

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS
DE SEGUNDO GRADO**

AUTOR (A)

Barahona Bazán Yara Elizabeth

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TUTOR (A)

Lic. Silvia Rosa Pacheco Mendoza, Ph.D.

Santa Elena, Ecuador

Año 2024



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.



Firmado electrónicamente por:
SILVIA ROSA PACHECO
MENDOZA

Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
**COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

Lic. Silvia Pacheco Mendoza, Ph.D.
TUTORA

Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.
ESPECIALISTA

Lic. Alex López Ramos, Mgtr.
ESPECIALISTA

Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

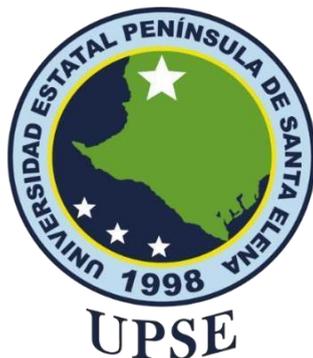
Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por YARA ELIZABETH BARAHONA BAZÁN, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,



firmado electrónicamente por:
**SILVIA ROSA PACHECO
MENDOZA**

Lic. Silvia Pacheco Mendoza, Ph.D.
C.I. 0915044641
TUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, YARA ELIZABETH BARAHONA BAZÁN

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **Estrategias Lúdicas Para Desarrollar La Creatividad En Los Niños De Segundo Grado**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024



Firmado electrónicamente por:
**YARA ELIZABETH
BARAHONA BAZAN**

YARA ELIZABETH BARAHONA BAZÁN
C.I. 0917403826
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, YARA ELIZABETH BARAHONA BAZÁN

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024



Firmado electrónicamente por:
**YARA ELIZABETH
BARAHONA BAZÁN**

YARA ELIZABETH BARAHONA BAZÁN
C.I. 0917403826
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **Estrategias Lúdicas Para Desarrollar La Creatividad En Los Niños De Segundo Grado**, presentado por el estudiante, YARA ELIZABETH BARAHONA BAZÁN fue enviado al Sistema Anti plagio URKUND, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 4%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

The image shows a screenshot of a plagiarism analysis report. On the left, there is a logo for "URKUND" and the text "CERTIFICADO DE ANÁLISIS magister". Below this, the name of the student is listed: "Barahona Bazan_ Yara Elizabeth_Tfinal". On the right, there is a summary of the analysis results: "4% Textos sospechosos", "< 1% Similitudes" (with sub-points: "0% similitudes entre comillas" and "0% entre las fuentes mencionadas"), and "4% Idiomas no reconocidos".



SILVIA ROSA PACHECO
MENDOZA

Lic. Silvia Pacheco Mendoza, Ph.D.
C.I. 0915044641
TUTOR (A)

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todas las personas que me dieron el impulso para poder terminar mi proyecto educativo, sin duda cada uno de sus aportes fue indispensable para lograr condensar todo en este trabajo que entrego hoy y que estoy seguro les será de utilidad a muchas generaciones

Yara Elizabeth , Barahona Bazán

DEDICATORIA

Para mi esposos e hijas que cuyo amor y apoyo han sido mi faro en este viaje. A mis demás familiares y amigos, por su constante aliento y comprensión. A mis docentes y mentores, por su guía y sabiduría. A todos aquellos que creyeron en mi cuando yo dudaba, este trabajo está dedicado a ustedes, quienes han sido mi inspiración y mi motivación constante. Gracias por ser mi fuerza en este camino hacia la realización académica y profesional.

Yara Elizabeth , Barahona Bazán

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

TÍTULO DEL TRABAJO	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL.....	IX
Abstract	XI
INTRODUCCIÓN.....	1
DESARROLLO.....	2
CONCLUSIÓN.....	7
Referencias bibliográficas	10

Resumen

Este estudio investiga el uso de estrategias lúdicas para estimular la creatividad en niños de segundo grado en el contexto educativo. El objetivo es resaltar la importancia práctica de estas estrategias y su impacto en el desarrollo creativo de los estudiantes. A través de una revisión exhaustiva de la literatura y un estudio de caso centrado en Juliana, se analiza cómo actividades como juegos de roles, proyectos de investigación creativa y arte pueden promover la creatividad en un entorno educativo tradicional. La entrevista realizada a Juliana revela su alto nivel de compromiso y su sólida autoconciencia creativa. Los resultados indican que las estrategias lúdicas son fundamentales para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en los niños de segundo grado. En conclusión, este estudio destaca la importancia de adoptar enfoques dinámicos en la educación para promover el desarrollo creativo de los estudiantes.

Palabras claves: estrategias, creatividad, educación

Abstract

This study investigates the use of playful strategies to stimulate creativity in second-grade children within an educational context. The aim is to highlight the practical importance of these strategies and their impact on students' creative development. Through a comprehensive literature review and a case study focused on Juliana, the analysis explores how activities such as role-playing, creative research projects, and art can promote creativity in a traditional educational environment. The interview conducted with Juliana reveals her high level of engagement and solid self-awareness of her creativity. Findings indicate that playful strategies are fundamental in fostering creativity and critical thinking in second-grade children. In conclusion, this study underscores the importance of adopting dynamic approaches in education to promote students' creative development.

Keywords: strategies, creativity, education

INTRODUCCIÓN

En el contexto de la Educación General Básica, la búsqueda por desarrollar la creatividad en los niños de segundo grado se ha convertido en una meta tangible y alcanzable. Reconociendo el valor crucial de la creatividad en el proceso de aprendizaje y en la formación integral de los estudiantes, las estrategias lúdicas emergen como una herramienta dinámica y efectiva para estimularla desde una edad temprana.

El propósito de este estudio es destacar la importancia práctica y realizable de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de segundo grado. A través de un análisis detallado de la investigación existente y la revisión de estudios relevantes, examinaremos cómo estas estrategias pueden impactar concretamente el ambiente educativo. Además, consideraremos el caso de Juliana, una niña de segundo grado, cuya participación en actividades lúdicas ha demostrado ser un catalizador para su desarrollo creativo.

Al comprender el potencial transformador de las estrategias lúdicas en el aula, buscamos no solo ofrecer una perspectiva teórica, sino también inspirar una práctica educativa más dinámica y enriquecedora. Este estudio subraya que, al aprovechar estas herramientas de manera efectiva, podemos crear un entorno de aprendizaje vibrante que estimule la exploración, la experimentación y el florecimiento creativo de cada niño.

Estudio del arte

El desarrollo de estrategias lúdicas para potenciar la creatividad en niños de segundo grado ha sido objeto de estudio por varios investigadores en el campo educativo. Yesenia Candela (2020) destaca que las actividades lúdicas no se limitan a momentos de diversión, sino que constituyen una forma integral de experimentar la vida cotidiana, generando placer y valoración de las experiencias, lo que conlleva a una mayor satisfacción física, espiritual y mental en los niños.

Calderon Esther (2021) profundiza en la importancia de estas estrategias lúdicas, enfocándose en los niveles iniciales y primaria. Su investigación muestra que el juego contribuye al desarrollo integral del niño, abarcando aspectos físicos, cognitivos, afectivos y

sociales, facilitando la creatividad y el pensamiento crítico, aspectos cruciales para el desarrollo de la creatividad en niños de segundo grado.

Venegas et al. (2021) aportan evidencia adicional al resaltar cómo las actividades lúdicas mejoran la motivación y participación de los estudiantes, así como su relación emocional positiva con el contenido. Este enfoque destaca la relevancia de las estrategias lúdicas para crear un ambiente propicio para el desarrollo de la creatividad en niños de segundo grado.

González (2020) aboga por la innovación en las metodologías didácticas y actividades lúdicas para potenciar la creatividad de los niños. Su investigación subraya la necesidad de condiciones que permitan a los estudiantes relajarse y enfocarse en actividades adaptadas a su etapa de desarrollo, lo que es fundamental para estimular la creatividad en niños de segundo grado.

Finalmente, Jiménez-Tamayo et al. (2022) destacan cómo las actividades lúdicas fortalecen valores, estimulan la comunicación y promueven el trabajo en equipo, aspectos esenciales para el desarrollo de la creatividad en niño en los planteles educativos.

DESARROLLO

Estudio de Caso: Desarrollo de la Creatividad en Juliana, una Niña de Segundo Grado

Introducción: Juliana es una niña de segundo grado que muestra un interés especial por explorar nuevas ideas y enfoques en sus actividades escolares. Sin embargo, su nivel de creatividad aún no se ha desarrollado plenamente, lo que puede afectar su capacidad para enfrentar desafíos de manera innovadora y encontrar soluciones creativas a problemas.

Contexto: El entorno educativo de Juliana se caracteriza por un enfoque tradicional en el que las actividades están estructuradas y hay poco espacio para la experimentación y la expresión creativa, además no existe ayuda en su casa, para desarrollar su creatividad. La falta de interacción personalizada y métodos didácticos innovadores ha contribuido a limitar las oportunidades de desarrollo creativo para Juliana y sus compañeros de clase.

Desafío: El principal desafío en este caso es cómo fomentar el desarrollo de la creatividad en Juliana dentro del contexto educativo actual. Es fundamental encontrar estrategias y actividades que estimulen su imaginación, curiosidad y pensamiento crítico, permitiéndole explorar nuevas ideas y soluciones de manera creativa.

Objetivos:

- Desarrollar la capacidad de Juliana para generar ideas originales y resolver problemas de manera creativa.
- Estimular su curiosidad y motivación intrínseca hacia el aprendizaje.
- Fomentar un ambiente educativo enriquecido que promueva la expresión y el pensamiento creativo.

Actividades Planificadas:

1. Estrategia lúdica: Juegos de roles y dramatizaciones.

- **Descripción:** Se asignarán roles a los estudiantes para representar diferentes situaciones imaginarias o reales. Juliana tendrá la oportunidad de experimentar diferentes perspectivas y desarrollar su capacidad para generar ideas originales mientras interactúa con sus compañeros en un entorno lúdico.
- **Implementación:** Se organizarán sesiones regulares de juegos de roles en el aula, con escenarios variados que desafíen la creatividad de los estudiantes. Se alentarán discusiones y reflexiones posteriores para compartir ideas y soluciones creativas.

2. Estrategia lúdica: Proyectos de investigación creativa.

- **Descripción:** Se asignarán proyectos de investigación relacionados con temas de interés personal de Juliana. Ella tendrá la libertad de explorar y profundizar en estos temas a través de diversas actividades creativas, como la elaboración de carteles, la creación de maquetas o la realización de presentaciones multimedia.
- **Implementación:** Se proporcionarán recursos y orientación para que Juliana planifique y lleve a cabo su proyecto de investigación. Se fomentará la curiosidad y la motivación intrínseca al permitirle explorar temas que le resulten relevantes y significativos.
-

3. Estrategia lúdica: Actividades de arte y manualidades.

- **Descripción:** Se organizarán sesiones regulares de arte y manualidades en las que Juliana podrá expresar libremente sus ideas y emociones a través de diferentes medios artísticos, como pintura, dibujo, modelado y collage.
- **Implementación:** Se proporcionarán materiales variados y se dará libertad a Juliana para explorar diferentes técnicas y estilos artísticos. Se fomentará la experimentación y la expresión creativa, sin preocuparse por los resultados finales. El énfasis estará en el proceso de creación y en el disfrute del arte como medio de expresión personal.

Resultados:

A través de las actividades lúdicas propuestas, Juliana tendría la oportunidad de experimentar y practicar la generación de ideas originales y la resolución de problemas de manera creativa. Participar en juegos de roles, proyectos de investigación creativa y actividades de arte y manualidades le permitiría explorar su creatividad en diferentes contextos y desarrollar su confianza en sus habilidades creativas.

La variedad de actividades lúdicas diseñadas para estimular su curiosidad y motivación intrínseca hacia el aprendizaje podría conducir a un aumento en su compromiso y entusiasmo por participar en las clases. Al tener la oportunidad de explorar temas de su interés y expresar sus ideas de manera creativa, Juliana podría sentirse más comprometida y motivada en su proceso de aprendizaje.

Participar en actividades de arte y manualidades, así como en proyectos de investigación creativa, podría ayudar a Juliana a mejorar su capacidad para expresar sus ideas de manera creativa y pensar de manera innovadora. Estas experiencias le brindarían la oportunidad de desarrollar su habilidad para explorar nuevas formas de pensar y comunicarse, así como de encontrar soluciones creativas a los desafíos que enfrenta en el aula.

Instrumento de Entrevista Creativa

Objetivo: Explorar las experiencias de Juliana durante las actividades lúdicas, su percepción sobre su creatividad y cómo se siente acerca de su desarrollo personal en este ámbito.

Sección 1: Introducción

Saludo y agradecimiento por participar en la entrevista.

Explicación del propósito de la entrevista y la importancia de su opinión.

Sección 2: Experiencias Creativas

¿Qué actividades lúdicas te han parecido más interesantes o divertidas hasta ahora?

¿Puedes describir una experiencia específica en la que hayas sentido que tu creatividad se destacó?

¿Has enfrentado algún desafío durante las actividades creativas? Si es así, ¿cómo lo has abordado?

¿Ha habido algún momento en el que hayas trabajado en equipo para resolver un problema creativo? ¿Cómo fue esa experiencia?

Sección 3: Percepción de la Creatividad

¿Cómo defines la creatividad? ¿Qué significa para ti ser creativo?

¿Te consideras una persona creativa? ¿Por qué sí o por qué no?

¿Qué aspectos de ti mismo crees que son los más creativos?

¿Qué te inspira o motiva a ser creativo?

Sección 4: Autorreflexión y Desarrollo Personal

¿Qué has aprendido sobre ti misma a través de las actividades lúdicas y creativas?

¿Cómo crees que has crecido o cambiado como persona desde que comenzaste a participar en estas actividades?

¿Qué aspectos de tu creatividad te gustaría mejorar en el futuro?

¿Tienes alguna sugerencia o idea para hacer las actividades lúdicas más interesantes o estimulantes?

Sección 5: Cierre

Agradecimiento final por su tiempo y participación.

Oportunidad para hacer preguntas adicionales o compartir comentarios finales.

Observaciones

Después de aplicar el instrumento de entrevista creativa a Juliana, se han recopilado varias observaciones significativas que pueden incluirse en un informe de caso. Aquí hay algunas observaciones que podrían ser relevantes:

1. **Nivel de Interés y Compromiso:** Durante la entrevista, Juliana demostró un alto nivel de interés y entusiasmo al hablar sobre sus experiencias durante las actividades lúdicas. Su participación activa y sus respuestas detalladas sugieren un fuerte compromiso con el proceso creativo.
2. **Autoconciencia Creativa:** Juliana mostró una sólida comprensión de su propia creatividad y se identificó a sí misma como una persona creativa. Expresó confianza en su capacidad para generar ideas originales y resolver problemas de manera creativa, lo que sugiere una sólida autoestima y autoconcepto en relación con su creatividad.
3. **Reflexión y Autoevaluación:** Juliana demostró habilidades para reflexionar sobre sus experiencias y aprendizajes durante las actividades lúdicas. Pudo identificar los desafíos que enfrentó y describir cómo los abordó, así como expresar sus pensamientos y emociones de manera clara y reflexiva.
4. **Percepción de la Creatividad:** Juliana definió la creatividad como la capacidad de pensar de manera innovadora y generar ideas originales. Mostró una comprensión clara

de la importancia de la creatividad en su vida y expresó un fuerte deseo de seguir desarrollando sus habilidades creativas en el futuro.

5. **Áreas de Mejora y Desafíos:** Aunque Juliana mostró confianza en sus habilidades creativas, identificó áreas específicas en las que le gustaría mejorar, como la expresión artística y la resolución de problemas creativos en grupo. También expresó un interés en recibir orientación adicional y explorar nuevos enfoques creativos en el futuro.

Evidencias de la aplicación de las actividades



CONCLUSIÓN

En conclusión, a nivel teórico se destaca de manera eficaz cómo las actividades lúdicas no solo son momentos de diversión, sino que también son oportunidades para experimentar, aprender y desarrollar la creatividad. La aplicación de estas estrategias en el aula, como proyectos de investigación creativa y actividades artísticas, puede estimular la imaginación y la innovación en los niños de niveles iniciales.

Los estudios muestran que la creatividad es crucial para el desarrollo integral de los niños, ya que les permite expresarse, resolver problemas y colaborar de manera efectiva. La participación de Juliana en actividades lúdicas ha fortalecido su autoconcepto como persona creativa y ha mejorado su capacidad para enfrentar desafíos y trabajar en equipo, además de fomentar intereses particulares.

El caso de Juliana subraya la importancia de personalizar las actividades lúdicas para satisfacer las necesidades y los intereses únicos de cada estudiante. Al proporcionar un ambiente flexible y estimulante que permite a los niños explorar y experimentar, los educadores pueden cultivar un espíritu de curiosidad y creatividad que impulse su desarrollo académico y personal.

Referencias bibliográficas

Calderon, E. G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*.

Candela, Y. M., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *REHUSO: Revista de ciencias humanísticas y sociales*, 90-98. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>

Venegas, G., Proaño, C., Castro, S., & Tello, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *REVISTA HORIZONTES*. Recuperado de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/191/452>

Rincón, M., & Bittar, O. (2022). Estrategias del gerente de aula para el desarrollo de la creatividad. *Negotium: revista de ciencias gerenciales*, 17(51), 19-30.

Jiménez-Tamayo, R. J., Ludeña-Jaramillo, L. F., & Medina-León, C. S. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica Y Arbitrada De Ciencias Sociales Y Trabajo Social: Tejedora*. ISSN: 2697-3626, 5(9), 172–185. Recuperado a partir de <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>