ALEXANDRA VILLANUEVA LÓPEZ** con CC: **0604862854**, de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado "**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SIMÓN RODRÍGUEZ" PERIODO 2022-2023**", por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales  
**TUTORA**

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SIMÓN RODRÍGUEZ" PERIODO 2022- 2023**, presentado por Fanny Alexandra Villanueva López, con cédula de identidad número 0604862854, bajo la tutoría de Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 26 de octubre del 2023

MSC. Patricia Vera  
**Presidente del Tribunal**



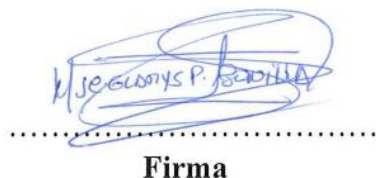
Firma

MSC. Hugo Campos  
**Miembro del Tribunal**



Firma

MSC. Gladys Bonilla  
**Miembro del Tribunal**



Firma

# CERTIFICADO ANTIPLAGIO



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD  
UNACH-RGF-01-04-08.15  
VERSIÓN 01: 06-09-2021

## CERTIFICACIÓN

Que, **Fanny Alexandra Villanueva López** con CC: **0604862854**, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SIMÓN RODRÍGUEZ, PERIODO 2022-2023**", cumple con el 3 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 19 de septiembre de 2023



Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales  
**TUTOR (A)**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo investigativo está dedicado con mucho cariño a quienes amo y admiro:

A mis padres Ángel Villanueva y Mariana López, quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir esta meta, por inculcar en mi responsabilidad y valentía y demostrarme siempre su confianza, por no dejarme rendir y apoyarme en todo momento.

A mi hermano Ángel Vinicio que, con tu cariño, amor y tu apoyo incondicional hiciste posible este momento, por tus palabras, tus consejos, tu tiempo, y llamadas, que sin importar la distancia siempre estás conmigo, por estar en cada momento, por estar presente en cada paso, por tu confianza y por siempre estar pendiente de que culmine la carrera. A mis hermanos, hermanas Daysi, Edison, Cecilia, Narcisa, Mariana y mis sobrinos Anthony y Eimy quienes, con su amor, su cariño me acompañó en esta etapa de mi vida, por estar siempre a mi lado y acompañarme en cada paso de mi vida.

A mi grupo de amigas que me apoyaron y fueron mi familia en este tiempo universitario. Por su amistad incondicional, por ser parte de mi vida y dejarme ser parte de las suyas.

**Fanny Villanueva López**

## **AGRADECIMIENTO**

Mi eterno agradecimiento a Dios por guiarme y permitirme formarme y superare en mis estudios, a la Universidad Nacional de Chimborazo, quien me abrió sus puertas y confió en mi para formarme como profesional en la carrera de Licenciada en Educación Básica.

Mi profundo agradecimiento a toda mi familia que me brindaron su apoyo incondicional y me supieron fomentar valores en todo momento, de manera muy especial agradecer a mi hermano Vinicio quien con su apoyo hizo posible esta etapa de mi vida, permitiéndome cumplir una meta más.

De la misma manera, mi agradecimiento a la Facultad de Educación Humanas y Tecnologías, a mis docentes, quienes, que contribuyeron en mi formación dentro de la universidad, gracias a su paciencia, su dedicación y confianza y de la manera en la que me impartieron sus conocimientos me permitieron que cada día crezca como persona y como profesional.

Gracias infinitas a todos quienes conforman la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” que me abrieron sus puertas brindándome confianza, respeto, siendo ahí en el lugar que realicé este trabajo investigativo donde me permitieron aplicar los conocimientos adquiridos para el desarrollo creativo de los niños de segundo grado.

Finalmente, quiero agradecer de manera especial y muy sincera a mi tutora de tesis, el Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales. por aceptar a dirigirme en la elaboración del proyecto investigativo y la principal colaboradora en el proceso, quien con su paciencia, responsabilidad, enseñanza y conocimiento permitió el desarrollo de este trabajo investigativo, y de la misma manera a formarme como investigador.

**Fanny Villanueva López**

# ÍNDICE GENERAL

PORTADA.

DECLARATORIA DE AUTORÍA

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ANEXOS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I..... 16

INTRODUCCIÓN ..... 16

1.1. Planteamiento de problema ..... 19

1.2.1. Formulación del problema ..... 21

1.2.2. Preguntas de investigación..... 21

1.2. Justificación ..... 22

1.3. Objetivos..... 23

1.4.1 Objetivo general ..... 23

1.4.2 Objetivos específicos..... 23

CAPÍTULO II..... 24

MARCO TEÓRICO ..... 24

2.1. Antecedentes de investigación ..... 24

2.2. Marco Científico..... 26

2.2.1. Concepto de estrategia ..... 26

2.2.2. Lúdica ..... 26

2.2.3. Estrategias lúdicas..... 27



2.2.4.	Importancia de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje .....	27
2.2.5.	Actividades lúdicas .....	28
2.2.5.1.	Cuentos .....	28
2.2.5.2.	Dibujar y Pintar.....	29
2.2.5.3.	Visitar museos y exposiciones.....	29
2.2.5.4.	Crear historias en grupo.....	29
2.2.5.5.	Actividades Plásticas .....	29
2.2.6.	La creatividad .....	29
2.2.7.	Importancia de la creatividad en el proceso de aprendizaje .....	30
2.2.8.	Actividades para estimular la creatividad.....	30
2.2.8.1.	Cuentos .....	31
2.2.8.2.	Dibujar y pintar.....	31
2.2.8.3.	Visitar museos y exposiciones .....	31
2.2.8.3.	Juegos de palabras .....	31
2.2.8.4.	Puzzles .....	31
2.2.8.5.	Escribir un diario .....	32
2.2.8.6.	Manualidades .....	32
2.2.8.7.	Escuchar música .....	32
2.2.8.8.	Álbumes de fotos .....	32
2.2.8.9.	Hacer experimentos .....	32
2.2.8.10.	Como son los niños creativos.....	32
2.2.9.	Fases de la creatividad.....	33
CAPÍTULO III .....		50
MARCO METODOLÓGICO .....		50
3.	Metodología de la investigación .....	50
3.1.	Enfoque de la investigación.....	50
3.2.	Diseño de la investigación .....	50

3.3.	Tipo de investigación.....	51
3.3.1.	Por el alcance .....	51
3.3.2.	Por el objetivo .....	51
3.3.3.	Por el lugar .....	51
3.3.4.	Por el tiempo .....	52
3.4.	Unidad de análisis.....	52
3.4.1.	Población.....	52
3.4.2.	Muestra.....	52
3.5.	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos .....	53
3.5.1.	Técnica: Entrevista.....	53
3.5.2.	Instrumento: Guía de la entrevista .....	53
3.5.3.	Técnica: Observación.....	53
3.5.4.	Instrumento: Ficha de Observación.....	53
3.6.	Técnicas para procesamiento- análisis e interpretación de datos.....	53
CAPÍTULO IV .....		55
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....		55
4.	Resultados y discusión.....	55
4.1.	Resultados de los datos recogidos de la ENTREVISTA–sobre la variable independiente: Estrategias Lúdicas.....	55
4.2.	Resultados de los datos recogidos en la Ficha de Observación sobre la creatividad de los niños.....	58
CAPÍTULO V .....		63
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....		63
5.1.	CONCLUSIONES .....	63
5.1.1.	Conclusión general.....	63
5.1.1.	Conclusiones específicas.....	63
5.2.	RECOMENDACIONES.....	63
5.2.1.	Recomendación general .....	64

5.1.1. Recomendaciones específicas .....	64
BIBLIOGRAFÍA .....	65
ANEXOS .....	67

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> .....	52
<b>Tabla 2.</b> El niño se siente motivado al aprender.....	58
<b>Tabla 3.</b> Le gusta al niño los materiales utilizados por el docente. ....	59
<b>Tabla 4.</b> Con que frecuencia el niño participa en clase. ....	59
<b>Tabla 5.</b> El niño es creativo al momento de realizar sus tareas. ....	60
<b>Tabla 6.</b> El niño tiene facilidad de expresarse. ....	60
<b>Tabla 7.</b> El niño tiene facilidad para desarrollar sus tareas. ....	61
<b>Tabla 8.</b> El niño muestra interés en actividades desconocidas. ....	62

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo 1.</b> Ficha de observación: Creatividad.....	67
<b>Anexo 2.</b> Guía de entrevista docente.....	68
<b>Anexo 3.</b> Guía de actividades: Leer cuentos .....	69
<b>Anexo 4.</b> Guía de actividades: Dado de las historias. ....	70
<b>Anexo 5.</b> Guía de actividades: Dibujar y Pintar.....	71
<b>Anexo 6.</b> Guía de actividades: Juego de Letras.....	72
<b>Anexo 7.</b> Guía de actividades: Puzzele .....	73
<b>Anexo 8.</b> Entrevista al Docente.....	74

## **RESUMEN**

La presente investigación tiene como objetivo analizar las estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Simón Rodríguez, con la cual nos permitirá conocer sus habilidades destrezas, cognitivas emocionales, que mediante investigaciones previas en Google académico, en libros, en tesis anteriores que fueron fundamental para investigación, se analizó el objetivo general y sus objetivos específicos dando como resultado la información que se utilizó de diferentes medios, se sacó la información referente al marco teórico con sus dos variables de la estrategia lúdica y el desarrollo de la creatividad, se aplicó la ficha de observación y la entrevista a los docentes donde se realizó las preguntas pertinentes con sus tablas respectivas se hizo el análisis y la interpretación de las preguntas, además se utilizó la metodología de enfoque cualitativo se trabajó con 20 niños y 2 docentes que fueron el eje principal de la investigación, para una mejor comprensión sobre la ayudada que se puede fomentar en los niños se deja como resultado una guía de actividades lúdicas denominada jugando, jugando aprendo, que será de gran utilidad para las maestras y los niños que están inmerso en esta investigación. Y por último tenemos las conclusiones y recomendaciones que se vivió dentro de la institución y que fueron parte también del análisis de la investigación.

**PALABRAS CLAVES:** creatividad, estrategias Lúdicas, jugando, utilidad.

## ABSTRACT

This research analyzes the playful strategies to develop creativity in second-grade children of the Simón Rodríguez Educational Unit. This will allow us to know their cognitive and emotional skills and abilities through previous research in Google academic books. The general and specific objectives were analyzed in previous theses that were fundamental for research, resulting in the information used from different media. The information regarding the theoretical framework was extracted with its two variables of the playful strategy and the development. For creativity, the observation sheet and the interview were applied to the teachers, where the relevant questions were asked with their respective tables, and the analysis and interpretation of the questions were done. In addition, the qualitative approach methodology was used. We worked with 20 children and two teachers who were the central axis of the research for a better understanding of the help that can be encouraged in children. The result is a guide of recreational activities called playing, playing I learn, which will be very useful for the teachers and children who are immersed in this research. Furthermore, finally, we have the conclusions and recommendations that were experienced within the institution and were also part of the research analysis.

Keywords: creativity, playful strategies, game, utility.

Abstract translation reviewed by

**BLANCA NARCISA**  
**FUERTES LOPEZ**

Firmado digitalmente por BLANCA  
NARCISA FUERTES LOPEZ  
Fecha: 2023.10.03 20:36:10 -05'00'

Dr. Narcisa Fuertes, PhD.

CC: 1002091161

Professor at Competencias Lingüísticas UNACH

# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación que se desarrollo es sobre las Estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños de Segundo grado de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” periodo 2022-2023. Es fundamental e importante porque es primordial para mejorar la calidad de la educación en nuestros niños, (Peña Zapata, 2018) nos dice que la creatividad se origina desde el cerebro puesto que gracias a la memoria podemos usarla como herramienta para realizar diferentes estrategias creativas. En cuanto a las principales características son: introvertidos, tienen una capacidad de análisis, tienen sus mentes amplias para combinar ideas, son observadores. Representan una cantidad de variaciones en sus mentes, tienen esa capacidad de crear de manera fácil y constructiva.

Este proyecto de investigación, el propósito fundamental es conocer como las estrategias lúdicas influyen en la creatividad de los niños de segundo grado, ya que en la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”, existe un gran problema ya que el docente no utiliza actividades para estimular, descubrir y explorar el entorno que le rodea a los niños, donde debería utilizar las herramientas del medio ambiente y así lograría ese valioso valor pedagógico que se debe ir desarrollando las capacidades tanto intelectuales, físicas y llegando a favorecer incluso el desarrollo integral del niño. La creatividad de los niños es fundamental para el desarrollo de habilidades y destrezas, esto se va dando desde edades muy tempranas, fundamentalmente se inicia en la infancia en los inicios de sus estudios de esta manera se trabajó la creatividad desde la preparatoria donde se utilizan diferentes actividades donde el niño pueda expresar sus emociones, sentimientos, su psicomotricidad.

La creatividad son actividades que permiten al niño ser imaginativo y creador con esto se pudo decir que es muy importante para el desarrollo integral, la creatividad en la formación estudiantil es fundamental si queremos niños independientes en su forma de pensar, por lo tanto, la creatividad les ayuda en el desarrollo del pensamiento crítico y que puedan razonar de una manera más rápida y eficaz, esto les vuelve sensibles a su entorno y exploradores al momento de generar sus conocimientos.

Para (Cruz Garcia , 2019) las estrategias lúdicas son considerado un juego y es fundamental para una infancia saludable y feliz, y es esencial para el bienestar social, económico y ambiental. Jugar es una parte integral del día del niño en muchos entornos educativos y de cuidado infantil. Los niños juegan antes de que suene la campana por la mañana; en el recreo y en el almuerzo; y después de la escuela termina. Cada vez más, jugar es parte del tiempo de clase en toda Escocia también. Los educadores están mejorando en reconocer las interconexiones entre jugar, aprender, crecer, desarrollarse, estar saludable y ser feliz.

La utilización de estrategias lúdicas para el desarrollo creativo en los niños de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” del cantón Riobamba del año lectivo 2022- 2023, estas estrategias se incluyeron en el desarrollo de los juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y



competencias de los alumnos dentro o fuera del aula.

Esta investigación permitió conocer la importancia de la creatividad en el desarrollo de los niños. En donde se vieron involucrados los docentes y padres de familia, ya que dichas estrategias mejoraron el aprendizaje dejando progresar la creatividad espontánea. El diseño de la investigación alcanzó a conocer el nivel de desarrollo y conocimiento de aprendizaje de los niños en el desenvolvimiento lúdico.

Para los niños es fundamental las etapas del desarrollo cognitivo como físico porque aprenden por medio de juegos que serán más enriquecedor, sus tareas no la ven como obligación sino de una forma divertida y diferente de aprender las cosas que les estimula el aprendizaje. Es por esto que se los docentes deben estar en un constante aprendizaje evolutivo que le permitirá satisfacer las demandas de sus alumnos y estas metodologías o estrategias que utilizan son los pilares para que los niños puedan aprender significativamente.

Este tipo de estudio se realizó en una lógica de cinco capítulos los mismos que exponen en cada uno de ellos los puntos primordiales en la investigación, y recomendaciones de este estudio con esto ayudará a investigaciones futuras o posibles soluciones.

**Capítulo I**, el marco referencial, se realiza una descripción de la problemática planteada de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños, en el planteamiento del problema encontraremos estudios en el ámbito MACRO, MESO, MICRO, encontramos el objetivo general, objetivos específicos, la justificación, donde se detallará la importancia y la pertinencia de la investigación con la delimitación del proyecto. Por otra parte. Encontraremos las actividades y juegos de la propuesta establecida en el tercer objetivo de la presente investigación, donde podremos trabajar habilidades y destrezas de los niños, también nos ayuda a mejorar la educación y que los estudiantes obtengan un mejor aprendizaje, la creatividad es un papel importante dentro de la educación y por ese motivo debemos reforzar por medio de actividades y juegos que les permita demostrar sus emociones, sueños y anhelos.

**Capítulo II**, Se identifica el marco teórico se detalla las variables de estudio, como un medio para desarrollar la creatividad en los niños de segundo grado de la unidad educativa “Simón Rodríguez” también se presentan trabajos anteriores que están relacionados con el tema de estudio, la recolección de diferente información permite realizar un análisis por parte de la investigadora para la contribución en la educación.

**Capítulo III**, Marco metodológico está el diseñado de acuerdo con lo que requiere el investigador, se realizará un enfoque cualitativo porque es subjetiva y se basa en la observación del fenómeno de estudio, el diseño de la investigación es no experimental ya que no se manipula las variables, por el alcance es descriptiva y explicativa, por el lugar es de campo y bibliográfica, porque se obtuvo información de diferentes fuentes bibliográficas para garantizar la calidad de la investigación y por el tiempo es transversal ya que se realiza en un tiempo determinado.

**Capítulo IV**, Encontramos el análisis y la interpretación de los instrumentos aplicados como es la entrevista realizada a los docentes de segundo grado, donde dan a conocer que las estrategias lúdicas son primordiales en la educación, ya que motiva en el aprendizaje y mejora la interacción escolar y social, mediante la ficha de observación encontramos que los niños no tienen creatividad al momento de realizar las tareas, el análisis

se ha representado por medio de cuadros y pasteles.

**Capítulo V.** Encontramos las conclusiones y recomendaciones del proyecto de investigación donde se da a conocer los resultados y conclusiones realizado sobre los objetivos planteados en la investigación, con la finalidad de analizar si cumplen o no los objetivos mencionados en dicha investigación, con la finalidad de dar posibles soluciones y aportes científicos que puedan aplicar en la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”.

## 1.1.Planteamiento de problema

La creatividad es muy importante en cuanto aprendizaje y autoaprendizaje, donde los niños en sus primeros años de estudio pueden desarrollar de una manera más práctica la creatividad, siendo un recurso donde amplía su conciencia y percepción del mundo que le rodea, que les ayuda en el aprendizaje. Se debe tomar en cuenta la creatividad en el aula puesto que el niño crecerá en un ambiente rico y estimulante que le fomentará la motivación, expresión, la capacidad crítica y la curiosidad. Sin embargo, en estos últimos años la creatividad se ha visto afectada debido al confinamiento que se dio por la pandemia del COVID 19 donde las instituciones educativas optaron por una educación virtual con la finalidad de precautelar la salud de estudiantes y docentes, misma que afectó el aprendizaje en los alumnos y el desarrollo de su creatividad.

En España, la persona creativa se puede desenvolver amplia y acertadamente en los diversos escenarios de actuación porque tiene la agudeza mental para poner en práctica sus destrezas y competencias en la resolución de problemas de la vida y de su contexto. Lograrlo significa potenciar la formación de las capacidades, habilidades, valores morales, convivencia democrática, el respeto y la tolerancia en los niños desde las primeras edades para que crezca como personalidad equilibrada y segura que sabe tomar decisiones. En ese contexto la educación es la herramienta ideológica que, por encargo social, tiene la responsabilidad de la formación integral del ser humano para la vida en su sentido unitario del potencial cognitivo y afectivo, motivacional del educando como instrumento de desarrollado del pensamiento analítico, independiente y creativo de los niños, adolescentes y jóvenes. El desarrollo de creatividad deviene como expresión de ese objetivo y del entrenamiento de un pensamiento analítico, activo e indagador que nace por el empuje de una enseñanza desarrolladora (Medina Sánchez, Velázquez Tejada , Alhuay Quispe , & Aguirre Chávez, 2017).

Por otro lado, en Perú, un estudio tuvo como propósito investigar o conocer el nivel de creatividad de los estudiantes y se encontró que dichos alumnos poseen un nivel medio de creatividad y por lo tanto, consideran que es necesario innovar, renovar y adaptarnos con capacidad crítica y creativa para dar solución a problemas que se nos presenta en la vida diaria. De ahí que, para brindar una educación de calidad, es fundamental desarrollar y promover la creatividad en los estudiantes, ya que atiende a la formación integra de la persona, pues se trata de una capacidad cognitiva, afectiva y conativa. Su incidencia es significativa a nivel personal y social, porque ayuda a actuar de manera flexible y original en una sociedad en constante transformación. (Guinea Huamán, 2019)

La creatividad en los niños es significativa por su desarrollo que es fundamental, clave si queremos que nuestros niños sean independientes en su forma de pensar también es fundamental porque les ayuda al razonamiento crítico y que sean más sensibles al entorno que los rodea con esto los niños quieren conocer y explorar al mundo que los rodea también pueden dar posibles soluciones a problemas que se les presente en la vida diaria En Ecuador la educación ha cambiado de una manera radical hoy en día se ha implementado recursos y materiales didácticos para el aprendizaje de los niños, los espacios recreativos y dinámicos son fundamentales para su enseñanza porque les permite

interactuar de manera más segura y ser más creativos al momento de realizar sus actividades.

Haciendo mención del párrafo anterior se ha podido identificar que los niños de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” no realizan actividades que desarrollen la creatividad dando como resultado que los niños sean callados y poco imaginativos al momento de reflejar sus conocimientos en las tareas expuestas. Se ha tomado como punto de partida la falta de creatividad en los niños o falta de estrategias adecuadas por parte de los docentes, puesto que cada uno de los niveles debe estar apto para la enseñanza y también pueden ayudarse con recursos didácticos y tecnológicos para cumplir con las actividades propuestas en el periodo académico.

Mediante el análisis de la información se procura obtener datos que nos permitan identificar los problemas y saber cómo poder resolver dicha problemática en los estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” y con esto permitirá mejorar la calidad educativa de los y las estudiantes.

### **1.2.1. Formulación del problema**

- ¿De qué manera las estrategias lúdicas pueden ayudar en el desarrollo de la creatividad de los niños de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” del; cantón Riobamba en el año lectivo 2022- 2023?

### **1.2.2. Preguntas de investigación**

- ¿Qué tipo de estrategias utilizan los docentes para el desarrollo creativo de los niños?
- ¿Cuál es el nivel de creatividad en los niños de segundo grado?
- ¿Cómo las estrategias lúdicas ayudan en el desarrollo de la creatividad en los niños?

## 1.2. Justificación

La presente investigación se basa en la problemática que se ha identificado en los estudiantes de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” y por ende se quiere analizar las estrategias que ayuden en el desarrollo creativo de los niños, ya que debido al aprendizaje virtual por el confinamiento (COVID-19), los estudiantes se vieron afectados en sus aprendizajes, por lo tanto se utilizaba la tecnología como herramienta de aprendizaje, haciendo que los estudiantes pierdan el interés de la creatividad en la aplicación de sus trabajos o actividades académicas. Debido que la tecnología también es una distracción para los estudiantes y esto afecta en sus conocimientos de una manera irrevocable ya que no se podrá recuperar.

Este estudio de investigación cuenta con el visto bueno de los directivos, con el propósito de determinar los factores que inciden en el desarrollo de la creatividad del niño, debido que el uso excesivo de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, los estudiantes pierden el interés en aprender o se distraen de una manera rápida, por ello es importante analizar las ventajas y beneficios que nos brinda la creatividad en el aprendizaje de los niños y como genera la educación de una manera más significativa, dándonos así una educación de calidad.

El tema de investigación es de gran importancia porque permite que los niños desarrollen la creatividad y siendo este un factor fundamental desde sus primeros años de estudio, ya que los niños en sus primeros años son más sensibles a su entorno y pueden desarrollar de mejor manera la creatividad, esto se puede aplicar de diversas maneras o actividades que ayuden al desarrollo creativo del estudiante, también se puede realizar juegos lúdicos donde ellos puedan interactuar, aprender, y crear maquetas, carteles, afiches o collage por medios de los juegos, ya que la educación se puede impartir desde la sonrisa de los niños. En la actualidad encontramos diversos recursos que nos ayudan como fuente de apoyo para fomentar la creatividad en los niños y mejorar su aprendizaje.

En la Unidad educativa “Simón Rodríguez” para desarrollar la creatividad de los niños de segundo año de educación básica, con resultado basado en la aplicación de los instrumentos y en la recolección de datos y fue donde se encontró la información verídica de cuantos niños tienen dificultad en el ámbito creativo al momento de desarrollar sus actividades, con esto el docente puede tomar acción y utilizar estrategias, metodologías o recursos didácticos como: actividades lúdicas, fichas, dinámicas, videos entre otros. Así se dará el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes.

Este proyecto de investigación es factible, puesto que se obtuvo los recursos necesarios para llevar a cabo dicha investigación, se contó con la participación del objeto de estudio con los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” por medio de instrumentos aplicados de manera presencial se obtuvo información clara y concreta que permitiendo realizar con éxito la investigación en un periodo de tiempo establecido del ciclo escolar 2022-2023.

### **1.3.Objetivos**

#### **1.4.1 Objetivo general**

- Determinar la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” del; cantón Riobamba en el año lectivo 2022- 2023

#### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Identificar los beneficios de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños de segundo grado.
- Analizar las ventajas del desarrollo de la creatividad en los niños
- Proponer una guía de actividades y juegos lúdicos para desarrollar y mejorar el aprendizaje en los niños.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de investigación**

Para el desarrollo de la presente investigación se ha tomado información de diferentes fuentes de consulta por medio de recursos bibliográficos del internet, basados en trabajos anteriores o que tengan relación del estudio presente, con la finalidad de obtener conocimientos claros y precisos para el desarrollo de dicha investigación, con enfoque en los contextos macro, meso, micro, detallando los aspectos más relevantes que llevaran al éxito en el desarrollo de la misma.

En la tesis realizada por el autor o investigador Guillermo (2022) con el título Relevancia de la creatividad según la voz del alumnado en los ámbitos personal, familiar y educativo, realizada en la universidad de Valladolid, El objetivo central del presente estudio consistió en analizar las distintas creencias y percepciones que los estudiantes participantes tenían sobre la relevancia de la creatividad en los ámbitos personal, familiar y educativo. La metodología de esta investigación está supeditada a los fundamentos del paradigma interpretativo, y las técnicas utilizadas para recoger la información fueron una escala de Likert. Este proyecto de investigación es un estudio transversal y con un alcance descriptivo, recogiendo información sobre las percepciones del alumnado en torno a la relevancia y el desarrollo de la creatividad, concretizada en las acciones de los padres, los centros educativos, los docentes, pero también sobre ellos mismos, permitiendo establecer comparaciones entre los diferentes niveles educativos.

La creatividad de los niños es fundamental en su desarrollo y en su aprendizaje ya que les ayuda a ser más participativos al momento de interactuar en el aula clase y en el entorno que se encuentran. Cabe recalcar que los estudiantes que tienen mejor creatividad son los que tienen mejor rendimiento en su aprendizaje ya que la creatividad al implementar desde la etapa estudiantil inicial les ayuda a desarrollar la imaginación, el pensamiento reflectivo, pensamiento crítico y por ende tienen mejor desenvolvimiento al momento de realizar sus tareas. La creatividad se ha convertido en una herramienta o recurso primordial en el ámbito educativo ya que nos muestra una variedad de beneficios enfocado en el campo de la enseñanza, por ese motivo es fundamental poner en práctica las estrategias lúdicas para el aprendizaje, donde el estudiante es el constructor o creador de su conocimiento.

El estudio realizado por Laura M. Gómez Rodríguez Jessica L. Moreno Gómez Olga L. Villamizar Solano (2016) titulado “Estrategias Lúdico- Artísticas Para Favorecer El Desarrollo Cognitivo Y La Creatividad del Niño en una Institución con Preescolar del Área Metropolitana de Bucaramanga (Colombia)” en la “Universidad Autónoma de Bucaramanga” con el objetivo de favorecer el desarrollo cognitivo y la creatividad en niños de preescolar de la institución preescolar de Bucaramanga. En dicha institución se observó escaso sentido pedagógico y desintegración de las actividades lúdicas y artísticas, así como su desvinculación de la creatividad y el desarrollo cognitivo de los niños. El enfoque de esta investigación cualitativa integró la investigación-acción y el pensamiento



sistémico. Por lo tanto, los resultados de la investigación indican que la implementación de diversos recursos y estrategias lúdicas favorecen de manera significativa el desarrollo de la creatividad y el desarrollo cognitivo en los estudiantes.

La Investigación tuvo como propósito, ajustar, diseñar y aplicar estrategias lúdico artísticas que favorecieran la creatividad y el desarrollo cognitivo de niños de edad preescolar en la institución previamente mencionada. La metodología usada en esta investigación fue cuantitativa, donde se investigó o estudio a partir de los intereses involucrados, también se dice que es cuantitativa porque analizo la información extraída mediante las técnicas y recursos mencionados en dicha investigación. En conclusión, una buena pedagogía es el arte para favorecer el aprendizaje de los estudiantes y para el desarrollo cognitivo y la creatividad. Por lo tanto, tiene como objetivo mostrar las actividades más significativas en las cuales estén presentes las estrategias didácticas apoyadas en el desarrollo cognitivo y creativo de los y las niñas, de la misma manera ayuda al docente ser innovador implementando recursos didácticos que despierten en el niño el interés por aprender nuevos conocimientos.

En este estudio realizado por Rodríguez Arias (2016) titulado “Estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia lógica” en la universidad Central del Ecuador, el objetivo es establecer los beneficios de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia lógica matemática, en los estudiantes ya que se presentan una serie de dificultades al momento de realizar los ejercicios como análisis, comparaciones y abstracciones. Cabe mencionar que las estrategias lúdicas son una técnica ideal para desarrollar la parte lógica de los estudiantes, también se puede utilizar diversos tipos de actividades como juegos dinámicos ya que una manera de que los estudiantes aprendan es por medio de los juegos y la diversión. La metodología usada en esta investigación fue cualitativo y cuantitativo, donde se investigó a partir de los intereses de estudio. También se utilizó la instrumentos de estudio que se utilizó la encuesta para docentes y una para estudiantes, donde se pudo recolectar información concreta y de calidad, para la interpretación de los datos se tabulo el resultado de cada una de las preguntas mediante gráficos estadísticos, las conclusiones y recomendaciones ayudan a aplicar estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo de la inteligencia de los estudiantes y mejorar la capacidad de razonar, entender y comprender, de mejor manera el conocimiento, cabe recalcar que el docente debe fomentar confianza con sus estudiantes, ser innovador y permitir que ellos sean generadores del conocimiento.

En este trabajo realizado por Silva T y Silva A. (2016) titulado Las Estrategias Lectoras para el desarrollo de la Creatividad en los niños y niñas de 4° Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Teniente Hugo Ortiz Garcés de la Parroquia San Isidro, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo, Año Lectivo 2013 – 2014”. En La UNACH. El objetivo es determinar la importancia que tienen las estrategias lectoras para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cuarto año de educación básica, su metodología usada en este estudio fue inductivo, científico, deductivo el método inductivo, siguiendo una secuencia que va desde la observación, experimentación, abstracción y generalización, y deductiva aplicación, comprobación, el tipo de investigación utilizada fue descriptiva y explicativa, descriptiva porque describe los

fenómenos utilizados durante el proceso de investigación y explicativa porque permite orientaciones claras y precisas. La técnica que se utilizó en este estudio fue la observación y por ende se utilizó el instrumento de la ficha de observación y por último, los datos recopilados en la investigación fueron representados por medio de gráficas y explicados por medio de un análisis.

## **2.2.Marco Científico**

### **2.2.1. Concepto de estrategia**

La estrategia es un procedimiento dispuesto para la toma de decisiones y/o para accionar frente a un determinado escenario. Esto, buscando alcanzar uno o varios objetivos previamente definidos. Es decir, la estrategia es un plan mediante el cual se busca lograr una meta. Esto puede ser aplicado en diversos ámbitos como el militar o el empresarial. Cabe señalar que la estrategia se diferencia de la táctica en que esta última es una medida más concreta. Así, la estrategia es el proceso planteado, mientras que la táctica es la manera en la que se va a ejecutar (Westreicher, 2020).

Las estrategias son muy importantes ya que convierten al estudiante en un participante activo en el proceso de formación por este motivo es fundamental en la enseñanza aprendizaje de cada uno de los estudiantes gracias a su aplicación se refleja grandes resultados en el contexto educativo. cabe mencionar que es importante tener en cuenta que un conocimiento adecuado ayuda a comprender con mayor facilidad los temas tratados en clase por los docentes, también es fundamental utilizar estrategias adecuadas para un mejor entendimiento de los estudiantes. cabe recalcar que un docente puede lograr que los estudiantes vayan desarrollando sus destrezas y habilidades al momento de impartir clases mediante la creatividad en cada una de sus actividades.

### **2.2.2. Lúdica**

La lúdica ha sido considerada desde los diversos ámbitos de la educación, como aquella metodología o manera de enseñar algún contenido a partir del juego, siendo este un escenario donde se proponen diversas actividades utilizando así materiales o recursos que conlleven a una participación activa e integrante del estudiante, siendo el maestro un guía y motivador. A partir del escenario que brinda la lúdica como recreativo y experimental, este ha sido propuesto para la primera infancia, siendo esta etapa aquella donde se vive y se piensa a través de la imaginación, la expresión y la alegría. Frente a este escenario, vale la pena reflexionar sobre cómo la lúdica puede tomar posición en la estrategia utilizada para el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que a partir de ella se pueden obtener cambios no solo en dicho proceso, sino en el desarrollo personal y social del ser humano (Torres Forero, 2019).

La lúdica dentro del ámbito educativo es muy importante ya que incluyen son actividades como juegos educativos, dinámicas, dramas, cuentos, entre otros. Dichas herramientas o actividades son utilizados por los docentes para el desarrollo del aprendizaje o para reforzar los temas tratados en clase, también ayuda a mejorar el pensamiento, el razonamiento, y la imaginación en los estudiantes. Por esa razón las estrategias lúdicas son fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que se puede utilizar en los diferentes niveles solo que deben estar adaptadas para las

necesidades de cada estudiante y su nivel de aprendizaje.

### **2.2.3. Estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas radican en la aplicación de dinámicas y técnicas propias de los juegos, transformándola en una actividad motivadora y divertida. Su utilización en el campo educativo es primordial en la adquisición de mecanismos mentales que activan estas estrategias lúdicas necesarias en el proceso de aprendizaje. Las aportaciones y experiencias de distintos autores permiten apreciar muchas e innovadoras estrategias lúdicas que existen actualmente, dispuestas a dar soluciones a las problemáticas que enfrenta la educación en el nivel elemental.

Las estrategias lúdicas tienen la facultad de que la actividad sea agradable y placentera para su ejecución, siendo llamativas y con un aprendizaje que potencia el desarrollo del pensamiento, dando como resultado desarrollar las habilidades, destrezas y conocimientos. Dentro de las estrategias lúdicas, interviene mucho el juego como un medio de enseñanza, por medio del cual se obtienen el deseo y el interés por participar, integrarse y respeto por los demás, como también de atender y cumplir los propósitos de fomentar un aprendizaje (Coello Angulo, 2018).

Las estrategias lúdicas son técnicas que se utilizan de manera fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que mejora el rendimiento académico de los niños, también despierta el interés por aprender nuevos contenidos y por el desarrollo de nuevas habilidades. Estas estrategias son mecanismos utilizados por parte del docente para que motive al estudiante a ser generador de su propio conocimiento, también permite que las clases no sean monótonas o que el estudiante pierda el interés por aprender.

Por lo tanto, es recomendable utilizar diferente tipo de estrategias ya que se debe fomentar la inclusión en el aula y así evitar cualquier tipo de discriminación. Estas estrategias buscar reforzar el conocimiento del niño por eso se debe realizar diversas actividades que estén acorde a su conocimiento y a su edad.

### **2.2.4. Importancia de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje**

Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula. El presente estudio señala la importancia de las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo interesante de este trabajo es que las estrategias lúdicas comúnmente se aplican al nivel básico y no al nivel medio superior (Rubicela , 2018).

Mediante las estrategias lúdicas es una parte fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que no solo se centra en el ámbito educativo si no de garantizar la igualdad, la inclusión social, y el de tener una educación de calidad y calidez. Por lo que se encarga de mejorar las oportunidades de todos los alumnos y de que tengan el mismo tipo de oportunidades, puesto que es muy importante implementar desde edades muy tempranas la motivación por compartir, aprender, y respetar a todos, de la misma manera las estrategias mejorar y garantizan la enseñanza de los niños dándonos un aprendizaje más significativo y concreto.

Existen gran variedad de juegos universales de mesa y tablero, de patio y recreo, juegos para reuniones y fiestas o juegos de ingenio y habilidad, que demuestran la importancia y trascendencia que estos han tenido por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje. A lo largo de la infancia y del primer contacto con la escuela la lúdica se vuelve principal para el desarrollo de distintas habilidades y destrezas que se desarrollan como parte de un proceso dinámico e interactivo. En la etapa inicial la cual se establece entre los 3 y 6 años de edad, las actividades lúdicas se convierten en la cotidianidad de los estudiantes que disfrutaban de las mismas (González Vázquez & Rodríguez Cobos, 2018).

El juego es una herramienta muy importante en la enseñanza de los niños ya que es una manera más didáctica de impartir conocimientos, y ellos van adquiriendo nuevos conocimientos, también ayuda a formar vínculos con sus compañeros a trabajar en equipo y a respetar las opiniones de los demás, por otra parte, mejora el desarrollo de la autoestima. Las estrategias lúdicas permiten la implementación de diversas actividades que permiten fomentar la inclusión y el compañerismo en los estudiantes ya que el juego no se utiliza solo para divertirse o para lo educativo sino de la misma manera para formar lazos en la sociedad.

#### **2.2.5. Actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades (Benavides Bailon & Candela Borja, 2020).

Las actividades lúdicas en la niñez ayudan en la autoconfianza, la interacción y en las actividades recreativas. El aplicar juegos como una actividad en el proceso de enseñanza ayuda a la diversión y disfrute de los conocimientos por parte de los estudiantes. Muchas de las veces las actividades lúdicas son vistas como herramientas educativas y pueden variar mediante la necesidad del estudiante, estas pueden ser: mentales, físicas, ejercicios de destreza entre otros.

Existen actividades donde podemos desarrollar la creatividad en los niños con esto podemos influencias de manera positiva en los estudiantes, además ayuda a fomentar la autoestima y la curiosidad por aprender temas nuevos.

##### **2.2.5.1. Cuentos**

Es una gran manera de estimular la creatividad en los niños ya que al leer los cuentos los niños van imaginándose escenas y son capaces de crear una diversidad de cuentos.

### **2.2.5.2. Dibujar y Pintar**

Esta actividad permite la libertad de sus emociones e imaginación en los niños ya que se trata de plasmar su creatividad mediante un dibujo o una pintura. Es importante dejar la libertad de expresión.

### **2.2.5.3. Visitar museos y exposiciones**

Esta actividad es muy estimulante ya que les permite ver y apreciar el arte de una manera muy diferente. Además, les ayuda en su criterio, a tener su propia opinión y a desarrollar el pensamiento analítico.

### **2.2.5.4. Crear historias en grupo**

Mediante este ejercicio podemos fomentar la integración con sus compañeros, despertar la imaginación y la creatividad, también les ayuda a respetar la opinión de los demás mediante el desarrollo del cuento.

### **2.2.5.5. Actividades Plásticas**

Nos ayuda a fomentar en los estudiantes la libre expresión donde ellos son capaces de elegir sus materiales de trabajo, con esta actividad podemos realizar diversas actividades didácticas o materiales como maquetas, tarjetas, fichas, regalos, papelotes, entre otros.

Cabe mencionar que dichas actividades son importantes para el proceso de enseñanza aprendizaje ya que encontramos múltiples beneficios o ventajas al permitirnos trabajar con ellas como el desarrollo de la autoestima, el trabajo colaborativo, fomenta la adaptación mediante la reflexión, desarrollo de ideas y que los niños aprendan de sus errores.

## **2.2.6. La creatividad**

La creatividad es un recurso sumamente valioso que posee los niños en donde el principal elemento es la imaginación, por lo tanto promover su desarrollo es fundamental, pues es una capacidad natural que tienen todos los niños, sin embargo no se da el valor que amerita en la educación, familia y sociedad por lo que es esencial ejercer la motivación y estimulación fomentando ambientes favorables en donde los niños se sientan cómodos y libres de usar sus capacidades y puedan expresarse dejando fluir sus ideas, pensamientos. Permitiendo solucionar de forma autónoma todos los problemas que se le presenten y los enfrente con confianza y seguridad para que se relacione con sus compañeros y su entorno social en cualquier momento de sus vidas.

Haciendo referencia al desarrollo de la imaginación en los niños de 4 a 5 años de edad, se pretende fortalecer, desarrollar esta característica de una manera natural utilizando experiencias lúdicas que permitan expresarse, plasmar sus ideas, vivencias de forma espontánea, original expresando sus emociones, sensaciones, sueños anhelos e ideas. Proponiendo un ambiente de confianza y comunicación sin limitantes para que los niños se desenvuelvan de manera activa y sean ellos los que propongan alternativas de solución, que fortalecerán el proceso educativo. (Acosta Pasmíño, 2018)

Es importante fomentar en los primeros años la creatividad en los niños a

desarrollar sus habilidades y destrezas también ayuda al desarrollo de su cerebro. Durante esta etapa inicial de los niños es fundamental implementar en su educación la creatividad ya que les ayuda en el desarrollo de su conocimiento, existen diferentes tipos de actividades lúdicas que despiertan la curiosidad por aprender. Por esta razón en las instituciones educativas han optado por implementar estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes.

Cabe recalcar que el implementar materiales y recursos que fomente la imaginación y la creatividad en los niños son capacidades muy importantes del ser humano y no solo se presentan en la escuela sino también se presenta en la vida diaria, esto ayuda a enriquecer el conocimiento y ser flexibles a su aprendizaje. Siendo así esta una de las capacidades más fundamentales que tiene todo ser humano ya que le permite ayudar en el desarrollo de la imaginación, la percepción, dando lugar a la creación de nuevas ideas o posibles soluciones a los problemas que se presenta en la vida diaria.

Una de las principales razones de por qué es principal fomentar la creatividad en los niños es que no solo se utiliza en el ámbito educativo, sino que es una clave para tener una buena interacción con la sociedad. A través de esto el niño desarrolla la motivación, por aprender y mejorar sus conocimientos, siempre hay que tomar en cuenta que no todos los niños van a tener la misma capacidad para aprender y la misma capacidad del desarrollo creativo por esa razón hay que tener en cuenta la edad y el ritmo de aprendizaje de cada niño.

### **2.2.7. Importancia de la creatividad en el proceso de aprendizaje**

La eficacia de la pedagogía creativa figura en la capacidad de formar en los niños su autoestima, aumentar la conciencia de sus pensamientos, es decir a expresarse con libertad tomando conciencia de lo piensan y comunican, un clima que favorezca el desarrollo de la comunicación, que la docente conozca en ese momento lo que el niño piensa y siente con las actividades que realiza, un mejor desenvolvimiento en situaciones de su entorno concatenadas con la experiencia e imaginación. El entorno escolar ahora debe crear nuevas metodologías y cursos dedicados a pensar y solucionar problemas, favoreciendo la criticidad de cada niño. (Guallamín & Mosquera , 2020)

La creatividad es la capacidad fundamental de ver la realidad de diversas formas las que les permiten a los seres humanos crear, imaginar, inventar, y diseñar nuevas cosas de lo monótono. En el ámbito educativo permite tanto al docente como al estudiante ser innovador ya que no se limita a realizar cualquier tipo de actividades, por esa razón es fundamental realizar actividades que ayuden en el desarrollo creativo de los niños, el docente debe implementar diferentes estrategias que guíen al estudiante a ser creativo, imaginativo y dinámico ya que esto les ayudara en el desarrollo del pensamiento crítico, lógico y sobre todo le motiva a ser más participativo en el aula clase.

### **2.2.8. Actividades para estimular la creatividad**

Existen diversas actividades que podemos implementar en el desarrollo del niño, también ayudan a estimular su cerebro y a desarrollar sus habilidades y destrezas, las siguientes actividades ayudan en el desarrollo creativo del niño y también en el desarrollo

de su cerebro, ya que, al inventar, decorar, o crear ellos desarrollan la creatividad, la imaginación y el pensamiento tanto lógico como reflexivo.

#### **2.2.8.1.Cuentos**

Es una de las actividades que les ayuda a los niños a estimular la creatividad ya que al leerles cuentos existe un toque especial donde ellos van imaginando los acontecimientos del cuento y como se va desarrollando la historia, también es fundamental que los niños creen cuentos desde cero, para que creen sus personajes y desarrollen la parte imaginativa y lógica.

#### **2.2.8.2.Dibujar y pintar**

Esta divertida actividad es esencial para los niños ya que se les permite llevar su creatividad, es recomendable dejarles que ellos realicen, decoren y pinten a su gusto perfecta para que puedan desarrollar su conocimiento, y puedan relacionar sus antiguos conocimientos con los nuevos. Es recomendable que los niños compartan o interactúen el dibujo con la clase ya que reforzaran la creatividad.

#### **2.2.3.3. Visitar museos y exposiciones**

Visitar un museo o acudir a una exposición puede ser un plan muy estimulante, ya no solo por el hecho de acudir a un entorno nuevo lleno de experiencias nuevas, sino por los enormes beneficios que tiene para ellos la cultura o el arte. Es muy importante que conozcan su mundo, sus antepasados y que sepan valorar obras de arte para desarrollar correctamente la creatividad.

Además, si les preguntas sobre lo que habéis visto en la visita les harás reflexionar y analizar, algo muy importante para los niños.

#### **2.2.8.3.Juegos de palabras**

Esta actividad consiste en juego de palabras y es fundamental para la interacción de los niños. Para los niños estos juegos tradicionales como "Veo- Veo" o el juego del "ahorcado" son muy familiares ya que se da desde sus inicios en la educación. Estos juegos son una gran fuente de aprendizaje para los más pequeños ya que a través de ellos aprenden palabras nuevas, objetos nuevos y cualidades tan importantes como la observación, la rapidez mental y por supuesto, la creatividad.

#### **2.2.8.4.Puzzles**

La actividad del rompecabezas es importante incrementar en la educación de los niños por que promueve el aprendizaje y motivación de los estudiantes, también se utiliza para el trabajo colaborativo ya que se puede realizar en grupos y esto ayuda a mejorar su relación entre estudiantes y mejorar el trabajo en equipo. En esta actividad se desarrolla no solo su imaginación si no también rasgos como la planificación, la creatividad, el aprendizaje a través de pasos para llegar al éxito.

Además, existe una gran variedad de puzzles de distintas ciudades, capitales o países e incluso, del cuerpo humano. Lo que harán que aprendan sobre distintas cuestiones al mismo tiempo que juegan y se divierten.

#### **2.2.8.5.Escribir un diario**

Escribir un diario es una actividad que les encanta a los más pequeños. Y se trata de que ellos plasmen en un resumen las diferentes actividades que han realizado en el transcurso del día, esto ayuda a la memoria ya que escriben sobre sus experiencias, sentimientos, sus vivencias y ocurrencias, el propósito de esta actividad es desarrollar algo muy importante en los niños que es la creatividad y la imaginación.

#### **2.2.8.6.Manualidades**

Las manualidades pueden ser muy enriquecedoras para que los niños desarrollen su creatividad, imaginación, la paciencia y la tranquilidad. Para esto es importante no poner límites a los niños ya que ellos son capaces de crear cosas nuevas y diferentes. Al poner en práctica esta actividad despierta en el niño la curiosidad por aprender y por generar nuevos conocimientos ya que las manualidades también es una manera de expresar emociones, sentimientos y lo importante de aplicar en el sistema educativo.

#### **2.2.8.7.Escuchar música**

La música es muy importante en el desarrollo de los niños ya que estimula el sistema auditivo y es recomendable utilizarla en el proceso de enseñanza aprendizaje, al momento de aprender varios idiomas, podemos combinarla con la música, también se utiliza como herramienta pedagógica al enseñar fonemas, números, sílabas entre otros. La música también es utilizada para estimular a los bebés en vientre de la madre y la relación con el entorno exterior y adquirir cultura musical.

#### **2.2.8.8.Álbumes de fotos**

Al crear álbumes de fotos con los niños, hace que creen recuerdos y esto les ayuda a desarrollar y estimular su imaginación, creatividad, y la memoria, esta actividad permite que los niños puedan crear nuevas historias con los recuerdos de sus familiares y así puedan ir desarrollando su cerebro. Cabe recalcar que en las instituciones se puede crear nuevos conocimientos o aprendizajes por medio de fichas o cromos referentes a la materia o tema impartido.

Los dibujos muy coloridos y llamativos junto con los recuerdos ayudan a que los niños estimulen su imaginación y se dejen atrapar por realidades distintas a la suya. Un plan educativo a la par que divertido para niños y que aprendan al mismo tiempo.

#### **2.2.8.9.Hacer experimentos**

Los experimentos dentro del sistema educativo son fundamentales ya que ayudan al desarrollo del aprendizaje de los niños, ya que por medio de la experimentación los niños desarrollan nuevos conocimientos y son ellos quienes van generando su propio conocimiento al momento del aprendizaje. Por medio de experimentos básicos los niños pueden aprender sobre los principios básicos de la química, física o de la matemática y su finalidad en la vida diaria o relación en la misma.

#### **2.2.8.10. Como son los niños creativos**

La creatividad a diferencia de la inteligencia rompe patrones de conducta preelaborados, fomenta nuevas maneras de ver el universo, para cumplir con el objetivo



planteado. La calidad de atención y desarrollo que se da a los niños dependerá en el adulto que se convertirá para la sociedad, es de mucha importancia entender la necesidad de potenciar cada desarrollo, sus primeras experiencias y los vínculos que vayan formando con sus padres, familiares cercanos y experiencias educativas afectaran a su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social en el futuro. Los niños en la realización de los juegos generan experiencias nuevas que ayudan a facilitar el aprendizaje en los diferentes ámbitos sea este físico, mental, sensorial, o motriz. Así como las adquisiciones sociales tempranas, las habilidades de comunicación y la preparación para la vida adulta (Vera Castro, 2018).

La creatividad en los niños se muestra de manera positiva dentro de su educación porque nos permite conocer su comportamiento ya sea familiar, escolar o social, también les permite tener una mejor interacción, y un mejor aprendizaje. La implementación de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje ha mejorado la educación ya que permite al estudiante demostrar su potencial por medio de la elaboración de las tareas, de la misma manera refuerza el desarrollo de habilidades y destrezas su pensamiento crítico y analítico. Cabe recalcar que los niños creativos tienen una facilidad para expresarse y crear sus conocimientos y mejorar el aprendizaje.

#### **2.2.9. Fases de la creatividad.**

- **Preparación:** consiste en percibir y analizar la situación, así como de todas las circunstancias y dimensiones que influyen en ella.
- **Incubación:** Es un proceso interno e inconsciente que se produce en el hemisferio derecho de la mente y supone el establecimiento de nuevas relaciones.
- **Iluminación:** Es una etapa de gran tensión emocional ante la duda de si se conseguirá o no el objetivo propuesto.
- **Verificación:** en esta fase se analiza, verifica y valida la solución adoptada. Tiene como consecuencia su abandono, o su adaptación para ser perfeccionada o su puesta en práctica.

En conclusión, todas estas etapas ayudan a fortalecer su liderazgo y desarrollan habilidades del pensamiento creativo en forma simultánea que permitirán concretar habilidades y destrezas en los educandos. (Galeano Gómez , Gómez Galeano, & Vanegas Torres, 2020)

Estas fases permiten conocer y fortalecer las habilidades y destrezas de los estudiantes, motivando a desarrollar su creatividad e imaginación, también motiva a ser más participativo y crítico con sus ideas. La creatividad en los niños es fundamental desde los primeros años ya que su mente les permite absorber todo tipo de conocimiento, por otra parte, despierta la curiosidad por aprender y tener nuevos conocimientos, la creatividad en los niños permite demostrar sus emociones y conocimientos.

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y  
TECNOLOGÍAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**



**GUÍA ACTIVIDADES**

**JUGANDO, JUGANDO APRENDO**

**AUTORA**

**Fanny Alexandra Villanueva López**

**TUTORA**

**Ruth Tatiana Fonseca Morales**

**Riobamba Ecuador**

**2023**

## **INDICE**

ACTIVIDAD 1 .....	40
ACTIVIDAD 2 .....	42
ACTIVIDAD 3 .....	44
ACTIVIDAD 4 .....	46
ACTIVIDAD 5 .....	48

## **JUSTIFICACIÓN**

El uso adecuado de las estrategias lúdicas fortalece en el niño la inquietud por aprender nuevos conocimientos donde se sienten motivados por aprender. La lúdica como herramienta pedagógica permite desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes, de esta manera es una forma divertida que los alumnos mejoren su aprendizaje.

En la actualidad existen una diversidad de herramientas y actividades que ayudan a desarrollar la creatividad en los niños, mejorando así la comunicación, interacción y la expresión en cada estudiante. Debido que a la tecnología y al confinamiento por la pandemia los estudiantes perdieron el interés por lo creativo y siendo este un papel fundamental dentro de la educación.

Por medio de los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados, se puede indicar que algunos estudiantes no muestran interés por realizar trabajos creativos por ende el docente opta por trabajar con actividades lúdicas para mejorar la comunicación y expresión de los niños, también busca mejorar el desarrollo del pensamiento reflexivo y crítico en cada uno de ellos. La guía de actividades servirá como apoyo en el aula clase donde se realizará actividades y juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Este proyecto quiere mostrar que el juego ayuda en el aprendizaje de cada uno de los estudiantes ya que se cometerá errores per de ellos aprenden y también fortalecerá la autoestima y mejorará el pensamiento crítico y reflexivo.

## **OBJETIVO**

Fortalecer el aprendizaje en los estudiantes por medio de actividades y juegos lúdicos.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Crear juegos donde los niños aprendan a fortalecer sus habilidades cognitivas.
- Presentar las actividades de la guía jugando aprendo a los niños.
- Socializar la guía de actividades a los niños para mejorar su aprendizaje.

## **METAS**

- Alcanzar que desarrollen los juegos en un 100% en un tiempo de 3 meses.
- Alcanzar que los niños adquieran en un 100% los contenidos de la guía en un lapso de 3 meses.

## **Descripción de la Propuesta**

Esta guía de actividades servirá como instrumento de apoyo para la impartían de clases por parte del docente, ya que en el proceso de enseñanza

aprendizaje los docentes deben ser innovadores. Creativos y dinámicos, convirtiéndose en guías para los estudiantes y puedan ser ellos los creadores de sus conocimientos. Esta guía contiene actividades que motiven al desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, mejorando en ellos la creatividad al momento de realizar cada una de sus tareas.

La guía podrá ser utilizadas en diferentes áreas donde permita que la enseñanza sea más creativa y divertida, donde permita facilitar la interpretación de conocimientos y el estudiante vaya construyendo nuevos conocimientos. El presente trabajo está demostrado de una manera clara y sencilla con la finalidad reforzar el conocimiento y el estudiante desarrolle su creatividad sin ningún problema.

## FUNDAMENTACIÓN TEORICA

### **Juegos**

El juego es una actividad natural del niño que facilita su desarrollo integral, por ello, muchos autores consideran necesario su uso en el ámbito educativo, como una herramienta que fomenta la adquisición de los aprendizajes y habilidades esenciales. Por ello, el juego se convierte en un principio metodológico esencial en la etapa de Educación Infantil, en donde el alumnado debe de ser el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, construyendo los conocimientos a partir de la manipulación, la observación directa, la exploración, el movimiento, el uso de los sentidos y la experimentación, siendo el juego una estrategia didáctica para ello. (Alonso Arija , 2021).

El juego es una parte importante dentro de la formación estudiantil ya que se presenta de manera natural y espontanea permitiendo un aprendizaje significativo. Esta herramienta se puede utilizar en diferentes áreas y se la puede aplicar de diversas maneras, dependiendo el tema a impartir, la edad y el conocimiento de los estudiantes. Cabe recalcar que es un pilar fundamental para reforzar los conocimientos y la educación sea más divertida y dinámica.

### **El juego como comunicación**

El juego permite que los niños puedan iniciar su proceso de socialización con otros mientras asimila conductas normativas como saludar, compartir objetos, respetar turnos y ser empáticos con otros, además que lo hace consciente de lo que comunican al expresar sus emociones y solicitar ayuda cuando la necesitan, permite conocer diferentes realidades, contextos y culturas. Por ende, el juego es un recurso importante para potenciar la imaginación, asimilar roles, desarrollar la autonomía y la producción inventiva al manipular varios objetos con significados diferentes a los reales, permite que el niño se adapte al entorno que lo rodea al crear nuevos ambientes y espacios de juegos. (Carazco Garces & Cuichán Rodríguez, 2021)

El juego ha permitido al docente tener una comunicación adecuada donde permite allegarse más a los estudiantes y les permite compartir su felicidad o tristeza, también le permite conocer el entorno que está relacionado el estudiante. también ayuda a fortalecer lazos entre estudiantes ya que por medio de estas actividades se conoce lo que les gusta o disgusta, sus sueños, anhelos, cultura entre otros.

### **Como se aplica el juego en la educación**

El juego desde ámbito educativo puede ser utilizado con múltiples objetivos, tales como: potenciar capacidades y habilidades, activar la creatividad, posibilitar la solución de situaciones problemáticas, promover las relaciones sociales, despertar actitudes solidarias, de cooperación y de respeto, reconocer el otro, estimular la autoestima y el protagonismo, crear climas de libertad entre otros. (Olmedo Santacruz, 2021)

En el sistema educativo el juego se ha utilizado como herramienta pedagógica para la enseñanza ya que permite que los estudiantes tengan un mejor resultado y aprendan de una manera más creativa y dinámica. El docente utiliza

diversas actividades que ayudan a reforzar conocimientos y a la vez permite evaluar la capacidad de cada estudiante, mediante los juegos se ha obtenido una educación de calidad y calidez para los estudiantes.

### **Como se puede garantizar el derecho al juego**

El derecho al juego que tienen los menores se encuentra recogido en el artículo 31 de la Convención de los Derechos sobre el Niño. Mientras que, el derecho a no ser objeto de ningún tipo de violencia se recoge en el artículo 19 de la misma Convención. El derecho al juego en los menores da lugar a una gran cantidad de beneficios como pueden ser una buena salud, una educación adecuada o la adquisición de valores importantes como la generosidad o el trabajo en equipo. (Pérez, 2019).

Los niños tienen derecho al juego y por ende derecho a expresarse ya que eso les ayuda a demostrar sus sentimientos, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje es una herramienta fundamental, porque permite que el estudiante vaya relacionando los aprendizajes y genere nuevos conocimientos, también le ayuda en la creatividad, a fomentar reglas y fortalecer los valores, en la formación personal, y permitiéndoles ser más interactivos con su entorno.



## ACTIVIDAD 1

### TEMA. LEER CUENTOS



#### **Objetivo:**

*Ilustración 1. Cuentos Infantiles. Arias Andrés. obtenido de. <https://www.calameo.com/books/000791700b22ab6c0c587>*

Fortalecer al desarrollo de la creatividad, memoria y la expresión mediante la lectura

#### **Materiales**

- Cuentos
- Fábula
- Historietas

**Edad de los niños.** 6 años

**Beneficiarios.** Los niños

**Tiempo.** 25 minutos

#### **Descripción de la actividad**

- 1.- Animamos a que los niños lean cuentos, o fábulas dependiendo su preferencia.
- 2.- Partimos de la descripción de la imagen.
- 3.- Con la dinamina “La pelota colorida” realizamos la lectura aleatoriamente con los estudiantes.
- 4.- El docente va controlando la pronunciación y tiempo de la lectura.
- 5.- Mediante esta actividad todos participan y se divierten mientras van mejoran la lectura.
- 6.- Para reforzar resumimos la lectura e imitamos sonidos y personajes que encontramos en nuestro cuento.
- 7.- Al finalizar la actividad jugamos a cambiar el final de los cuentos y compartimos con nuestros amigos.



Esta actividad ayuda en la parte reflexiva en los estudiantes, le permite desarrollar su imaginación reflexión, también ayuda a conocer nuevas palabras. Y a que el estudiante sea más participativo ya que va perdiendo el temor a equivocarse y poder expresarse en público, también despierta la parte creativa y a perder la vergüenza de imitar o representar personajes de los cuentos.

### **Evaluación**

<b>PREGUNTA</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>INICIADA</b>	<b>ADQUIRIDA</b>
<b>El niño desarrolla su imaginación y su creatividad</b>			

## ACTIVIDAD 2

### TEMA. DIBUJAR Y PINTAR



*Ilustración 2. Clases de dibujo y pintura para niños. Agustín Gancedo. Obtenido de: <https://agustingancedo.com/clases-de-pintura-y-dibujo-para-ninas-y-ninos/>*

#### **Objetivo:**

Motivar al desarrollo de la motricidad fina y la escritura, aumenta la creatividad y la autoconfianza en los estudiantes.

#### **Materiales**

- Hojas
- Colores
- Crayones
- Pintura

**Edad de los niños.** 6 años

**Beneficiarios.** Los niños

**Tiempo.** 25 minutos

#### **Descripción de la actividad:**

- 1.- Empezamos con una dinámica “sueños y anhelos” donde nos permitirá despertar la creatividad y la imaginación de los estudiantes.
- 2.- En base la dinámica repartimos una hoja a cada estudiante para la elaboración de los dibujos esto dependerá de los gustos, sueños, anhelos de cada uno de los estudiantes.
- 3.- Con la dinámica “El barco se hunde”, entregamos a los niños colores, crayones o pinturas, para colorear.
- 4.- Entre todos revisamos los dibujos y procedemos a compartir el significado de

nuestros dibujos.

5.- En la actividad con los dibujos de los estudiantes creamos nuestra historia y compartimos entre todos.

6.- Para finalizar la actividad creamos un mural donde se exponen todos los dibujos y procedemos a decorar nuestro mural de sueños.

La creatividad ayuda a tener nuevas ideas a poder expresarse con fluidez e interpretar de mejor manera los conocimientos. También es un factor que ayuda a buscar soluciones a los problemas presentados en la vida viaria. El colorear ayuda a reconocer los colores y despertar la imaginación.

#### **Evaluación**

<b>PREGUNTA</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>INICIADA</b>	<b>ADQUIRIDA</b>
<b>El niño desarrolla por medio del dibujo su autoconfianza</b>			

## ACTIVIDAD 3

### TEMA: DADO DE LAS HISTORIAS



Ilustración 3. Peque-pasatiempos. Lourdes Benito. Obtenido de:  
<https://pequepasatiempos.blogspot.com/2014/03/elaboracion-de-los-dados-cuenta-cuentos.html?spref=pi>

#### **Objetivo:**

Fortalecer la memoria, el compañerismo y la imaginación mediante la creación de cuentos en base de imágenes.

#### **Materiales**

- Cartón
- Imágenes
- Goma
- Tijera
- Papel brillante
- Fomix escarchado

**Edad de los niños.** 6 años

**Beneficiarios.** Los niños

**Tiempo.** De 15 a 25 minutos

#### **Descripción de la actividad:**

Para realizar la actividad

- 1.- Presentamos el dado a los estudiantes y reconocemos las imágenes de cada lado del dado.
- 2.- Procedemos a explicar y dar indicaciones para empezar la actividad con la clase.
- 3.- Realizamos una dinámica “El barco se hunde” donde nos permita formar grupos de 6 estudiantes y nos permita trabajar de manera dinámica.
- 4.- En base a esta actividad a cada grupo de estudiantes se les entrega un dado.

5.- con la dinámica “Congelados” empezamos lanzando el dado y empezamos con la actividad de crear la historia o cuentos.

6.- Mediante va avanzando la actividad los estudiantes deben ir aumentando la historia dependiendo su imaginación y creatividad, también les permite compartir emociones y sentimientos.

7.- Al finalizar la actividad compartimos cada cuento y procedemos a cambiar el final de los cuentos, de esta manera nos permitirá conocer la imaginación de cada uno de los niños.

La actividad lúdica ayuda a desarrollar la memoria y tener la habilidad de crear cuentos o historias por medio de imágenes, también ayuda al compañerismo a respetar las ideas de los demás y respetar el turno del juego. Este juego consta en lanzar el dado y con las imágenes ir creando la historia.

### **Evaluación**

<b>PREGUNTA</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>INICIADA</b>	<b>ADQUIRIDA</b>
<b>El niño puede trabajar en equipo</b>			

## ACTIVIDAD 4

### TEMA: PUZLES



*Ilustración 4. Desarrollo de habilidades del pensamiento. Judith López. Obtenido de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/525584218985903405/>*

#### **Objetivo:**

Desarrollar la visión y el análisis al momento de construir o armarlo.

#### **Materiales**

- Piezas de puzzle

**Edad de los niños.** 6 años

**Beneficiarios.** Los niños

**Tiempo.** 25 minutos

#### **Descripción de la actividad:**

**En esta actividad dependerá si el docente requiere trabajar de manera grupal o individual con los estudiantes.**

- 1.- Formamos grupos de 3 estudiantes y presentamos las imágenes.
- 2.- Partimos de la descripción de la imagen entre todos.
- 3.- Entregamos las piezas a los niños y empezamos a cortar, mientras descubren su imagen de rompecabezas.
- 4.- Permitimos que los estudiantes vayan creando las piezas de puzzle y descubran las imágenes.
- 5.- Fomentamos el trabajo en equipo y que despierten la creatividad en los estudiantes.
- 6.- Para finalizar esta actividad lúdica pedimos a los niños presentar su rompecabezas y que nos cuente su experiencia al desarrollar dicha actividad.

Ayuda en el niño a la concentración, a la observación, este tipo de actividades lo pueden trabajar de manera individual o en grupo y dependerá de nivel de dificultad de esta actividad. También fortalece el trabajo colaborativo, la tolerancia y la imaginación. Los rompecabezas permiten que la mente de los niños se expanda, ofrece en ellos la oportunidad de pensar y razonar.

### **Evaluación**

<b>PREGUNTA</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>INICIADA</b>	<b>ADQUIRIDA</b>
<b>El niño desarrolla su concentración y observación.</b>			



## ACTIVIDAD 5

### TEMA: JUEGOS DE PALABRAS

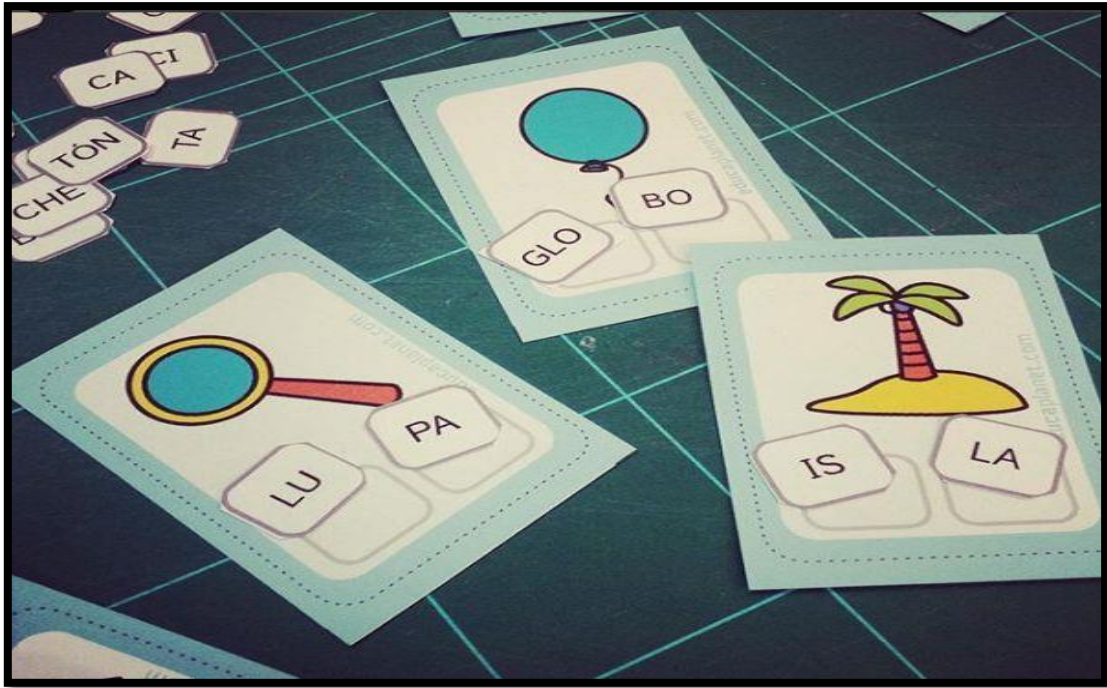


Ilustración 5. Tarjetas de Palabras. Educaplanet. Obtenido de:  
<https://www.pinterest.com/pin/732820170595279953/>

#### **Objetivo:**

Fortalecer el aprendizaje y reconocer nuevas palabras

#### **Materiales**

- Fichas de dibujos
- Fichas de palabras

**Edad de los niños.** 6 años

**Beneficiarios.** Los niños

**Tiempo.** 25 minutos

#### **Descripción de la actividad:**

- 1.- En esta actividad trabajamos con todo el curso a la vez.
- 2.- En la caja mágica encontramos las fichas para los estudiantes.
- 3.- Cada estudiante pasara a tomar fichas de las palabras.
- 3.- Pedimos a los niños formar una palabra que les guste.
- 4.- Presentamos a la clase nuestra palabra y jugamos a crear un cuento mágico.
- 5.- Buscamos el significado y con los compañeritos aprendemos jugando.
- 6.- Para finalizar y reforzar la actividad con todas las palabras formadas creamos una historia donde interpretamos sonidos y formas.

Esta actividad ayuda a los estudiantes a tener nuevos conocimientos de una manera divertida ya que por medio de fichas pueden ir aprendiendo nuevas palabras u objeto. El juego de palabras ayuda a los niños a identificar cada palabra con su significada. Ayuda a la correcta lectura y escritura. Esta actividad puede adaptarse



al nivel de conocimiento y edades de cada uno de los estudiantes.

### **Evaluación**

<b>PREGUNTA</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>INICIADA</b>	<b>ADQUIRIDA</b>
<b>El niño desarrolla por medio del del juego la concentración</b>			

# CAPÍTULO III

## MARCO METODOLÓGICO

### 3. Metodología de la investigación

El trabajo de la investigación estuvo enfocado en una metodología cualitativa y se desarrolló en la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” con los niños de segundo grado de Educación Básica, donde se evidenció la falta de creatividad en los niños, mediante lo encontrado con la aplicación de las técnicas e instrumentos, durante este proceso se pudo obtener resultados efectivos que garanticen en el beneficio de la investigación.

#### 3.1. Enfoque de la investigación

La presente investigación se realizó con un enfoque cualitativo, porque trata de un estudio de carácter educativo, en el área de conocimiento de ciencias de la educación y se configura como estudio humanístico, donde se utilizó la recolección e interpretación de datos, con la ficha de observación y la entrevista que ayudaron a demostrar resultados que permitieron entender, analizar y comprender de una manera concreta el problema de estudio.

Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo porque es subjetiva y se basa en la observación del fenómeno de estudio, que se dio con los niños de segundo grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”, se caracterizó por la obtención de datos, que nos permitió generar un conocimiento completo del problema de investigación.

Cabe mencionar que, el estudio se fundamentó en un enfoque cualitativo ya que se cumplió con los pasos requeridos, empezando desde la identificación del problema que es la falta de creatividad en los niños, estos datos recolectados a través de los instrumentos como la ficha de observación que consta de 10 ítems, que ayudó a obtener la información concreta de lo que sucede en la realidad.

#### 3.2. Diseño de la investigación

Este proyecto de investigación tiene un diseño de tipo no experimental porque se realizó sin la manipulación de ninguna de las variables; ya que la investigadora se basa en la observación de comportamientos, actitudes, y las situaciones que se generen dentro del fenómeno. Por ende, en la investigación no se realizó ningún cambio en las variables ya que se mostró tal y como se da en el contexto natural y posteriormente se procedió a analizarlos e interpretarlos.

Este estudio de la implementación de estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad de los niños de segundo grado de educación básica se dio inicio por una problemática encontrada por parte de la investigadora, donde se utilizó métodos cualitativos, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, de esta manera poder dar un análisis concreto a la investigación y que esta sea más eficiente y

verídica.

### **3.3. Tipo de investigación**

#### **3.3.1. Por el alcance**

**Descriptiva.** Esta es una investigación descriptiva porque tiene como finalidad definir, clasificar, catalogar o caracterizar el objeto de estudio, también busca registrar los hechos observados con la finalidad de desarrollar un estudio en posibles soluciones a todas las interrogantes que se presenta en la institución donde se va a desarrollar el proceso de investigación. En este caso se evidenció la falta de creatividad en los niños de segundo año de educación básica, donde se describió y represento tal cual se presenta el fenómeno en la realidad.

**Explicativa.** La presente investigación es explicativa porque se pudo explicar los beneficios de las estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo creativo en los niños y sobre todo fue posible analizar las causas para esta problemática, gracias a los datos obtenidos mediante los IRD se pudo encontrar los factores causantes, cómo podemos mejorar y ayudar a los niños en la creatividad.

#### **3.3.2. Por el objetivo**

##### **3.3.2.1. Básica**

Esta investigación es básica porque permitió analizar el comportamiento de las variables y buscó el conocimiento de la realidad de los fenómenos de la naturaleza en este caso las estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”, en el cual permitió recabar información sobre los hechos y acciones ocurridas sobre el tema investigativo. En este estudio nos ayudó a ampliar la información y la comprensión del objeto de estudio.

#### **3.3.3. Por el lugar**

Los tipos de investigación son de campo y bibliográfica:

##### **3.3.3.1. De Campo**

La presente investigación es de campo por que se realizó en el lugar de los hechos, donde se presentó el acontecimiento del problema, por lo tanto, donde se aplicó el proyecto de investigación en este caso a los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”, en el cual se observó la problemática y se logró tener la aprobación tanto de las autoridades como de los padres de familia para realizar el trabajo investigativo.

##### **3.3.3.2. Bibliográfica**

En este estudio se apoyó en la búsqueda y recopilación de información en diferentes fuentes confiables como libros, artículos científicos, revistas, páginas web, y tesis con esto se pudo interpretar, analizar y valorizar la información para el desarrollo del proyecto. Cabe recalcar que la información debe corresponder a las variables con la finalidad de generar más importancia e interés en la investigación.

### **3.3.4. Por el tiempo**

#### **3.3.4.1. Transversal**

Este tipo de investigación es transversal ya que se realizó en un determinado tiempo en este caso el periodo académico 2022-2023, en la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”. En este estudio, es apropiado porque el investigador se centró en observar y analizar el evento de las diversas variables. Por lo tanto, es estudio transversal ya que permitió analizar e interpretar los datos obtenidos para posteriormente generar conclusiones de la investigación.

### **3.4.Unidad de análisis**

La población es el conjunto de objetos o personas de los que se desea realizar una investigación o estudio, a continuación, se detallara la población para nuestra investigación.

#### **3.4.1. Población**

El presente trabajo de investigación tiene una población determinada, correspondiente a todos los estudiantes que conforman el segundo año de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” del cantón Riobamba en el año lectivo 2022- 2023. En este caso son 20 estudiantes y de 2 docentes pertenecientes a dicha institución educativa.

**Tabla 1**

*Tamaño de la población*

<b>Extracto</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes	20	100%
Docentes	2	100%
Total	22	100%

*Nota: Unidad Educativa “Simón Rodríguez”*

*Elaborado por: Fanny Alexandra Villanueva López*

#### **3.4.2. Muestra**

Mediante la tabla podemos observar se aplicará el instrumento de observación y se realizará a los 20 estudiantes de segundo grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” estudiantes pertenecientes a segundo año de educación básica y a 2 docentes seleccionados, a conveniencia del investigador no fue necesario aplicar fórmulas para calcular la muestra.

### **3.5. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos**

La técnica e instrumento que se utilizará en la presente investigación es:

#### **3.5.1. Técnica: Entrevista**

Dentro de una investigación cualitativa la entrevista es una técnica de gran utilidad ya que nos ayuda a obtener información verídica por medio del dialogo, el investigador debe fomentar preguntas precisas y concretas para así conseguir información necesaria para la investigación. Esta técnica ayudara a adquirir todos los objetivos planteados en la variable de estudio, generando mejorar en el desarrollo creativo de los niños y la importancia de su aprendizaje.

#### **3.5.2. Instrumento: Guía de la entrevista**

En la guía de preguntas de la entrevista estas deben ser puntuales y concretas que ayuden a recopilar información clara y especifica que ayuden en el desarrollo de la investigación. La guía consta de 7 preguntas que se realizó a los docentes de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” para obtener información sobre las estrategias lúdicas en el desarrollo de la creatividad del niño y la importancia y beneficios de esta.

#### **3.5.3. Técnica: Observación**

La técnica utilizada corresponde la observación que esta dirigía a los niños de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” que nos permitió tener la información necesaria para la investigación respectiva.

#### **3.5.4. Instrumento: Ficha de Observación**

Para esta investigación se utilizó la ficha de observación como instrumento, para medir indicadores, el cual corresponde a una serie de preguntas relacionados con la variable de la creatividad, que permiten identificar el desarrollo creativo del niño de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”, el cual se busca tener resultados verídicos referente al problema de investigación.

### **3.6. Técnicas para procesamiento- análisis e interpretación de datos**

Para la presente investigación se representó los datos obtenidos mediante los instrumentos aplicados, en pasteles donde se detallan la problemática del desarrollo creativo de los niños de segundo año de educación básica, donde se utiliza estrategias lúdicas para fortalecer o ayudar en el desarrollo creativo.

- Diseño, elaboración y aplicación de los instrumentos.
- Revisión y aprobación por parte del tutor.

- Aplicación de los instrumentos.
- Registro de una base de datos.
- Codificación de la información donde se realizó un primer ordenamiento de sus indicadores con sus respectivas categorías y objetivos.
- Tabulación y representación gráfica de los resultados.
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos.
- Conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4. Resultados y discusión.

##### 4.1. Resultados de los datos recogidos de la ENTREVISTA—sobre la variable independiente: Estrategias Lúdicas.

Por medio de la entrevista realizada a los docentes de segundo año de educación básica se pudo evidenciar que las estrategias lúdicas son de suma importancia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ya que garantizan y mejoran la educación de cada uno de los estudiantes.

**Objetivo:** Conocer si los docentes de segundo grado de educación utilizan estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños.

#### Entrevista N° 1

##### Docente 1

##### 1. ¿Por qué es importante fomentar la creatividad en la educación?

Es una destreza muy importante para el rendimiento académico, la vida laboral, el desarrollo personal y el bienestar de los niños, el fomentar la creatividad en los niños sirve para aprender, resolver problemas y afrontar el futuro al que ellos están expuestos.

##### 2. ¿De qué manera usted motiva la creatividad en los niños?

Buscar las mejores estrategias donde permita encontrar el talento y la imaginación de cada estudiante, les ayuda a que no tengan miedo a equivocarse ya que esto les permite aprender nuevos conocimientos, mediante la implementación de los diversos juegos en la enseñanza ayuda a que los niños puedan expresar sus emisiones, a desarrollar sus habilidades y destrezas, a dar valor a las nuevas ideas.

##### 3. ¿Cree usted que es importante utilizar estrategias lúdicas dentro de la educación?

Las actividades lúdicas conducen al niño no solo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades creadoras motrices y perceptivas que le dan oportunidad para que expresen lo que sientan y lo que piensen.

##### 4. ¿Usted está de acuerdo en utilizar actividades lúdicas con los alumnos?

Si porque se realizan juegos tradicionales, juegos de salón, juegos de mesa, existen diversas actividades artísticas y manuales que ellos pueden desarrollar en el cual se establece normas para fomentar y fortalecer los valores. Por otra parte su comportamiento es positivo y mejora el aprendizaje de los niños por que les motiva para aprender nuevos conocimientos.

##### 5. ¿De qué manera ayuda las estrategias lúdicas en la educación?

Las estrategias lúdicas en la educación nos ayudan a la integración con los estudiantes ayuda a liberar la energía y enriquece el desarrollo de los niños brindándoles

las mejores posibilidades de expresión y por medio de estas actividades permiten la comunicación y con el docente y estudiante.

**6. ¿Cree usted que existen dificultades al momento de implementar estrategias lúdicas en el aula?**

Existen casos donde el comportamiento de los estudiantes ya que no les gusta trabajar de manera cooperativa o no le gusta interactuar con sus compañeritos. Por otra parte, son los recursos ya que no se cuenta con las herramientas necesarias para trabajar con los estudiantes.

**7. ¿Usted está de acuerdo en utilizar actividades lúdicas en los niños y fomentar la creatividad para mejorar el aprendizaje?**

Si por que mediante el juego se aprende y esto se convierte en un factor básico para el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños, también motiva al niño a descubrir sus talentos ocultos, por esta razón el utilizar las estrategias adecuadas ayuda al niño en el desarrollo creativo y mejora el aprendizaje.

**Análisis e interpretación**

**Análisis e interpretación:**

La docente entrevistada considera que es fundamental desarrollar la creatividad en los niños porque ayuda a formar habilidades y destrezas y fortalece la autoestima en los estudiantes, de acuerdo con los criterios por parte del docente nos permitió conocer que la creatividad no solo ayuda en el ámbito académico sino es participe de la vida diaria de los niños. Además, nos permitió conocer que los niños de segundo grado de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” muestran un déficit en el desarrollo de la creatividad y por ende se realizó una guía de actividades para los niños de segundo grado.

Con respecto al implementar nuevas estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje, la maestra menciona que los niños tienen un comportamiento positivo ya que el jugar no solo les permite divertirse, sino que les permite aprender de una manera más rápida y creativa, ya que al implementar la guía “Jugando, Jugando aprendo” los niños fortalecen la interacción, el trabajo en equipo, los valores, y el respetar indicaciones.

Para finalizar la maestra menciona que, dentro de la escuela no cuentan con actividades o espacios adecuados que le permitan el desarrollo de la creatividad de los niños, por ende, se implementa estrategias lúdicas donde permitan mejorar las habilidades y destrezas de los estudiantes, de esta manera mejora el aprendizaje y la relación entre docente y estudiante.

**Entrevista N° 2**

**Docente 2**

**1. ¿Por qué es importante fomentar la creatividad en la educación?**

Porque la creatividad es una herramienta fundamental dentro del proceso de enseñanza ya que motiva al estudiante al desarrollo del pensamiento crítico y analítico, resolver problemas de la vida diaria, también ayuda a la interacción en la clase.

**2. ¿De qué manera usted motiva la creatividad en los niños?**

Buscar actividades que le permita al estudiante desarrollar sus habilidades y destrezas, donde les permita demostrar y compartir toda su imaginación y conocimiento



sin miedo, realizar juegos en el aprendizaje para reforzar el conocimiento, y fomentar el compañerismo, el trabajo en grupo, la imaginación y la creatividad, dando el valor a nuevas ideas.

### **3. ¿Es importante utilizar estrategias lúdicas en la educación?**

El uso de las estrategias lúdicas dentro del ámbito educativo es fundamental porque ayudan el desarrollo de los estudiantes, y estimulan a un mejor aprendizaje, también ayuda a reforzar las habilidades y destrezas de los estudiantes. Es primordial el uso de las estrategias ya que mediante las actividades se fomenta la confianza entre compañeros y docentes.

### **4. ¿Usted está de acuerdo en utilizar actividades lúdicas con los alumnos?**

El utilizar las estrategias lúdicas en la enseñanza mis estudiantes permiten que ellos vayan descubriendo nuevos conocimientos ya que existen actividades que refuerza los conocimientos, por otra parte, los estudiantes se divierten mientras aprender y esto permite que no pierdan la concentración o interés a nuevos temas de trabajo, dando como resultado un aprendizaje de calidad y calidez para cada uno de ellos.

### **5. ¿De qué manera ayuda las estrategias lúdicas en la educación?**

Las estrategias lúdicas muestran un factor positivo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje porque no solo les permite mejorar o reforzar el conocimiento, sino que permite la interacción y el compartir todo tipo de emisiones ya sea con sus compañeros o docentes. Mediante estas actividades nos permite conocer el ambiente en el que el niño se está desarrollando, la conexión con su familia y de cómo le brinda el beneficio en su aprendizaje.

### **6. ¿Cree usted que existen dificultades al momento de implementar estrategias lúdicas en el aula?**

Existen algunas dificultades debido al comportamiento de algunos estudiantes ya que les toman de una manera negativa, debido a que nos les gusta trabajar en equipo o interactuar entre todos. En otros casos por el miedo o la timidez de participar en frente de todos sus compañeros. Cabe recalcar que no existen ambientes adecuados para realizar algunas actividades con los estudiantes.

### **7. ¿Usted está de acuerdo en utilizar actividades lúdicas en los niños y fomentar la creatividad para mejorar el aprendizaje?**

El utilizar las estrategias lúdicas en mi enseñanza es primordial, pero no existen buenos medios para realizarlos ya que existen actividades que se deberían realizar en respectivos espacios y no se cuenta con el mismo. Estas actividades o juegos ayudan en el desarrollo de habilidades y destrezas, en el pensamiento crítico, analítico y sobre todo la confianza en sí mismo. Por esa razón si estoy de acuerdo en utilizar estrategias lúdicas para el desarrollo creativo de estudiantes.

## **Análisis e interpretación**

La docente entrevistada considera que el desarrollo de la creatividad en los niños es fundamental para su aprendizaje ya que les permite demostrar y compartir emociones y sentimientos, también les ayuda a la interacción en el aula clase. A su vez menciona

que la utilización de estrategias lúdicas para el desarrollar la creatividad en los niños es esencial ya que despierta la curiosidad por aprender nuevos conocimientos, y mejora sus pensamientos crítico y analítico al momento de realizar diferentes actividades.

La docente entrevistada ha manifestado que el utilizar actividades o juegos ayudan en el desarrollo personal y emocional de los estudiantes. El niño aprende mediante la interacción y se ha realizado actividades como: el rompecabezas, el dado de las historias, juego de letras, entre otras. Demostrando que la creatividad es una manera positiva de mejorar el aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

Para finalizar la maestra menciona que existen dificultades como el tiempo es un factor negativo ya que debe cumplir con la planificación establecida y por otra parte el comportamiento negativo de algunos estudiantes ya que desconocen la actividad o se les presenta dificultad para realizarla. Cabe recalcar que la docente trata de que su enseñanza sea adecuada y la mejor para cada uno de sus estudiantes.

#### **4.2.Resultados de los datos recogidos en la Ficha de Observación sobre la creatividad de los niños.**

Se presenta los resultados obtenidos de la variable dependiente sobre la creatividad de los niños en base a la aplicación de la ficha de observación la misma que fue aplicado a 20 estudiantes de educación básica elemental, los resultados de la aplicación de los instrumentos se muestran mediante tablas e interpretación.

**Tabla 2.** El niño se siente motivado al aprender.

<b>ETIQUETA</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Siempre	6	30%
Casi Siempre	12	60%
A Veces	2	10%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Nota: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Simón Rodríguez de Riobamba.*

*Fecha: 12-03-2023*

#### **Análisis**

Del total de 20 estudiantes, 6 de ellos que equivalen al 30% se pudo observar que se sienten motivados al aprender, por otra parte, encontramos 12 estudiantes que corresponden al 60% indican que casi siempre se encuentran motivados al aprender, 2 estudiantes que equivalen al 10% se observó que a veces se sienten motivados al aprender y por último encontramos un 0% equivalente a nunca.

#### **Interpretación:**

Mediante el instrumento aplicado a los estudiantes de segundo año de educación básica se observó que existen un porcentaje alto de estudiantes que se sienten motivados en aprender, esto sea por los materiales e instrumentos que el docente utiliza para la impartición de su clase, por otra parte existe un bajo caso de estuantes que se encuentran motivados por aprender, por ende el docente busca realizar actividades donde les llame la atención a los estudiantes y puedan mejorar su atención y conocimiento en nuevos temas de aprendizaje.

**Tabla 3.** Le gusta al niño los materiales utilizados por el docente.

ETIQUETA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Siempre	16	80%
Casi Siempre	3	15%
A Veces	1	5%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	20	100%

*Nota: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Simón Rodríguez de Riobamba*

**Fecha:** 12-03-2023

### **Análisis**

Del total de 20 estudiantes, 16 de ellos que equivalen al 80% se interesa o le gusta los materiales utilizados por el docente, por otra parte, encontramos 3 estudiantes que corresponden al 15 % indican que casi siempre les gusta el material implementado por parte del profesor, a 1 estudiantes que equivalen al 0,05 % se observó que a veces les interesa el material utilizado en las clases, por último, encontramos el 0% que es equivalente a nunca.

### **Interpretación:**

Mediante el instrumento de la ficha de observación aplicado a los estudiantes de segundo año de educación básica se pudo evidenciar que a la mayor parte de estudiantes les llama la atención los materiales o herramientas utilizados por parte del docente para impartir su clase, cabe mencionar que encontramos un grado de pocos estudiantes donde no siempre aceptan de una manera positiva los materiales implementados para la clase.

**Tabla 4.** Con que frecuencia el niño participa en clase.

ETIQUETA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Siempre	1	5%
Casi Siempre	7	35%
A Veces	11	55%
Nunca	1	5%
<b>TOTAL</b>	20	100%

*Nota: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Simón Rodríguez de Riobamba.*

**Fecha:** 12-03-2023

### **Análisis**

De un total de 20 estudiantes, 1 de ellos que equivalen al 0.5% se pudo observar que con poca frecuencia lo estudiantes participan en la clase, por otra parte, encontramos 7 estudiantes que corresponden al 35% indican que casi siempre el estudiante participa en

la clase, 11 estudiantes que equivalen al 55% se observó que a veces participan en el aula clase, por último, encontramos un 1estudiante que es equivalente al 0.5% que no participa en el aula clase.

**Interpretación:**

Mediante el instrumento aplicado a los estudiantes de segundo año de educación básica se observó que existen un porcentaje de estudiantes que no participan en el aula clase, ya que no tienen facilidad de expresión o se sienten un poco tímidos al expresarse en el curso, ya que el participar también le ayuda a la adquisición de nuevos conocimientos o mejorar el conocimiento ya adquirido anterior mente.

**Tabla 5.** El niño es creativo al momento de realizar sus tareas.

ETIQUETA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Siempre	1	5%
Casi Siempre	2	10%
A Veces	16	80%
Nunca	1	5%
<b>TOTAL</b>	20	100%

*Nota: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Simón Rodríguez de Riobamba*

**Fecha:** 12-03-2023

**Análisis**

De un total de 20 estudiantes, 1 de ellos que equivalen al 0.5% se pudo observar el estudiante es creativo al momento de realizar sus tareas. 2 estudiantes que corresponden al 10% indican que casi siempre los estudiantes son creativos al momento de realizar las tareas, 16 estudiantes que equivalen al 80% se observó que son muy poco creativos al realizar las tares, por último, encontramos un 1estudiante que es equivalente al 0.5% que no es creativo al momento de realizar las tareas.

**Interpretación:**

Mediante el instrumento aplicado a los estudiantes de segundo año de educación básica se observó que existen un porcentaje alto de estudiantes que no tienen la facilidad de ser creativos al momento de realizar tareas, ya que no cuentan con la motivación ya sea por parte de los docentes y padres de familia. Cabe recalcar que este problema se presentó debido a la pandemia ya que los estudiantes no realizaban las tareas o eran realizadas por los padres de familia.

**Tabla 6.** El niño tiene facilidad de expresarse.

ETIQUETA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Siempre	4	20%
Casi Siempre	4	20%
A Veces	12	60%

Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	20	100%

*Nota: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Simón Rodríguez de Riobamba.*

**Fecha:** 12-03-2023

**Análisis**

De un total de 20 estudiantes, 4 de ellos que equivalen al 20% se pudo observar que los estudiantes siempre tienen facilidad para expresarse, 4 estudiantes que corresponden al 20% indican que casi siempre los estudiantes tienen facilidad de expresarse en clase, 12 estudiantes que equivalen al 60% se observó que a veces tienen facilidad de expresarse en clase, y encontramos 0% que es equivalente a nunca.

**Interpretación:**

Mediante la aplicación del instrumento se pudo notar que la mayor parte de estudiantes no tienen facilidad de expresarse por ese motivo es considerable realizar actividades creativas y dinámicas donde ayuden al estudiante a ser más participativo y puedan perder el temor por expresarse. Por otro lado, las diversas actividades ayudan a que puedan mejorar la interacción en el ámbito educativo y social ya que ayuda a interactuar en su entorno y relacionarse de mejor manera volviéndolos seguros de sí mismos.

**Tabla 7.** El niño tiene facilidad para desarrollar sus tareas.

ETIQUETA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Siempre	8	40%
Casi Siempre	5	25%
A Veces	7	35%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	20	100%

*Nota: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Simón Rodríguez de Riobamba*

**Fecha:** 12-03-2023

**Análisis**

De un total de 20 estudiantes, 8 de ellos que equivalen al 40% se pudo observar que los estudiantes tienen facilidad para desarrollar sus tareas. 5 estudiantes que corresponden al 25% indican que casi siempre tienen facilidad para realizar las tareas, 7 estudiantes que equivalen al 35% se observó que casi siempre tiene facilidad al momento de realizar sus tareas, por último, no encontramos estudiantes que tengan dificultad para desarrollar las tareas y es correspondiente a 0%,

**Interpretación:**

Mediante el instrumento aplicado a los estudiantes de segundo año de educación básica se observó que cada uno de los estudiantes encuentran la facilidad de resolver las tareas y que se pueden desenvolver de una manera positiva al momento de demostrar lo aprendido, por otro lado, encontramos un porcentaje muy bajo de estudiante que raras veces encuentran dificultad al momento de desenvolverse en las tareas. Cabe recalcar que no se encontró estudiantes que no realizan tareas. Por esa razón es recomendable que la

docente utilice diferentes técnicas o estrategias para impartir los conocimientos y no queden espacios o dudas en el aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

**Tabla 8.** El niño muestra interés en actividades desconocidas.

<b>ETIQUETA</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Siempre	6	30%
Casi Siempre	12	60%
A Veces	2	10%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Nota: Estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Simón Rodríguez de Riobamba.*

**Fecha:** 12-03-2023

#### **Análisis**

De un total de 20 estudiantes, 6 de ellos que equivalen al 30% se pudo observar el estudiante muestran interés en aprender nuevos conocimientos. 12 estudiantes que corresponden al 60% nos indica que casi siempre los estudiantes muestran interés en aprender nuevos conocimientos, 2 estudiantes que equivalen al 10% a veces muestran interés por aprender nuevos temas de clase, encontramos 0% que no se encuentra estudiantes que se distraigan o no muestren atención por un tema nuevo.

#### **Interpretación:**

Mediante el instrumento aplicado a los estudiantes de segundo año de educación básica se observó que existen un porcentaje medio donde los estudiantes muestran interés por nuevos temas o nuevos conocimientos, esto se debe a los materiales y herramientas que son utilizados por parte del docente para la impartición de sus clases, también se debe a que utiliza estrategias divertidas donde el estudiante no se distrae o pierde el interés por aprender, por esa razón es recomendable utilizar actividades recreativas para los niños ya que se puede enseñar por medio de juegos y así tener una educación más significativa y sobre todo romper lo tradicional donde el docente tiene la última palabra y ellos sean los creadores de sus conocimientos.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Una vez desarrollado los diversos aportes científicos y técnicos obtenidos de trabajos similares o anteriores, realizado el análisis e interpretación de los datos e información obtenida a través de las técnicas e instrumentos de investigación se colectaron datos que dieron respuesta a los objetivos y al planteamiento del problema establecidos en la investigación.

#### **5.1. CONCLUSIONES**

##### **5.1.1. Conclusión general**

Por medio de la ejecución de la entrevista a los docentes, se pudo identificar que las estrategias lúdicas son una herramienta fundamental que ayuda al desarrollo de la creatividad en los niños de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”, y por ende incrementa el desarrollo de las habilidades. Es importante mencionar que por el motivo del confinamiento la educación pasó a manera virtual donde los estudiantes se distraían de manera rápida y no realizaban sus tareas adecuadamente.

##### **5.1.1. Conclusiones específicas**

- Se ha identificado que las estrategias lúdicas aplicadas en el sistema educativo son de gran beneficio ya que permiten el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes, por ende, les ayuda en la creatividad donde ellos aprenden mediante la experimentación, la implementación de las estrategias por parte del docente le ayuda al estudiante a despertar el interés por aprender, interactuar, expresar y adquirir nuevos conocimientos.
- Se analizó que la creatividad en los niños es un factor importante ya que no solo les ayuda a desarrollarse en el sistema educativo sino en la vida diaria, cabe mencionar que los niños con mayor creatividad tienen mejor desenvolvimiento al expresarse, por ende, la creatividad es fundamental en la vida del ser humano porque le permite trabajar de mejor manera y mostrar mejores resultados de sus conocimientos, en el entorno que le rodea dentro del proceso de enseñanza aprendizaje les ayuda en el desarrollo de la imaginación, la memoria, el pensamiento crítico, trabajo en equipo y sobre todo en la interacción con los docentes y estudiantes.
- Se propone y se aplica la guía de actividades y juegos para los y las estudiantes con el fin de mejorar su aprendizaje, ya que esto refuerza el conocimiento de cada uno de ellos, también fomenta el compañerismo, el trabajo colaborativo y respetar las ideas de los demás, haciendo que adquieran nuevos aprendizajes y sean ellos quienes generan sus propios conocimientos por esta razón es importante implementar juegos en el sistema educativo.

#### **5.2.RECOMENDACIONES**

De acuerdo a la información recopilada y analizada se plantean recomendaciones que se enfocan en mejorar la educación en los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”

### **5.2.1. Recomendación general**

Mediante los resultados obtenidos es recomendable que dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, cada docente debe trabajar las estrategias lúdicas para que ayude al desarrollo de las habilidades y destrezas de cada uno de los estudiantes y mejorar su capacidad, por ende, el educador debe buscar el bienestar de los estudiantes, y no solo buscar con cumplir lo establecido en el currículo más no la calidad de educación que les brindan a los estudiantes.

#### **5.1.1. Recomendaciones específicas**

- A los docentes de la unidad educativa Simón Rodríguez se sugiere la aplicación de las estrategias lúdicas porque ayudan en el desarrollo de la creatividad de los niños, también fortalecen la enseñanza y mejoran el aprendizaje. Cabe mencionar que mejora las habilidades y destrezas de los estudiantes y con esto el desempeño académico de cada uno de ellos.
- Por parte del DECE fomentar actividades que ayuden en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, donde les permita compartir sus emociones y conocimientos, esto ayuda a fortalecer seguridad en sí mismo y tener mejor participación dentro de la institución. Este tipo de actividades ayuda a desarrollar el pensamiento crítico, reflexivo y analítico, también fomenta el compañerismo, el trabajo en equipo, motivándolos a ser más imaginativos y creativos en el desarrollo de su conocimiento.
- La aplicación de mi guía jugando, jugando aprendo, dentro de la unidad educativa Simón Rodríguez y se dé énfasis en aplicar con cada uno de los estudiantes ya que les permite mejorar el aprendizaje y despertar en ellos la curiosidad por aprender, el desarrollar actividades y materiales lúdicos como juegos, videos, maquetas, entre otros, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ayudan a reforzar los temas impartidos clase, por esa razón recomiendo a los docentes utilizar mi guía como herramienta de aprendizaje donde permitan al estudiante sentirse motivado por aprender y mejora sus conocimientos.



## BIBLIOGRAFÍA

- Acosta Pasmíño, E. I. (2018). *LA CREATIVIDAD*. Obtenido de Repositorio. uti.edu.ec: <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/885/1/Trabajo%20de%20Titulaci%C3%B3n%20Erika%20Acosta.pdf>
- Alonso Arija , N. (Junio de 2021). *El juego*. Obtenido de uvadoc: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Benavides Bailon , J., & Candela Borja, Y. M. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *SciELO Analytics*, 90-98.
- Campos Guillermo. (2022). *La creatividad*. Obtenido de Uvadoc.uva.es: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/52858/Tesis1987-220420.pdf?sequence=>
- Carazco Garcés, A. L., & Cuichán Rodríguez, E. M. (Octubre de 2021). *El juego como comunicación*. Obtenido de Repositorio ug: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/57048/2/TESIS%20%20FINAL.docx.pdf>
- Coello Angulo, G. I. (Febrero de 2018). *ESTRATEGIAS LÚDICAS*. Obtenido de Repositorio.ug.edu.ec: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/29157/1/BFILO-PD-LP1-19-002.pdf>
- Cruz García , M. F. (2019). *Estrategias Lúdicas* . Obtenido de repositorio.unjfsc.edu.pe: <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/3614/TESIS-ESTRATEGIAS-MAYRA-OK%20%282%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Galeano Gómez , N. L., Gómez Galeano, D. M., & Vanegas Torres, M. D. (26 de Marzo de 2020). *Fases de la creatividad*. Obtenido de Repositorio unan: <https://repositorio.unan.edu.ni/13166/1/20102.pdf>
- González Vázquez, M. E., & Rodríguez Cobos, F. B. (MAYO de 2018). *IMPORTANCIA DE LA ESTRATEGIAS LÚDICAS*. Obtenido de repositorio.unemi.edu.ec: <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf#:~:text=Las%20estrategias%20l%C3%9ADICAS%20son%20instrumentos%20que%20potencian>
- Guallamín , G., & Mosquera , K. (7 de Agosto de 2020). *Importancia de la creatividad*. Obtenido de Resositorio espe: <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/24844/1/T-ESPE-044543.pdf>
- Guinea Huamán, K. M. (2019). *La creatividad en los estudiantes de instituciones educativas del nivel secundario*. Obtenido de Repositorio uncp: [https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/5253/T010-70125071\\_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/5253/T010-70125071_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Medina Sánchez, N., Velázquez Tejada , M., Alhuay Quispe , J., & Aguirre Chávez, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto en la educación complementaria . *Revista Iberoamericana sobre Calidad y Cambio en Educación*, 153-181.
- Olmedo Santacruz, A. V. (2021). *El juego en la educación*. Obtenido de Repositorio usta: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/35287/>
- Peña Zapata, J. U. (2018). *Creatividad*. Obtenido de repositorio.une.edu.pe: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/2690/TESIS%20Creatividad%20y%20%20habilidades%20sociales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, I. (Junio de 2019). *derecho al juego*. Obtenido de Repositorio Comillas: <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/29664/DE%20CARLOS%20PEIREZ,%20IGNACIO%20TFG.pdf>
- Rodríguez Arias , F. H. (Agosto de 2016). *estrategias ludicas y el desarrollo de la inteligencia* . Obtenido de dspace.uce.edu.ec: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/7368/1/T-UCE-0010-1099.pdf#:~:text=Las%20estrategias%20l%C3%9ADICAS%20como%20m%C3%A9todo%20pedag%C3%B3gico%20se%20convierte,decisiones%20y%20solidaridad%20entre%20los%20miembros%20del%20grupo>.

- Rubicela , W. (14 de NOVIEMBRE de 2018). *IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS*.  
Obtenido de instcamp.edu.: [https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14\\_70\\_80.pdf](https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf)
- Silva Inca , A. T., & Silva Inca , A. M. (2016). *Las estrategias lectoras para desarrollar la creatividad*.  
Obtenido de dspace.unach.edu.ec/: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1719/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BASICA-000019.pdf>
- Torres Forero, L. M. (13 de JUNIO de 2019). *LUDICA*. Obtenido de REPOSITORY. UNIMILITAR:  
<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/31929/TorresForeroLuisaMaria%202019.pdf?sequence=1>
- Vera Castro, J. S. (2018). *La creatividad en el niño*. Obtenido de dspace.ups.edu.ec:  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>
- Westreicher, G. (06 de Agosto de 2020). *Estrategia*. Obtenido de ECONOMIPEDIA:  
<https://economipedia.com/definiciones/estrategia.html>

# ANEXOS

## Anexo 1. Ficha de observación: Creatividad

### FICHA DE OBSERVACIÓN



Universidad Nacional De Chimborazo  
Facultad De Ciencias De La Educación Humanas Y Tecnologías Carrera De  
Educación Básica

Nombre del alumno \_\_\_\_\_  
Fecha \_\_\_\_\_  
Unidad Educativa \_\_\_\_\_

### FICHA DE OBSERVACIÓN

ÍTEMS	SIEMPRE	CASI	A	NUNCA
		SIEMPRE	VECES	
El niño se siente motivado al aprender.				
Le gusta los materiales utilizados por el docente.				
Con que frecuencia el niño participa en clases.				
El niño es creativo al momento de realizar las tareas.				
El niño tiene facilidad de expresarse.				
El niño tiene libertad para desarrollar sus tareas.				
El niño muestra interés en actividades desconocidas.				

## Anexo 2. Guía de entrevista docente.

### ENTREVISTA



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Objetivo:** Conocer si los docentes de segundo grado de educación utilizan estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños.

1. ¿Por qué es importante fomentar la creatividad en la educación?
2. ¿De qué manera usted motiva la creatividad en los niños?
3. ¿Es importante utilizar estrategias lúdicas en la educación?
4. ¿Usted está de acuerdo en utilizar actividades lúdicas con los alumnos?
5. ¿De qué manera ayuda las estrategias lúdicas en la educación?
6. ¿Cree usted que existen dificultades al momento de implementar estrategias lúdicas en el aula?
7. ¿Usted está de acuerdo en utilizar actividades lúdicas en los niños para fomentar la creatividad y mejorar el aprendizaje?

**Anexo 3.** Guía de actividades: Leer cuentos



*Leer cuentos con los Niños*



**Anexo 4.** Guía de actividades: Dado de las historias.



*Juego del dado*



*Contamos Historias*

**Anexo 5.** Guía de actividades: Dibujar y Pintar.



*Dibujamos para la creatividad*



*Dibujamos y pintamos*



**Anexo 6.** Guía de actividades: Juego de Letras.



*Aprendemos con el Juego de letras*



*Unimos letras y formamos palabras*



**Anexo 7.** Guía de actividades: Puzzele



*Armamos el puzzele*



*Desarrollo de la imaginación*

**Anexo 8. Entrevista al Docente**



*Entrevista al Docente*



*Entrevista al Docente*