



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Básica

TEMA:

Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de las estudiantes de octavo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

AUTORA: CHANGO CHIPANTIZA VERÓNICA PAULINA

TUTOR: DR. M.s.C. GUILLERMO CASTRO

AMBATO- ECUADOR

2011

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

CERTIFICA:

Yo, M.s.C. Guillermo Castro Jácome con cédula de identidad N° 180045958-6 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de las estudiantes de octavo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”, desarrollado por la egresada Srta. Chango Chipantiza Verónica Paulina, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 01 de Junio del 2011

.....
Dr. M.s.C. Guillermo Castro Jácome
C.C. 180045958-6
TUTOR
TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

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

Chango Chipantiza Verónica Paulina

C.C. 150077523-2

AUTORA

Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:

La comisión de estudio y calificación del informe del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de las estudiantes de octavo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”, presentada por la Srta. Chango Chipantiza Verónica Paulina, egresada de la carrera de promoción Septiembre 2010- Febrero 2011. Una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de..... en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

.....

Lcda. Mg. Noemy Gaviño O.

.....

Lcda. Mg. Wilma Gavilanes L.

DEDICATORIA

Con todo mi amor a mis padres Ángel y Enma artífices de mi vida, quienes supieron guiarme en mi formación personal y profesional, con su perseverante trabajo me formaron como un ente de bien, por su paciencia y por la motivación permanente que supieron brindarme en el transcurso de la presente investigación.

A Paulo una persona muy especial en mi vida, quien día a día con su apoyo y consejos supo darme fuerzas para no desmayar y salir triunfadora en la culminación de la presente tesis.

Por ustedes y para ustedes, por sus esfuerzos y sacrificios, por su apoyo y confianza, este mi trabajo.

Paulina

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por ser nuestro creador, amparo y fortaleza cuando más lo necesitamos y por hacer palpable su amor através de cada uno de los que nos rodea.

A la Universidad Técnica de Ambato, a la facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de manera especial a la carrera de Educación Básica, docentes, personal administrativo y de servicio.

Al Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”, en el desarrollo de la presente tesis.

Con estima y consideración, al Dr. M.s.C. Guillermo Castro, por su colaboración en la dirección del presente trabajo.

Paulina

ÍNDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN	II
AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN	III
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
ÍNDICE GENERAL	VII
ÍNDICE DE CUADROS	X
ÍNDICE DE GRAFICOS	XII
RESUMEN EJECUTIVO	XIV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
1.1. TEMA	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN	3
1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO	5
1.2.3. PROGNOSIS	7
1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	8
1.2.5. DELIMITACIÓN	8
1.2.6. INTERROGANTES	8
1.3. JUSTIFICACIÓN	9
1.4. OBJETIVOS	10
1.4.1. OBJETIVO GENERAL	10
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
CAPÍTULO II	12
MARCO TEÓRICO	12
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	12
2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	13
2.3. CATEGORIAS FUNDAMENTALES	14
2.3.1. ACTIVIDADES LÚDICAS	15

LA LÚDICA COMO EXPRESIÓN CULTURAL	16
2.3.2. CREATIVIDAD	26
2.4. HIPÓTESIS.....	34
2.5. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	35
CAPÍTULO III	36
METODOLOGÍA.....	36
3.1. ENFOQUE	36
3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	36
3.3. NIVEL O TIPO DE ESTUDIO.....	37
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	38
3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	39
3.5.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: ACTIVIDADES LÚDICAS.....	39
3.5.2. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: CREATIVIDAD.	40
3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	41
3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	41
CAPÍTULO IV.....	42
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	42
4.1. ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “MARÍA NATALIA VACA”	42
4.2. ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “MARÍA NATALIA VACA”	53
4.3. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	65
CAPÍTULO V.....	67
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	67
5.1. CONCLUSIONES.....	67
5.2. RECOMENDACIONES.....	68
CAPÍTULO VI.....	70
PROPUESTA.....	70
6.1. TÍTULO	70
6.2. ANTECEDENTES	70
6.3. JUSTIFICACIÓN.....	71
6.4. OBJETIVOS.....	72
6.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	72

6.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	72
6.5. FUNDAMENTACIÓN.....	73
6.5.1. MANUAL.....	73
6.5.2. LA CREATIVIDAD	76
6.6. METODOLOGÍA.....	79
6.7. EVALUACIÓN.....	81
6.8. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	81
MATERIAL REFERENCIAL	90
1. BIBLIOGRAFÍA	90
2. ANEXOS	91

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 3.1. POBLACIÓN	38
CUADRO 4.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE CLASES RECIBIDAS.....	42
CUADRO 4.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE MOTIVACIÓN DEL DOCENTE.....	43
CUADRO 4.3. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE ACTIVIDADES EN GRUPO	44
CUADRO 4.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS	45
CUADRO 4.5. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE MATERIAL DIDÁCTICO	46
CUADRO 4.6. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE TRABAJO EN EL AULA	47
CUADRO 4.7. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	48
CUADRO 4.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE CREATIVIDAD.....	49
CUADRO 4.9. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE CURIOSIDAD INTELECTUAL	50
CUADRO 4.10. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE JUEGOS.....	51
CUADRO 4.11. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE TRABAJO CON UN MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS.....	52
CUADRO 4.12. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE INCOMODIDAD EN CLASE.....	53
CUADRO 4.13. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE MOTIVACIÓN	54
CUADRO 4.14. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A DOCENTES ACTIVIDADES LÚDICAS GRUPALES.....	55
CUADRO 4.15. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DESARROLLO DE HABILIDADES.....	57

CUADRO 4.16. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL MATERIAL DIDÁCTICO	58
CUADRO 4.17. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL TRABAJO EN EL AULA	59
CUADRO 4.18. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	60
CUADRO 4.19. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A DOCENTES MANERA DE DESARROLLAR LA CREATIVIDAD	61
CUADRO 4.20. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE CURIOSIDAD INTELECTUAL	62
CUADRO 4.21. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A DOCENTES SOBRE EL JUEGO	63
CUADRO 4.22. ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADA A DOCENTES SOBRE EL MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS	64
CUADRO 4.23. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	65

ÍNDICE DE GRAFICOS

GRAFICO 1.1. ÁRBOL DE PROBLEMAS ANÁLISIS CRÍTICO.....	5
GRAFICO 2.1. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	14
GRÁFICO 4.1. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE CLASES RECIBIDAS.....	42
GRÁFICO 4.2. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE MOTIVACIÓN DEL DOCENTE	43
GRÁFICO 4.3. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE ACTIVIDADES EN GRUPO	44
GRÁFICO 4.4. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS	45
GRÁFICO 4.5. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE MATERIAL DIDÁCTICO	46
GRÁFICO 4.6. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE TRABAJO EN EL AULA.....	47
GRÁFICO 4.7. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	48
GRÁFICO 4.8. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE CREATIVIDAD.....	49
GRÁFICO 4.9. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE CURIOSIDAD INTELECTUAL	50
GRÁFICO 4.10. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE JUEGOS.....	51
GRÁFICO 4.11. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES PREGUNTA 11	52
GRÁFICO 4.12. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE INCOMODIDAD EN CLASE.....	54
GRÁFICO 4.13. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE MOTIVACIÓN	55
GRÁFICO 4.14. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES ACTIVIDADES LÚDICAS GRUPALES.....	56
GRÁFICO 4.15. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE DESARROLLO DE HABILIDADES	57

GRÁFICO 4.16. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL MATERIAL DIDÁCTICO	58
GRÁFICO 4.17. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL TRABAJO EN EL AULA.....	59
GRÁFICO 4.18. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	60
GRÁFICO 4.19. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE LA MANERA DE DESARROLLAR LA CREATIVIDAD	61
GRÁFICO 4.20. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE CURIOSIDAD INTELECTUAL	62
GRÁFICO 4.21. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES SOBRE EL JUEGO	63
GRÁFICO 4.22. ESTADÍSTICA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES SOBRE EL MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS.....	64

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

TEMA:

“Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de las estudiantes de octavo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

AUTORA: CHANGO CHIPANTIZA VERÓNICA PAULINA

TUTOR: Dr. M.s.C. GUILLERMO CASTRO JÁCOME

Resumen:

El presente trabajo de investigación plantea el siguiente problema, las causas del problema se define en el proceso de clases, en el aprendizaje de contenidos, el empleo de metodologías tradicionales, la falta de actualización del docente, el desconocimiento de metodologías para desarrollar actividades lúdicas, la dificultad que poseen los estudiantes al momento de realizar ejercicios de razonamiento, la inadecuada motivación, las clases improvisadas; dando como resultado el inadecuado desarrollo de destrezas y habilidades, estudiantes poco competitivos, aprendizaje memorístico, teóricos, mecánicos y sin creatividad.

Con la falta de actividades lúdicas en la institución solo se ha llegado a obtener estudiantes pasivos con aprendizajes erróneos, todo esto se da por la poca planificación que existe en los docentes para sus horas clase. El limitado desarrollo de la creatividad se debe a la falta de originalidad, a la escasa productividad, la poca curiosidad que existe en los educandos por investigar, logrando así poca fluidez en el pensamiento, deficiencia en la solución de

problemas escasa innovación en las tareas desarrolladas en la institución como las enviadas a la casa.

La gran mayoría de estudiantes tiene dificultad para razonar en las actividades lúdicas, puesto que no son motivados adecuadamente en el desarrollo de habilidades y competencias eficientemente por parte de sus docentes; los mismos que tiene que trabajar con énfasis en la adecuada planificación para las clases, en la producción y generación de ideas de los educandos, lo mismo que ayudará a mejorar la creatividad la producción de los talleres y el interés por las investigaciones.

INTRODUCCIÓN

La presente tesis se está realizando en el Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca” de la ciudad de Ambato, la misma que consta de los siguientes capítulos:

En el Capítulo I, encontramos el problema con el tema: Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de las estudiantes de octavo año de educación básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

En el Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”, se ha evidenciado la escasa aplicación de actividades lúdicas la cual está afectando en el desarrollo de la creatividad de los docentes, hoy se enfatiza en la necesidad de mejorar la calidad de la educación, mediante la preparación más adecuada de los estudiantes, ampliándoles el acceso al aprendizaje de la ciencia, la tecnología y los idiomas; siendo este un problema a resolver con la máxima atención de cada docente.

En el Capítulo II tenemos los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica, las categorías fundamentales que son: Actividades lúdicas y Creatividad, las mismas que tienen diversidad de fuentes de consulta; a la vez se ha planteado la hipótesis la cual se verificara con el análisis de las encuestas.

En el Capítulo III, localizamos el enfoque, la modalidad básica de la investigación, el nivel o tipo de estudio, la muestra que servirá como fuente de encuesta, el plan y procesamiento de datos y la operacionalización de las variables a investigarse.

En el Capítulo IV, obtenemos los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes y docentes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca” de igual manera encontramos la verificación de la hipótesis del tema planteado.

En el Capítulo V encontramos conclusiones y recomendaciones para los docentes y estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”, por lo cual

ha sido evidenciado que la mayor parte de docentes no planifica las clases con actividades lúdicas, lo mismo que causa distracción en los docentes, llegando a ocasionar clases monótonas y cansadas.

En el Capítulo VI, hallamos la propuesta para el tema planteado, la misma que servirá de fuente de consulta para los docentes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca” estará diseñada con todos los elementos para desarrollar las habilidades y destrezas en los docentes.

En las últimas páginas estará el material de referencia como la bibliografía, la misma que sirvió como apoyo para la culminación de la presente tesis y los anexos que son las encuestas aplicada tanto a los estudiantes como a los docentes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de las estudiantes de octavo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN

El Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca” ubicado en la parroquia Celiano Monge de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua, Av. Rumiñahui y Los Shyris, fue creado como colegio el 4 de septiembre de 1974; cuenta con una población estudiantil de 1.978 estudiantes, distribuidas en él: Ciclo Básico y Diversificado con las especialidades de Físico Matemático con auxiliaría en instalaciones eléctricas, Químico Biólogo con auxiliaría en primeros auxilios, Ciencias Sociales con auxiliaría en turismo, y Contador Bachiller en Ciencias de Comercio y Administración.

Cuenta con maestros especializados en las diferentes áreas, con laboratorios de química, biología, física, matemática, informática e idioma extranjero; con áreas verdes y patios de recreación; no podemos dejar de mencionar el Departamento de Orientación y Bienestar Social en el cual encontramos el distrito médico con las especialidades de odontología y medicina general, además dos orientadores vocacionales y una trabajadora social.

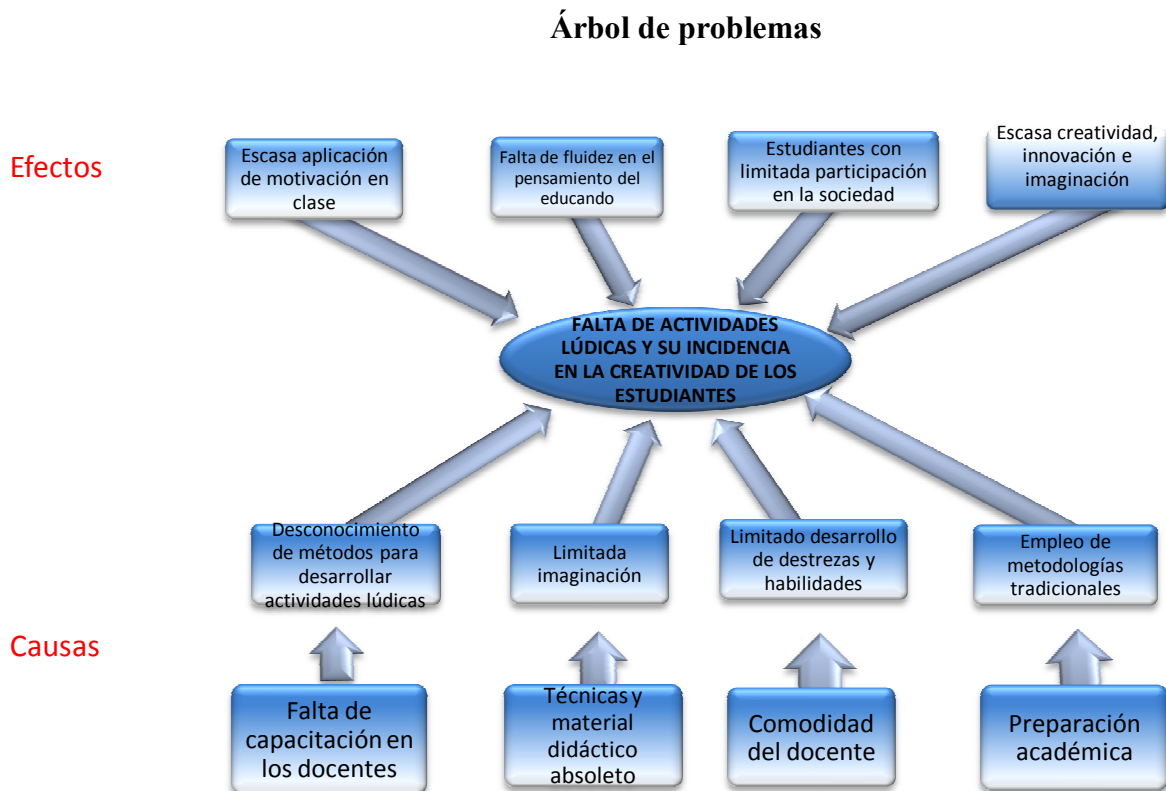
La institución cuenta con los servicios básicos la cual proporciona un beneficio para los estudiantes, además quienes llevan la dirección de la misma son personas idóneas, llenas de responsabilidad para buscar año tras año un crecimiento institucional a nivel nacional.

A más de sus fortalezas existen debilidades dentro de la institución, no cuenta con aulas amplias, iluminación, ventilación y mobiliario en óptimas condiciones para el trabajo de los estudiantes, puesto que existe una masificación estudiantil, haciendo así un dificultoso desenvolvimiento de los mismos en el trabajo de aula, además carece de baterías sanitarias y en cuanto se refiere a la alimentación el bar no abastece las necesidades de los docentes.

En dicho plantel existe un tema preocupante para mi persona que es la poca existencia de actividades lúdicas en las aulas, puesto que comienzan afectar a los educandos en el desarrollo de la creatividad y es por eso que me ha interesado dicha investigación para saber cómo está avanzando y produciéndose el verdadero problema.

1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO

Grafico 1.1. Árbol de problemas análisis crítico



Elaborado por: Paulina Chango

En el Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”, se ha evidenciado la escasa aplicación de actividades lúdicas la cual está afectando en el desarrollo de la creatividad de las docentes, hoy se enfatiza en la necesidad de mejorar la calidad de la educación, mediante la preparación más adecuada de los estudiantes, ampliándoles el acceso al aprendizaje de la ciencia, la tecnología y los idiomas.

No podemos dejar pasar por alto a los primeros responsables los cuales son los encargados de llevar al escolar al éxito o al fracaso, cada uno de ellos será el reflejo de lo que aprende.

La Educación Básica, la Educación Media y la Educación Superior, son elementos que limitan el desarrollo de la creatividad de los educandos, puesto que se siguen utilizando métodos, técnicas, estrategias e instrumentos obsoletos para enfrentar y resolver problemas actuales; hoy en día los docentes no son capaces de entender que si se siguen realizando las cosas como siempre lo han hecho están destinados al fracaso en el Proceso Enseñanza Aprendizaje. Existen diferentes maneras de ver al docente si sabe o desconoce los diferentes tipos de actividades lúdicas, la mejor alternativa de verificar su aplicación, es en el momento que dicta la clase la cual se verá reflejada en cada estudiante, hay que recordar que los juegos proporcionan al docente un mejor entendimiento, en la cual puede aplicar métodos, técnicas, modos para que el estudiante capte de mejor manera y no se complique el aprendizaje que está siendo procesado en su cerebro, de esta manera el educando se verá motivado y no perderá el interés de la clase.

Por tal razón en el octavo año de educación básica existe el poco interés de los estudiantes por aprender, puesto que los docentes no brindan la oportunidad de una formación e instrucción a través de los juegos educativos, por lo tanto no permiten desarrollar las destrezas de los educandos, no afianzan sus cualidades y limitan la participación en la sociedad. Las actividades lúdicas brindan al estudiante un sinnúmero de posibilidades para aplicar sus conocimientos y descubrir nuevos escenarios en el que se pueda sentir un entorno agradable y motivador para el aprendizaje. Los docentes de esta institución educativa deben ser más flexibles, creativos, innovadores e imaginarios, de esta manera podrán dar paso a estrategias educativas diferentes que mejoren el aprendizaje y el

rendimiento de los estudiantes que al momento son problema sin resolver, puesto que los planes y programas obsoletos unidos a su preparación académica tradicional no les permiten un cambio de actitud.

Mucha de las veces los docentes limitan a los estudiantes a realizar tal o cual actividad, que viene dada por una simple opinión o comodidad del docente, sin realizar un análisis de la situación real ni contar con los propios intereses y potencialidades del educando, convirtiéndolo en un estudiante receptivo y pasivo, que en el futuro tendrá ciertos problemas de razonamiento, creatividad y comprensión lógica, ya que los juegos aplicados en el aula le permiten desarrollar un aprendizaje vivencial y poner en la práctica cada una de las habilidades, afianzando una personalidad adecuada para la vida. No olvidemos que la motivación también es uno de los factores por que el estudiante pierde interés en aprender y es así como se puede presenciar el poco interés en educarse.

El juego es un elemento necesario que debe estar presente en las actividades diarias como medio de distracción y también como un recurso importante para un aprendizaje dinámico, creativo e integrador.

1.2.3. **PROGNOSIS**

Para la educación una de las tareas más apremiantes para mejorar, es la manera de responder en forma eficaz a las necesidades de la población estudiantil cada vez más diversa; evidentemente se hace necesaria una revisión e incremento de la eficiencia de la calidad educativa a la población, por tal razón si en el futuro se enfrenta al problema sobre la utilización de actividades lúdicas en el desarrollo de

la creatividad se logrará mejorar la calidad de la educación y se alcanzará el desarrollo potencial e integral de los educandos; caso contrario no se logrará niveles de excelencia competitiva en los estudiantes, y no se aprovecharán los recursos de manera óptima, limitando el desarrollo de las capacidades individuales del educando.

1.2.4. **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué manera incide la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de las estudiantes del octavo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”?

1.2.5. **DELIMITACIÓN**

La investigación se realizará en el Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua, en el octavo año de Educación Básica en el año lectivo 2010-2011. Las categorías conceptuales a investigarse son:

- Actividades lúdicas.
- Creatividad.

1.2.6. **INTERROGANTES**

- ¿Qué tipos de actividades lúdicas conoce usted?
- ¿Aplica las motivaciones necesarias en clase?

- ¿Le gusta trabajar con juegos en clase?
- ¿Qué sucederá con los estudiantes que tienen una mala aplicación de actividades lúdicas?
- ¿Las autoridades del plantel ayudan para que se actualicen los docentes?
- ¿Qué haría para mejorar la creatividad de los educandos?
- ¿Qué importancia tiene la actividad lúdica en el desarrollo integral del educando?

1.3. JUSTIFICACIÓN

Este problema afectado a la comunidad educativa y por ende es de interés, para la misma, ya que pretende dar una orientación para que los maestros desarrollen las actividades lúdicas en el aula con objetivos definidos no solo como un factor de distracción, sino como un aliado en el aprendizaje de nuevas habilidades cognitivas en el desarrollo de procesos mentales, y como medio de apoyo en la formación de la personalidad del estudiante. Tiene importancia para la comunidad educativa en especial para los docentes y estudiantes porque permitirá a los maestros darse cuenta que las actividades lúdicas deben ser incorporadas a su enseñanza diaria, puesto que es fundamental que la adaptación de los juegos deba pasar por un correcto análisis de las características en los alumnos para su categorización y su apropiada utilización.

Este trabajo será un impulso que llevará al cambio, a presentar una buena imagen del que hacer educativo con bases firmes, que den seguridad a una juventud rica en creatividad, innovación e imaginación; pero desconcertada por los fallos que encuentran en el docente al compartir sus conocimientos y por la poca o nada motivación de los mismos. Una vez iniciada mi investigación, creo que mi trabajo

es factible, ya que estoy consciente de poseer la suficiente capacidad pedagógica, científica y técnica como estudiante de Educación Básica, teniendo acceso directo a docentes que me ayudaran a revelar las habilidades del estudiante al emitir criterios para que puedan construir un aprendizaje significativo desarrollando la creatividad.

Las personas que saldrán beneficiadas con esta investigación serán los docentes que son el presente y futuro de la patria capaces de cambiar el mundo con las nuevas ideas y propuesta que puedan emitir cada uno de ellos, con un espíritu de competitividad, de superación, de respeto mutuo y de sentido de equipo.

1.4. **OBJETIVOS**

1.4.1. **OBJETIVO GENERAL**

Determinar cómo incide la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de las estudiantes de octavo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

1.4.2. **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar las clases de actividades lúdicas que utilizan los docentes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

- Seleccionar las actividades lúdicas más adecuadas para desarrollar la creatividad.
- Elaborar un manual sobre las actividades lúdicas orientado al desarrollo de la creatividad de las estudiantes de octavo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisada la bibliografía en la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, sobre el tema expuesto existen estudios realizados por el señor Enrique Bustillos Gáelas con el tema: Las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad en los alumnos del décimo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Luis A. Martínez de la ciudad de Ambato en el año lectivo 2003-2004; por lo tanto la presente tesis reviste de una importancia mayor ya que servirá de guía para la elaboración de la actual investigación.

Sobre esta temática se puede encontrar una amplia información científica en las bibliotecas de la ciudad de Ambato y en el internet, lo cual tienen un fácil acceso por lo que facilitaran mi trabajo de investigación.

El problema de estudio está ubicado en el área social y educativa, motivo por el cual acudiré a libros de sociología y educación que me servirán para aportar a la indagación.

La problemática que se aborda en esta investigación está latente en el diario convivir, ocasionando la desvalorización de la motivación en el ser humano. Por lo que es necesario asumir una actitud propositiva que rompa con la cadena tradicionalista de los docentes; a través de talleres de motivación y juegos que coadyuven a la práctica de habilidades y destrezas de los educandos, para de esta manera elevar la creatividad y mejorar la calidad de vida de las personas.

2.2. **FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

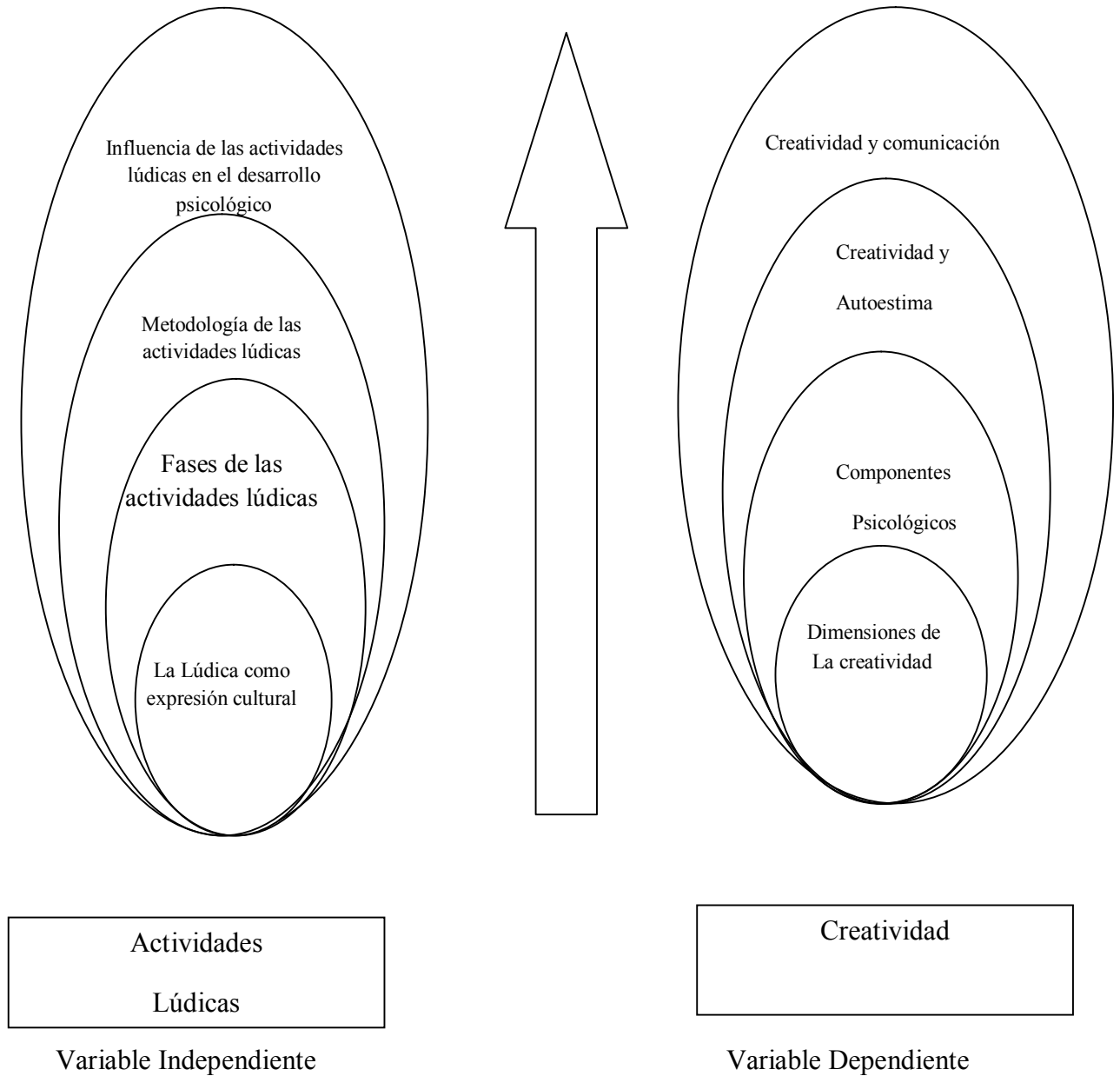
La presente investigación se fundamenta en el paradigma Crítico – Propositivo en cuanto la investigación no se detiene en contemplación pasiva de los fenómenos, sino que además plantea alternativas de solución construidas en clima de concordancia y pro actividad.

El método que esta investigación propone para el desarrollo de destrezas es básicamente el juego, ya que le permite al estudiante relacionarse con su medio e incorporar experiencias nuevas.

Además de considerarlo como el medio unificado que nos lleve a lograr un aprendizaje significativo; es importante tomar en cuenta los beneficios y la influencia que el juego ejerce en las diversas áreas del desarrollo integral del niño y adolescente.

2.3. CATEGORIAS FUNDAMENTALES

Gráfico 2.1. Categorías fundamentales



Elaborado por Paulina Chango

2.3.1. **ACTIVIDADES LÚDICAS**

CONCEPTO

YTURRALDE TAGLE, Ernesto,(www.google.com)investigador, conferencista y precursor como facilitador de procesos de Aprendizajes Significativos utilizando actividades lúdicas, comenta: "Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer."

JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto (Cerebro creativo y Lúdico, 2000) manifiesta que: "La lúdica es un concepto poroso, difícil de definir, pero se siente, se vive y se le reconoce en muchas de nuestras prácticas culturales. De esta forma la actividad conductista, como lo hacen la gran mayoría de profesores, no tienen

sentido para potenciar los cuadrantes lúdicos y del sentido del humor que se encuentran en el hemisferio derecho del cerebro humano”

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. El juego fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La lúdica está presente en la creación de una atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

LA LÚDICA COMO EXPRESIÓN CULTURAL

JIMENEZ VELEZ, Carlos (Expresión Cultural, 1997) en su obra nos manifiesta: “Lo lúdico en la edad adulta está asociado con el espectáculo como el fútbol, el baile, el amor, el humor, actividades de alta formalidad como los juegos de

competencia, es decir, una amplia gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento”

El juego y las actividades lúdicas están presentes en todas las etapas del desarrollo individual del ser humano, que se inicia a lo mejor en el vientre materno, continua luego en la interacción del bebé con su madre, los juegos con toda clase de materiales que el niño lo realiza en su infancia o niñez.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

FASES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos.

Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

PRINCIPIOS BÁSICOS QUE RIGEN LA ESTRUCTURACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

METODOLOGÍA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera

tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.

- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.
- Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

VENTAJAS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.

- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

LA INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOLÓGICO DE LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES

En la edad escolar, la regla es considerada como sagrada e intangible, de origen adulto y esencia externa, y toda modificación constituye una trasgresión. Este respeto unilateral va disminuyendo a finales de la etapa.

Por otra parte las relaciones infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de la actividad lúdica. En esta etapa escolar durante el juego, el niño entra en contacto natural con los demás niños y este desarrollo va incorporando nuevas formas de conductas, normas y reglas. De esta manera el niño va pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro. Esta asimilación de las normas condiciona un respeto y adaptación a la sociedad y una preparación de los argumentos que se dispondrán en su futuro, porque las normas sociales señalizan los comportamientos esperados en una sociedad o grupo dado y representan la exigencia a seguir un determinado patrón comportamental.

Con la actividad lúdica en la adolescencia se pueden lograr las condiciones para un mejor desarrollo de las capacidades educativas y prevenir las consecuencias que

podieran generar las diferencias entre las necesidades educativas de los educandos y las respuestas de los sistemas educativos; (adaptación inicial a la escuela, detección precoz de alumnos con necesidades educativas especiales, estimulación y procesos dirigidos a permitir a los alumnos afrontar con progresiva autonomía las exigencias de la actividad educativa).

VIGOSTKY, manifiesta “la zona de desarrollo próximo permite el incremento de la asimilación de los contenidos impartidos en los sistemas educativos y la inserción al medio social en sus múltiples alternativas del desempeño generacional y las relaciones interpersonales. Por lo que el juego potencia las relaciones de amistad que pueden servir como pautas para fomentar grupos de trabajo en las aulas que cedan a la incorporación y adecuación del contenido de estudio de las diferentes asignaturas”.

En el caso de los adolescentes el juego constituye un medio de diversificación para establecer y fomentar las relaciones interpersonales y de amistad, lo que permite representarse una forma más eficiente de interacción y participación en el grupo al cual accede a partir de sus valores, sentimientos y gustos.

MONTENEGRO y GUAJARDO, 1994 en la página web (www.monografias.com), manifiestan: “Se espera que el individuo alcance el status primario, que asuma una independencia que le permita expresarse personalmente y dirigirse hacia roles y metas de acuerdo con sus habilidades y posibilidades ambientales”

En el caso de los niños de edad escolar la amistad se define por la cooperación y ayuda recíprocas ya que los amigos se perciben como personas que se ayudan una

a otras para lograr objetivos comunes. A estas edades, los niños que más amigos tienen son aquellos que más ayudan, aprueban a los otros, prestan atención y cariño a sus compañeros y acceden con gusto a sus peticiones, mientras que los más rechazados son los que se niegan a colaborar, ignoran a los demás o los ridiculizan, acusan y amenazan. En este momento evolutivo, las amistades se entienden como relaciones más duraderas y menos frágiles que en la etapa anterior, debido a que se desarrollan con mutuos actos de ayuda y manifestaciones de buena voluntad que tienen lugar a lo largo del tiempo y se continúan desarrollando aún más en la etapa adolescente.

REMPLEIN y HURLOCK, 1980 en la página web (www.monografias.com) manifiestan: “El adolescente estructura las actitudes y pautas de comportamiento adecuadas para ocupar un lugar en el mundo de los adultos. Se produce la maduración social, puesto que el individuo logra incorporar las relaciones sociales y sus esquemas, comprendiendo de esta manera la importancia del orden, la autoridad y la ley. La relación con los otros es más sincera, y no se busca como un medio de referencia para conocerse a sí mismo, sino con un verdadero interés por su valor personal, incluyendo la ayuda y sacrificio si lo necesita”.

El adolescente se motiva a la acción solidaria, posibilitado por los nuevos sentimientos de altruismo, empatía y comprensión, lo que le provoca una gran satisfacción, y logra el anhelo de ser importante; estos afanes solidarios comúnmente se desarrollan en conjunto con otros jóvenes de ideas comunes, que son los movimientos juveniles dando lugar a las relaciones de amistad y sus valores intrínsecos. Las amistades cumplen en esta etapa variadas funciones, como el desarrollo de las habilidades sociales, como ayuda para enfrentar las crisis y los sentimientos comunes, ayuda a la definición de la autoestima y status, no por lo que dicen, sino por la posición del grupo al que pertenecen.

2.3.2. CREATIVIDAD

CONCEPTO

GARDIÉ, J (Modelo creativo, 1996) manifiesta “Una escuela creativa es aquella que en su funcionamiento propicia de manera deliberada el desarrollo potencial creativo de todos sus integrantes, en procura de altos niveles de calidad educativa y pertenencia social”

La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción. Creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación, experimentación y acción. La cinética es una disciplina que desarrolla métodos o conjuntos de estrategias cuyo propósito es desarrollar la creatividad y la productividad.

CARACTERÍSTICAS

MECHEN, Bellon, (Descubrir la creatividad, Ediciones Pirámide) manifiesta que: “No existe ningún estereotipo del individuo creador, si bien todos presentan ciertas similitudes”. Algunas de esas similitudes se indican a continuación:

- Manifiestan una gran curiosidad intelectual.
- Disciernen y observan de manera diferenciada.

- Tienen en sus mentes amplia información que pueden combinar, elegir y extrapolar para resolver problemas.
- Demuestran empatía hacia la gente y hacia las ideas divergentes.
- La mayoría puede ser introvertidos.
- No están pendientes de lo que los otros piensan sobre ellos y se hallan bastante liberados de restricciones e inhibiciones convencionales.
- No son conformistas en sus ideas, pero tampoco anticonformistas. Son más bien, auténticamente independientes.
- Poseen capacidad de análisis y síntesis.
- Poseen capacidad de redefinición, es decir para reacomodar ideas, conceptos, gente y cosas, para trasponer las funciones de los objetos y utilizarlas de maneras nuevas.

CONDICIONES

Las condiciones para estimular el desarrollo de la creatividad podrían ser las siguientes:

- Preparación - reflexión previa sobre la experiencia en torno al problema.
- Disposición de ánimo -la actitud mental y psíquica adecuada.
- Apertura -liberación de prejuicios o concepciones prefabricadas.
- Receptividad -cierto estado de conciencia, de receptividad.
- Entusiasmo -el goce de la creación.
- Estimulación -excitación mental y emocional.
- Concentración -crear y aprender constituyen las dos tareas más duras de la existencia humana.
- Expresión -desarrollo de la habilidad y arte para una óptima expresión de los pensamientos.

La práctica hace más fácil la expresión y la creatividad. Cada nuevo invento o trozo de creación se origina en alguna otra cosa. La creación consiste generalmente en trasladar los atributos de una cosa a otra. En otras palabras, le damos a la cosa con la que estamos trabajando, alguna nueva cualidad o característica o atributo hasta entonces aplicado a alguna otra cosa.

ESTRATEGIAS

PRIETO SANCHEZ, María Dolores, (La creatividad en el contexto escolar, Ediciones Pirámide) manifiesta: “Pida al alumno que haga una lista de todos los objetos utilitarios con los que puede entrar en contacto durante un período de 24 horas. Hágale seleccionar para una investigación ulterior aquellos artículos que presenten una considerable fricción (o problemas, dificultades, etc.) en términos de función o apariencia”.

Otra estrategia podría ser la siguiente:

- Pida al alumno que haga una lista de todos los posibles artículos utilitarios relacionados con áreas de trabajo, estudio, transporte, recreación, relajación, alimentación, agricultura, etc. Permítale hacer elaboraciones sobre los artículos o problemas más prometedores que haya encontrado.
- Plantee un problema de clase y busque cuantas alternativas sean posibles. Por ejemplo, ¿por qué cierto fabricante extendió las vacaciones pagas de sus empleados de una a dos semanas?

- Presente a la clase un objeto común, tal como una tapa de congelador plástica, y pida funciones alternativas para las que podría servir.
- Haga que los alumnos adivinen la finalidad de algún objeto a partir de un mínimo de claves verbales o gráficas. Por ejemplo, si el objeto conocido es una taza, dibuje en el pizarrón un asa incompleta, agregando parte tales como el resto del asa, o un lado, hasta que el estudiante adivine el artículo correcto.
- Permita que el alumno redefina o rediseñe artículos examinando las características del objeto. Para un calendario de pared representativo de las artes gráficas la lista de atributos generados por los alumnos podría incluir números, meses, tapa, horizontales, verticales, hojas, textura del papel, dispositivo para colgarlo, ilustraciones, poemas, leyendas, publicidad, descripciones, nombres de personajes, color, pliegues, fases de la luna, fechas importantes, tipografía, etc. Deberá prestar entonces particular atención a los distintos atributos en términos de mejoras o innovaciones.
- Haga que el alumno realice asociaciones entre ideas o artículos relativamente inconexos. Las asociaciones servirán como puntos de partida para desarrollar ideas para almacenar, unidades de funciones combinadas y otras relaciones que sugieran un perfeccionamiento permanente.
- Haga que los alumnos sugieran oral o gráficamente mejoras para un objeto de uso cotidiano.
- Aliente a los alumnos a ser receptivos a las ideas de otros. Hágales buscar instancias en que las ideas extravagantes hayan tenido mucho éxito.

DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD

En la página web (www.monografias.com) dice: “Desde el ámbito educativo, planteamos la necesaria interacción de las diferentes dimensiones que conforman el proceso de desarrollo humano orientado a la construcción y desarrollo del ser en sus semejantes, constituidas en un todo integral y dinámico, en el cual la creatividad como uno de los de mayor significación, actuaría además de su papel transformativo y productivo, como un factor cohesionante, dinamizador y proyectivo en la búsqueda de una sólida construcción humana y social. Estas dimensiones son:

- **Axiológica:**

Es esencial comprender los valores y las aspiraciones que motivaron al ser humano a crearlos, sin los cuales un objeto queda desvinculado de su contexto y no se le puede atribuir su verdadero significado. Lo tangible sólo se puede interpretar mediante lo intangible. Aquí se tiene en cuenta el conocimiento, la comprensión y la autonomía. Ser, saber y conocimiento.

- **Afectiva:**

Consagración e identificación.

- **Cognitiva:**

Funcionalidad, habilidad de pensamiento.

- **Laboral:**

Elaboración, producción y transformación.

- **Lúdica:**

Disfrute, posibilidad y juego.

- **Participativa:**

Dirección y participación. Alimentar la creatividad colectiva también significa hallar la forma de ayudar a que los estudiantes creen formas nuevas y mejores de convivir, estudiar y trabajar juntos.

Nuestra imaginación social y participativa en el aula no ha estado a la altura de nuestra imaginación científica y tecnológica.

- **Comunicativa:**

Controversia, diálogo, argumentación y comprensión.

- **Urbana:**

El entorno urbano está lleno de tensiones creativas dinámicas que surgen de la densidad demográfica y de la proximidad espacial. La creatividad también se manifiesta en la cultura de la vida cotidiana, en la variedad, diversidad y heterogeneidad de las instituciones, en las pautas de interacción y actividades destinadas a satisfacer los intereses sociales.

En el medio urbano, la mezcla de modos de vida y de trabajo, y formas de expresión tiene un gran potencial de creación e innovación, lo mismo que de conflicto. Por lo tanto, apoyar formas y expresiones nuevas, emergentes y experimentales es invertir en desarrollo humano, económico y social.

COMPONENTES PSICOLÓGICOS DE LA CREATIVIDAD

Motivacionales Volitivos.

- Voluntad.
- Persistente.
- Tenaz.
- Aspecto conductual.

Emocional Afectivo.

- Emocional.
- Asombro.
- Sentimientos.
- Valores, ético.

Intelectual.

- Pensamientos.
- Conocimientos.
- Ideas.
- Destrezas.
- Capacidades.
- Percepciones.
- Habilidades.

LA CREATIVIDAD CONSTRUYE LA AUTOESTIMA

BRIGG y PEAT (Visión integradora de la creatividad, 1983) en su obra manifiestan: “El orden y el caos están dinámica y misteriosamente interrelacionados; rompe con la idea según los cuales las teorías científicas que intentan explicar la realidad presenta una regularidad y una incertidumbre que refleja justamente el comportamiento de las persona”.

Este proceso de confirmación es el mensaje más importante que reciben los niños sobre el valor de su naturaleza básica. Los padres no dicen generalmente a sus hijos cosas como “tu naturaleza básica es muy valiosa e importante”. En lugar de ello, les proporcionan recursos creativos, aplauden las formas de expresión del niño, confirman su derecho a jugar y estimulan su individualidad de manera equilibrada, por supuesto, porque también deben adaptarse a las normas de la familia y de la sociedad. En otras palabras, la forma que los adultos tienen de confirmar la importancia de la naturaleza básica del niño es respaldando su tendencia a actuar de manera creativa

LA CREATIVIDAD AUMENTA LA CONCIENCIA

ESPRIU, Rosa (El niño y la creatividad, Ediciones Pirámide), dice; “Sentirse libre para expresarse, característica que estimula y es estimulada por el proceso creativo, es un requisito previo para el éxito en distintos campos. Los niños no establecen distinciones entre ellos mismos y sus emociones. Es como si lo que sienten fuera lo que son”.

La tendencia natural de los niños es a manifestar sus sentimientos directamente, sin censurarlos ni clasificarlos, especialmente si creen que no van a ser criticados o castigados. En un clima de seguridad, los niños pueden expresar sus sentimientos y ser ellos mismos.

LA CREATIVIDAD Y LA COMUNICACIÓN

GUILFORD, I (Creatividad y Educación, Ediciones Pirámide), manifiesta: “Existen algunas ventajas si se expresan los sentimientos directamente en la infancia. La principal es que los adultos que están educando al niño obtienen información que les ayudará a resolver sus necesidades.

Los niños a los que se les niega la posibilidad de expresarse aprenden a no decir a los adultos si se sienten mal confusos, nerviosos, frustrados o enfadados. Estos niños tienden a manifestar los sentimientos de forma directa e inadecuada, por ejemplo, robando, estropeando o rompiendo objetos”.

Expresar los sentimientos no significa ser violento. Decir que uno está enfadado es diferente a pegarse con alguien. Los niños a los que se enseña a suprimir ciertos sentimientos acaban generalmente restringiendo sus emociones. No solamente tienen problemas para controlar los así llamados sentimientos negativos, sino que también se vuelven insensibles a los positivos, como la alegría y el júbilo.

2.4. HIPÓTESIS

La aplicación de Actividades Lúdicas fortalecerá el desarrollo de la creatividad de las estudiantes del octavo año de educación básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

2.5. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente

Actividades Lúdicas (causa)

Variable Dependiente

Creatividad (efecto)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE

El presente proyecto de investigación se basa en el enfoque de carácter cualitativo por que el ser humano es sujeto y objeto de investigación considerándolos como seres diferentes con cualidades, virtudes así como debilidades y aplicaremos a una población reducida la investigación, además es de carácter interno porque está en contacto con los involucrados, no interesa la relación causa - efecto me interesa la interpretación de dicho problema, será comprobada mediante interrogantes o preguntas directrices que será evidenciada mediante las interpretación y sus resultados no serán generalizados ya que servirán únicamente al Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación por el objeto de estudio **esaplicada**, puesto que se utilizará el conocimiento científico que ya existe, ya que nos ayudará a interpretar, analizar y de esta manera se podrá solucionar el problema.

Por el lugar de estudio es una investigación **de campo** ya que se realizará en el lugar de los hechos que sucede el problema, lugar donde estaré en contacto con los involucrados siendo estos los estudiantes y docentes del octavo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”, quienes aportarán con su información para esta investigación.

Por la naturaleza esta investigación sirve para la **toma de decisiones** porque se compara el conocimiento científico con el problema y se plantea varias alternativas de solución.

3.3. NIVEL O TIPO DE ESTUDIO

Esta investigación arranca en el **nivel exploratorio** porque investigamos en el análisis crítico, puesto que se busca mejorar el Proceso Enseñanza Aprendizaje a través de una didáctica activa utilizando actividades Lúdicas, lo cual nos permite dar cuenta como está surgiendo el problema y que está pasando con esta problemática la cual está perjudicando al estudiante; y, finalmente llegaremos al **nivel descriptivo** con el fin de comparar, caracterizar y detallar los beneficios que otorga el proceso educativo, el desarrollo de destrezas a través de la práctica de las Actividades Lúdicas en el aula, el mismo que nos brindara una serie de datos importantes del problema y su progreso.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población a la que va dirigida el estudio está formado por estudiantes y docentes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca” mediante el siguiente cuadro:

Población	Frecuencia	%
Docentes	8	100%
Estudiantes	40	100%

Cuadro 3.1. Población

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

3.5.1. Operacionalización de la variable independiente: Actividades Lúdicas.

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	INDICES	ITEMS
Las actividades lúdicas constituyen una actitud positiva frente a la vida, facilitando el razonamiento, lo cual motiva adecuadamente e incrementa el desarrollo de habilidades y destrezas; haciendo desaparecer las clases improvisadas, el aprendizaje memorístico, alumnos pasivos, y desinterés en las clases, logrando actitudes alegres, de placer y satisfacción.	Razonamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Porcentaje de alumnos que poseen dificultad en razonar • Estudiantes con poco razonamiento en actividades lúdicas. 	La falta de actividades lúdicas dificulta el desarrollo del razonamiento.	¿El docente le motiva en clases aplicando actividades lúdicas?
	Desarrollo de habilidades y destrezas	<ul style="list-style-type: none"> • Número de estudiantes con limitado desarrollo de habilidades y destrezas. 	El docente tiene facilidad en el desarrollo de habilidades y destrezas en el aula.	¿El docente desarrolla habilidades y destrezas con actividades lúdicas?
	Clases improvisadas	<ul style="list-style-type: none"> • Clases no planificadas con actividades lúdicas 	Poco interés del docente en la planificación de clases	¿El docente le motiva en clases aplicando actividades lúdicas?

Elaborado por: Paulina Chango

3.5.2. Operacionalización de la variable dependiente: Creatividad.

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	INDICES	ITEMS
Creatividad es manejar información existente llena de originalidad, imaginación y productividad; añadida de curiosidad y motivación, lo cual permite apreciar lo nuevo, llenar de fluidez el pensamiento y solucionar eficientemente los problemas de escasa innovación.	Falta de originalidad Escasa productividad Fluidez de pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes que copian en contra de la creatividad. • Número de estudiantes que tienen poca imaginación. • Estudiantes con escasa producción en talleres de clase. • Porcentaje de estudiantes con escasa producción y creatividad. • Número de estudiantes con poca fluidez de pensamiento. • Estudiantes naturalistas de pensamiento y creatividad. 	<p>Los estudiantes copian frecuentemente a los compañeros evitando la creatividad.</p> <p>Los estudiantes tienen problemas al momento de producir o crear cosas nuevas.</p> <p>Los docentes tienen dudas al momento de desarrollar la fluidez y creatividad.</p>	<p>¿Las clases de los docentes te hacen original?</p> <p>¿Los temas de clases le manifiestan curiosidad intelectual y permite producir nuevas cosas?</p> <p>¿El material didáctico que utiliza el docente en el aula te permite expresar ideas con fluidez?</p>

Elaborado por: Paulina Chango

3.6. **PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

Con el propósito de recolectar información aplicaré encuestas anónimas a toda la población de estudiantes, quienes responderán el cuestionario que se presentara con preguntas y alternativas de respuesta; obteniendo resultados valederos que me ayudaran al desarrollo de esta investigación.

3.7. **PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

Es necesaria la revisión crítica de la información requerida, además se debe realizar la repetición de la recolección de la información en ciertos casos, con la misma se elabora la tabulación y la transformación de cuadros: esto se debe representar gráficamente y se concluye con el análisis e interpretación de los resultados.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “MARÍA NATALIA VACA”

1. ¿Las clases que recibe son cansadas o aburridas?

Cuadro 4.1. Análisis de resultados encuesta aplicada a estudiantes de clases recibidas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	25	62,50%
No	15	37,50%

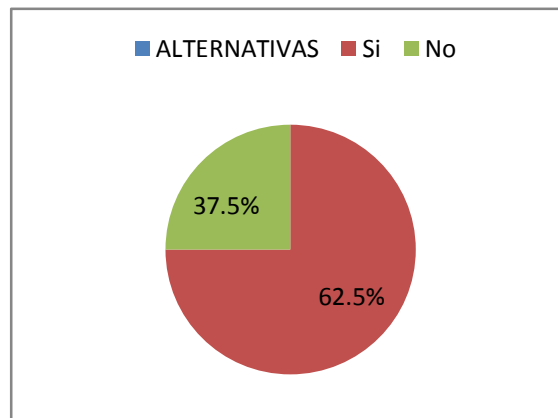


Gráfico 4.1. Estadística encuesta aplicada a estudiantes de clases recibidas

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados obtenidos en este ítem deducen que el 75% de estudiantes manifiestan que las clases siempre son cansadas y aburridas; el 25% dicen que las clases no son cansadas.

Esto figura que existe un numero grande de docentes que realizan sus clases sin motivación, llegando hacer tradicionalistas y logrando que los estudiantes al final de la hora clase se sientan cansados y pierdan el interés por las asignaturas; por tal razón es una influencia negativa en el aprendizaje de los dicentes.

2. ¿El docente le motiva en clases aplicando actividades lúdicas?

Cuadro 4.2. Análisis de resultados encuesta aplicada a estudiantes de motivación del docente

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Constantemente	3	7,5%
Rara vez	30	75,00%
Nunca	7	17,50%

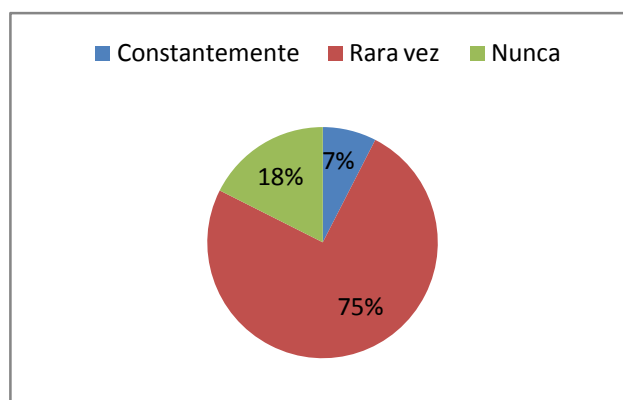


Gráfico 4.2. Estadística encuesta aplicada a estudiantes de motivación del docente

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior "María Natalia Vaca"

Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los efectos obtenidos en este ítem concluyen el 75% de estudiantes dicen que los docentes rara vez motivan las clases con actividades lúdicas; el 17.5% manifiesta que nunca motivan los docentes en clase y 7.5% dicen que constantemente realizan la motivación en clases con actividades lúdicas.

Lo que significa que los docentes no siempre realizan la motivación en clase con actividades lúdicas, lo cual no permite fomentar el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

3. ¿Qué sientes cuando el docente realiza en el aula actividades lúdicas en grupo?

Cuadro 4.3. Análisis de resultados encuesta aplicada a estudiantes de actividades en grupo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Interesante	8	20,0%
Aburrimiento	10	25,00%
Adaptación social	22	55,00%

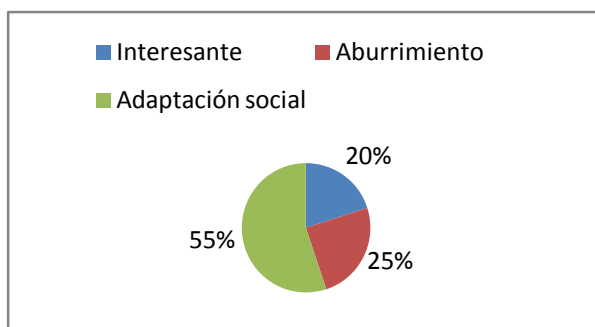


Gráfico 4.3. Estadística encuesta aplicada a estudiantes de actividades en grupo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior "María Natalia Vaca"

Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados obtenidos en este ítem finiquitan que cuando el docente realiza actividades lúdicas en grupo sienten adaptación social así lo manifiestan en un 55%; mientras que el 25% dice que siente aburrimiento y el 20% lo siente interesante.

Lo que representa que los estudiantes cuando el docente realiza actividades en grupo sienten la necesidad de interactuar socialmente con sus compañeros de clase, permitiendo la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.

4. ¿El docente desarrolla habilidades y destrezas con actividades lúdicas?

Cuadro 4.4. Análisis de resultados encuesta aplicada a estudiantes de desarrollo de habilidades y destrezas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	5	12,5%
Pocas veces	35	87,50%
Nunca	0	0,00%

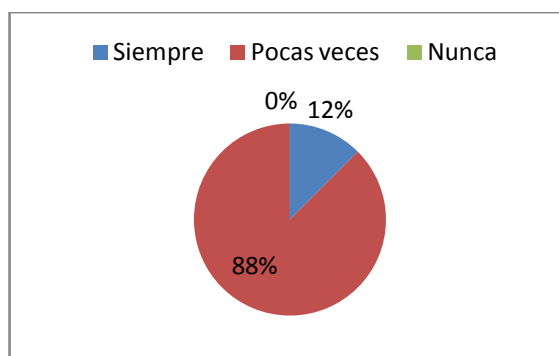


Gráfico 4.4. Estadística encuesta aplicada a estudiantes de desarrollo de habilidades y destrezas

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior "María Natalia Vaca"
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los efectos obtenidos en este ítem concluyen que el docente al realizar actividades lúdicas en clase pocas veces desarrolla habilidades y destrezas, lo manifiestan en un 88% y mientras que el 8% de estudiantes dice que siempre desarrolla habilidades y destrezas.

Lo que constituye que la mayor parte de docentes al realizar las actividades lúdicas desarrollan en los estudiantes sus potencialidades mejorando las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases; acelerando la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.

5. ¿El material didáctico que utiliza el docente en clases es?:

Cuadro 4.5. Análisis de resultados encuesta aplicada a estudiantes de material didáctico

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Tradicional	30	75%
Tecnológico	5	12%
Dinámico	5	13%

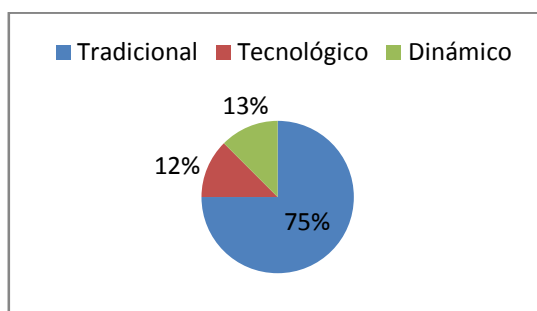


Gráfico 4.5. Estadística encuesta aplicada a estudiantes de material didáctico

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico "María Natalia Vaca"
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados obtenidos en este ítem deducen que el material que utiliza el docente para la hora clase es tradicional lo manifiestan en un 75%; el 12% dice que es material dinámico; mientras que el 13% dice que es notorio el material tecnológico.

Lo que establece que los docentes utilizan material didáctico tradicional para su hora clase haciendo de ella pasiva, poca interacción de conocimientos; por lo tanto no contribuyen a la asimilación de los juicios teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

6. ¿Consideras que el trabajo del docente en el aula es?:

Cuadro 4.6. Análisis de resultados encuesta aplicada a estudiantes de trabajo en el aula

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Excelente	5	12.5%
Muy bueno	5	12,5%
Bueno	5	12,5%
Regular	25	62.5%

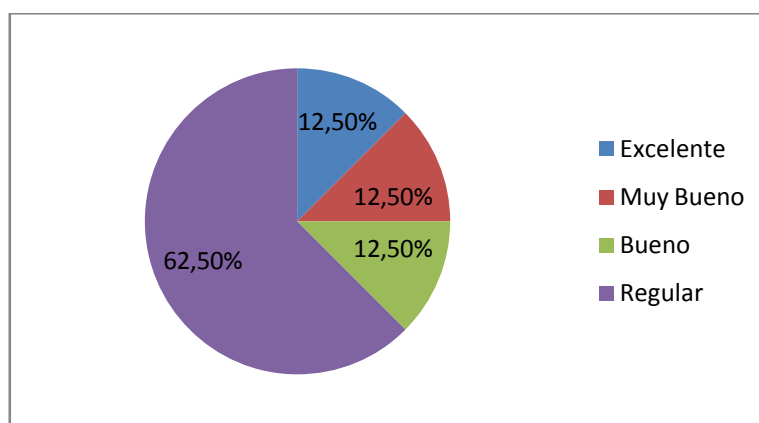


Gráfico 4.6. Estadística encuesta aplicada a estudiantes de trabajo en el aula

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico "María Natalia Vaca"
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los efectos obtenidos en este ítem concluyen que el trabajo de los docentes en clase es regular en un 62.5%; el 12.5% dice que las actividades en clase por el docente es excelente, muy bueno y bueno.

Lo que significa que el trabajo que realiza el docente en la hora clase es regular, generando un ambiente tradicionalista que no constituye a las actividades pedagógicas, dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes. Lo cual debe aumentar el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

7. ¿Las clases de los docentes te ayudan a desarrollar la creatividad?

Cuadro 4.7. Análisis de resultados encuesta aplicada a estudiantes de desarrollo de la creatividad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0%
Frecuentemente	15	37.5%
Nunca	25	62.5%

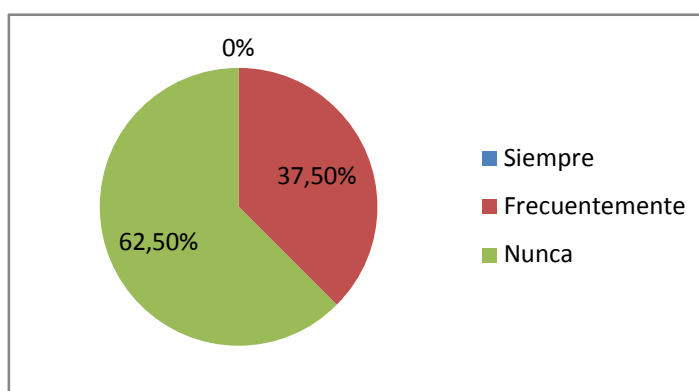


Gráfico 4.7. Estadística encuesta aplicada a estudiantes de desarrollo de la creatividad

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior "María Natalia Vaca"
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados obtenidos en este ítem deducen que las clases impartidas por los docentes frecuentemente ayudan a desarrollar la creatividad lo manifiestan un 37.5% de estudiantes; el 62.5% dice que nunca desarrollan la creatividad en clases.

Lo que figura que los docentes en clase en su mayor parte no utiliza imaginación, creatividad, aun menos innovación en los estudiantes siendo esto esencial para comprender los valores y las aspiraciones que motivaran al ser humano a crearlos, sin los cuales un objeto queda desvinculado de su contexto y no se le puede atribuir su verdadero significado.

8. ¿De qué manera desarrolla su creatividad?

Cuadro 4.8. Análisis de resultados encuesta aplicada a estudiantes de creatividad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Grupal	20	50%
Individual	15	37,5%
Talleres	5	12,5%

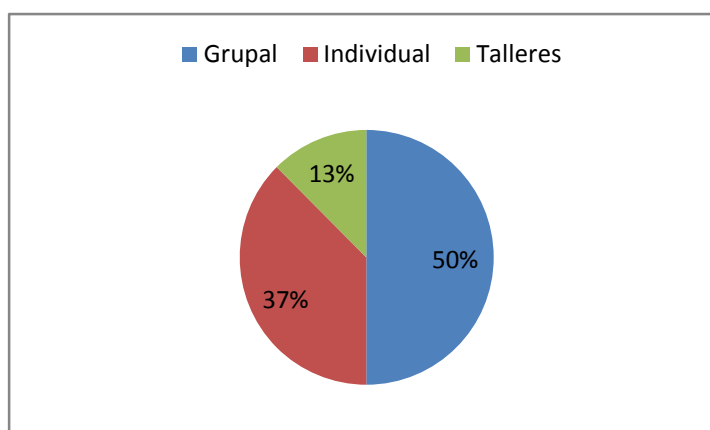


Gráfico 4.8. Estadística encuesta aplicada a estudiantes de creatividad

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRTEACIÓN

Los efectos obtenidos en este ítem concluyen que los estudiantes desarrollan su creatividad realizando talleres grupales, lo manifiestan un 50% de estudiantes; el 37% de estudiantes dicen que desarrollan la creatividad trabajando individualmente y mientras que el 13% dice que desarrollan la creatividad por medio de talleres.

Lo que representa que los alumnos desarrollan la creatividad trabajando grupalmente e interactuando con sus compañeros de clase; alimentar la creatividad colectiva también significa hallar la forma de ayudar a que los estudiantes creen formas nuevas y mejores de convivir, estudiar y trabajar juntos.

9. ¿Los temas de clase le manifiestan curiosidad intelectual?

Cuadro 4.9. Análisis de resultados encuesta aplicada a estudiantes de curiosidad intelectual

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0%
Aveces	10	25%
Nunca	30	75%

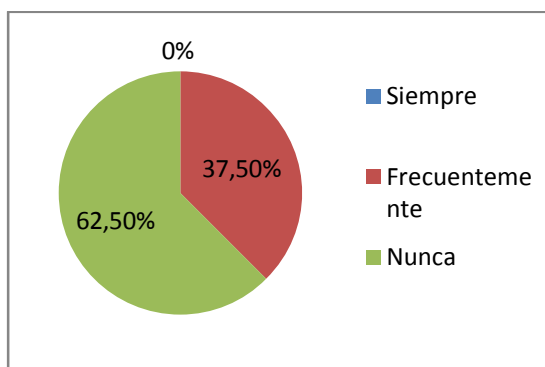


Gráfico 4.9. Estadística encuesta aplicada a estudiantes de curiosidad intelectual

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior "María Natalia Vaca"
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados obtenidos en este ítem deducen que los temas impartidos en clase nunca despiertan curiosidad intelectual en los estudiantes así lo manifiestan un 75%; el 25% dicen que a veces tienen curiosidad intelectual por las clases impartidas.

Lo que se manifiesta que cuando los docentes imparten las clases los estudiantes no sienten curiosidad, lo mismo que hace que no investiguen por ese tema quedando tan solo con los conocimientos que el docente ha explicado. El docente debe hacer que haga que el alumno realice asociaciones entre ideas o artículos relativamente inconexos. Las asociaciones servirán como puntos de partida para desarrollar ideas para almacenar, unidades de funciones combinadas y otras relaciones que sugieran un perfeccionamiento permanente.

10. ¿Escoja el juego que más le gustaría practicar en el colegio?

Cuadro 4.10. Análisis de resultados encuesta aplicada a estudiantes de juegos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Correr, saltar, deportes	15	38%
Pintar, modelar, recortes	20	50,0%
Cuentos, adivinanzas	5	12,5%

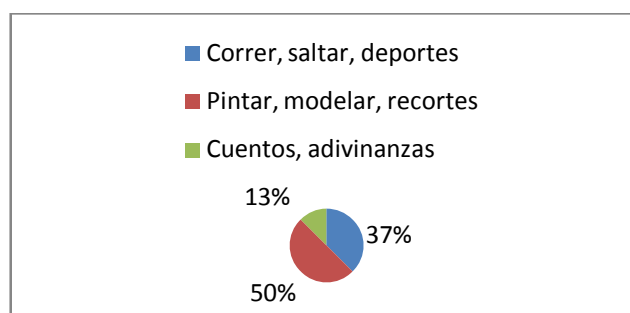


Gráfico 4.10. Estadística encuesta aplicada a estudiantes de juegos

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior "María Natalia Vaca"
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los efectos obtenidos en este ítem deducen que a los estudiantes les gusta pintar, modelar y recortar lo manifiestan un 50% de dicentes; el 37% dice que le gusta saltar, correr y los deportes en general, y, mientras que el 13% dice que experimenta los cuentos y adivinanzas.

Lo que constituye que la mayor parte de estudiantes tienen preferencia por el arte de pintar, modelar, entre otros; logrando así adquirir más conocimientos a través de estas actividades lúdicas, por lo que los docentes deben trabajar más en clases con este tipo de juegos. Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

11. ¿Le gustaría que los docentes trabajen con un manual de actividades lúdicas para ayudar a desarrollar su creatividad?

Cuadro 4.11. Análisis de resultados encuesta aplicada a estudiantes de trabajo con un manual de actividades lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	36	90%
No	4	10,0%

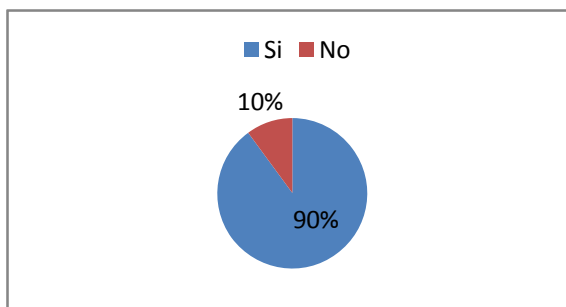


Gráfico 4.11. Estadística encuesta aplicada a estudiantes pregunta 11

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior "María Natalia Vaca"
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los frutos obtenidos en este ítem manifiestan que les gustaría que los docentes trabajen con un manual de actividades lúdicas en las clases, lo manifiestan un 90%; mientras que el 10% dice que no.

Lo que se interpreta que los docentes deben utilizar un manual de actividades lúdicas para realizar las diferentes actividades en la hora clase; los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones.

4.2. ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “MARÍA NATALIA VACA”

1. ¿Los estudiantes se incomodan fácilmente en su clase?

Cuadro 4.12. Análisis de resultados encuesta aplicada a docentes de incomodidad en clase

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0%
A veces	6	75%
Nunca	2	25,0%

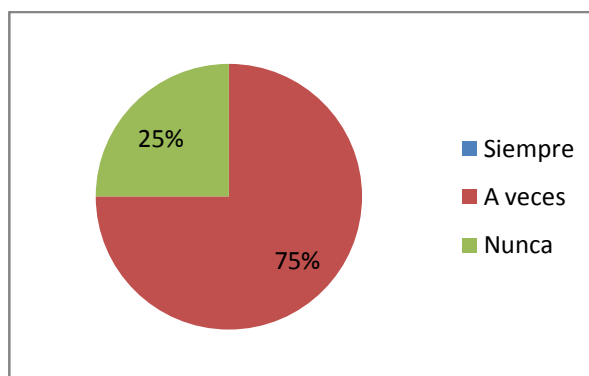


Gráfico 4.12. Estadística encuesta aplicada a docentes de incomodidad en clase

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados derivados en este ítem manifiestan que a veces los estudiantes se incomodan en la hora de clase, lo dicen un 75.0% de docentes; el 25% dice que siempre se incomodan en las clases impartidas por el docente.

Lo que figura que en las clases impartidas por los docentes pocas veces los estudiantes pierden la secuencia de la clase, incomodándose y sintiendo aburrimiento por tal materia, los docentes deben exigir la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas.

2. ¿Usted motiva al estudiante aplicando actividades lúdicas?

Cuadro 4.13. Análisis de resultados encuesta aplicada a docentes de motivación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Constantemente	0	0%
Rara vez	5	62,50%
Nunca	3	37.5%

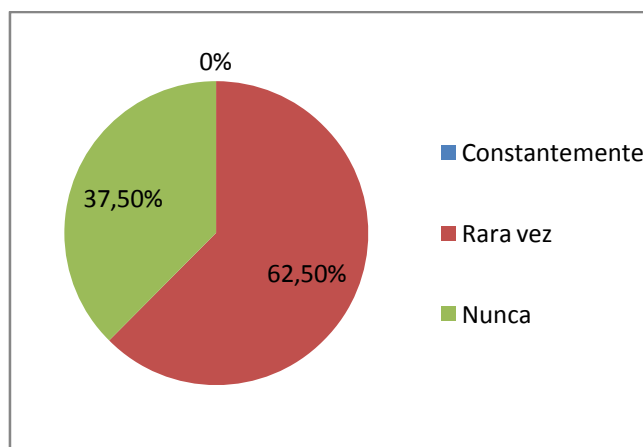


Gráfico 4.13. Estadística encuesta aplicada a docentes de motivación

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los efectos obtenidos en este ítem concluyen que los docentes rara vez utilizan actividades lúdicas para motivar y dinamizar las clases impartidas, lo manifiestan un 37.5%; mientras que el 62.5% dice que nunca motivan a los dicentes con juegos.

Lo que significa que los estudiantes necesitan de actividades lúdicas para tener interés en las clases de las diferentes asignaturas, esto permite preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad. Ayuda acelerar la adaptación de los estudiantes a los proceso sociales dinámicos de su vida.

3. ¿Los estudiantes cuando usted realiza actividades lúdicas en grupo sienten?

Cuadro 4.14. Análisis de resultados encuesta aplicada a docentes actividades lúdicas grupales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Interesante	3	38%
Aburrimiento	1	12,5%
Adaptación social	4	50,0%

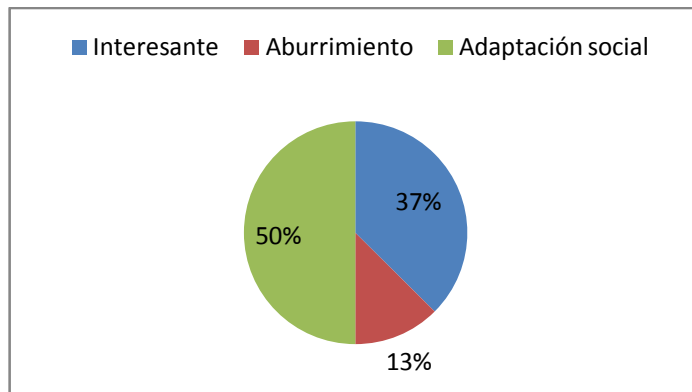


Gráfico 4.14. Estadística encuesta aplicada a docentes actividades lúdicas grupales

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico “María Natalia Vaca”
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los frutos derivados de este ítem determinan que los docentes sienten adaptación social cuando el docente realiza actividades grupales, manifiesta un 50% de profesores; mientras que el 37% dice que es muy interesante trabajar en grupo y, finalmente diciendo que sienten aburrimiento al trabajar en grupo.

Lo que establece que los estudiantes desarrollan las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

4. ¿Cuándo trabaja con actividades lúdicas desarrolla habilidades y destrezas en los estudiantes?

Cuadro 4.15. Análisis de resultados encuesta aplicada a docentes desarrollo de habilidades

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	6	75%
No	2	25,0%

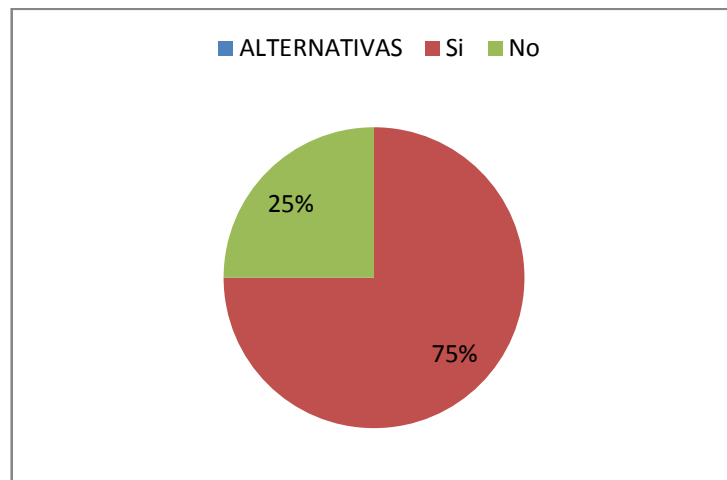


Gráfico 4.15. Estadística encuesta aplicada a docentes del desarrollo de habilidades

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico “María Natalia Vaca”
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los efectos obtenidos en este ítem deducen que el 75% de docentes al trabajar con actividades lúdicas desarrollan las potencialidades de los estudiantes; el 25% manifiestan que no desarrollan las habilidades y destrezas.

Por lo que es necesario asumir una actitud propositiva que rompa con la cadena tradicionalista de los docentes; a través de talleres de motivación y juegos que coadyuven a la práctica de habilidades y destrezas de los educandos, para de esta manera elevar la creatividad y mejorar la calidad de

vida de las personas. De esta manera se desarrollara habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.

5. ¿Qué material didáctico utiliza en clase?

Cuadro 4.16. Análisis de resultados encuesta aplicada a docentes del material didáctico

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Tradicional	0	0%
Tecnológico	6	75,0%
Dinámico	2	25,0%

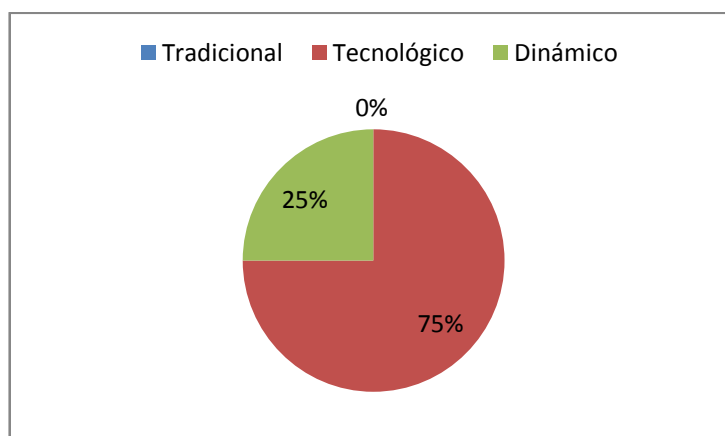


Gráfico 4.16. Estadística encuesta aplicada a docentes del material didáctico

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico “María Natalia Vaca”
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las derivaciones obtenidas en este ítem finiquitan que el material que utilizan los docentes es tecnológico en un 75%; mientras que el 25% dice que su material didáctico es dinámico.

Lo que significa que los docentes están capacitados frecuentemente, puesto que el material didáctico que utilizan en clases es tecnológico, lo que hace fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades de los educandos. Es

necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

6. ¿Su trabajo en el aula es?:

Cuadro 4.17. Análisis de resultados encuesta aplicada a docentes del trabajo en el aula

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Excelente	7	88%
Muy bueno	1	12,5%
Bueno	0	0,0%
Regular	0	0

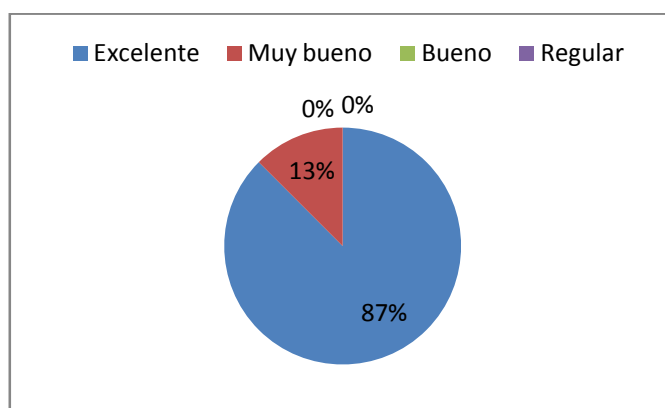


Gráfico 4.17. Estadística encuesta aplicada a docentes del trabajo en el aula

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados obtenidos en este ítem concluyen que el trabajo de los docentes en clase es excelente en un 87%; el 13% dice que es muy bueno.

Los docentes manifiestan que en clase utilizan diferentes estrategias para la comprensión de los temas; mientras que los estudiantes dicen todo lo contrario, por lo tanto se exige la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas, organizando actividades pedagógicas, dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de

variantes. Además ayuda a encaminar a los estudiantes hacia el aprendizaje autónomo y promover la utilización autónoma de los conocimientos adquiridos.

7. ¿Las clases impartidas por usted desarrollan la creatividad en los estudiantes?

Cuadro 4.18. Análisis de resultados encuesta aplicada a docentes del desarrollo de la creatividad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0%
Frecuentemente	8	100%
Nunca	0	0%

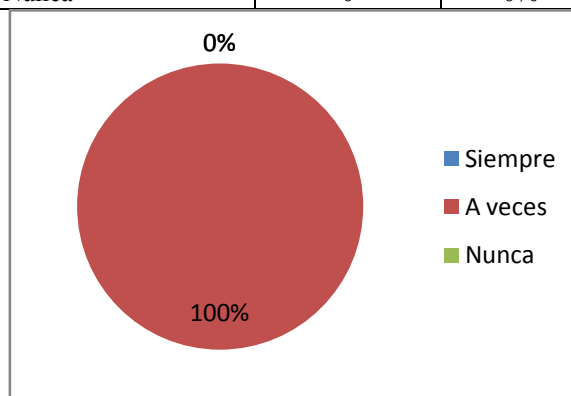


Gráfico 4.18. Estadística encuesta aplicada a docentes del desarrollo de la creatividad

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los efectos obtenidos en este ítem deducen que las clases impartidas por los docentes en un 100% frecuentemente ayudan a desarrollar la creatividad en los estudiantes.

Lo que constituye que los docentes en las clases impartidas deben desarrollar la creatividad en los estudiantes, puesto que la verdadera

creatividad se debe aprender y trabajar, ya que no es un don que se tiene o no. Es un aprendizaje y supone una ejercitación constante.

8. ¿Los estudiantes de qué manera desarrollan la creatividad?

Cuadro 4.19. Análisis de resultados encuesta aplicada a docentes manera de desarrollar la creatividad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Grupal	4	50%
Individual	2	25,0%
Talleres	2	25,0%

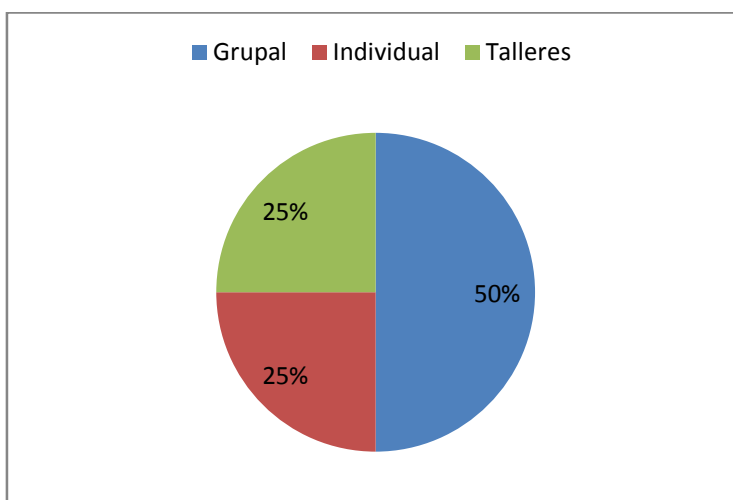


Gráfico 4.19. Estadística encuesta aplicada a docentes de la manera de desarrollar la creatividad

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los efectos obtenidos en este ítem deducen que los estudiantes desarrollan la creatividad de manera grupal en un 50%, mientras que el 25% dice que por medio de talleres; y el 25% manifiesta que individualmente desarrollan la creatividad.

Lo que figura que los escolares tienen mejor perspectiva de desarrollo de la creatividad a través de socialización con sus compañeros; puesto que la creatividad es un ejercicio constante, una búsqueda y un encuentro con las ideas, es una forma de reafirmarse a través de un pensamiento abierto a diferentes posibilidades de interpretar y entender, así como a comunicar y a resolver situaciones y problemas, siempre con la finalidad de construir un acercamiento a la realidad.

9. ¿Los temas de clases impulsan a curiosidad intelectual en el estudiante?

Cuadro 4.20. Análisis de resultados encuesta aplicada a docentes de curiosidad intelectual

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0%
A veces	8	100%
Nunca	0	0%

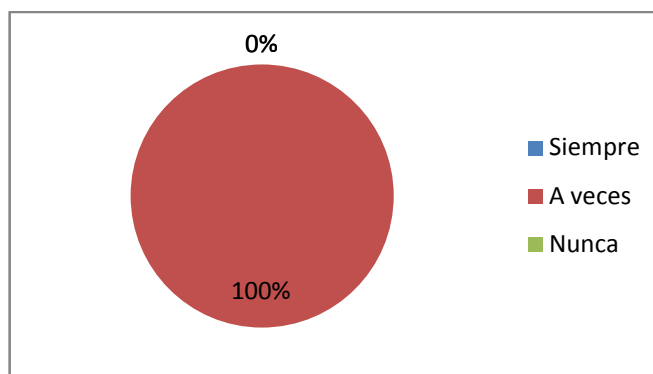


Gráfico 4.20. Estadística encuesta aplicada a docentes de curiosidad intelectual

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico “María Natalia Vaca”
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados obtenidos en este ítem manifiestan que los temas impartidos por el docente pocas veces despiertan curiosidad intelectual en los estudiantes lo dice un 100%. Lo que significa que los docentes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca” en su totalidad no imparten

temas de curiosidad intelectual para el estudiante; la curiosidad intelectual es la esencia del progreso humano dado que el hombre, en su afán de conocer el entorno que le rodea, desarrolló capacidades que le permitieron alcanzar altos niveles de evolución que se reflejan en las diferentes culturas.

10. ¿Identifique el juego que más practican los estudiantes en el colegio?

Cuadro 4.21. Análisis de resultados encuesta aplicada a docentes sobre el juego

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Correr, saltar, deportes	6	75%
Pintar, modelar, recortes	2	25,0%
Cuentos, adivinanzas	0	0,0%

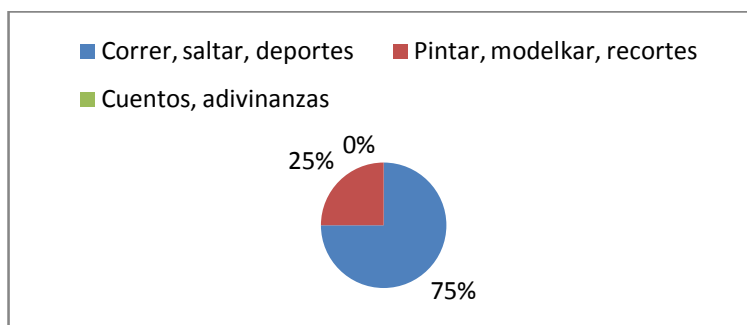


Gráfico 4.21. Estadística encuesta aplicada a docentes sobre el juego

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los frutos logrados en este ítem concluyen que los docentes practican los deportes en el colegio así lo manifiesta un 75% de docentes; mientras que el 25% dice que los estudiantes prefieren artes como pintar y modelar.

Lo que figura que el deporte ayuda a un buen desarrollo de huesos y músculos y proporciona una buena aptitud cardiovascular, pero además, también tiene beneficios mucho más allá de los tangibles. El ejercicio ayuda a los estudiantes a tener más confianza en sí mismos, favorece su

autoestima y les ayuda a relacionarse mejor con los demás. A través del deporte se transmiten infinitos valores como la solidaridad o el compañerismo y es la terapia más divertida que pueden realizar los estudiantes.

11. ¿Le gustaría trabajar con un manual de actividades lúdicas para desarrollar la creatividad de los estudiantes?

Cuadro 4.22. Análisis de resultados encuesta aplicada a docentes sobre el manual de actividades lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	8	100%
No	0	0,0%

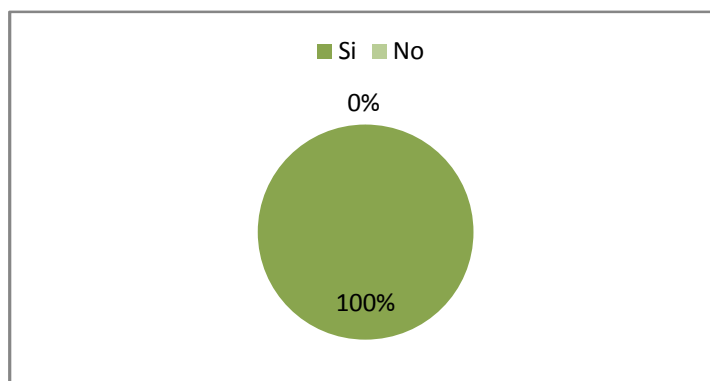


Gráfico 4.22. Estadística encuesta aplicada a docentes sobre el manual de actividades lúdicas

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del Instituto Tecnológico “María Natalia Vaca”
Elaborado por Paulina Chango.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los efectos alcanzados en este ítem finiquitan que los docentes dicen en un 100% que les gustaría trabajar con un manual de actividades lúdicas.

Lo que significa que el funcionamiento del manual de actividades lúdicas ayudaría a desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes a un

máximo por ciento; puesto que los juegos proporcionan vinculación de las actividades de las clases con la vida, permitiendo a los estudiantes a tener criterios propios, favoreciendo la autonomía del pensamiento y la creatividad en relativa armonía con la comprensión, memorización y reproducción de la cultura espiritual de la humanidad.

4.3. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Al inicio de la investigación se plantea la siguiente hipótesis: La aplicación de Actividades Lúdicas fortalecerá el desarrollo de la creatividad de las estudiantes del octavo año de educación básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”, para la certificación de la hipótesis se utiliza el método promedio, que permite contrarrestar 2 o más alternativas y verificar su ponderación más alta.

Cuadro 4.23. Verificación de hipótesis

N° de pregunta	Detalle	Alternativas	
		Si%	No%
1 2 4 11	¿Las clases que reciben son cansadas o aburridas?	62.5%	37.5%
	¿Las clases impartidas por usted desarrollan creatividad en los estudiantes?	62.5%	37.5%
	¿Cuándo trabaja con actividades lúdicas desarrolla habilidades y destrezas en los estudiantes?	75%	25%
	¿Le gustaría trabajar con un manual de actividades lúdicas para desarrollar la creatividad de los estudiantes?	100%	0%
	TOTAL		
		75%	25%

Elaborado por Paulina Chango

De acuerdo al cuadro presentado se tiene que la alternativa **SI** tiene el más alto porcentaje con un valor de 75%, lo cual permite evidenciar y demostrar que la hipótesis planteada se cumple, ya que las preguntas seleccionadas van en relación directa a las variables que la conforman.

Todo lo antes mencionado manifiesta que la hipótesis es verdadera, de acuerdo con el análisis detectado en las preguntas de la encuesta que se realizó a los docentes y estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- En el Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca” se ha evidenciado que la mayor parte de docentes no planifica las clases con actividades lúdicas, lo mismo que causa distracción en los docentes, llegando a ocasionar clases monótonas y cansadas.
- La mayor parte de estudiantes copia evitando crear, ser curiosos, imaginativos; esto se da por la poca o nada capacitación de los docentes en la Actualización Curricular
- Los docentes no buscan posibilidades para hacer protagonista al alumno, puesto que cada tema, cada edad y cada situación puede ofrecer muchas posibilidades para favorecer un clima participativo, motivante y creativo en el ambiente escolar.
- Las actividades lúdicas nacieron fuera del aula, pero con un carácter recreativo, por lo que se debe tener en cuenta la importancia de su introducción dentro de la clase y aprovechar el carácter específico del juego como motivador para los alumnos.

- La mayor parte de estudiantes prefiere actividades lúdicas relacionadas con el deporte, puesto que ayudan a tener mayor confianza en sí mismo, favorece a la autoestima y ayuda a relacionarse con los demás. A través del deporte se transmite afinidad de valores como la solidaridad o el compañerismo y es la terapia más divertida para los estudiantes.
- La falta de actividades lúdicas en los docentes provocan poco desarrollo de la personalidad, puesto que a través del juego la persona desarrolla habilidades motrices, pensamiento creativo, capacidades interpersonales; no olvidemos que el juego promueve a un pensamiento independiente y potencia la autoestima.
- Las actividades lúdicas ayudan aprender y comprender, permiten buscar nuevas soluciones, experimentar, actuar y transformar las ideas monótonas en un mejor aprendizaje significativo.
- Los juegos proporcionan vinculación de las actividades de las clases con la vida, permitiendo a los estudiantes a tener criterios propios, favoreciendo la autonomía del pensamiento y la creatividad en relativa armonía con la comprensión, memorización y reproducción de la cultura espiritual de la humanidad.
- El éxito de la creatividad en los estudiantes depende de la participación de la motivación por parte de los docentes.

5.2. **RECOMENDACIONES**

- Es necesario involucrar a los docentes en eventos de capacitación para la motivación en clases, ya que contribuirá a mejorar la creatividad y las condiciones de vida de los docentes.

- Se debe implantar programas de estimulación a los docentes, ya que de esta manera se lograra mayor participación de los alumnos en todos los eventos, talleres y seminarios que se realicen para mejorar la creatividad y la autoestima de cada docente.
- La institución educativa debe contribuir el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes; fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos.
- Las actividades lúdicas impulsan al trabajo en equipo, el respeto a la opinión de los otros, la apertura al otro, la crítica, la autocritica, la autodeterminación y el crecimiento personal de los niños y adolescentes del país, dando apertura a la creatividad y a la nueva formación de un pensamiento crítico constructivista.
- El señor rector en coordinación con los inspectores y jefes de área debe realizar un seguimiento constante a los docentes para verificar la planificación de clases con actividades lúdicas, puesto que esto ayudara a reducir las clases latosas y aumentar el desarrollo del pensamiento mejorando la creatividad en los estudiantes.
- Inculcar a los docentes y estudiantes que por medio del proceso educativo se puede desarrollar la creatividad, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.
- Se debe infundir en los docentes que educar en la creatividad implica el amor por el cambio. Es necesario propiciar, por medio de una atmósfera de libertad psicológica y un profundo humanismo que se manifiesta la creatividad de los alumnos, al menos el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. TÍTULO

Manual de Actividades Lúdicas para un mejor desarrollo de la creatividad de las estudiantes del octavo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

6.2. ANTECEDENTES

La aplicación de un modelo pedagógico tradicional, basado únicamente en la transmisión de contenidos con carácter repetitivo y memorístico ha hecho que hoy en día los estudiantes sean pasivos – receptivos, es decir que no desarrollen en su totalidad todas las habilidades y destrezas que su mente y cuerpo lo posee. De la encuesta aplicada a los estudiantes y docentes, se detectó que existen muchas falencias que ha dejado el docente en el aula; por lo tanto se propone como alternativa de solución un manual de actividades lúdicas para obtener un mejor desarrollo de la creatividad en los estudiantes; puesto que educar en la creatividad implica el amor por el cambio, el mismo que favorecerá potencialidades ayudando a conseguir una mejor utilización de los recursos individuales dentro del proceso enseñanza – aprendizaje; mejorando la formación personal y favoreciendo al pensamiento crítico propositivo.

6.3. JUSTIFICACIÓN

Las actividades físicas y motivacionales son uno de los medios importantes para la integración a la sociedad y su esperanza en mejorar la calidad de vida, ya que le ayudan al estudiante a adecuar las habilidades motrices y mejorar y llevar su auto-estima.

Luego de haber realizado una aproximación a la elaboración del manual de actividades lúdicas se justifica, ya que es necesario y fundamental en diversas situaciones adentrarme a la parte práctica de los juegos dentro del aula, puesto que estos ayudan a mejorar el desarrollo del pensamiento y por ende de la creatividad en los docentes.

Por esta razón se plantea la imperiosa y urgente necesidad de estructurar y diseñar un manual atractivo y fácil de usar tanto para los docentes y docentes de la institución.

Brindar apoyo técnico y práctico a los docentes en el funcionamiento del manual de actividades lúdicas, lo cual ayudara a mejorar la tarea de la educación y la formación de cada uno de los estudiantes.

La propuesta antes mencionada tiene como propósito diseñar un conjunto de juegos para mejorar la calidad de vida de los niños y adolescentes, puesto que en la institución existe insuficiencias relacionadas con la pobre diversidad durante la realización de las actividades físicas, deportivas y lúdicas.

El presente manual aporta un ligado de actividades lúdicas dirigido al mejoramiento y a la participación protagónica de los alumnos con una dinámica diferente a las formas tradicionales que se producen en su entorno.

La novedad radica en la forma de estructurar el conjunto de actividades lúdicas, proporcionándole al desarrollo de estas actividades un carácter eminentemente participativo – democrático – humanista e integrador.

La comunicación entre docentes y dicentes aporta a cada uno, una visión más completa de la personalidad y del proceso del crecimiento del adolescente.

6.4. **OBJETIVOS**

6.4.1. **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar un manual de actividades lúdicas orientado al desarrollo de la creatividad de las estudiantes de octavo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

6.4.2. **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Proporcionar al docente el manual de actividades lúdicas para que la información sea procesada y aplicada en el proceso del inter – aprendizaje.

- Seleccionar las estrategias que permitan aplicar de mejor manera el manual de actividades lúdicas, para lograr un mejor ambiente escolar y elevar el nivel de aprendizaje en los docentes.
- Utilizar el manual sobre actividades lúdicas para conseguir el desarrollo de la creatividad en los educandos.

6.5. FUNDAMENTACIÓN

6.5.1. MANUAL

CONCEPTO

En la página electrónica <http://www.mitecnologico.com>, define a manual: Por manual debemos entender la colección sistemática de los procesos que indique al personal de la empresa las actividades a ser cumplidas y la forma como deben ser realizadas.

Todo trabajo debe ser divulgado para conocimiento y utilización del grupo respectivo de la empresa. Para alcanzar este objetivo. Es preciso consolidarlo y presentarlo adecuadamente, bajo un documento conocido como manual, que debe ser aprobado por la autoridad estatutaria, para que adquiera la fuerza necesaria y se aplique como corresponda, ya que existe la tendencia a resistir cualquier norma reguladora que limite la libertad de improvisar y de hacer lo que más le convenga a cada uno.

IMPORTANCIA

Con el estado actual de innovación en el mundo que nos encontramos y la complejidad de la gente y competitividad, que tipifican al mundo moderno, los gerentes, docentes, empresarios perciben que la buena elaboración y

difusión de los objetivos, políticas, estrategias, normas de trabajo, son actos indispensables para el logro de los objetivos.

Es un documento que integra lo sustancial de un tema de estudio, da una visión integral y proporciona información básica y concisa sobre la materia.

La finalidad del manual es ofrecer una descripción actualizada, concisa y clara de las actividades contenidas en cada proceso. Por ello, un manual jamás podemos considerarlo como concluido y completo, ya que debe evolucionar con la organización.

En nuestros días, es un requisito de suma importancia que las empresas de gran tamaño posean varios manuales de procesos. La verdadera orientación consiste en establecer una guía de trabajo, oficial y racional, formalizando la aprobación del conjunto de instrumentos administrativos y estableciendo la obligatoriedad del uso a través de un manual, para evitar que el largo y arduo trabajo de la organización sea diluido, distorsionado, negado y hasta ridiculizado por algunas personas que generalmente, lo combaten de todas las formas posibles porque lo consideran innecesario.

TIPOS DE MANUAL

- Manual de bienvenida
- Manual de políticas
- Manual de descripción de puestos
- Manual de normas y procedimientos
- Manual de Calidad

MANUAL DE PROCEDIMIENTOS

Es el documento administrativo integrado por un conjunto de procedimientos interrelacionados que pueden corresponder a un área o a la totalidad de una dependencia.

PROCEDIMIENTO

Es una serie de actividades relacionadas entre sí y ordenadas cronológicamente, que muestran la forma establecida en que se realiza un trabajo determinado, explicando en forma clara y precisa ¿Quién?, ¿Qué?, ¿Cómo?, ¿Cuándo?, ¿Dónde? y ¿Con qué? Se realiza cada una de las actividades.

Ejemplo: Expedición de Credencial de Trabajador Para efectos de esta Guía, los procedimientos estarán integrados por sus objetivos, normas de operación, descripción narrativa, diagramas de flujo, formatos y demás documentos que describen con precisión las actividades que se realizan para la ejecución de un trabajo determinado.

OPERACIÓN

Cada una de las acciones físicas o mentales necesarias para ejecutar una actividad o labor determinada.

Ejemplo: La actividad “Enmica la credencial” está compuesta por las siguientes operaciones:

- Selecciona el tipo de mica.
- Introduce la credencial en la mica.
- Cubre la mica con papel térmico.
- Introduce todo el material en la indicadora.

UNIDAD RESPONSABLE

Es el individuo, puesto u órgano administrativo o académico que participa en las actividades descritas en el procedimiento.

Individuo: Trabajador, Beneficiario, Estudiante, etc.

Puesto: Secretaria, Comprador, Auxiliar, etc.

Órganos Administrativos: Unidad Administrativa, Secretaría administrativa, Departamento de Personal, etc.

Órganos Académicos: Secretaria Académica, Consejos Técnicos, Departamento de Servicios Escolares, etc.

6.5.2. LA CREATIVIDAD

La creatividad es un proceso que culmina con la solución creativa de un problema. A lo largo del proceso de resolución del problema, se podrían emplear técnicas para aumentar nuestro potencial creativo, que facilitarían encontrar la solución adecuada, dichos problemas se podrían dividir en las siguientes etapas:

- **Percepción del problema:** Para buscar una solución creativa es necesario encontrar o percibir que existe un problema, existen ejercicios para entrenar la sensibilidad a los problemas, donde se intenta producir el máximo de preguntas sobre una situación dada.
- **Definición del problema:** La formulación distinta del problema determina situaciones distintas, aquí se trabaja con una

preparación o calentamiento previo al abordaje del problema, de modo que se entrene la capacidad de reformular los problemas.

- **Hallazgo de ideas:** Se entrenará con métodos y técnicas que faciliten una mayor producción de ideas o mayor elaboración de las mismas.
- **Valoración de ideas:** En el proceso creativo conviene demorar esta fase o separarla de la fase de producción de ideas. Una vez hallada la idea adecuada, se realiza una valoración del producto que ya no es individual.

DESARROLLO CREATIVO

La idea de que se puede desarrollar la creatividad se apoya en una creciente cantidad de evidencias que muestran que es posible desempeñarse mejor en las tareas de toma de decisiones y de solución de problemas. Se pueden enseñar reglas abstractas de lógica y razonamiento, cuyo aprendizaje mejora la forma de razonar acerca de las causas subyacentes a los sucesos de la vida cotidiana. A fin de cuentas los psicólogos cognitivos pueden enseñar en forma rutinaria a los estudiantes no solo a aumentar su habilidad para resolver problemas, sino también a pensar en forma más crítica. Se han desarrollado diversas estrategias que pueden coadyuvar a un pensamiento más crítico y a evaluar los problemas con mayor creatividad:

- **El medio ambiente:** El niño es naturalmente creativo, se expresa de manera abundante con mímica, dibujos y representaciones. Unos padres tolerantes, pacientes y abiertos, y unos profesores preocupados por estimular constituyen la plataforma ideal para que florezca la actividad inédita. Así se educa la actitud creativa.
- **La formación de la personalidad:** El autoconocimiento y la autocrítica, la educación de la percepción, el hábito de relacionar las

cosas, el sentido lúdico de la vida, el hábito de sembrar el inconsciente y la constancia, disciplina, método y organización son los rasgos y las actitudes que se encuentran muy ligadas con la creatividad.

- Técnicas específicas: A partir de los estudios de psicología del pensamiento y de la creatividad, se han diseñado muchos ejercicios, prácticas y estrategias. Las más comunes serían:
 - Estudio de modelos.
 - Ejercicios de descripción.
 - Detección de relaciones remotas.
 - Descripción imaginaria de mejoras.
 - Ejercicios para concienciarse de las dificultades de la percepción.
 - La lluvia de ideas.

En este mundo de constantes cambios, tan vertiginosos, tan impredecibles, la creatividad se ha convertido en un tema de estudio de psicólogos, pedagogos y administradores. Nuestros problemas son cada día más diversos y su complejidad aumenta sistemáticamente. El nivel de competencia exige un pensamiento distinto que sobresalga del común denominador. Hoy la creatividad representa un tópico de fundamental interés para todo el mundo. A partir de su estudio ha quedado desacralizada, desmitificada y se ha democratizado. Ahora sabemos que la creatividad no se debe a una inspiración divina. Hoy se va imponiendo un significado de la creatividad más accesible a todos y sobre todo, una virtud susceptible a ser desarrollada.

6.6. METODOLOGÍA

MODELO OPERATIVO

DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	EVALUACIÓN
Informar de manera general sobre los contenidos de Actividades Lúdicas	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Debate • Lectura comprensiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de apoyo • Proyector de datos 	<ul style="list-style-type: none"> • Autoridades • Docentes • Estudiantes 	Organizador gráfico Mapa conceptual
Interactuar y conocer a las personas del equipo de trabajo.	Socialización	<ul style="list-style-type: none"> • Círculo de estudio • Diálogo • Reunión previa 	<ul style="list-style-type: none"> • Textos • Revistas, periódico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes • Estudiantes 	Exposición del collage
Identificar y aplicar la dinámica traída al grupo de trabajo.	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectar en diapositivas • Realizar un trabajo en grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • Retroproyector • Documentos de apoyo • Papelotes 	<ul style="list-style-type: none"> • Autoridades • Docentes • Estudiantes 	Certamen Tiro al blanco
Conocer las diferentes maneras para que puedan enseñar a los estudiantes.	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un debate. • Dramatizar 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula amplia • Trajes • Disfraces 	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes • Estudiantes 	Dramatización
Motivar a los estudiantes un mejor aprendizaje mediante las Actividades Lúdicas	Fases de las Actividades Lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Socializar con todos los estudiantes • Proyectar las fases 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de apoyo • Proyector de datos • Textos 	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitador • Docentes • Alumnos 	Cadena de secuencias

Fomentar un espíritu de trabajo en equipo con tolerancia ante el criterio de otros compañeros	Principios Básicos de las Actividades Lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Dinámicas de agrupación • Reflexión Individual 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno • Libros • Espacio amplio • Hojas de apoyo 	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes • Estudiantes 	Mini proyecto
Comprender los cambios en el transcurso del tiempo y su influencia.	Ventajas de las Actividades Lúdicas en el desarrollo del adolescente	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas • Realizar anotaciones • Proyectar en diapositivas de las ventajas 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas en blanco • Cuaderno • Lápiz • Borrador • Retroproyector • Textos 	<ul style="list-style-type: none"> • Autoridades • Docentes • Estudiantes 	La evolución del ser humano

Elaborado por: Paulina Chango

6.7. **EVALUACIÓN**

La evaluación de la siguiente propuesta se desarrollará durante todo el proceso de la misma.

6.8. **DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

Manual de Actividades Lúdicas para un mejor desarrollo de la creatividad de las estudiantes del octavo año de educación básica del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

INTRODUCCIÓN

El presente manual comprende de técnicas y ejercicios mentales, muy útiles y necesarios para el ser humano en el aprendizaje activo; el mismo que constituye instrumentos de trabajo para la educación.

El gran desarrollo científico y tecnológico en los últimos tiempos y la extensa aplicación de estudios en todos los campos de las actividades del hombre, han destacado la importancia que tiene el desarrollo de la creatividad de la humanidad.

Todo avance en el terreno de la didáctica tiene un protagonista fundamental, el docente. En el área escolar es el maestro y el alumno las bases esenciales para el logro de una auténtica renovación, su papel es de significativa relevancia y radica en que a su cargo estará la orientación del proceso enseñanza – aprendizaje, la selección de objetivos e ideas ejes y la búsqueda de actividades de aprendizaje. Por todo esto, y sin ellos no se internalizado la actitud del conocimiento, si no ha vivenciado la necesidad del aprendizaje funcional, la tan necesaria renovación de la educación creativa del estudiante, quedará solo en papeles, las supuestas

inquietudes, y el espíritu que les guiará, habitará solo dentro de un marco teórico y, por ende, la reforma escolar será más aparente que real.

Es necesario que más allá de los contenidos susceptibles de permanentes cambios por el progreso de la ciencia y la técnica, se destine la mayor parte de los esfuerzos al desarrollo de conductas permanentes, impulsando al crecimiento de la capacidad creadora y el espíritu crítico e induciendo al uso de los conocimientos adquiridos, siempre alentados de que el acento debe ponerse sobre estos objetos. Importa poco si el estudiante se dedica o no a las ciencias, lo que importa, lo básico, será guiarlo y apoyar su formación como persona, posibilitando su inserción en la comunidad como miembro útil de la misma.

El aprendizaje real, hará del escolar un ser competente o al menos incrementará sus posibilidades de serlo, lo capacitará para pensar y lo dotará mejor, en consecuencia para la solución de problemas, esto ocurrirá durante el mencionado proceso de aprendizaje habrá experimentado y conseguido resultados por su propio esfuerzo y raciocinio.

El presente manual de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la creatividad está dirigido para el Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”, preparado para toda la comunidad educativa.

Consta de ejercicios mentales, considerando que son de importancia para la formación personal y profesional para el estudiante, en el manejo y tratamiento de todas las áreas.

Además se ayudara a desarrollar la habilidad humana en donde la capacidad para trabajar con los individuos y los grupos, implica un cambio fundamental de actitud del docente, ya que el desempeño académico depende de la creación de un ambiente óptimo para la aplicación de nuevas estrategias escolares.

El docente será el encargado en desarrollar las habilidades técnicas ya que es el eje fundamental en los conocimientos para el desarrollo de destrezas, habilidades

y capacitación permanente, puesto que le ayudará a una mejor aplicación de técnicas e instrumentos dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

El manejo del manual ayudará al cambio, puesto que está conceptualizado como la capacidad para resolver problemas a través del bosquejo y aplicación de soluciones diferentes, novedosas y eficaces que respondan a las expectativas del escolar, la institución y toda la comunidad educativa.

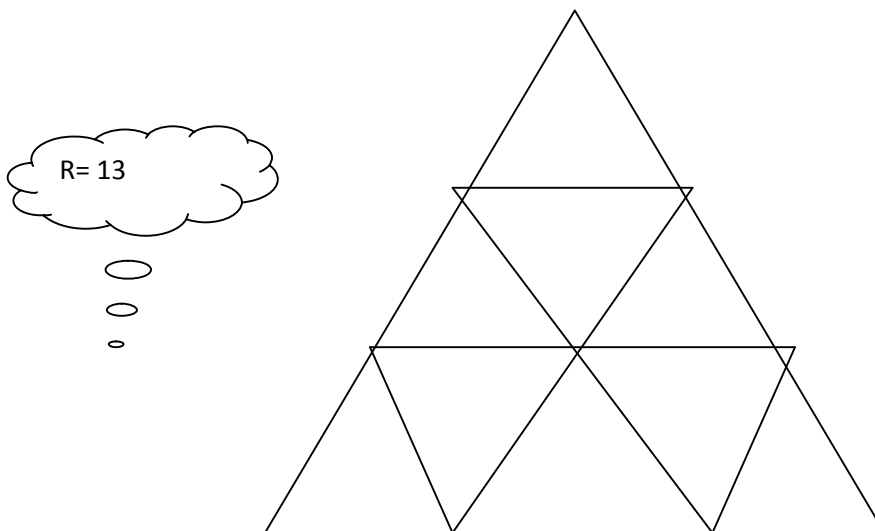
El manual que expongo a continuación contiene una gran cantidad de ejercicios sobre habilidad mental, entretenimientos y rompecielos; los mismos que fueron compilados de diferentes autores, y otros de mi autoría.

En la vida del ser humano todo se reduce a la solución de problemas, por tal razón debemos aceptar que EDUCAR es preparar al hombre para la vida y no olvidar que el razonamiento es el eje fundamental para la adquisición de una decisión.

DESARROLLO

EJERCICIOS DE HABILIDA MENTAL

- Observe y diga cuantos triángulos están dentro de la figura?



- Forma de obtener siempre como resultado “ONCE”.

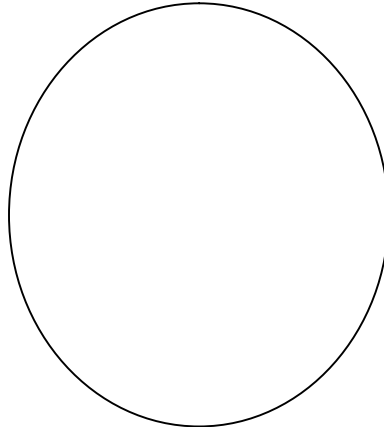
Desarrollo del juego:

- Pida al participante que escriba un número y los multiplique por dos.
- A este producto sume cuarenta y cuatro y divida para cuatro.
- Del cociente obtenido, reste la mitad del número que escribió al inicio del juego.

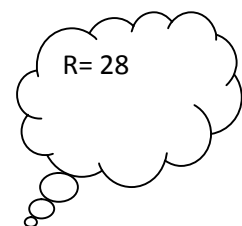
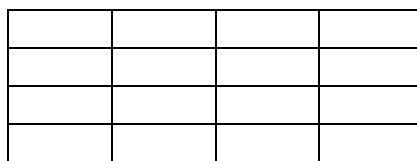
Finalización del juego:

Una vez terminadas las operaciones, la respuesta siempre va hacer once.

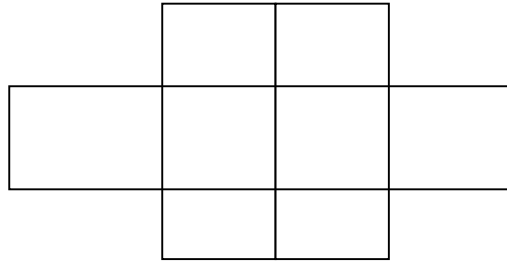
- Con sólo tres trazos reparta el círculo en ocho partes de iguales superficies.



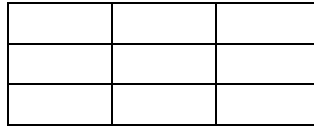
- Observe y diga ¿Cuántos cuadrados hay en la siguiente figura?



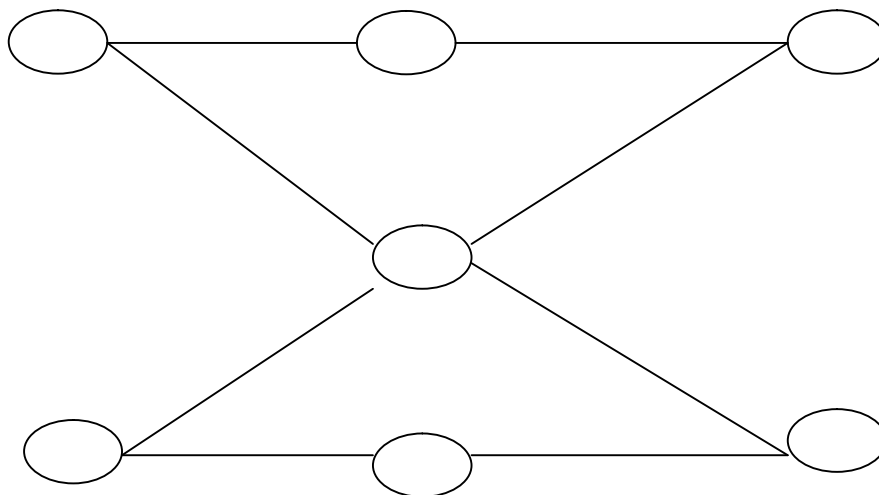
- En la siguiente figura: Ubique los números del 1 al 8 pero, ponga atención, no pueden estar juntos dos números continuos, ni a la izquierda, ni a la derecha, ni arriba, ni abajo, aun menos diagonal.



- Coloque en cada una de las 9 casillas, cualquiera de las cifras: 1, 2, 3. El resultado de la suma por cualquier lado debe ser 6.

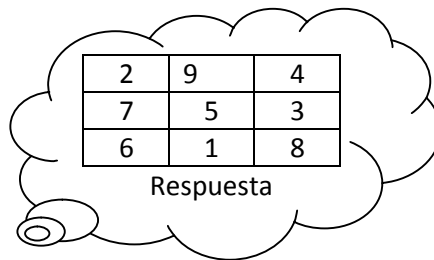


- Coloque en el siguiente dibujo los números del 3 al 9, de tal forma que en cualquier dirección sumen un total de 18.



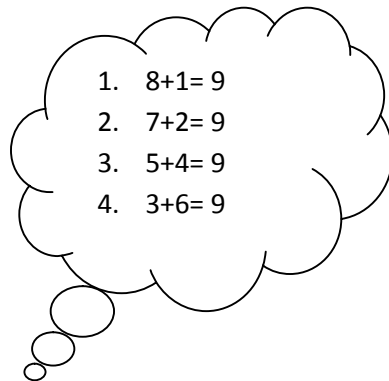
- Logra que en este cuadrado exista la misma solución sumando los números de una misma fila o columna, los números que se escriban no pueden ser mayores que 10.

2		
		3
	1	

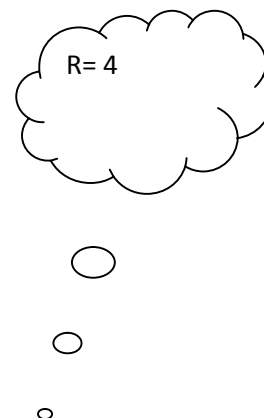


- Junta los números de 2 en 2 de tal manera que todos den el mismo resultado.

8-2-1-5-3-7-4-6



- Piensa un número.
Dóblalo
Añade 8
Calcula la mitad del resultado
Resta el número pensado
El resultado es 4....



- Intenta completar estas operaciones con los siguientes signos “+” ó “-”, para obtener el resultado indicado, Los siguientes tienen diferentes niveles de dificultad. Tú puedes desarrollar tu creatividad.

7		7		5	=9					
5		3		1	=3					
6		2		3		4		9	=10	

Respuesta:

7. $7+7-5=9$
8. $5-3+1=3$
9. $6+2-3-4+9=10$

ENTRETENIMIENTOS

- Juanita vive en una casa de dos pisos, en el primer piso solo vive gente que miente, en el segundo piso solo vive gente que dice la verdad. Dice Juanita que se encontró con un vecino que le dijo que vivía en el segundo piso. ¿En qué piso vive Juanita?

Respuesta: **Juanita vive en el primer piso porque dice que se encontró con un vecino y está mintiendo.**

- En tres segundos dé la respuesta exacta de la siguiente operación:

$$1.030+1030+30+10=$$

Respuesta: 2.100

- 100 tigres corren velozmente, al pasar por un puente se cae uno; ¿Cuántos quedan?

Respuesta: **Uno, porque el resto sigue corriendo.**

- ¿Cuánto es la mitad de dos más uno?

Respuesta: **Es 2.**

- Un sapo se cae del estanque de 40 metros, todos los días sube 6 metros y uno resbala por la noche. ¿Cuántos días se tarda en subir hasta el estanque?

Respuesta: **7 días.**

- Hay tres rocas de oro al otro lado del río. Un hombre quiere ir a coger pero el puente solo resiste para las dos rocas de oro y la persona.

¿Cómo pasa las tres rocas?

Respuesta: **Haciendo malabarismo.**

- Un pato pone un huevo en la punta de una loma. ¿A qué lado cae el huevo?

Respuesta: **A ningún lado porque el pato no pone huevo**

DINAMICAS

PAPAYA MAMEY

Los participantes deben estar colocados en un círculo y en número impar. Una persona del grupo dirigirá la motivación. Al nombrar la palabra papaya señalando a un determinado compañero dará el nombre de su compañero quien está a la izquierda. De igual forma si escucha la palabra mamey dará el nombre del compañero que está en la parte derecha. Al escuchar el nombre de las dos frutas todos los participantes se cambian de puesto.

EL PASEO

Los participantes darán sus nombres antes de empezar a jugar, todos deben estar sentados en un círculo y con la debida voluntad de participación:

El facilitador dirá: Nos vamos de paseo y llevamos manzanas, siendo la clave lo que dice con la primera letra de su nombre; la persona que sigue deberá decir alguna cosa que lleva al paseo (frutas, alimentos o cosas), con la primera letra de su nombre. Ejemplificación:

Me llamo Manuel, nos vamos de paseo y voy a llevar maletas. El facilitador dice si te vas de paseo.

Me llamo Juan, nos vamos de paseo y voy a llevar jugo, el facilitador dice si te va de paseo.

Me llamo Paul, nos vamos de paseo y voy a llevar duraznos, el facilitador le dice no te vas de paseo.

El participante que no responde correctamente, al final de la motivación tiene que pagar penitencia.

LLUVIA DE PAPELES

El facilitador dará a cada una de las mujeres que participen en el juego, unos 12 a 16 pedacitos de papel.

Luego las mujeres se suben sobre las sillas, y los hombres permanecen al pie, intentando recoger con la boca los pedacitos de papel que las mujeres van dejando caer.

Ganará el participante que haya podido recoger con la boca el mayor número de papeles.

2. ANEXOS

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

Encuesta dirigida a: Estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”

Objetivo: Investigar cuales son las manifestaciones que asume las Actividades Lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas y con toda la veracidad posible marque con una x la respuesta que usted considere correcta.

CUESTIONARIO

1. ¿Las clases que recibe son cansadas o aburridas?

Si ()

No ()

2. ¿El docente le motiva en clases aplicando actividades lúdicas?

Constantemente ()

Rara vez ()

Nunca ()

3. ¿Qué sientes cuando el docente realiza en el aula actividades lúdicas en grupo?

Interesante ()

Aburrimiento ()

Adaptación social ()

4. ¿El docente desarrolla habilidades y destrezas con actividades lúdicas?

Siempre ()

Pocas veces ()

Nunca ()

5. ¿El material didáctico que utiliza el docente en clases es?:

Tradicional ()

- Tecnológico ()
Dinámico ()
6. ¿Consideras que el trabajo del docente en el aula es?:
- Excelente ()
Muy bueno ()
Bueno ()
Regular ()
7. ¿Las clases de los docentes te ayudan a desarrollar la creatividad?
- Siempre ()
Frecuentemente ()
Nunca ()
8. ¿De qué manera desarrolla su creatividad?
- Grupal ()
Individual ()
Talleres ()
9. ¿Los temas de clase le manifiestan curiosidad intelectual?
- Siempre ()
A veces ()
Nunca ()
10. ¿Escoja el juego que más le gustaría practicar en el colegio?
- Correr, saltar, deportes ()
Pintar, modelar, recortes ()
Cuentos, adivinanzas ()
11. ¿Le gustaría que los docentes trabajen con un manual de actividades lúdicas para ayudar a desarrollar su creatividad?
- Si ()
No ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Fecha: _____

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

Encuesta dirigida a: Docentes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

Objetivo: Investigar cuales son las manifestaciones que asumen las Actividades Lúdicas en el desarrollo de la Creatividad de los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “María Natalia Vaca”.

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas y con toda la veracidad posible marque con una x la respuesta que usted considere correcta.

CUESTIONARIO

1. ¿Los estudiantes se incomodan fácilmente en su clase?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

2. ¿Usted motiva al estudiante aplicando actividades lúdicas?

Constantemente ()

Rara vez ()

Nunca ()

3. ¿Los estudiantes cuando usted realiza actividades lúdicas en grupo sienten?

Interesante ()

Aburrimiento ()

Adaptación social ()

4. ¿Cuándo trabaja con actividades lúdicas desarrolla habilidades y destrezas en los estudiantes?

Si ()

No ()

5. ¿Qué material didáctico utiliza en clase?

Tradicional ()

Tecnológico ()

Dinámico ()

6. ¿Su trabajo en el aula es?;

Excelente ()

Muy bueno ()

Bueno ()

Regular ()

7. ¿Las clases impartidas por usted desarrollan la creatividad en los estudiantes?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

8. ¿Los estudiantes de qué manera desarrollan la creatividad?

Grupal ()

Individual ()

Talleres ()

9. ¿Los temas de clases impulsan a curiosidad intelectual en el estudiante?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

10. ¿Identifique el juego que más practican los estudiantes en el colegio?

Correr, saltar, deportes ()

Pintar, modelar, recortes ()

Cuentos, adivinanzas ()

11. ¿Le gustaría trabajar con un manual de actividades lúdicas para desarrollar la creatividad de los estudiantes?

Si ()

No ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Fecha: _____