



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA
Y DEPORTE

**Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la
obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación
Mención Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**

TEMA:

“NIVELES DE CREATIVIDAD Y ACTIVIDADES LÚDICAS RECREATIVAS EN LA
CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA MODALIDAD VIRTUAL EN ESCOLARES”

AUTOR: Segundo Romario Pilataxi Acero

TUTOR: Dr. Edison Andrés Castro Pantoja

Ambato – Ecuador

2021

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Dr. Edison Andrés Castro Pantoja, con cédula de ciudadanía: 040109333-1 en calidad de tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“NIVELES DE CREATIVIDAD Y ACTIVIDADES LÚDICAS RECREATIVAS EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA MODALIDAD VIRTUAL EN ESCOLARES”** desarrollado por el estudiante Segundo Romario Pilataxi Acero, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Dr. Edison Andrés Castro Pantoja, Mg.
C.C. 040109333-1

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **“NIVELES DE CREATIVIDAD Y ACTIVIDADES LÚDICAS RECREATIVAS EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA MODALIDAD VIRTUAL EN ESCOLARES”**, el mismo que está basada en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



Segundo Romario Pilataxi Acero

C.C. 1727948521

AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“NIVELES DE CREATIVIDAD Y ACTIVIDADES LÚDICAS RECREATIVAS EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA MODALIDAD VIRTUAL EN ESCOLARES”**, presentado por el señor Segundo Romario Pilataxi Acero, estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

Lic. Segundo Víctor Medina Paredes, Mg.
C.C. 180189288-4
Miembro de comisión calificadora

Lic. Christian Mauricio Sánchez Cañizares, Mg.
C.C. 180337807-2
Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios por bendecirme con la salud, la sabiduría y la fortaleza de seguir adelante con los objetivos y metas.

A mis padres y hermanos como pilar fundamental del incentivo y el apoyo importante que me brindaron en el trayecto del diario vivir.

A mis amistades quienes me han enseñado a valorar y ser una excelente persona.

Segundo Romario Pilataxi Acero

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecirme con la sabiduría, la salud y la vida para seguir cumpliendo metas.

Un grato agradecimiento a mis padres quienes han estado en las buenas y malas brindándome su apoyo incondicional, ya sea económico, moral o espiritual, pido a dios que los bendiga los cuide en su gloria a mis seres queridos.

A mis hermanos y amistades más allegados quienes estuvieron para brindar su apoyo y consejos, por darme esa voz de aliento para poder seguir con mis estudios y los proyectos, de la misma manera a mi enamorada quien estuvo en los momentos más complicados brindándome su apoyo incondicional, quedo agradecido por formar parte de mis metas cumplidas y por cumplir.

Un agradecimiento enorme a la Unidad Educativa Dolores Cacuango por darme esa apertura con toda la predisposición, para cumplir con los objetivos de mi estudio investigativo.

De la misma manera a la Universidad Técnica de Ambato por abrirme sus puertas al conocimiento y a los catedráticos de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte por impartirme sus conocimientos, permitiendo ser un mejor profesional. Así también agradecer al Dr. Edison Andrés Castro Pantoja por guiarme en la realización del proyecto investigativo.

Segundo Romario Pilataxi Acero

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE TABLAS	x
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT	xii
CAPITULO I	1
MARCO TEÓRICO	1
1.1 Antecedentes Investigativos.....	1
1.1.1 Planteamiento del problema.....	2
1.1.2 Análisis crítico	2
1.1.3 Prognosis	3
1.1.4 Formulación del problema	4
1.1.5 Categorías fundamentales	5
1.1.6 Preguntas directrices	6
1.1.7 Delimitación del objeto de estudio.....	6
1.1.8 Justificación del problema.....	6
1.1.9 Hipótesis.....	7
1.1.10 Marco teórico de la investigación	7
Variable dependiente.....	8

La Psicología Educativa.....	8
Desarrollo cognitivo.....	10
La creatividad.....	12
Niveles de creatividad.....	14
Variable independiente.....	16
Aprendizaje.....	16
Método de aprendizaje.....	19
El juego.....	22
Actividades lúdicas recreativas.....	24
1.2 Objetivos:.....	26
1.2.1 Objetivo general.....	26
1.2.2 Objetivos específicos.....	26
CAPÍTULO II	27
2.1 Materiales.....	27
2.2 Métodos.....	27
2.2.1 Diseño de investigación.....	28
2.2.2 Población y muestra de estudio.....	28
2.2.3 Operacionalización de las variables.....	30
2.2.4 Técnicas e instrumentos de investigación.....	31
2.2.5 Plan de recolección de la información.....	32
2.2.6 Tratamiento estadístico de los datos de investigación.....	32
CAPÍTULO III	34
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	34
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	34
3.1.1 Caracterización de la muestra de estudio.....	34

3.1.2 Resultados por objetivo.....	35
3.1.3 Discusión de los resultados de la investigación.....	44
3.2 Verificación de hipótesis.....	46
CAPITULO IV.....	48
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	48
4.1 Conclusiones.....	48
4.2 Recomendaciones.....	49
MATERIALES DE REFERENCIA.....	50
Referencias Bibliográficas.....	50
Anexo 1.....	54
Anexo 2.....	56
Anexo 3.....	57
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	58
5.1 Datos informativos.....	58
5.2 Antecedentes de la propuesta.....	59
5.3 Justificación.....	59
5.3 Fundamentación.....	59
5.4 Objetivos.....	60
Objetivo general.....	60
Objetivos específicos.....	60
5.5 Metodología.....	61
5.5.1 Plan de acción.....	62
5.6 Administración.....	66
5.7 Previsión de la evaluación.....	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Materiales.....	27
Tabla 2 Operacionalización de las Variables.....	30
Tabla 3 Actividades Lúdicas Recreativas	31
Tabla 4 Característica de la Muestra de Estudio.....	34
Tabla 5 Análisis de la evaluación de la dimensión de los niveles de originalidad	35
Tabla 6 Niveles de creatividad.....	36
Tabla 7 Niveles de fluidez pre.....	37
Tabla 8 Niveles de flexibilidad PRE.....	38
Tabla 9 Niveles de elaboración PRE.....	38
Tabla 10 Niveles de creatividad PRE.....	39
Tabla 11 Niveles de originalidad POST.....	40
Tabla 12 Niveles de fluidez POST.....	41
Tabla 13 Niveles de flexibilidad POST.....	42
Tabla 14 Niveles de elaboración POST	43
Tabla 15 Niveles de creatividad POST	44
Tabla 16 Niveles de creatividad PRE y POST.....	45
Tabla 17 Análisis estadístico a través del Chi-cuadrado de Pearson.	46
Tabla 18 Rúbrica para evaluar la creatividad.....	56
Tabla 19 Plan mensual de enseñanza.....	64

INDICE DE ILUSTRACIÓN

Ilustración 1 Categorización de las Variables	5
--	---

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Tema: “Niveles de creatividad y actividades lúdicas recreativas en la clase de educación física modalidad virtual en los escolares”

Autor: Segundo Romario Pilataxi Acero

Tutor: Dr. Edison Andrés Castro Pantoja

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación planteó el tema referente a “Los niveles de creatividad y actividades lúdicas recreativas en la clase de Educación Física modalidad virtual en escolares”, se ha comprobado, que existe una mejora durante la práctica de las actividades lúdicas recreativas empleado en la clase de educación física, permitiendo así un desarrollo progresivo, de manera positiva en los niveles de creatividad de los escolares, las cuales son percibidos mediante la práctica del mismo como eje principal para el desarrollo cognitivo e integral. La metodología utilizada es la de observación como técnica; haciendo uso del instrumento la cual es la rúbrica para evaluar la creatividad, tomada del Test de Torrance (1974), el objetivo principal del uso de la ficha de observación es con una sola pretensión de medir la originalidad, la fluidez, la flexibilidad y la elaboración a los escolares. El contexto de la investigación es de tipo pre experimental con el método analítico, hipotético-deductivo y comparativo, de enfoque cuantitativo con la finalidad de tipo aplicado, de corte longitudinal y el origen de datos es de campo. Los resultados determinan que, al emplear las diferentes actividades lúdicas recreativas en la clase de Educación Física modalidad virtual en los escolares mejoran el nivel de creatividad en los niveles de; originalidad, fluidez, flexibilidad y la elaboración. Se concluye que, mediante la práctica de actividades lúdicas recreativas, desarrollan su habilidad intelectual, permitiendo resolver problemas o desafíos por si mismos, la misma que contribuye al fortalecimiento del desarrollo integral del individuo.

PALABRAS CLAVES: Creatividad, lúdica, actividades recreativas.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Topic: "Creativity's levels and playful activities in virtual classes of Physical Education in schoolchildren"

Author: Segundo Romario Pilataxi Acero

Tutor: Dr. Edison Andrés Castro Pantoja

ABSTRACT

This research is about "Creativity's levels and playful activities in virtual classes of Physical Education in schoolchildren", this project has shown that there is an improvement during the practice of playful activities done in physical education class. These activities allow a positive progressive development in the levels of creativity of the schoolchildren, this progress is perceived through the practice of the playful activities as the main axis for cognitive and integral development.

Observation was used as methodological technique, also a Torrance test's rubric (1974) which main goal is to measure schoolchildren's originality, fluency, flexibility. This is a pre-experimental research, which was done with an analytical, hypothetical-deductive and comparative method. Also, it has a quantitative approach with an applied type's finality. Furthermore, the research has a longitudinal cut and field collected data.

The results show that applying different playful activities in the virtual physical education class in the schoolchildren, the level of creativity in the levels of originality, fluidity, flexibility and workmanship is improved. In conclusion, the practice of playful activities helps to the schoolchildren's intellectual ability development, allowing them to solve problems by themselves and encouraging them to take challenges. All of this contribute to the integral development of the individual's strengthening.

KEYWORDS: Creativity, playful, playful activities.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

La creatividad ha permanecido desde los primeros seres humanos que habitaron en el planeta, sin embargo, se puede sustentar que parte de una habilidad del mismo individuo, siendo así como su propia naturaleza.

La creatividad infantil en niños preescolares es imprescindible debido a que los niños necesitan desarrollar su autonomía, el desenvolvimiento, la sensibilidad y la autenticidad, así también, dichos estudios nos revelan el poco interés que existe frente a esta habilidad (Galan Jacinto, 2021) “Diferentes juegos que ayudaran al desarrollar ampliamente la creatividad de los niños permitiéndoles imaginar y crear un mundo de fantasía” **(Mosquera Ramos J. A., 2021).**

Con la orientación deportiva y recreativa estimula y condiciona, en los participantes, una percepción de beneficio del deporte más allá del gusto por la práctica, el esparcimiento y la salud, esto posibilita la observación de las relaciones que la mente y cuerpo tienen con otros aprendizajes cotidianos **(Salazar, 2016).**

La utilización de la recreación en la infancia promete facilitar la construcción del conocimiento basado en las experiencias que se van obteniendo a través del pensamiento reflexivo, para ayudarlos a adaptarse al mundo exterior, sin embargo se puede notar que la falta de coordinación entre docentes de preparatoria en la planificación curricular, es uno de los problemas más frecuente que no permite realizar las actividades recreativas, restándole valor a esta metodología en el proceso pedagógico **(Cedillo Delgado, 2021).**

Parte de una tendencia del niño a jugar solo, en lugar de explorar el equipo del patio de recreo, además de realizar pocas habilidades de manipulación, privilegiando la locomoción, por lo tanto, estos resultados sugieren la necesidad de repensar propuestas dirigidas a la educación infantil desde contextos inclusivos.

Es fundamental que los docentes participen en la planificación y estructuración de los espacios de educación infantil, especialmente desde una perspectiva inclusiva (**Prudencio de Amorim, 2021**).

El entorno vivido que existe en el aula día a día, de cómo influyen los procesos de aprendizaje en los estudiantes, sin embargo, los docentes son parte fundamental porque ellos son los que relacionan los recursos tecnológicos con el aprendizaje para poder desarrollar (**Jéssica E. Posligua-Espinoza W. T.-G.-V., 2017**).

1.1.1 Planteamiento del problema

Se plantea el siguiente cuestionamiento para el estudio de la investigación:

¿Cuál es la incidencia de los niveles de creatividad en las actividades lúdicas recreativas en la clase de Educación Física modalidad virtual en escolares?

1.1.2 Análisis crítico

En base al problema en general, niveles de creatividad y actividades lúdicas recreativas en la clase de Educación Física modalidad virtual en escolares, se dispersan las diferentes causas fundamentales, así también los posibles efectos en los escolares de la Unidad Educativa “Dolores Cacuango” como objeto de estudio, de esta manera se realiza el siguiente análisis crítico y reflexivo: Los docentes de Educación General Básica aplican metodologías poco creativas para la enseñanza - aprendizaje en las clases de Educación Física modalidad virtual, la cual se considera que posiblemente la capacitación es reducido en el aspecto de la metodología lúdica para el subnivel de preparatoria y otros niveles de educación sin embargo esto asocia a que ocasione dificultades en el aprendizaje o se desmotiven y se cansen rápidamente en las clases, de la asignatura mencionada. Como se menciona en el apartado anterior, se comprende que los docentes no están capacitados al tanto, para la enseñanza aprendizaje a través de la modalidad virtual sobre la metodología lúdica en este caso las actividades lúdicas recreativas como medio importante para mejorar la creatividad en el aprendizaje sin embargo los escolares presentan un bajo nivel del desarrollo de la creatividad y el desempeño de los escolares son inapropiados así perjudicando el rendimiento académico. Entre otros aspectos, la falta de innovación en la

clase por parte del docente permite a que el niño se estrese o no preste atención a las clases, sin embargo, eso perjudica el nivel de desarrollo de la creatividad, haciendo que solo cumplan con las instrucciones impartidas por parte del docente, como se entendería que es quien pone órdenes y limitarles, este tipo de enseñanza- aprendizaje no es lo adecuado para el nivel de los escolares que se encuentran en edades de desarrollo integral. Para finalizar cabe recalcar que es de gran relevancia hacer referencia de la creencia o insuficiencia nivele de creatividad empleado en las actividades lúdicas recreativas durante las clases de Educación Física. En conclusión, no se podrá salir de la enseñanza tradicional y dar paso a una enseñanza significativo de innovación, fluidez y creatividad, mientras no exista el cambio de perspectiva y mentalidad desde los principales gobernantes, no habrá un verdadero cambio en la sociedad, debido a que es muy necesario los recursos didácticos y sin embargo profesionales con alta gama de conocimiento y alternativas nuevas para una educación de calidad.

1.1.3 Prognosis

De no emplearse la creatividad en las clases de Educación física en el proceso de enseñanza- aprendizaje, se seguirá conduciendo la enseñanza tradicional, mismo que retardan el aprendizaje y el desarrollo cognitivo integral de los escolares, donde viene a formar parte el docente como instructor que exige un modelo caduco siendo así que las clases sean monótonas, produciendo desmotivaciones, causando el desinterés por los temas, en consecuencia de aquello no se podrá potenciar su creatividad en cada uno de ellos. Si no se da una solución inmediata se perderá el desarrollo integral del educando, es de gran relevancia emplear en las clases, las actividades lúdicas recreativas que se direccionen en maneras y formas de solucionar, crear e innovar, considerando que la Educación Física y el juego son entes motivadores del aprendizaje, cabe mencionar que es muy importante que los docentes deberían innovarse, para así despertar no solo el interés por la clase, sino también por la formación integral de la persona con capacidad de desenvolverse en su vida diaria o en cualquier ámbito educativo.

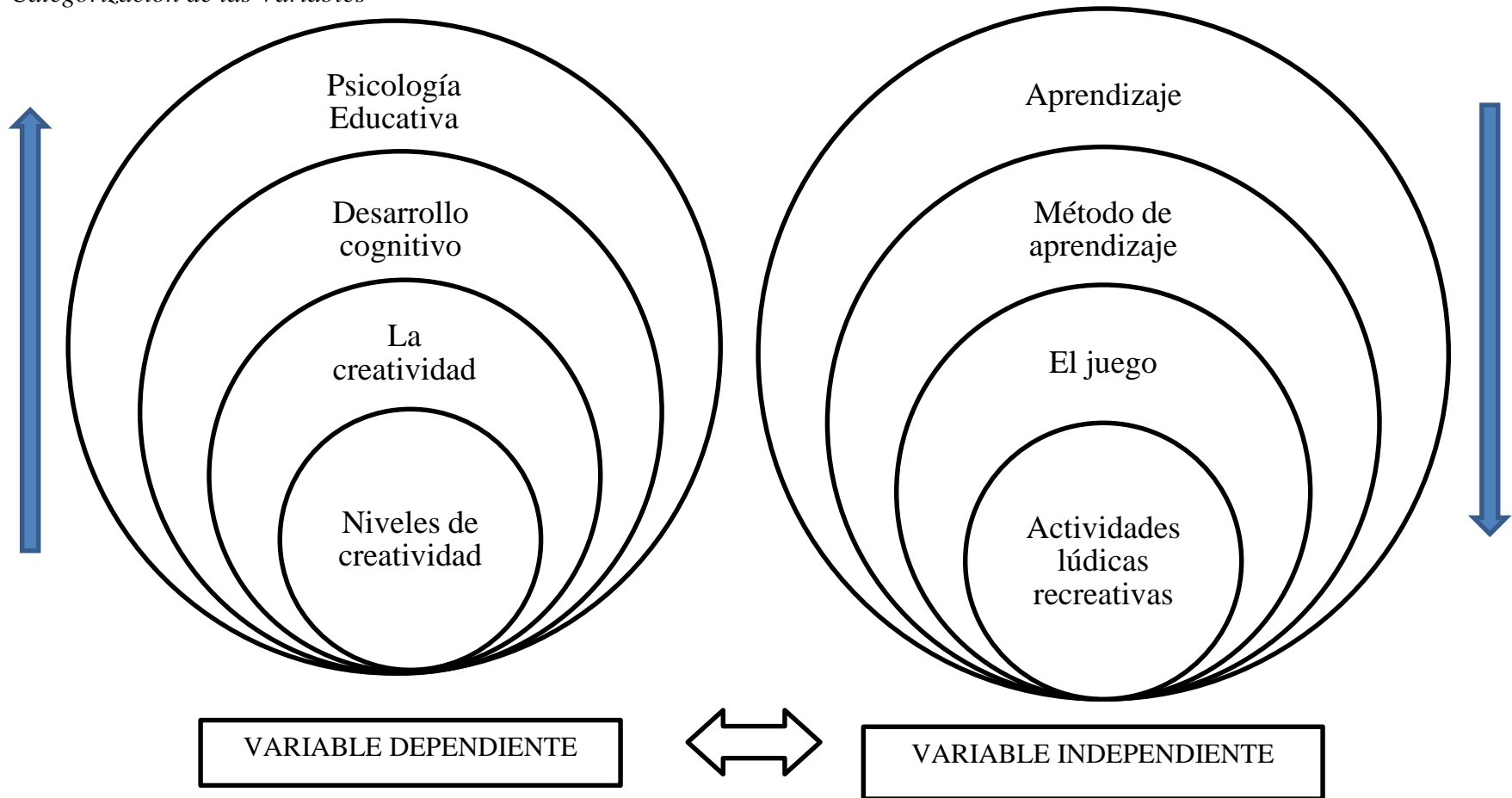
1.1.4 Formulación del problema

¿Cuál es la incidencia de las actividades lúdicas recreativas en los niveles de creatividad en la clase de Educación Física modalidad virtual en escolares?

1.1.5 Categorías fundamentales

Ilustración 1

Categorización de las Variables



1.1.6 Preguntas directrices

¿Cuál es el fundamento teórico de la aplicación de las actividades lúdicas recreativas en los niveles de creatividad en la clase de Educación Física modalidad virtual en escolares?

¿Cuál es el nivel inicial de desarrollo en las actividades lúdicas recreativas en la clase de Educación Física modalidad virtual en escolares de 7 a 11 años de edad de la Unidad Educativa “Dolores Cacuangó” durante el periodo mayo- agosto 2021?

¿Cuál es la relación entre los resultados de los niveles de creatividad iniciales y posteriores al aplicar las actividades lúdicas recreativas en la clase de Educación Física modalidad virtual en escolares?

1.1.7 Delimitación del objeto de estudio

Las actividades lúdicas recreativas en los niveles de creatividad.

1.1.8 Justificación del problema

Estudiante de la carrera de pedagogía de la actividad física y deporte de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato presenta un gran **interés** debido a que esta investigación contribuirá al desarrollo integral de los escolares, sin embargo estas actividades lúdicas recreativas son como un ente motivador, de diversión y aprendizaje además probar si los niveles de creatividad interviene en el mejoramiento mediante la aplicación de las actividades lúdicas recreativas en la clase de Educación Física modalidad virtual en escolares.

La presente investigación es con la **finalidad** de adjudicar los niveles de creatividad en las actividades lúdicas recreativas de los escolares, durante la clase de Educación Física, sin embargo esto será de gran **beneficio** para el desarrollo integral de los niños y niñas, con lo cual se plantea mejorar la imaginación, la construcción y la inventiva, de esta manera contribuyendo al placer, la diversión, el entretenimiento y así interviniendo a mantener activo su salud mental y físico a través de las actividades lúdicas recreativas.

Se prevee que este estudio es de gran **utilidad** para los escolares y la comunidad educativa, debido a que se empleará la metodología y la práctica, la misma ayudaría a descifrar ciertas actividades lúdicas recreativas por medio de la imaginación o la inventiva, así contribuyendo para el desarrollo armónico en la clase de educación física modalidad en escolares.

El presente proyecto es **factible** debido a que se pudo palpar la realidad de los escolares mediante las clases virtuales, los mismo que presentan un bajo nivel de creatividad durante las clases virtuales, sin embargo, al aplicar las actividades lúdicas recreativas y evaluar la creatividad durante el juego, esto brindará un mayor desarrollo integral del niño o la niña.

1.1.9 Hipótesis

Es una suposición de algo posible o imposible para sacar de ello una consecuencia, basada en una investigación previa, donde se puede establecer explicaciones con sustento, para finalmente presentar hechos (**Freire, 2018**).

Hipótesis nula: Las actividades lúdicas recreativas no mejoran los niveles de creatividad.

Hipótesis alterna: Las actividades lúdicas recreativas si mejoran los niveles de creatividad.

1.1.10 Marco teórico de la investigación

Se pretende categorizar de manera descendente, la misma que enfatiza las siguientes categorizaciones de la variable dependiente: la psicología educativa, el desarrollo cognitivo, la creatividad y finalmente como variable principal del estudio los niveles de creatividad. De la misma manera con la variable independiente que comprende desde las siguientes categorías: el aprendizaje, el método de aprendizaje, el juego y finalmente como variable de estudio las actividades lúdicas recreativas.

Variable dependiente

La Psicología Educativa

Según diferentes autores sostienen que es un campo donde se dedica a aplicar conocimientos de distintas disciplinas con un amplio aprendizaje para el desarrollo integral del individuo, así también, es la rama más importante debido a que estudia los procesos mentales con el propósito de mejorar la conducta, brindando herramientas educativas más idóneas.

Es la rama de la psicología relacionada con el estudio del proceso de aprendizaje en el desarrollo integral del ser humano (**Macazana, 2021**).

Características de la psicología educativa

Según (**Castro Del Valle, 2020**) menciona que la psicología educativa es el apoyo al conocimiento y cognoscitivo donde contribuye a educar a los niños asociando a la familia, la escuela, y la cultura. En ella se puede observar lo siguiente:

- Encuentra reglas para una buena inducción dentro del proceso de aprendizaje.
- Considera metodologías que incluye facultades de organizar, resumir y llegar a conclusiones lógicas.
- Indaga sobre los métodos mentales, en los cuales el individuo aprende a relacionarse con el medio social.

Funciones de la psicología educativa

La psicología educativa está relacionada con una serie de ámbitos con la finalidad de mejorar el rendimiento de los procesos de aprendizaje.

- **Intervención ante las necesidades educativas**

Los especialistas de esta disciplina se encargan de analizar los distintos rasgos del individuo de forma particular con el objetivo de potenciar sus habilidades, destrezas sociales y expresivas.

El psicólogo de la educación examina los procesos de aprendizaje y el desarrollo desde las primeras etapas de la vida, mediante las evaluaciones aplicadas en las habilidades personales y sociales de las personas donde establece si es necesario, una serie de estrategias para mejorar y resolver los inconvenientes que se hayan podido detectar.

- **Formación y asesoramiento de educadores**

El psicólogo presta apoyo al educador a partir de la etapa inicial de vida en la cual diagnostica y previene incapacidad práctica, mental y social con la finalidad de aplicar programas psico-educativos, métodos de enseñanza ya sea en casa o en los centros de educación inicial ayudando a los docentes a coordinar actividades y los roles de cada docente.

- **Formación y asesoramiento familiar**

Los expertos en la psicología educativa se encargan de formar e informar a padres y madres sobre el desarrollo psíquico de sus hijos. Esto aporta a la mejor formación de confianza entre padres e hijos lo cual es sumamente importante para que los padres contribuyan al desarrollo cognitivo de los niños y adolescentes, la misma promueve la inclusión e interacción de familiares con la institución educativa.

Procedimientos y técnicas de la psicología educativa

Los psicólogos o expertos en la educación utilizan las técnicas y herramientas propias de la psicología para desarrollar su labor, que comprende básicamente dos procedimientos:

- **Diagnóstico:** Es el método de valoración que sirve para señalar si existen inconvenientes o incapacidades asociadas con el aprendizaje. El procedimiento que se emplea para llevar a cabo el diagnóstico son: la entrevista psicológica, la observación y los test psicológicos, que tienen como finalidad de demostrar y explicar la situación.
- **Intervención:** Luego de identificar los inconvenientes que impiden el aprendizaje, se establece una serie de pautas de que incluyen aspectos como técnicas de motivación, concentración y actuaciones específicas en trastornos del aprendizaje.

Trastornos y dificultades del aprendizaje que trata la psicología educativa

Una de las principales dificultades que se ha podido identificar en los seres humanos se debe a que no todos los individuos aprenden al mismo ritmo, no tiene toda la misma capacidad de captar las cosas de forma rápida esto es porque algunos aprenden mirando, escuchando, jugando, etc.

Muchos niños presentan trastornos específicos e identificables, como la dislexia, la hiperactividad o el trastorno por déficit de atención, problemas que dificultan y obstaculizan el aprendizaje. Los expertos en materia se encargan de elaborar, junto a otros profesionales y personal docente, planes específicos de estudios para casos especiales y de este modo minimizar los efectos negativos y el impacto académico derivado de estas alteraciones.

Desarrollo cognitivo

Se denomina desarrollo cognoscitivo al proceso evolutivo de las capacidades mentales percepción, memoria, atención del niño, capacidades que intervienen en el aprendizaje de nuevos conocimientos y destrezas (**Piaget, 1890**).

De acuerdo a como el niño va absorbiendo sus conocimientos y enlazando en el medio social, se va reestructurando la capacidad cognitiva hasta que el niño da significado a la realidad y va construyendo su propio entendimiento.

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

La teoría del desarrollo cognitivo se la debemos a Jean Piaget (1896-1980). Luego de algunos años de investigación empírica, el psicólogo suizo formuló un modelo explicativo sobre el aprendizaje basado en el concepto de la “acción”, de la experiencia. En cómo el niño va incrementando y reestructurando conocimientos y ciertas habilidades esto debido a que va interactuando con el mundo que le rodea. A través de esta interacción, Piaget explicaba que las estructuras cognitivas se van complejizando hasta que el niño da significado (o sentido) a la realidad y formando su propio intelecto.

Estadios de desarrollo del niño

- **Periodo sensorio motor (de 0 a 2 años)**

Esta etapa va desde los 0 hasta los 2 años básicamente desde el nacimiento hasta cuando desarrolla su lenguaje, el niño interacciona con el medio que lo rodea adquiriendo conocimiento de manera progresiva por otra parte la comprensión del mundo mediante la coordinación de experiencias (como la vista y el oído) con la interacción física con objetos (como agarrar, chupar, y pisar).

- **Periodo preoperatorio (de 2 a 7 años)**

La edad en la cual se desarrolla esta etapa es dentro de los 2 hasta los 7 años en esta edad lo que más se puede destacar es la capacidad de representación el niño empieza a crear imágenes de la realidad que lo rodea, imita las acciones de los adultos, es una buena etapa para aplicar actividades lúdicas, es donde empieza a identificar de la mejor manera el nombre de las cosas, colores, objetos, entre otras cosas básicas, de la misma forma va mejorando la parte lingüística y todo esto lo realiza por pensamiento intuitivo. Los niños tienden a ser muy curiosos y hacer muchas preguntas, empezando a usar el razonamiento primitivo.

- **Periodo de las operaciones concretas (de 8 a 12 años)**

Lo más característico de este estadio es que el niño empieza a desarrollar la lógica y ya realiza sus actividades con el uso de la misma y a su vez empieza a fomentar el razonamiento inductivo el cual involucra inferencias como la observación, razonamiento, experimentación y aplicando la comprensión en los objetos concretos que ya conoce.

Capacidad para distinguir entre sus propios pensamientos y los pensamientos de los demás. Los niños reconocen que sus pensamientos y percepciones pueden ser diferentes de los que les rodean.

- **Periodo de las operaciones formales (de 12 a 16 años)**

Esta etapa se desarrolla en la adolescencia el niño ya es consciente de sus acciones esto significa que ha desarrollado el razonamiento hipotético deductivo significa que el

adolescente, ante un problema, analiza todas las premisas y valora diferentes hipótesis sobre su causalidad o efecto.

En esta etapa cabe recalcar que ya afronta situaciones hipotéticas y a menudo se requiere la ciencia y las matemáticas.

- **El razonamiento hipotético-deductivo**

El pensamiento abstracto surge durante el estadio de las operaciones formales. Los niños tienden a pensar muy concreta y específicamente en los estadios anteriores, y empiezan a considerar los posibles resultados y consecuencias de las acciones.

Por otra parte, también está la resolución de problemas en lo cual el niño utiliza ensayo y error para solucionar los problemas en donde se forma la capacidad para resolver un problema de forma sistemática y emerge una manera lógica y metódica.

Teoría del desarrollo cognitivo: implicaciones en la educación formal

El modelo piagetiano sobre el desarrollo cognoscitivo tuvo y tiene un notable énfasis en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los escolares. El saber reconocer en qué fase de desarrollo se encuentra el niño, su ritmo del desarrollo, para poder potenciar sus talentos y compensar sus dificultades son factores clave para el trabajo del educador en el aula ordinaria y, sobre todo, con alumnos de Educación Especial.

La creatividad

Es una manera de divertir, conocer, construir, equivocarse, pero la visión muy importante es la de disfrutar de una manera ingenioso, también es una capacidad que presenta cada ser vivo, por la cual pueden generar nuevas ideas o nuevas asociaciones entre ideas ya conocidas, así también intervienen diversos procesos mentales, relacionados entre sí.

La persona creativa es aquel individuo que presenta una capacidad para el desenvolvimiento amplio y acertadamente en los diversos escenarios de actuación porque

tiene la agudeza mental para poner en práctica sus destrezas, competencias, en la solución de problemas de la vida y de su contexto social (Medina, 2017).

Proceso de la creatividad

Dentro del proceso de la creatividad existen diferentes fases, de las cuales indican el contexto necesario para el proceso evolutivo de la creatividad, como son:

- **La fase lógica:** donde se formulan problemas, se recopilan datos en búsqueda se posibles soluciones,
- **La fase intuitiva:** se elabora nuevamente el problema, de tal manera que empiece nuevas opciones, donde manifieste la solución con respuestas innovadas.
- **La fase crítica:** indica el autoanálisis de su descubrimiento, verificando su validez, la misma puede llevar a una repetición de la fase intuitiva.

Características de la persona creatividad

- Perseverancia ante los obstáculos, encuentran posibles soluciones con innovación de manera rápida.
- Tienen la voluntad de asumir riesgos sensibles.
- Sienten la curiosidad de realizar, investigar o hacer algo, fuera del alcance de su conocimiento.
- Abertura a las experiencias
- Voluntad de creer en sí mismo.
- Son originales con las ideas y hechos
- En cualquier ámbito tienen la iniciativa y el interés por divertirse
- No presentan el temor a equivocarse
- Tienen el sentido del humor con ideas y hechos novedosos, permanecen motivados.

Creatividad y educación: llegar con una buena idea

La creatividad es una temática de relevancia social, cultural y educativa cierto consenso general indica la necesidad de crear y consolidar contextos sociales, urbanos, educativos y comunitarios que promuevan procesos creativos (**Elisondo, 2018**).

La creatividad empleada en el ámbito de la educación, permite al escolar desarrollar, conocer, equivocarse, experimentar, plasmar, ejecutar, reactivar, motivar, buscar maneras, relacionar, todo aquello con el afán de construir y mejorar su intelecto.

Educación y desarrollo sostenible: la creatividad de la naturaleza para innovar en la formación humana

Hablar sobre la naturaleza de la creatividad es hablar sobre la capacidad que determinados seres vivos tienen para crear, adaptar y modelar nuevos ambientes. Es una capacidad intrínseca al propio fenómeno de la vida. La vida es un continuum que surgió en la Tierra hace unos 3800 millones de años, después de una larga evolución del universo que todavía está en permanente reestructuración energética. Entonces, estudiar la naturaleza de la creatividad significa estudiar la creatividad de la naturaleza, la creatividad de la vida y la creatividad de los fenómenos cósmicos. (**Ruano, 2017**).

Niveles de creatividad

Es uno de los fenómenos más antiguos en la historia, siendo así uno de los más complejos de estudiar sin embargo dentro del campo de la psicología direccionan a las partes complementarias de la inventiva humana, donde radicada en la imaginación, que se plasman formando los rasgos de identidad, con una perspectiva de mejorar la capacidad intelectual si se lleva consigo las actividades que permitan desenvolver en todo el aspecto creativo (**Gallegos, 2018**).

Según (**Guilford., 1977**) aporta con su criterio en el desarrollo de la inteligencia, es la incorporación del pensamiento divergente, como un elemento en el cual engloba la creatividad.

Se comprende que, para el desarrollo de la creatividad, se debe tener en cuenta que todo parte de un proceso por la cual el individuo debe experimentar para el aprendizaje con

gran relevancia sistemática, las mismas permiten canalizar el desarrollo integral del intelecto.

Fluidez.

Según Guilford (1977) sostiene que es una habilidad de pensar en muchas cosas de las que en un primer momento lo pueda realizar, de tal forma que la persona está en la capacidad para generar o emitir la cantidad de ideas de forma rápida, brindando así un mayor número de soluciones, situaciones o problemas, por lo tanto, la fluidez en un alumno se vería expresada por la aportación de muchas ideas, respuestas, soluciones, problemas, entre otros.

Flexibilidad: es la aptitud de generar ideas, cambiar el contexto de ideas, brindar soluciones modificadas, de la misma manera fortalecer las ideas, dando rigidez con la variedad de ideas; para aquello se requiere visualizar desde diferentes aspectos, teniendo en cuenta que pueden surgir cambios, replanteamientos, reorientaciones, reinenciones, reinterpretaciones, y o transformaciones, abordando los problemas desde diferentes panoramas (Santaella M. , 2006).

Originalidad: es la capacidad de demostrar ideas de relevancia, diferentes, únicas y muy apartadas a la normalidad, de tal manera que esto requiere poner en práctica de ideas innovadoras que se relacionen a la reestructuración, reelaboración y poco frecuente, que vayan acorde a la evasión de los esquemas establecidos.

Elaboración: es la aptitud que presenta una persona, para desenvolver e innovar nuevas ideas que permita alcanzar un nivel de complejidad, añadiendo rasgos, elementos, formas, entre otros, mediante el uso de varias habilidades, la elaboración será sofisticada con varias ideas o extensas.

Los procesos u operaciones de transformación en base a la creatividad

Teniendo en cuenta el contexto del proceso de transformación de la creatividad: hace énfasis a los procesos de la percepción de la información, de tal forma que esto permite

generar una respuesta mental o físico, los cuales son de vital importancia para comprender el desarrollo cognitivo, en base a esto se puede encontrar los siguientes procesos:

Proceso de cognición: es la capacidad de comprender y extraer la información captada.

Memoria: se basa en retener la información con un el propósito de hacer uso u ejercer.

Producción convergente: mediante la percepción de la información, crear alternativas, para la selección de las respuestas.

Producción divergente: generar distintas respuestas, de tal forma que sean diferentes a las habituales.

Evaluación: proceso de verificación mediante comparaciones entre contextos diferentes.

Variable independiente

Aprendizaje

Es la adquisición de la información mediante el ejercicio, el estudio, la experiencia y la interacción con la sociedad, la misma permite contribuir conocimientos a través de los aspectos mencionados.

Es un conjunto de evidencias científicas que van conformando nuevos senderos sobre la manera en que el cerebro aprende, se modifica frente a las experiencias y de acuerdo a ello se va generando y cambiando los comportamientos intelectuales (Campos, 2020).

Principales características del aprendizaje

Según (Ortiz., 2018) presenta las siguientes características del aprendizaje:

- **Es un cambio de conducta.**

El aprendizaje se puede definir como el cambio de conducta como la aparición de comportamientos nuevos que presenta una persona a partir de un resultado tomado de una experiencia previa.

El ser humano se encuentra constantemente en cambios ya que jamás deja de adquirir algún tipo de conocimiento por medio de nuestros sentidos en el desarrollo de nuestra vida.

- **La experiencia juega un papel fundamental.**

La experiencia protagoniza un papel muy importante en toda esta cuestión del aprendizaje. Es por eso que una de sus más grandes características es la prueba y el error, ya que nada nos asegura que en un primer intento logremos obtener toda la información que necesitemos sobre algún tema en específico.

Es por aquello que se debe intentar varias veces hasta encontrar un patrón que nos permita concluir algo y por ende aprender.

- **La observación.**

La observación también es un rasgo importante ya que muchos de los individuos tienen la facilidad de aprender observando.

Es un mecanismo del cual hacemos bastante uso cuando recién nacemos, ya que los bebés y los niños pequeños hacen referencia por medio de imágenes, esto les permite a la larga identificar ciertas cosas, como juguetes, diferenciar a mamá y a papá, ropa o incluyendo tareas de la casa que ven muy seguido en su entorno.

- **Posee pautas definidas.**

Cuando el ser humano adquiere conocimiento necesita pautas para que su cerebro lo asimile se notan cambios en su comportamiento debido a la nueva información son los cambios psicológicos.

- **Requiere una acción del sistema.**

En el aprendizaje se requiere una acción del sistema, una didáctica que permita multiplicar los resultados obtenidos en lugar de obtener una suma simple de los resultados de cada maestro y cada alumno.

- **Se requiere un conocimiento profundo**

Una de las características del aprendizaje está ligada al conocimiento profundo para que el alumno lo asimile de manera precisa aplicando los estilos de aprendizaje trabajando conjuntamente con todos sus cinco sentidos y a su vez lo retenga en su cerebro esto con la finalidad de que el conocimiento adquirido sea a largo plazo.

- **Los conocimientos y habilidades.**

La meta cognición, una excelente herramienta para mejorar la excelencia, los conocimientos y habilidades, y la vida profesional de cada alumno.

Las habilidades de un alumno suelen ser infinitas para aquello es importante descubrirlas y potenciarlas al máximo con la finalidad que descubra su gusto por alguna actividad.

Proceso de aprendizaje

Los aprendizajes son el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales(conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

- **Acceso a la información**

Como primer paso para el proceso de aprendizaje debemos conocer la información disponible en el entorno físico la cual la está a nuestro alcance como lo es en el internet, libros materiales didácticos, otras personas y seleccionarla en función de las necesidades del momento.

- **Proceso de la información**

En esta parte del proceso analizamos y organizamos la información mediante la captación el análisis e interacción con la misma para poder experimentarla elaborando una síntesis y finalmente lograr interpretarla y comprenderla.

- **Producto obtenido**

Sintetizar los nuevos conocimientos que fueron obtenidos mediante el razonamiento lógico la memorización y la comprensión e integrarlos con los saberes previos para lograr su "apropiación" e integración en los esquemas de conocimiento de cada uno.

- **Aplicación del conocimiento/evaluación**

Finalmente, en el proceso de aprendizaje luego de haber adquirido conocimiento se lo aplica considerando relaciones con situaciones conocidas y posibles aplicaciones. En algunos casos se debe valorar la información para poder aplicarla en nuevas situaciones.

Método de aprendizaje

El método de enseñanza-aprendizaje constituye la secuencia de las acciones, actividades u operaciones del que enseña, las cuales expresan la naturaleza de las formas académicas de organización del proceso de enseñanza (Diosveldy Navarro Lores, 2017).

Fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (**Parra, 2020**).

La implementación de las actividades lúdicas recreativas en la clase de educación física es una manera de divertir y concebir su inteligencia y el desarrollo de la persona.

La educación, como disciplina que compendia saberes del aprendizaje y la enseñanza, recorrió un buen trecho sola, desligada de los avances científicos.

Los métodos de enseñanza en la Educación

El método de la enseñanza educativa se ha venido modificando, según las distintas corrientes vinculadas con la educación, el papel del alumno y del maestro, los recursos que se necesitan, los tipos de actividades, la distribución del espacio, los tipos de tareas y otras muchas cuestiones, teniendo en cuenta esto se comprende que existe muchas formas de llegar al estudiante con la única finalidad de captar su interés en aprender divirtiéndose (**Camarillo, 2020**).

- **Gamificación**

Camarillo sostiene que el juego, ya sea libre o dirigido, es una parte esencial en las primeras etapas de un niño, en particular aquellas que comprende la Educación Infantil. Esta es una técnica de aprendizaje en la cual consiste en aplicar dinámicas y mecánicas de juego en entornos que no tienen por qué ser lúdicos, para potenciar la atención, concentración y el esfuerzo de los niños. Por otra parte, cabe recalcar que la gamificación se puede apoyar en los video juegos.

- **Montessori**

Fundado a finales del siglo XIX, en los últimos tiempos es uno de los más populares y tiene como finalidad que la actividad esté direccionado por el alumno mediante la observación y la orientación por parte del maestro.

Este método también se caracteriza por brindar un ambiente preparado donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños en lo cual promueve la socialización, el respeto y la solidaridad.

- **Aula Invertida o Flipped Classroom**

El Aula Invertida es uno de los métodos de enseñanza en el cual el escolar adquiere primero la información, seguidamente la comparte con el docente y este consolida el aprendizaje. Una frase importante del creador de este método es que se aprende haciendo y no memorizando. Este método nace con la necesidad de cambiar el sistema tradicional de aprendizaje para adaptarlo a las necesidades actuales.

- **Aprendizaje Basado en el Pensamiento o Thinking Based Learning**

Este método educativo tiene como finalidad de preparar a los estudiantes para que, en un futuro, puedan resolver problemas con eficacia, de la misma manera pueda tomar las decisiones más lógicas o esté acorde a lo necesario. Se forjan habilidades como el pensamiento crítico, creativo y la capacidad de análisis espontáneo.

- **Waldorf**

Según Camarillo (2020) este método de enseñanza es la que se enfoca en potenciar las capacidades manuales y artísticas de los niños, sin embargo, en este método les enseña a los alumnos a ser autónomos con sus ideas, a medida que van adquiriendo conocimiento a lo largo del proceso educativo. La participación de los familiares en el colegio, el contacto con la naturaleza, los deberes personalizados, forman parte del proceso de enseñanza waldfort.

- **Pensamiento de Diseño o Design Thinking**

El Design Thinking, aunque tiene un efecto en la enseñanza de niños de más edad y adolescentes, también se está implementando en preescolar. Esta metodología tiene como finalidad trabajar básicamente utilizando los instrumentos, componentes y aspectos recreativos inherentes a la profesión de diseño y a la persona que realiza la acción de diseñar para la resolución de problemas.

- **Aprendizaje Cooperativo**

Como el mismo método lo denomina el aprendizaje cooperativo en el cual los niños aprenden a trabajar en equipo conjuntamente con sus compañeros en cual trata de organizar las actividades dentro del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje, de tal forma se suele realizar un procesamiento grupal en el cual se evalúan tanto las acciones individuales, como las grupales, para decidir si se deben cambiar algunas o no (Camarillo, 2020)

- **Aprendizaje Basado en Proyectos o ABP**

Los niños deben trabajar en un proyecto durante un periodo de tiempo. Este método educativo no pretende que los niños se enfoquen en memorizar información. Lo fundamental en este método es que los niños aprenden a aprender adquiriendo mediante la adquisición de un rol activo en la cual favorece el rendimiento académico permitiendo desarrollar su autonomía, basándose en situaciones del mundo real.

El juego

El juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse (José Alberto Gallardo López, 2018).

Sin embargo, el juego es una manera de integrar con la sociedad, donde se libera dopamina mediante la diversión.

Tipos de juegos

De acuerdo con el Play Well Report, el juego es el elemento crítico que reúne a las familias, así contribuyendo al juego colectivo, y a menudo son más felices, tienen mejores conexiones con sus niños y personas adultas, por lo tanto los niños necesitan una amplia gama de habilidades y oportunidades de juego (Thomsen., 2020)

Thomsen propone cinco tipos de juegos que permiten desarrollar un mayor soporte en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- **Juego físico**

Thomsen (2020) incluye actividades físicas tales como: saltar, escalar, bailar, saltar la cuerda, andar en bicicleta y jugar con pelota, la práctica de la motricidad fina, por ejemplo, coser, colorear, cortar, manipular juguetes de acción y de construcción y juego de combate fingir que lucha con sus compañeros.

La práctica de las actividades lúdicas, tales como convertir implementos en diferentes elementos o herramientas para la diversión incentiva a estar en constante movimiento, de la misma manera permanecer activos, contribuyendo a beneficios positivos.

- **Juego de simulación**

La actividad lúdica de simulación, se relaciona los juegos de imitación, actuación, de tal forma que este tipo de juego permite desarrollar nuevas capacidades de razonamiento y el direccionamiento al desarrollo creativo.

Según Thomsen (2020) sostiene que también es posible que el juego de simulación pueda ser crucial para el desarrollo del lenguaje, las habilidades narrativas y regulación de emociones; también hay sólida evidencia de que está orientado a la fantasía, la mejora del autocontrol y las habilidades de aprender a aprender.

Se palapa la realidad de que un niño se divierte imitando a ser un personaje de su favorito, es ahí donde empieza a desarrollar su imaginación, nuevas ideas de adaptar al personaje de ficción.

- **Jugar con objetos**

Algunos estudios sustentan que el juego con objetos permite el desarrollo de habilidades de representación, por ejemplo: un plátano que se convierte en teléfono o en cualquier otro parecido.

Thomsen sostiene que es muy importante tener la iniciativa desde las edades más tempranas, debido a que empiezan a manipular, tocar, tirar, romper, arreglar, golpear, esto permite conllevar evolucionando a construcciones o elaboraciones más complejas con objetos diferentes, de tal forma que contribuyen al desarrollo de las capacidades, con estrategias de razonamiento involucrando al niño en reconstruir y combinar en el juego, así permitiendo preparar para la solución de problemas, el autocontrol y la creatividad.

- **Juego simbólico**

Es la capacidad mental que los niños utilizan, donde empiezan a crear escenarios de diversión, entretenimiento y placer, este tipo de juego empiezan a desarrollar desde los 2 años, donde por primera vez empieza a hablar, o mediante movimientos o representaciones, empieza el desarrollo del lenguaje y el funcionamiento cognitivo.

- **Juegos con reglas**

Thomsen menciona que en específico los juegos con reglas, se define como el control o vigilancia bajo un responsable, permitiendo el desarrollo en libertad o la libre expresión de los niños, sin embargo, existen algunos juegos, que básicamente tienen sus propias reglas de juego, pero sin embargo esto se puede modificar y acordar en conveniencia a los participantes.

Actividades lúdicas recreativas

El juego es una actividad constante en el ser humano durante todas sus etapas de desarrollo, pues siente atracción hacia las actividades lúdica como forma de actuación, por tal motivo, es la actividad principal en la vida del niño, a través del juego aprende las destreza que le permiten la expresión de curiosidad, deseo, creatividad, aceptación y protección por lo cual un espacio lúdico es un ambiente de libertad creativa, que favorece múltiples aspectos de quien participa en tal espacio (**Quesada, 2020**).

Estas actividades van encaminada al descubrimiento, diversión, conocimiento, y una manera de expresar la cultura y la manifestación humana en su entorno social.

Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica.

Se dice que es un proceso de aprendizaje con actividades lúdicas, esto con el fin de potenciar la creatividad, así mismo, el proyecto está relacionado con el entorno vivido que existe en el aula día a día, de cómo influyen los procesos de aprendizaje en los estudiantes, sin embargo, los docentes son parte fundamental porque ellos son los que relacionan los recursos tecnológicos con el aprendizaje para poder desarrollar (**Jéssica E. Posligua Espinoza, 2017**).

Este tipo de actividades recreativas está comprendida para todas la edades, según la OMS reconoce a la actividad física como parte de juegos, deportes, desplazamientos, actividades recreativas, educación física o ejercicios programados, en el contexto de la familia, la escuela o las actividades comunitarias, entre otros aspectos, que se acumule un mínimo de 60 minutos diarios de actividad física moderada o vigorosa, por lo tanto la intervención de niños en la ejecución organizada de actividades deportivas recreativas favorece en una gran medida a su autoformación como persona, mediante su manifestación libre expresión de sus deseos durante la práctica de las diferentes actividades lúdicas recreativas, de igual manera es de suma importante porque estas actividades puesta en práctica ayuda al incremento de sus conocimientos, experiencias e ideas las cuales se van marcando en su cuerpo y mente a lo largo de su vida.

Clasificación de las actividades recreativas

Según (Sánchez, 2014) los clasifica las actividades recreativas de la siguiente manera:

- Actividades deportivas-recreativas: prácticas deportivas, encuentros de alguna disciplina recreativa o deportiva.
- Actividades al aire libre: diversas actividades en la naturaleza
- Actividades lúdicas: todo conforme a los juegos: tradicionales, salón, mesa, etc.
- Actividades de recreación artística y manual: actividades colectivas o individuales referente con la creación manual o artística.
- Actividades culturales participativas: cultura artística y de la cultura física.
- Asistencia a espectáculos: concurrencia a espectáculos culturales o deportivos.
- Visitas: de interés cultural, turístico, social, deportivo, etc.
- Actividades socios familiares: conversaciones familiares y amigos, involucradas con la comunidad, visitas, etc.
- Actividades audio-visuales: escuchar radio, ver la televisión, videos, etc.
- Actividades de lectura: lectura de revistas, libros periódicos.
- Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies: enfocadas a colecciones, fotografías, etc. ya sea individual o grupal.
- Actividades de relajación: masajes, meditación, entre otras (pag.1)

1.2 Objetivos:

1.2.1 Objetivo general

- Comprobar la incidencia de las actividades lúdicas recreativas en los niveles de creatividad en la clase de Educación Física modalidad virtual en escolares de 7 a 11 años de edad de la Unidad Educativa “Dolores Cacuango” durante el periodo mayo-agosto 2021

1.2.2 Objetivos específicos

- Indagar los fundamentos teóricos sobre la aplicación de las actividades lúdicas recreativas en el desarrollo de los niveles de creatividad en la clase de educación física.
- Valorar el nivel inicial de la creatividad en las clases de educación física modalidad virtual en escolares de 7 a 11 años de edad de la Unidad Educativa “Dolores Cacuango” durante el periodo mayo- agosto 2021
- Relacionar los resultados de la aplicación de actividades lúdicas recreativas en los niveles de creatividad en la clase de educación física modalidad virtual en escolares de 7 a 11 años de edad de la Unidad Educativa “Dolores Cacuango” durante el periodo mayo- agosto 2021.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Tabla 1

Materiales

Materiales	Cantidad
Artículos domésticos	5
Computadora	1
Celular	1
Total	7

Fuente: Segundo Romario Pilataxi Acero (2021)

2.2 Métodos

- **Analítico**

Debido a que se va corroboró las casusas y los efectos

- **Hipotético deductivo**

En esta investigación se establece este método con la finalidad de observar el fenómeno para instituir la hipótesis y comprobar o impugnar.

- **Comparativo**

Una suposición de algo posible o imposible que concreta una consecuencia, la misma está basada con una investigación previa, donde se pretende instituir explicaciones con

sustentos mediante la confutación de la teoría y la hipótesis con la comparación analógica científica.

2.2.1 Diseño de investigación.

El presente estudio comprende a un diseño de investigación de tipo pre experimental de corte longitudinal, debido a que se aplicó un instrumento, con el enfoque cuantitativo, que la misma me admitió cuantificar de distintos parámetros, con el origen de datos de campo, la misma se hizo uso de diferentes bases de datos, como repositorios, google académico, Scielo, Redalyc y Scopus, con el corte de tipo longitudinal, finalmente para así poder determinar la existencia o no del desarrollo de la creatividad en los escolares. Se ejecutará en un solo grupo de investigación que estará desplegado a una intervención con la evaluación de pre y post, con el objetivo de corroborar los cambios en la variable estudiada **(Cortero, 2016)**.

FINALIDAD APLICADO

La finalidad de la investigación es de tipo aplicado, debido a que se hizo uso del conocimiento, donde se empleó forma práctica para así proporcionar solución al problema en el ámbito educativo, de la misma manera para el enriquecimiento del desarrollo integral de los escolares.

2.2.2 Población y muestra de estudio

Se tomó como referencia a los 50 estudiantes de la educación básica media de la Unidad Educativa “Dolores Cacuango”, como determinante para una población del estudio, así también trabajar con el mismo número de estudiantes de la institución educativa, posterior a ello evaluar y tomar muestras correspondientes de cada uno de ellos.

El tiempo de la duración es de 1 mes donde se podrá obtener los resultados necesarios para concluir con la investigación.

Con el tipo de muestreo no probabilístico, la misma permitió ejecutar con una secuencia que prácticamente no ofrece oportunidades de igualdad para ser tomados, por

conveniencia, debido a que se tomó de acuerdo a la disponibilidad y el acceso, los sujetos de estudio.

2.2.3 Operacionalización de las variables

Tabla 2

Operacionalización de las Variables

Variable	Tipo de variable	Conceptualización	Dimensión	Indicador	Instrumento
Niveles de creatividad	Independiente	La creatividad se posiciona, de tal forma, como una capacidad que hace que el ser humano pueda lanzar hipótesis, probar cosas, hacer bocetos, explorar posibilidades, ser más crítico, hacer juicios sobre los resultados y plantearse si funcionarían, buscar, dar forma y moldear (Fernández Díaz, 2019)	Originalidad	Cantidad de ideas infrecuentes e inusuales.	Rubrica para evaluar la creatividad
			Fluidez	Cantidad de ideas novedosas llamativas y eficaces	
			Flexibilidad	Cantidad y variedad de ideas	
			Elaboración	Nivel de imaginación para la solución del problema	
Actividades lúdicas recreativas	Dependiente	Actividades encaminadas a la diversión, placer y entretenimiento, como un método placentero para la educación.	Construcción de la creatividad	Creatividad en la construcción, imaginación y el desarrollo	Guía de actividades lúdicas recreativas
			Desarrollo de la imaginación	Elaboración y fluidez en la construcción imaginaria.	
			Tipo de actividad lúdica recreativa	Actividades lúdicas de simulación Actividades lúdicas recreativas con objetos	
			Temporalidad	Tiempo de ejecución y de descanso entre actividades	
			Materiales e instrumentos	Materiales domésticos.	

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

2.2.4 Técnicas e instrumentos de investigación

Técnica e Instrumento

La técnica que se utilizó es la de observación la misma permitirá registrar los datos pertinentes, así también garantizar la seguridad en cuanto a la confidencialidad de la información que se pretendió obtener con el fin investigativo, para el procesamiento y la interpretación de los resultados.

Se hizo uso del instrumento de la ficha de observación en este caso la (Rubrica para evaluar la creatividad), tiene como objetivo medir los niveles de creatividad; la originalidad, la fluidez, la flexibilidad y la elaboración en los escolares (**Leonor Ruiz, 2015**). (ver anexo, tabla 18).

Iniciando con las actividades lúdicas recreativas mencionada como punto de inicio en la evaluación de los niveles de creatividad en la clase de educación física modalidad virtual en los escolares.

Tabla 3

Actividades Lúdicas Recreativas

N°	Lista de Actividades Lúdicas Recreativas
1	Somos inventores
2	¿Cómo se llama?
3	Dibujando con las partes del cuerpo en el espacio imaginario. ¿Qué es?

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

La misma permitió registrar los datos mediante la rúbrica de evaluación a fin de brindar recomendaciones para la mejora correspondiente. Esto también contribuirá para el desarrollo de la creatividad en los escolares dentro y fuera de la clase.

2.2.5 Plan de recolección de la información

Teniendo en cuenta que para todo el proceso de la recolección de la información se tuvo que seguir los siguientes procesos que se detallan a continuación:

1. Delimitación del problema de investigación, la misma que confiere al tema de estudio propuesto.
2. Realización respectiva de la solicitud para la institución seleccionada, para el respectivo estudio (ver anexo 3).
3. Determinación de diferentes bases de datos científicos de las cuales se recolecto la información respecto al tema en idioma español.
4. Revisión bibliográfica en relación a las variables de estudio
5. Delimitación de la población de estudio, la misma que está enfocado al tema de investigación
6. Determinación del instrumento para la toma de resultados en diferentes bases de datos científicos.
7. Aplicación de la ficha de observación (Rúbrica para evaluar la creatividad) (ver anexo 2), que tiene como objetivo medir la creatividad de los escolares de las edades de entre 7 a 11 años de manera virtual a través de la plataforma Microsoft Teams.
8. Transcripción de los datos pertinentes a la matriz de Excel donde se determinan los datos brutos y la codificación.
9. Realizar el análisis estadístico.

2.2.6 Tratamiento estadístico de los datos de investigación

Para el procesamiento de los datos estadísticos, se tuvo en cuenta lo siguiente:

El proceso de análisis y tratamiento estadístico de los datos y resultados de la investigación, se efectuó a través del paquete estadísticos SPSS versión 25 IBM para Windows, desarrollando la caracterización de la muestra de estudio en base a un análisis de frecuencias y porcentajes de las variables cualitativas y un análisis descriptivo de las variables cuantitativas. El análisis de significación general entre los resultados se realizó aplicando en primer lugar la prueba estadística de Shapiro-Wilk que permitió determinar la anormalidad de los datos y la aplicación de la prueba no paramétrica U de Mann

Whitney, así como la prueba Chi-cuadrado de Pearson para la verificación de las hipótesis de investigación planteadas.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados.

Mediante los resultados obtenidos se precisan los valores después de haber realizado intervenciones, con el fin de saber si existe alguna diferencia en los diferentes grupos investigados por diferentes autores, para finalmente aceptar o negar una de las hipótesis mediante el análisis de los datos estadísticos.

3.1.1 Caracterización de la muestra de estudio

El proceso de caracterización de la muestra de estudio se realizó en base a las variables sociodemográficas (tabla 4)

Tabla 4

Característica de la Muestra de Estudio

Género	F	%	Edad			
			Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Masculino	25	50.0	7	11	9.96	± 1.21
Femenino	25	50.0	7	11	10.24	± 1.01
Total	50	100.0	7	11	10.10	± 1.11

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

Nota. Se analizaron las frecuencias (f), los porcentajes (%) de la variable del género de la muestra de estudio y los valores descriptivos de la edad.

El análisis de la variable del sexo de la muestra de estudio, determinó una igualdad en frecuencias y porcentajes tanto para el género masculino y femenino, en relación a la variable de la edad se observa valores mínimos y máximos iguales en ambos géneros, no

obstante, la media de esta variable para el sexo femenino es mayor en 0.28 ± 0.20 años en relación al género masculino.

3.1.2 Resultados por objetivo

Resultados de la valoración del nivel inicial de creatividad en las clases de educación física modalidad virtual en escolares de 7 a 11 años de edad de la Unidad Educativa “Dolores Cacuango” durante el periodo mayo- agosto 2021.

Aplicando el instrumento seleccionado para valorar el nivel de creatividad en la muestra de estudio, se evaluaron los componentes que determinan la creatividad, empezando por la dimensión de originalidad que presenta la muestra de estudio al realizar las tareas especificadas (tabla 5).

Tabla 5

Análisis de la evaluación de la dimensión de los niveles de originalidad

Género	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Masculino	El trabajo muestra al menos una idea infrecuente e inusual	9	36.0
	El trabajo muestra al menos dos ideas que son infrecuentes e inusuales	14	56.0
	El trabajo muestra algunas ideas que son infrecuentes e inusuales	2	8.0
	Total	25	100.0
Femenino	El trabajo muestra al menos una idea infrecuente e inusual	5	20.0
	El trabajo muestra al menos dos ideas que son infrecuentes e inusuales	14	56.0
	El trabajo muestra algunas ideas que son infrecuentes e inusuales	6	24.0
	Total	25	100.0
Total		100	100.0

Fuente: Segundo Romario Pilataxi Acero (2021)

Nota. Se evaluaron en base a los 5 niveles de respuesta establecidos en la herramienta.

Tabla 6*Niveles de creatividad*

Género	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	Bajo	9	36.0
	Medio	14	56.0
	Alto	2	8.0
	Total	25	100.0
Femenino	Bajo	5	20.0
	Medio	14	56.0
	Alto	6	24.0
	Total	25	100.0

Fuente: Romario Pilataxi

Los resultados de la valoración de esta dimensión, evidencian que, en el género masculino y femenino por igualdad, un poco más de la mitad de los estudiantes presentan un nivel medio de originalidad, que representa la existente al menos dos ideas consideradas infrecuentes e inusuales al realizar las tareas planteadas. En relación a los niveles bajos, se observa que los integrantes del género masculino presentan más integrantes en este nivel y por consecuencia los integrantes que presentan un nivel alto en esta dimensión en su mayoría pertenecen al género femenino.

Tabla 7

Niveles de fluidez pre

Género	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	Bajo	13	52.0
	Medio	11	44.0
	Alto	1	4.0
	Total	25	100.0
Femenino	Bajo	6	24.0
	Medio	15	60.0
	Alto	4	16.0
	Total	25	100.0

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

En relación a la dimensión de fluidez pre, los resultados de la obtención evidencia una desigualdad, en el nivel alto, la menor parte de ambos géneros presenta al menos algunas ideas novedosas, llamativas y eficaces., un poco más de la mitad de los estudiantes presentan un nivel medio de fluidez que presenta al menos dos ideas novedosas, llamativas y eficaces. En relación a los niveles bajos, se observa que los integrantes del género masculino que presentan más integrantes en este nivel donde el trabajo no presenta ideas novedosas, llamativas y eficaces.

Tabla 8*Niveles de flexibilidad PRE*

Género	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	Bajo	18	72.0
	Medio	6	24.0
	Alto	1	4.0
	Total	25	100.0
Femenino	Bajo	13	52.0
	Medio	11	44.0
	Alto	1	4.0
	Total	25	100.0

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

En relación al nivel de flexibilidad los resultados evidencian una igualdad en ambos géneros, en el nivel alto, donde el trabajo presenta alguna variedad de ideas, mientras que un gran número del género femenino y un número inferior del masculino está en el nivel medio, el trabajo presenta al menos dos ideas. En relación a los niveles bajos, se observa que los integrantes del género masculino presentan más integrantes en que el trabajo no presenta variedad de ideas.

Tabla 9*Niveles de elaboración PRE*

Género	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	Bajo	14	56.0
	Medio	10	40.0
	Alto	1	4.0
	Total	25	100.0
Femenino	Bajo	9	36.0
	Medio	13	52.0
	Alto	3	12.0
	Total	25	100.0

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

En relación a la dimensión de la elaboración los resultados obtenidos presentan una desigualdad, el género femenino es mayor al género masculino en el nivel alto donde el problema ha sido elaborado con algo de imaginación para permitir una solución convincente y poderosa, mientras que un gran número del género femenino y un número inferior del masculino está en el nivel medio, el problema ha sido elaborado, pero sin ser completado de manera convincente ni poderosa. En relación a los niveles bajos, se observa que los integrantes del género masculino presentan más integrantes en que el problema no ha sido elaborado hasta ser completado.

Relacionando las dimensiones valoradas se determina el nivel de creatividad para este periodo, resultados que se observan en la (tabla 10)

Tabla 10

Niveles de creatividad PRE

Género	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	Bajo	9	36.0
	Medio	14	56.0
	Alto	2	8.0
	Total	25	100.0
Femenino	Bajo	4	16.0
	Medio	16	64.0
	Alto	5	20.0
	Total	25	100.0

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

En relación a las dimensiones de los niveles de creatividad pre los resultados obtenidos presentan una desigualdad, el género femenino es mayor al sexo masculino en el nivel alto donde el trabajo es muy creativo, mientras que un gran número del sexo femenino y un número inferior del masculino está en el nivel medio, la cual evidencia que el trabajo es algo creativo. En relación a los niveles bajos, se observa que los integrantes del sexo masculino presentan más integrantes en que el trabajo no es creativo.

Resultados de la relación entre el nivel inicial y final de creatividad, posterior a la aplicación de actividades lúdicas recreativas en la clase de educación física modalidad virtual en escolares de 7 a 10 años de edad de la Unidad Educativa “Dolores Cacuango” durante el periodo mayo- agosto 2021.

Ejecutando el programa de actividades lúdicas para mejorar la creatividad, se pudieron observar los siguientes resultados en base a cada dimensión del instrumento aplicado.

En relación a la dimensión de originalidad en este periodo se observó (tabla 11)

Tabla 11

Niveles de originalidad POST

Género	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	Bajo	1	4.0
	Medio	18	72.0
	Alto	6	24.0
	Total	25	100.0
Femenino	Medio	9	36.0
	Alto	16	64.0
	Total	25	100.0

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

En relación a los resultados de la originalidad post se puede observar que existe una desigualdad, en el género femenino presenta un mayor número de integrantes con el nivel alto, mientras que en el género masculino presenta un número inferior donde el trabajo muestra una gran cantidad de ideas que son infrecuentes e inusuales, mientras que un gran número del género femenino y un número inferior del masculino está en el nivel medio donde el trabajo muestra al menos dos ideas que son infrecuentes e inusuales, así también se puede manifestar que existe solo un integrante en el género masculino con un nivel bajo, donde el trabajo no muestra ideas originales.

Tabla 12*Niveles de fluidez POST*

Género	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	Bajo	7	28.0
	Medio	14	56.0
	Alto	4	16.0
	Total	25	100.0
Femenino	Bajo	4	16.0
	Medio	8	32.0
	Alto	13	52.0
	Total	25	100.0

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

En relación a los resultados de la fluidez post presentan resultados que existe una desigualdad, en el género femenino presenta un mayor número de integrantes, mientras que en el género masculino presenta un número inferior con el nivel alto demuestra que el trabajo presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y muy eficaces, mientras que un gran número del género femenino y un número inferior del masculino está en el nivel medio dando conocer que el trabajo presenta al menos dos ideas novedosas, llamativas y eficaces, así también se puede manifestar que existe un número significativo en el género masculino y un número inferior del género femenino con un nivel bajo, demostrando que el trabajo no presenta ideas novedosas, llamativas y eficaces.

Tabla 13*Niveles de flexibilidad POST*

Género	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	Bajo	6	24.0
	Medio	15	60.0
	Alto	4	16.0
	Total	25	100.0
Femenino	Bajo	7	28.0
	Medio	11	44.0
	Alto	7	28.0
	Total	25	100.0

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

En relación a los resultados de la flexibilidad post presentan resultados que existe una desigualdad, en el género femenino presenta un mayor número de integrantes, mientras que en el género masculino presenta un número inferior con el nivel alto demostrando que el trabajo presenta una gran variedad de ideas, mientras que un gran número del género masculino y un número inferior del género femenino está en el nivel medio dando conocer que el trabajo presenta al menos tres ideas, así también se puede manifestar que existe un número significativo en el género femenino y un número inferior del género masculino con un nivel bajo, demostrando que el trabajo no presenta variedad de ideas.

Tabla 14*Niveles de elaboración POST*

Género	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	Medio	19	76.0
	Alto	6	24.0
	Total	25	100.0
Femenino	Bajo	3	12.0
	Medio	11	44.0
	Alto	11	44.0
	Total	25	100.0

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

En relación a los resultados de la elaboración post presentan resultados que existe una desigualdad, en el género femenino presenta un mayor número de integrantes, mientras que en el género masculino presenta un número inferior de integrantes con el nivel alto demostrando que el problema ha sido elaborado con imaginación para permitir una solución convincente y poderosa, mientras que un gran número del género masculino y un número inferior del género femenino está en el nivel medio dando conocer que el problema ha sido elaborado completando al menos una idea convincente y poderosa, así también se puede manifestar que existe un número insignificante en el género femenino y no presenta integrantes en el género masculino con un nivel bajo, donde demuestra que el problema no ha sido elaborado hasta ser completado.

Tabla 15*Niveles de creatividad POST*

Género	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	Bajo	1	4.0
	Medio	19	76.0
	Alto	5	20.0
	Total	25	100.0
Femenino	Bajo	2	8.0
	Medio	9	36.0
	Alto	14	56.0
	Total	25	100.0

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

En relación a los niveles de creatividad post se puede manifestar que existe una desigualdad, en el género femenino presenta un mayor número de integrantes que en el género masculino con un nivel alto donde demuestra que el trabajo es extraordinariamente creativo, así también en el nivel medio existe un número mayor de integrantes en el género masculino que en el género femenino, demostrando que el trabajo es creativo, en relación al nivel bajo existe un número insignificante del género femenino y solo un integrante del género masculino que demuestra que el trabajo no es creativo.

3.1.3 Discusión de los resultados de la investigación

Una vez analizado los resultados posteriores a la aplicación de la propuesta planteada se puede observar el análisis de la relación entre los resultados en cada periodo de los niveles de creatividad PRE y POST (tabla 16).

Tabla 16*Niveles de creatividad PRE y POST*

Género	Niveles de creatividad PRE	Nivel	Niveles de creatividad POST			Total	Total PRE
			Bajo	Medio	Alto		
			Masculino	Bajo	1		
	Medio	0	11	3	14		
	Alto	0	0	2	2		
	Total		1	19	25	30	
Femenino	Bajo	2	2	0	4	7	
	Medio	0	7	9	16		
	Alto	0	0	5	5		
	Total		2	9	14	25	
Total POST			3	28	19	50	

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

En relación a la creatividad pre y post en el nivel alto se encuentra un número significativo de niveles de creatividad PRE, mientras que en los niveles de creatividad POST presenta un mayor número de integrantes, la misma evidencia que si existe un mayor desarrollo de la creatividad, en relación al nivel medio, en los niveles de creatividad PRE presenta un mayor número de integrantes, y en los niveles de creatividad POST presenta un número inferior, la misma evidencia que si existe el desarrollo del trabajo creativo. En relación al nivel bajo, los niveles de creatividad PRE presenta mayor integrante, mientras que en el nivel de creatividad POST presenta un menor número de integrantes, así demostrando que si hubo cambios y el mejoramiento en el desarrollo de la creatividad.

3.2 Verificación de hipótesis.

Las hipótesis planteadas para la investigación tal y como se puede observar en el capítulo II son:

H₀: Las actividades lúdicas recreativas no mejoran los niveles de creatividad.

H₁: Las actividades lúdicas recreativas mejoran los niveles de creatividad.

Para la comprobación de la hipótesis se aplicó la prueba Chi-cuadrado de Pearson determinada en la metodología de la investigación (tabla 17)

Tabla 17

Análisis estadístico a través del Chi-cuadrado de Pearson.

Pruebas de chi-cuadrado				
Género		Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Masculino	Chi-cuadrado de Pearson	17.721	4	0.020*
	Razón de verosimilitud	12.134	4	0.016
	Asociación lineal por lineal	8.408	1	0.004
	N de casos válidos	25		
Femenino	Chi-cuadrado de Pearson	16.753	4	0.002*
	Razón de verosimilitud	17.252	4	0.002
	Asociación lineal por lineal	11.120	1	0.001
	N de casos válidos	25		

(*) $P \leq 0.05$

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

La prueba Chi – Cuadrado de Pearson evidencio que con un nivel de significancia del 0,1 (99%) con 4 grados de libertad, según la distribución de esta prueba tenemos un valor límite de 13.277, que al comparar con los valores del género masculino 17.721 y el género femenino 16.753, estos se encuentran dentro de la zona de aceptación, que nos permite

aceptar la hipótesis alternativa, es decir que el nivel de creatividad mejora con la aplicación de las actividades lúdicas recreativas.

En relación a la significación asintótica (bilateral) para los dos análisis por género, estos presentan un valor de $P \leq 0.05$, que determina que existen diferencias significativas entre los periodos de estudios y se acepta la hipótesis que determina que las actividades lúdicas recreativas mejoran el nivel de creatividad de los estudiantes.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

En base a los estudios realizados, se pudo llegar a las siguientes conclusiones

- Se comprobó que la incidencia de las actividades lúdicas recreativas en los niveles de creatividad en la clase de Educación Física modalidad virtual en escolares de la unidad educativa “Dolores Cacuango” ayudó a desarrollar su creatividad permitiendo mejorar su concentración en las clases e incrementando el interés por las mismas.
- Se indagó los fundamentos teóricos sobre la aplicación de las actividades lúdicas recreativas para el desarrollo de la creatividad, las cuales abordaron nuevas maneras de recrear en la clase de EE. FF, de tal forma que el proceso del desarrollo intelectual denoto un cambio extraordinario en el desarrollo cognitivo.
- Se valoró el nivel inicial de los escolares, durante la clase de educación física de la Unidad Educativa “Dolores Cacuango” las cuales demuestran que existe un deficiente desarrollo de la creatividad en los escolares.
- Se relacionó los resultados de la aplicación de las actividades lúdicas recreativas en los niveles de creatividad, de tal forma que la mayoría de los estudiantes seleccionados presentan falencias en el desarrollo de la creatividad, esto debido a que los docentes probablemente utilizan técnicas o recursos que ya están obsoletos en la actualidad entre los métodos de enseñanza-aprendizaje. Así también como aspecto positivo se pudo notar claramente como mejoraron su creatividad e incluso muchos de ellos se les encontraba súper animados e interesados por seguir divirtiéndose, jugando a medida que van aprendiendo y compartiendo experiencias en toda su libertad creativa e innovadora con sus compañeros.

4.2 Recomendaciones

- Se recomienda comprobar la incidencia de las actividades lúdicas recreativas en los escolares debido a que esto contribuirá al mejor desarrollo de su coeficiente intelectual su capacidad de innovar, cambiar y de la misma manera puedan solucionar problemas o desafíos que se presenten a lo largo de sus vidas.
- Se recomienda indagar más a cerca de la creatividad y las actividades lúdicas recreativas para poder aplicarlas en los estudiantes de manera adecuada, dependiendo su edad y el entorno social, buscando saciar el incremento del desarrollo cognitivo.
- Se recomienda valorar los niveles de creatividad mediante el uso de los instrumentos para conocer la condición en la que se encuentran y poder aplicar la pedagogía lúdica, de tal forma que, mediante el cambio inicial e innovador de los pedagogos, se podrá mejorar la creatividad en los estudiantes y al mismo tiempo el interés por las clases.
- Se recomienda relacionar la constante aplicación e innovación de las actividades lúdicas recreativas en el plan curricular (PEA) en los escolares, de la misma forma realizando intervención de los instrumentos que permitan evaluar y corroborar si efectúan cambios durante la práctica en un tiempo determinado.

MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias Bibliográficas

- Camarillo, J. (2020). LOS 8 METODOS EDUCATIVOS MAS UTILIZADOS EN LA EDUCACION INFANTIL. *Innovacion en formacion profesional*.
- Campos, A. L. (2020). Neurociencia Educacional: Enseñando desde un nuevo concepto de aprendizaje. *Child development lab idea*, 2-3.
- Castro Del Valle, L. I. (2020). Psicología educativa . *Euston*96.
- Cedillo Delgado, A. C. (2021). La recreación y su importancia en el desarrollo del proceso de aprendizaje basado en experiencias con niños de 5 años. *Utmach*, 39.
- Cortero, P. (2016). Diseños Preexperimentales. *Diseños de investigación en psicología*,, 1-4.
- Cuevas Romero, S. (2013). (Creativity in education, its development from a pedagogical perspective. *Journal of Sport and Health Research*., 221-228.
- Dante Manuel Macazana Fernandez, L. M. (2021). Psicología Educativa . *Neutrosophic Science International Association*, 5-7.
- Diosveldy Navarro Lores, M. S. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *EduSol*, 26-33.
- Elisondo, R. C. (2018). Creatividad y educación: llegar con una buena idea. *Creatividad y sociedad*, 3-4.
- Fernández Díaz, J. L.-O. (2019). Creatividad: Revision del concepto. *REIDOCREA*, 467-483.
- Galan Jacinto, R. F. (2021). Revisión sistemática del avance de los estudios en creatividad infantil. *Tesis USAT*, 8-22.

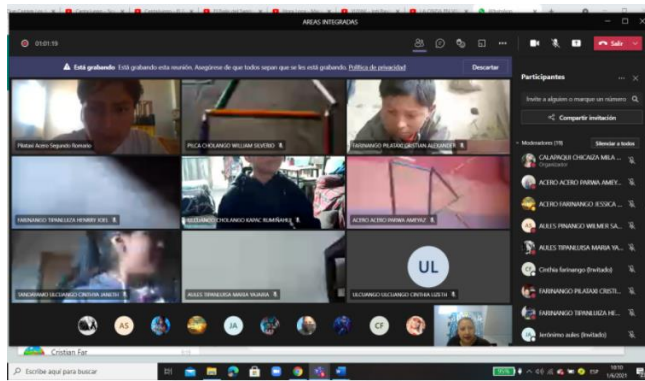
- Gallegos, W. L. (2018). NIVELES DE CREATIVIDAD EN UNIVERSITARIOS CON ESTILOS DE APRENDIZAJE DE TIPO DIVERGENTE. *Alternativas cubanas en psicologia*, 2-3.
- Guilford., J. P. (1977). La naturaleza de la inteligencia humana. *Paidós*.
- Jéssica E. Posligua Espinoza, W. T. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación generalbásica. *Ciencias Pedagógicas*, 1020-1052.
- Jéssica E. Posligua-Espinoza, W. T.-G.-V. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Ciencias Pedagógicas*, 1020-1052.
- Jéssica E. Posligua-Espinoza, W. T.-G.-V. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Ciencias Pedagógicas*, 1020-1052.
- Jéssica E. Posligua-Espinoza, W. T.-G.-V. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación generalbásica. *Ciencias pedagógicas*, 1020-1052.
- José Alberto Gallardo López, P. G. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. . *Revista Educativa Hekademos*, 3-4.
- Leonor Ruiz, M. G.-D.-D. (2015). Implementación de actividades de aprendizaje y evaluación para el desarrollo de competencias genéricas: un caso práctico de aplicación de técnicas de Pensamiento de Diseño y evaluación mediante rúbricas de las competencias de Creatividad Innovación y Empr. *Congreso In.Red*, 1-4.
- Luis Angel Cano Quesada, E. H. (2020). Alternativas de actividades lúdico- recreativas en el bienestar subjetivo de los escolares en la actualidad (Original). *Revista científica Olimpia*, 162-172.

- Medina Sánchez, N., Tejeda, V., E., M., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre Chávez, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación.*, 153-181.
- Medina Sánchez, N., Tejeda, V., E., M., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre Chávez, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *REICE*, 153-181.
- Mosquera Ramos J. A., B. F. (2021). El Juego Simbólico Y El Desarrollo Del Pensamiento Creativo De Niños/As De Nivel Preparatoria. *UTMACH*, 79.
- Ortiz., I. G. (2018). Características del aprendizaje. *Revista educativa CursosOnlineWeb.com.*, 1-8.
- Parra, N. E. (2020). EL MÉTODO LÚDICO EN EDUCACIÓN FÍSICA: UNA APUESTA A LA MOTRICIDAD FINA EN LA BÁSICA PRIMARIA RURAL. *Revista Edu-fisica.comCiencias Aplicadas al Deporte*, 34-35.
- Piaget, J. (1890). Desarrollo cognitivo . *UNIR*, 2-6.
- Ruano, J. C. (2017). Educación y desarrollo sostenible: la creatividad de la naturaleza para innovar en la formación humana. *Repositorio* , 229-248.
- Salazar, C. M. (2016). Percepción del beneficio de los deportes y actividades recreativas en habilidades para la vida en niños y adolescentes de Ciudad Juárez, México. *Sportis: Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 356-378.
- Sánchez, J. L. (2014). Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios. *fdeportes.com*, 1-1.
- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 89-106.

- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 89-106.
- Thalita Cristina Prudencio de Amorim, R. G. (2021). Jugar en Educación Inicial: los contextos del espacio de juegos y el comportamiento de un niño o una niña con discapacidad intelectual. *EDUCACION FISICA Y DEPORTES*, 276.
- Thomsen., B. S. (2020). Cinco actividades lúdicas que dan soporte al desarrollo y el aprendizaje en cualquier entorno. *CHAIR OF LEARNING THROUGH PLAY*, 2-5.
- Torrance, E. (1974). Torrance tests of creative thinking. *Ginn & Company (Xerox Corporation) Lexington, MA*.
- Torrance, E. P. (1995). Insights about Creativity. *Questioned, Rejected, Ridiculed, Ignored. Educational Psychology Review*, 313-322.
- Valero Matas, J. A. (2019). Creativity in the educational context: training skills. . *Tecnología, Ciencia y Educación*, 150-171.

Anexo 1

Aplicación de la evaluación pre



Aplicación de la evaluación post



Anexo 2

Rúbrica para evaluar la creatividad

Tabla 18

Rúbrica para evaluar la creatividad

Criterios	El trabajo es extraordinariamente creativo	El trabajo es muy creativo	El trabajo es creativo	El trabajo es algo creativo	El trabajo no es creativo
NIVELES	5	4	3	2	1
Originalidad	El trabajo muestra una gran cantidad de ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra algunas ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra al menos dos ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra al menos una idea infrecuente e inusual.	El trabajo no muestra ideas originales
Fluidez	El trabajo presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y muy eficaces.	El trabajo presenta algunas ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos dos ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos una idea novedosa, llamativa y eficaz.	El trabajo no presenta ideas novedosas, llamativas y eficaces.
Flexibilidad	El trabajo presenta una gran variedad de ideas	El trabajo presenta alguna variedad de ideas	El trabajo presenta al menos tres ideas	El trabajo presenta al menos dos ideas	El trabajo no presenta variedad de ideas
Elaboración	El problema ha sido elaborado con imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado con algo de imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado completamente o al menos una idea convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado pero sin ser completado de manera convincente ni poderosa.	El problema no ha sido elaborado hasta ser completado.

(Torrance , 1974)



Anexo 3

**DIRECCIÓN ACADÉMICA
FORMATO DE LA CARTA DE
COMPROMISO.**

CARTA DE COMPROMISO

Cochapamba, 26 de abril del
2021

Lic.
Héctor
Freire
Rector
Unidad Educativa “Dolores Cacuango”

Yo, Héctor Freire, en mi calidad de rector de la Unidad Educativa “Dolores Cacuango”, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: “Niveles de creatividad y actividades lúdicas recreativas en la clase de Educación Física modalidad virtual en escolares”, propuesto por el estudiante Segundo Romario Pilataxi Acero, portador de la Cédula de Ciudadanía, 1727948521, estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los
fines pertinentes.

Atentamente.



.....
Nombre del Rector: Lic. Héctor Freire
Cédula de Ciudadanía: 170820712-9
No teléfono convencional: 023610639
No teléfono celular: 0990349591
Correo electrónico: uedcdece@gmail.com

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 Datos informativos

Título:

Niveles de creatividad y actividades lúdicas recreativas en la clase de educación física modalidad virtual en los escolares

Institución Interventora

Unidad Educativa “Dolores Cacuango”

Ubicación

Provincia: Pichincha

Cantón: Cayambe

Parroquia: Cangahua

Comunidad: Cochapamba

Beneficiarios

Directos: 50 Estudiantes

Indirectos: La institución educativa

Tiempo estimado para la ejecución

Duración: 4 semanas

Fecha de inicio: desde 3 mayo de 2021

Fecha estimada de finalización: hasta 31 mayo de 2021

Tipo de práctica: educativo

Responsable: Segundo Romario Pilataxi Acero

5.2 Antecedentes de la propuesta

Según (Santaella M. , 2006) sostiene que la creatividad es la facultad de organizar de algún modo original los elementos del campo perceptivo, de estructurar la realidad, desestructurarla y reestructurarla en formas nuevas a cada individuo, de la misma manera manifiesta que suele ser más fácil y atractivo captar los productos de la creatividad, en vez de los procesos, porque son tangibles, concretos; mientras que los procesos son más ilustrativos.

5.3 Justificación

En la presente propuesta de intervención presenta un gran **interés** por saber cuán importante es el uso de los instrumentos para la toma de datos, de la misma manera verificar que el instrumento este validado para ser aplicado en la clase de Educación Física modalidad virtual en escolares.

La intervención es con la **finalidad** de corroborar datos pertinentes para la investigación, mediante una intervención con el uso del instrumento con la práctica de las actividades lúdicas recreativas, durante la clase de Educación Física en los escolares sin embargo es de gran **beneficio** para el desarrollo integral del individuo con la intervención de la rúbrica para evaluar la creatividad de los niños y niñas.

Es de gran **utilidad** para el proceso investigativo, la misma se basó en los antecedentes investigativos que dan fiabilidad al instrumento.

La presente intervención es **factible** debido a que al aplicar el instrumento como medio de injerencia y la toma de datos, todas las medidas aplicadas contribuyen al desarrollo armónico del resultado.

5.3 Fundamentación

Durante décadas ha existido la creatividad, pero no con gran relevancia en lo que es el ámbito de la educación sin embargo en los seres humanos existe y se da a través de la psicológica que la define como un constructo que representa la interacción de seis recursos importantes como son: las capacidades intelectuales, el conocimiento, la personalidad,

estilos de pensamiento, la motivación y el ambiente; de tal forma que los individuos no permanecen o viven de forma aislada, sino en una constante interacción con su entorno social (Cuevas Romero, 2013).

La preocupación por el desarrollo de la creatividad en la educación superior, se remonta a los primeros niveles escolares en los primeros tres años de la escuela primaria todavía se recibe algún tipo de estimulación para desarrollar la creatividad, sólo aquellos estudiantes que por "naturaleza" son creativos, esto es, que han desarrollado esta capacidad a pesar de la escuela, tienen el recurso para aplicarlo a nivel profesional (Medina Sánchez, 2017).

La creatividad en el ámbito educativo, en la actualidad es un concepto complejo, emergente y multifacético que se está cobrando cada vez más importancia en el ámbito de la formación de las personas, considerándose incluso bastante necesaria en la sociedad.

5.4 Objetivos

Objetivo general

- Aplicar el plan de enseñanza de las actividades lúdicas recreativas en la clase de educación física a los escolares de la Unidad Educativa “Dolores Cacungo”, para el desarrollo de la creatividad.

Objetivos específicos

- Exponer el plan de enseñanza de las actividades lúdicas recreativas en la clase de educación física a los escolares de la Unidad Educativa “Dolores Cacungo”.
- Determinar la práctica de las actividades lúdica recreativas en la clase de Educación Física en los escolares de la Unidad Educativa “Dolores Cacungo” modalidad virtual.
- Evaluar los niveles de creatividad en base a la aplicación de las actividades lúdicas recreativas impartidas durante la clase de Educación Física a los escolares de la Unidad Educativa “Dolores Cacungo” modalidad virtual.

5.5 Metodología.

Varios autores manifiestan que la creatividad debe empezar desde la escuela, en las que las actividades estén encaminadas a la aceptación de errores o fracasos, porque mediante esto. la creatividad es lo que empuja a la persona a que se proyecte en plenitud.

Todo esto pone de relieve que, en un futuro no muy lejano, en cualquier ámbito de la vida cotidiana, la creatividad estará presente y será necesaria, especialmente en las relaciones personales y en el desempeño laboral (**Valero Matas, 2019**).

Según (**Torrance E. P., 1995**) propone cuatro criterios para evaluar las producciones creativas: originalidad, elaboración, fluidez y flexibilidad, en base a la originalidad hace énfasis a cuan nueva es la creación, mientras que en la elaboración lo enfatiza a lo que se demuestre el grado de complejidad existente, de la misma manera sostiene que en la fluidez se debe basar en la cantidad de producir o generar ideas o hechos creativos, la flexibilidad tiene como propósito que lo designa como una capacidad de cambiar de una idea o hecho creativo a otra.

Para evaluar la creatividad no existe ningún instrumento validado, sin embargo, se proponen algunos criterios e indicadores que varios autores lo proponen tanto en el entorno de la creatividad, de la misma forma de la evaluación, han venido elaborando y construyendo, considerando que se debe dejar una ventana abierta hacia el cambio, la modificación e incorporación de diferentes criterios al respecto.

En este caso se tomó como referencia la Rúbrica para evaluar la creatividad del test de Torrance (1977).

A continuación, se presentan algunos criterios e indicadores que se pueden utilizar para evaluar la creatividad:

Originalidad: siendo así una capacidad del individuo para generar ideas y productos de cuya característica es única, de relevancia y aportaciones comunitaria o social, de la manifestación inédita, la novedad, de la singularidad e imaginación sin límite.

Fluidez: está en la capacidad de realizar el trabajo de tal forma que presente un gran número de ideas novedosas, llamativas y muy eficaces.

Flexibilidad: el individuo está en la capacidad de organizar los hechos dentro de diversas de tal manera que el trabajo presenta una gran variedad de ideas.

Elaboración: el individuo presenta la capacidad del para precisar las ideas, donde intervenga la manera de planear, desarrollar y ejecutar, la misma tenga una solución convincente y poderosa.

5.5.1 Plan de acción

1. Se realizó la solicitud respectiva al rector de la institución, posterior a la apertura para la realización de la investigación, se tuvo que reunir y coordinar con los docentes de los respectivos cursos asignados para la intervención.
2. Para la realización del programa de enseñanza de los niveles de creatividad y actividades lúdicas recreativas, como punto de inicio se dió a conocer el plan de enseñanza a los estudiantes, para que puedan entender de la mejor manera el desarrollo de la investigación.
3. Empezando por la planificación: se dividió para 4 semanas de tal forma que se tuvo en cuenta los días de trabajo, prácticamente 5 días a la semana, una hora diaria de intervención de 9:00 am a 10:00 am.
4. Iniciando la con las actividades de calentamiento previo de 10 minutos, donde intervienen ejercicios de articulaciones, movimiento corporal, escuchando música y combinación de objetos, mediante las cuales van adentrándose al ambiente creativo, posterior a ello una intervención de 40 minutos diarios con actividades recreativas entorno al nivel de fluidez, ejercicios de gimnasia cerebral y juegos de “soy un inventor” con variantes, para finalizar tenemos 10 minutos de ejercicios de relajación.
5. En los días de la intervención con los escolares resultó muy eficiente debido a que cada uno de ellos disfrutaron y aprendieron diferentes maneras de divertirse, así cumpliendo con el rol de estudiantes, brindando la colaboración y la realización de cada una de las actividades de la manera adecuada y convincente, teniendo como

resultado positivo en el aspecto creativo. A continuación, se detalla en el plan de enseñanza mensual (tabla 19) con las actividades lúdicas recreativas propuestas en la investigación, con una duración de 4 semanas consecutivos, para finalizar se aplicó nuevamente el instrumento como una evaluación POST.

Tabla 19

Plan mensual de enseñanza

PLAN MENSUAL DE ENSEÑANZA						
RESPONSABLE:	Romario Pilataxi		PERIODO:	Básica media	4 SEMANAS	3-31 de Mayo del 2021
Semanas:	Semana 1		Semana 2	Semana 3	Semana 4	
Fechas:	Del 3 al 7 de Mayo		Del 10 al 14 de Mayo	Del 17 al 21 de Mayo	Del 24 al 28 de Mayo	
Horario:	Pre evaluación del 3 al 4 de mayo	Clase del 5 al 7 de mayo	Clase del 10 al 14 de Mayo	Clase del 17 al 21 de Mayo	Clase del 24 al 26 de Mayo	Post evaluación del 27 al 28 de mayo
	Lun /Ma	Mie/Jue/ Vie	Lun/Ma/ Mie/Jue/ Vie	Lun/Ma/ Mie/Jue/ Vie	Lun/Ma/ Mie	Jue/ Vie

PLAN MENSUAL DE ENSEÑANZA

		<u>CALENTAMIENTO</u> <u>10 MIN</u>	<u>CALENTAMIENTO</u> <u>10 MIN</u>	<u>CALENTAMIENTO</u> <u>10 MIN</u>	<u>CALENTAMIENTO</u> <u>10 MIN</u>	
		* Movilidad articular * Movimiento corporal * Escuchar música y combinación de objetos	* Movilidad articular * Movimiento corporal * Escuchar música y combinación de objetos	* Movilidad articular * Movimiento corporal * Escuchar música y combinación de objetos	* Movilidad articular * Movimiento corporal * Escuchar música y combinación de objetos	
<p>JORNADA DE LA MAÑANA 09:00 A.M. hasta 10:00 A.M.</p> <p>Aplicación del instrumento, la (Rúbrica para evaluar la creatividad) JHB</p>		<u>PARTE PRINCIPAL</u> <u>40 MIN</u> Actividades recreativas entorno al nivel de fluidez * Ejercicios de gimnasia cerebral * Juego de soy un inventor con variantes	<u>PARTE PRINCIPAL</u> <u>40 MIN</u> Actividades recreativas entorno al nivel de flexibilidad * Juego de soy un inventor con variantes * Ejercicios de gimnasia cerebral * Juego de percepción: dibujando con las partes del cuerpo ¿Qué es?	<u>PARTE PRINCIPAL</u> <u>40 MIN</u> Actividades recreativas entorno al nivel de elaboración * Juego de soy un inventor con variantes * Ejercicios de gimnasia cerebral * Juego de percepción ¿cómo se llama? * Juego de percepción: dibujando con las partes del cuerpo ¿Qué es?	<u>PARTE PRINCIPAL</u> <u>40 MIN</u> Actividades recreativas entorno a la originalidad * Ejercicios de gimnasia cerebral * Juego de soy un inventor con variantes * Juego de percepción: ¿cómo se llama? * Juego de percepción: dibujando con las partes del cuerpo ¿Qué es?	Aplicación del instrumento, la (Rúbrica para evaluar la creatividad)
		<u>PARTE FINAL 10 MIN</u> * Relajación	<u>PARTE FINAL 10 MIN</u> * Relajación	<u>PARTE FINAL 10 MIN</u> * Relajación	<u>PARTE FINAL 10 MIN</u> * Relajación	

Fuente: Romario Pilataxi (2021)

5.6 Administración

La intervención se realizó bajo la responsabilidad del investigador con el tema propuesto para el estudio

Semana 1: Iniciando con las actividades lúdicas recreativas, buscamos un implemento de la casa y con ello empezamos a jugar usando la imaginación donde se produce sonidos, movimientos, entre otros, con el objetivo de que el niño pierda el temor a equivocarse y pueda explorar de cualquier manera para la diversión.

Seguidamente con los ejercicios de la gimnasia cerebral como eje principal para la concentración y la agilidad mental, donde debe realizar movimientos con los dedos de la mano, o con el todo el cuerpo:

Ejercicios con los dedos: circulo con una y pistolita con el otro dedo de la mano, like y pistolita, entre otras variantes

Ejercicios con la mano: circulo en la cabeza con una mano y golpes leves en la pierna, si sucesivamente cambiamos con diferentes partes del cuerpo.

Finalmente, con el juego de soy un inventor: buscamos cualquier instrumento o implemento de la casa, empezamos a construir, producir sonidos, a imitar, entre otros.

Semana 2: en esta semana todas las actividades de la semana uno se repite, teniendo en cuenta las variantes en cada actividad recreativa, pero se añade otra actividad que se direcciona a la flexibilidad: el juego de la percepción, dibujando con mi cuerpo:

Teniendo en cuenta que todas las actividades se lo realizan a través de la plataforma Microsoft Teams con las cámaras encendidas, cada uno debe realizar o elaborar dibujos, letras o imitaciones frente a la cámara donde se pueda visualizar y todos empiezan a adivinar, donde la respuesta debe ser escrita en un papel e indicar frente a la cámara.

Semana 3: se repite todas las actividades de la semana 1 y 2, de la misma manera se añade otra actividad orientada al nivel de la elaboración. Juego de percepción ¿cómo se llama?

Los participantes deben realizar ciertas imitaciones ya sea de profesión, animales, o cualquier rol de personaje con la cámara prendida y los audios apagados, de la misma manera deben adivinar cada individuo activando el audio.

Semana 4: deben realizar todas las actividades de la semana (1, 2 y 3), la misma esta direccionada al nivel de la elaboración, donde cada individuo se inventa, crea, destruye, pero finalmente se divierte.

5.7 Previsión de la evaluación

Teniendo en cuenta lo siguiente:

Al inicio de la intervención se aplicó la “Rúbrica para evaluar la creatividad” con las 3 actividades lúdicas recreativas detalladas en los instrumentos como una evaluación PRE, a los 50 estudiantes, con una duración de 2 minutos cada actividad por persona, de la misma manera teniendo en cuenta los siguientes detalles en los criterios medibles de la rúbrica se procedió a evaluar en escala de Likert, (1) como nivel bajo, (2 y 3) como nivel medio, (4 y 5) como nivel alto, pasando los datos para la herramienta Excel donde se denotan los datos brutos y las codificaciones.

La evaluación PRE tuvo una duración de 2 días, posterior a ello se realizó la intervención con las actividades lúdicas recreativas propuestas en la investigación, con una duración de 4 semanas consecutivos, para finalizar se aplicó nuevamente el instrumento como una evaluación POST