



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO CINCO, DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JOSÉ PEDRO VARELA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013-2014”.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTORA:

DIANA DEL CISNE ROMERO TIGRERO

TUTORA:

MSc. Myriam Sarabia Molina

LA LIBERTAD-ECUADOR

ENERO – 2015

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO CINCO, DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JOSÉ PEDRO VARELA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013-2014”.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTORA:

DIANA DEL CISNE ROMERO TIGRERO

TUTORA:

MSc. Myriam Sarabia Molina

LA LIBERTAD-ECUADOR

ENERO – 2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora, del trabajo de investigación “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO CINCO, DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JOSÉ PEDRO VARELA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013-2014”, elaborado por la estudiante, Diana del Cisne Romero Tigrero, egresada de la Carrera de Educación Básica, Modalidad Semipresencial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado, pongo el presente trabajo a consideración del Tribunal.

Cabe destacar que el trabajo de titulación está concluido y revisado por el tribunal de grado.

Atentamente

MSc. Myriam Sarabia Molina

DOCENTE TUTORA

AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Diana del Cisne Romero Tigrero, con cédula de ciudadanía 092034831-5, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Básica en calidad de autora del trabajo de investigación “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO CINCO, DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JOSÉ PEDRO VARELA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013-2014”, me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas en el proyecto.

Atentamente

Diana del Cisne Romero Tigrero

EGRESADA

TRIBUNAL DE GRADO

MSc. Nelly Panchana Rodríguez Dra.

DECANA DE LA FACULTAD
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E IDIOMAS

Lcda. Esperanza Montenegro Saltos

DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA

MSc. Héctor Cárdenas Vallejo

DOCENTE DE ÁREA

MSc. Myriam Sarabia Molina

DOCENTE - TUTORA

Abg. Joe Espinoza Ayala

SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

A mi Esposo Jhon por su comprensión, para alcanzar mis ideales.

A mis Hijos Estefanía y Jairo por tener paciencia en las horas que tenía que dejarlos para cumplir con mis objetivos propuestos.

A mis padres Inés y Rodolfo, por darme el apoyo incondicional durante todo mi carrera educativa y guiar mis pasos por el verdadero sendero de la vida.

A mis abuelitos Cruz y Santiago por ser ejemplo de personas luchadoras.

A todos mis familiares cercanos, por darme la fortaleza necesaria para cumplir con mis objetivos propuestos.

Diana Romero

AGRADECIMIENTO

A Dios, por cuidarme y brindarme la sabiduría necesaria para culminar con éxitos esta meta profesional.

A mis amigas y a todas aquellas personas que de alguna manera me han brindado su apoyo incondicional y su afecto para culminar con éxito una meta más de mi vida.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, en especial a la MSc. Myriam Sarabia Molina mi tutora de tesis, por su asesoramiento y profesionalismo en la elaboración de mi proyecto de tesis, quien orientó mi trabajo de investigación con responsabilidad hasta lograr todos los propósitos.

Al Director Psic. Walter Avelino Yagual, docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela” quienes apoyaron y confiaron en este proyecto para beneficio de la comunidad educativa.

Diana Romero

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
PORTADA	i
CONTRAPORTADA.....	ii
APROBACIÓN POR EL TUTOR.....	iii
AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	5
1.1 Tema.....	5
1.2 Planteamiento del Problema.....	5
1.2.1 Contextualización.....	5
1.2.2 Análisis crítico.....	9
1.2.3 Prognosis.....	10
1.2.4 Formulación del problema.....	11
1.2.5 Preguntas directrices.....	11
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	12
1.3 Justificación.....	12
1.4 Objetivos.....	14
1.4.1 Objetivo General.....	14
1.4.2 Objetivo Específicos.....	14

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	Pág.
2.1 Investigaciones Previas.....	16
2.2 Fundamentaciones.....	18
2.2.1. Fundamentación Filosófica.....	18
2.2.2 Fundamentación Psicológica.....	19
2.2.3. Fundamentación Pedagógica.....	19
2.2.4 Fundamentación Sociológica.....	21
2.3 Categorías fundamentales.....	21
2.3.1 La Lúdica.....	21
2.3.2 Actividades lúdicas.....	22
2.3.3 Clasificación de las Actividades Lúdicas.....	23
2.3.4 Características del desarrollo intelectual de los niños de 9 a 10 años	24
2.3.5 Organización de los tiempos de las actividades lúdicas.....	25
2.3.6 Actividad lúdicas y sus características.....	26
2.3.7 El componente lúdico en el proceso de aprendizaje.....	27
2.3.8 El Pensamiento.....	28
2.3.9 El Pensamiento Creativo.....	29
2.3.10 Características del Pensamiento Creativo.....	31
2.3.11 La importancia de la creatividad en los procesos de aprendizaje....	32
2.3.12 El Juego.....	33
2.3.13 Importancia del Juego.....	35
2.4 Fundamentación Legal.....	38
2.4.1 Constitución Política de la República del Ecuador.....	39
2.4.2 Plan Nacional del Buen Vivir.....	40
2.4.3 Ley Orgánica de Educación Intercultural.....	41
2.4.4 Código de la Niñez y Adolescencia.....	41
2.5 Idea a defender.....	43
2.6 Señalamiento de las Variables.....	43
2.6.1 Variable Independiente.....	43
2.6.2 Variable Dependiente.....	43

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque Investigativo.....	44
3.2 Modalidad básica de la Investigación.....	45
3.3 Nivel de la investigación.....	46
3.4 Población y Muestra	48
3.4.1 Población.....	48
3.4.2 Muestra.....	49
3.5 Operacionalización de las Variables.....	51
3.5.1 Variable Independiente: Las Actividades Lúdicas.....	51
3.5.2 Variable Dependiente: Pensamiento Creativo.....	52
3.6 Técnicas e instrumentos de Investigación.....	53
3.6.1 Técnicas de investigación.....	53
3.6.2 Instrumento de la Investigación	54
3.7 Plan de recolección de la Información.....	55
3.8 Plan de procesamiento de la Información.....	56
3.9 Análisis del aspecto cuantitativo.....	57
3.9.1 Interpretación de Resultados.....	57
3.9.2. Resultados de la encuesta dirigida a los Docentes.....	58
3.9.3. Resultados de la encuesta dirigidos a los Estudiantes.....	68
3.9.4 Resultados de la encuesta dirigidas a Representantes Legales.....	76
Entrevista realizada al Director.....	83
Análisis de la entrevista a la Autoridad de la Institución.....	85
Verificación de idea a defender.....	86
3.10 Conclusiones y Recomendaciones.....	87
3.10.1 Conclusiones.....	87
3.10.2 Recomendaciones.....	88

CAPÍTULO IV: LA PROPUESTA

4.1 Datos Informativos.....	89
4.2 Antecedentes de la Propuesta.....	90
4.3 Justificación.....	91

4.4 Objetivos.....	92
4.4.1 Objetivos General.....	92
4.4.2 Objetivos Específicos.....	92
4.5 Fundamentaciones.....	93
4.5.1 Fundamentación Pedagógica.....	93
4.5.2 Fundamentación Psicológica.....	94
4.6 Metodología.....	94
Guía de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo.....	96

CAPÍTULO V: MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos.....	117
5.1.1 Humanos.....	117
5.1.2 Materiales.....	117
5.2 Presupuesto Operativo.....	118

MATERIALES DE REFERENCIA

CRONOGRAMA.....	119
BIBLIOGRAFÍA.....	120
ANEXOS.....	125

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO	TITULO	Pág.
1	Características de las actividades lúdicas.....	26
2	Plan de procesamiento de la información.....	56
3	Datos informativos de la propuesta.....	89
4	Metodología. (Plan de acción).....	95
5	Cronograma plan de acción.....	103
6	Jugando al investigador.....	104
7	Jugando con mis continentes.....	105
8	Juegos de los ensacados.....	106
9	Jugando armo mi provincia.....	107
10	Conociendo nuestra identidad.....	108
11	Jugando a ser Chef.....	109
12	Conociendo la ubicación de los grupos étnicos dentro de nuestro país.....	110
13	Jugando al trabajador.....	111
14	Jugando a ser responsables.....	112
15	Jugando a las tres R.....	113
16	Jugando al discurso.....	114
17	Jugando al banco de preguntas.....	115
18	Costo de la investigación.....	118

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO	TÍTULO	Pág.
1	Actividades lúdicas en los estudiantes.....	58
2	Actividades lúdicas como alternativa.....	59
3	Actividades lúdicas dentro del cronograma de trabajo.....	60
4	Desarrollar actividades lúdicas en todas las áreas.....	61
5	Clases participativas.....	62
6	Actividad lúdica favorece el proceso de enseñanza aprendizaje.....	63
7	Utilizar el juego como una actividad lúdica.....	64
8	Actividades lúdicas mejorara el nivel de aprendizaje.....	65
9	Utilizar materiales para reforzar los conocimientos.....	66
10	Guía de actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales.....	67
11	Estudiar Estudios Sociales.....	68
12	Seguridad al exponer con material lúdico.....	69
13	Presentar el tema de forma creativa.....	70
14	Actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo.....	71
15	Actividades lúdicas para conocer más los temas tratados.....	72
16	Dedicar un día para elaborar material lúdico.....	73
17	Guía de actividades lúdicas.....	74
18	Contar con guías de actividades lúdicas en las asignaturas.....	75
19	Trabaje con una Guía de actividades lúdicas.....	76
20	Conocer más sobre las actividades lúdicas y aplicarlas en el aula.....	77
21	Acondicionar el aula con herramientas lúdicas creativas.....	78
22	Actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo.....	79
23	Aprender de una mejor manera aplicando actividades lúdicas.....	80
24	Aplicar actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales.....	81
25	Diseño de una Guía de actividades lúdicas creativa.....	82

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA	TITULO	Pág.
1	Población.....	49
2	Cuadro de Estrato.....	50
3	Variable Independiente.....	51
4	Variable Dependiente.....	52
5	Actividades lúdicas en los estudiantes.....	58
6	Actividades lúdicas como alternativa.....	59
7	Actividades lúdicas dentro del cronograma de trabajo.....	60
8	Desarrollar actividades lúdicas en todas las áreas.....	61
9	Clases participativas.....	62
10	Actividad lúdica favorece el proceso de enseñanza aprendizaje	63
11	Utilizar el juego como una actividad lúdica.....	64
12	Actividades lúdicas mejorara el nivel de aprendizaje.....	65
13	Utilizar materiales para reforzar los conocimientos.....	66
14	Guía de actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales.....	67
15	Estudiar Estudios Sociales.....	68
16	Seguridad al exponer con material lúdico.....	69
17	Presentar el tema de forma creativa.....	70
18	Actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo.....	71
19	Actividades lúdicas para conocer más los temas tratados.....	72
20	Dedicar un día para elaborar material lúdico.....	73
21	Guía de actividades lúdicas.....	74
22	Contar con guías de actividades lúdicas en las asignaturas.....	75
23	Trabaje con una Guía de actividades lúdicas.....	76
24	Conocer más sobre las actividades lúdicas y aplicarlas en el aula.	77
25	Acondicionar el aula con herramientas lúdicas creativas.....	78
26	Actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo.....	79
27	Aprender de una mejor manera aplicando actividades lúdicas.....	80

28	Aplicar actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales.....	81
29	Diseño de una Guía de actividades lúdicas creativas.....	82



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMA
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO CINCO, DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JOSE PEDRO VARELA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013-2014”.

Autora: Diana del Cisne Romero Tigrero

Tutora: MSc. Myriam Sarabia Molina

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de tesis se lo realizo teniendo en cuenta la importancia que tiene la lúdica para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes. Algunos teóricos en el campo de la pedagogía le dan la misma categorización a la lúdica con la relación al juego y se piensa que al hablar del juego se está refiriendo al aspecto lúdico, sin embargo, otras investigaciones presentan a la lúdica no solo como un juego sino que tiene relación con toda la expresión de la integridad del ser humano, en el caso de esta investigación, el niño. Ahora en la esfera de las relaciones es importante establecer cuáles son las bases pedagógicas sobre la cual reposa la interacción que establecen los seres humanos en el día a día, por eso la didáctica que es la ciencia que estudia los procesos metodológicos de la enseñanza nos encamina a la presentación de una guía de actividades que permita sistematizar la metodología de enseñanza lúdica de tal manera que esta pueda influir en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas de Grado Cinco en el área de Estudios Sociales. El diseño metodológico para la realización de la investigación en cuanto a su modalidad, descriptivo. La unidad de análisis por el lugar es la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela” en la que se realizó la encuesta y entrevista a todos los miembros de la comunidad educativa. Con el propósito de promover el pensamiento creativo, con una enseñanza de calidad y calidez se elaboró una guía de actividades lúdicas para el área de Estudios Sociales incorporando actividades en el aula de clases, el disfrute armónico de lo lúdico como la expresión máxima de la comunicación y además de ser un elemento facilitador del aprendizaje.

Palabras claves: Actividades lúdicas y Pensamiento creativo.

INTRODUCCIÓN

La actividad lúdica constituye una acción la cual los niños y niñas se expresan a través del juego proporcionando grandes beneficios, como por ejemplo mejorar su capacidad creativa, aprenden a socializarse, a comprender su realidad y controlar sus impulsos. En la actualidad es una actividad necesaria para un aprendizaje significativo, el desarrollo de la inteligencia, y la adquisición de un buen desenvolvimiento académico, donde se pretende que los estudiantes sean individuos participativos, activos, creativos y comunicativos.

Frecuentemente, se comenta que los educandos presentan problemas para afianzar conocimientos y fluidez en los diversos ámbitos de la educación, es necesario mencionar que en cierta parte una de las causas del fracaso escolar se debe a lo rutinario de impartir las clases y la poca motivación que se da en el área de Estudios Sociales.

La Guía de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo nos permitirá reforzar o conseguir el objetivo de aprendizaje planteado mediante la realización de diferentes actividades, por lo que la enseñanza en los actuales momentos apunta a articular metodologías lúdicas que estimulen la construcción de las relaciones sociales y afectivas de los estudiantes, como eje transversal presente en todas las actividades a realizarse.

Mediante las visitas a la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”, así como en las reiteradas conversaciones con los docentes, se pudo detectar la falta de conocimiento que poseen los docentes en la aplicación de las actividades lúdicas importantes para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de Grado Cinco. Para comprobar esta problemática se realizó la entrevista al Director del plantel y encuestas a los docentes, estudiantes y representantes legales.

Después de conocer la importancia de las actividades lúdicas, en esta investigación se plantea la propuesta de una Guía de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo que contribuya con el interés de aprender y estudiar en el área de Estudios Sociales en los niños y niñas de Grado Cinco, de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela” del Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, Año Lectivo 2013 – 2014.

Este trabajo investigativo se estructuró en cinco capítulos, que contiene los siguientes aspectos:

Capítulo I: El Problema, donde se encuentra el tema, el planteamiento, el análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema, las preguntas directrices, la delimitación del objeto de la investigación, la justificación, los objetivos que guían la ejecución de la investigación.

Capítulo II: El Marco Teórico, comprende las investigaciones previas, que sustentan este trabajo, muestra el análisis de las fundamentaciones filosóficas, teóricas, a través de la investigación bibliográfica, además de la hipótesis y el señalamiento de las variables dependiente e independiente.

Capítulo III: La Metodología, abarca el enfoque investigativo, se realiza la modalidad básica de la investigación, la población y muestra, la operacionalización de las variables, las técnicas que se han utilizado, el plan de recolección de la información, el procesamiento de la información, el análisis e interpretación de resultados, las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo IV: Corresponde a la propuesta, donde se expresa la solución a la problemática que se investiga, el cual se hace un análisis de los antecedentes, la justificación, los objetivos, la fundamentación, la metodología y la evaluación de los resultados.

Capítulo V: Está conformado por el Marco Administrativo, donde se detallan los recursos materiales y económicos que se emplearon en el desarrollo del proyecto educativo a ejecutarse.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO CINCO, DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JOSÉ PEDRO VARELA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LÉCTIVO 2013-2014”.

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización.

Para plantear la situación de las actividades lúdicas y el pensamiento creativo de los niños y niñas de Grado Cinco de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”, es pertinente indagar los motivos que lo causan y establecer posibles soluciones.

A nivel mundial se ha estudiado sobre las habilidades que demuestran los estudiantes en el aula de clases, reflejadas en sus trabajos. Así mismo en la declaración de la Unesco del 2009 se plantea que es necesaria una reestructuración curricular, en relación a los contenidos y métodos de enseñanza, a

fin de lograr que el estudiante desarrolle habilidades de pensamiento creativo. Ya que las habilidades de pensamiento creativo están referidas a la originalidad, innovación, fluidez de ideas, pertenencia, factibilidad y viabilidad con la que se afrontan, crean o producen los trabajos o actividades en cualquier ámbito.

La nueva propuesta ofrece un currículo integrador coherente y sistemático con una intencionalidad indefinida que permite a los docentes y a los estudiantes desarrollar la indagación científica de manera independiente y cooperativa. Esta nueva propuesta en el área de Estudios Sociales se basa en unos de los objetivos macros de la Educación General Básica, que consiste en “desarrollar la condición humana y preparar para la comprensión” según los principios del Buen Vivir.

El Estudio de la Ciencias Sociales debe permitir la creación de un mundo donde sea posible el respeto por los demás, se practique el entendimiento mutuo y se haga del progreso del conocimiento científico y tecnológico, un instrumento del desarrollo del ser humano, con equidad y justicia, para construir con ello un nuevo concepto de democracia que permita un mejor entendimiento entre los pueblos, para convertirnos en “ciudadanos del mundo” , afianzar nuestras raíces, y obtener un compromiso solidario de participación con el desarrollo del país. **Tomado del documento Actualización Curricular de Segundo a Séptimo años de Educación General Básica Área de Estudios Sociales programa de formación continua del magisterio fiscal 2011.**

El Ministerio de Educación, mediante Acuerdo 041- 14 de fecha 11 de marzo del 2014, emite la Malla curricular con su respectiva carga horaria, que se imparte a partir de Cuarto a Décimo Año para el nivel de Educación General Básica.

La problemática para el desarrollo de las actividades lúdicas y el pensamiento creativo en los niños y niñas, determina un tema de importancia en esta sociedad donde en la educación se está tomando nuevos correctivos los cuales están enfocados al desarrollo intelectual, crítico, creativo de los niños y niñas. Por tal razón es oportuno llevar a cabo el manejo procedimental de la metodología adecuada para desarrollar el pensamiento creativo a partir de las actividades lúdicas; para que fortalezca al desarrollo integral de los niños y niñas.

El presente proyecto de investigación surge luego de la observación que se realizó, en la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela” del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena. En la cual se ha evidenciado, a través de las constantes visitas que he realizado, donde se evidenció que la ausencia de actividades lúdicas trae como consecuencias que el aprendizaje educativo en los niños y niñas del Grado Cinco no sea eficaz y tengan un bajo rendimiento, de tal manera que se ve la necesidad de realizar un trabajo investigativo con el fin de contribuir con el aprendizaje de los estudiantes, fortaleciendo el trabajo de los docentes en la institución, aplicando las actividades lúdicas como una estrategia para mejorar la capacidad creativa en el área de Estudios Sociales. Así mismo se ha observado que un gran porcentaje de los docentes de la institución educativa,

no aplican las actividades lúdicas como un mejoramiento al aprendizaje creativo en la a signatura por lo consiguiente se ha podido detectar que esta problemática es amplia por cuanto no incluyen en su currículo las actividades lúdicas como un medio eficaz para el aprendizaje valorativo de la misma.

Desde el punto de vista de que la escuela, tiene como propósito formar ciudadanos con capacidad de pensar y dar soluciones a adversidades que se presenten. Es necesario entonces, entender esta escuela como un espacio activo y lúdico, que promueve las situaciones de enseñanza-aprendizaje utilizando el pensamiento divergente, tanto del profesor como del alumno. Según **Ballester (2002. p. 72)** señala: “las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el alumnado proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos claves y decisivos para una enseñanza activa y creativa.

Por lo tanto el niño y la niña que efectúa una actividad en forma creativa, dinámica, plasma sus emociones y sentimientos de lo que está realizando y conlleva a identificarse consigo mismo. Es un ejemplo de un estudiante que accede a convertirse en un indagador de lo que realiza y proyecta sus ideas con éxito.

Aprender de forma creativa hace que las personas sean capaces de ser un ente transformador e innovador, tomando confianza de lo que podemos realizar con

nuestras propias manos y convertirnos en futuros creadores de nuestro medio en que nos desenvolvemos. Sin duda, la creatividad es quizás la más preciada de las cualidades humanas. Para **Guilford (citado por Santos, 2009)**: “Consiste en la expresión de una serie de factores intelectuales o capacidades del pensamiento, susceptibles de ser desarrollados a través del aprendizaje.

1.2.2 Análisis Crítico.

Es necesario que el personal docente mejore el proceso que conlleva impartir una clase por medio de actividades lúdicas que se puedan aplicar exclusivamente en el área de Estudios Sociales, incorporando nuevas alternativas que despierten el pensamiento creativo para dar la debida importancia de lo que se está estudiando en la asignatura.

La sociedad del conocimiento obliga a los actores educativos a reflexionar acerca de algunos aspectos relacionados con la comprensión de la vida en sociedad y en donde el pensamiento creativo cumple un papel destacado en la enseñanza.

Por tal motivo, se requiere implementar el juego como principal elemento de la metodología lúdica, a través de una Guía de actividades lúdicas que promueva el interés de aprender y estudiar en los niños y niñas de Grado Cinco.

1.2.3 Prognosis.

Es de vital importancia buscar alternativas de solución, para fomentar el desarrollo del pensamiento creativo en el área de Estudios Sociales, para que la clase sea más amena y eficaz, facilitando así el mayor desarrollo de los conocimientos en los niveles cognitivos, afectivos obtenidos y en el futuro formar estudiantes que emitan juicios críticos.

El evitar aplicar actividades lúdicas para el desarrollo eficaz de los estudiantes imposibilitará obtener un nivel óptimo de aprendizaje donde no se alcanzará los resultados necesarios para lograr una calidad educativa.

En el momento que el docente aplique las actividades lúdicas, incentivará a los niños y niñas de Grado Cinco a ser más aplicados en sus trabajos y participativos en las clases, ayudará a alcanzar un buen nivel de rendimiento académico durante la etapa escolar. La labor que realice el maestro en el salón de clase debe ser constantemente reflexionada de manera responsable, mediante la cual se analizará el desarrollo de la formación de los educandos para lograr el mejor aprovechamiento de los conocimientos con la utilización de las actividades lúdicas y la creatividad del estudiante.

La base fundamental es preparar a los estudiantes para una sociedad democrática, cuyos principios se concretan en la participación activa, la tolerancia, el respeto

para una convivencia plural que reclama la práctica en la toma de la palabra, el diálogo y la escucha.

En un tiempo determinado se logrará que los niños y niñas puedan crear cosas innovadoras necesarias para su formación profesional y personal.

1.2.4 Formulación del problema

¿De qué manera incide la aplicación de una Guía de actividades lúdicas en el pensamiento creativo de los niños y niñas de Grado Cinco, en el área de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, Año Lectivo 2013 - 2014?

1.2.5 Preguntas directrices:

1. ¿Qué son las actividades lúdicas?
2. ¿Cómo los niños y niñas desarrollan el pensamiento creativo en la asignatura de Estudios Sociales?
3. ¿Qué importancia tiene aplicar actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo?

4. ¿Cuál es el grado de interés por parte de los docentes de Grado Cinco en aplicar una guía de actividades lúdicas que desarrollen el pensamiento creativo en los estudiantes?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación:

Campo: Educación Básica

Área: Estudios Sociales

Aspecto: Las actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en el área de Estudios Sociales.

Tema: Las actividades lúdicas y el pensamiento creativo en los niños y niñas de Grado Cinco, del área de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2013-2014”.

1.3 Justificación

En el Grado Cinco de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela” hay un total de 52 estudiantes que por observación directa se ha notado su bajo interés por aprender a estudiar en el área de Estudios Sociales, al analizar esta situación se considera necesario ejecutar con la propuesta de desarrollar actividades de una manera lúdica para fomentar el desarrollo del pensamiento creativo y a su vez mantener el interés sobre el estudio de la asignatura, es imprescindible que los

niños y niñas comprendan la necesidad de estudiar Estudios Sociales de una forma más creativa.

Se establece la premisa educativa de enseñar con calidad y calidez, haciendo que los niños y niñas amen lo que están realizando y que mejor lugar que en la escuela en donde los docentes deben explorar nuevas e interesantes alternativas lúdicas que el niño participe en la educación para su mejor aprendizaje, la administración de la escuela, las autoridades, los padres de familia, sino también la comunidad en general, de ese modo la enseñanza impartida no solo quedará plasmada en el aula sino saldrá.

Es importante que los docentes entiendan que el juego no es una actividad a utilizar o solo para entretener, sino que por el contrario incide positivamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas.

Se hace imprescindible que la guía introduzca al docente a la aplicación de las actividades lúdicas con los estudiantes para desarrollar las habilidades, en cuanto permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento creativo.

Es de gran utilidad, para los niños y niñas ya que propicia al deseo de expresarse libremente controlar ideas o impulsos cooperar mutuamente, fomentar la creatividad, perder los temores, fomentar los valores sociales, morales, posibilitar el despliegue de toda su capacidad y potencialidad.

El tema ha despertado el interés en los estudiantes de Grado Cinco de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela” puesto que se considera, que las actividades lúdicas en la educación son conocimientos necesarios que potenciará a los estudiantes positivamente en el desarrollo de la sociedad.

En el ámbito educativo es factible y viable ya que el proyecto cuenta con el apoyo y respaldo de los docentes, para que se pueda desarrollar con eficiencia en los estudiantes Grado Cinco de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Identificar la incidencia de la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas de Grado Cinco a través del análisis de las necesidades encontradas en el área de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”, cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, en el Año Lectivo 2013-2014.

1.4.2 Objetivos Específicos:

1.- Diagnosticar que actividades lúdicas mejorarán los procesos de enseñanza en los niños y niñas de Grado Cinco para desarrollar el pensamiento creativo.

2.- Recopilar información bibliográfica que le den sustento teórico a la investigación.

3.- Determinar las actividades aplicadas por los docentes en el área de Estudios Sociales.

4.- Diseñar y aplicar una guía de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en el área de Estudios Sociales en los niños y niñas de Grado Cinco.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones previas

Al indagar en la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera Educación Básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, se constató que no existe un estudio, tesis o proyecto de tesis de grado, con el tema de investigación “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO CINCO, DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JOSÉ PEDRO VARELA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013-2014”.

El sistema educativo del Ecuador busca de manera progresiva mejorar la calidad de enseñanza mediante el cumplimiento de lo estipulado en la Constitución de la República del Ecuador, el Plan Decenal de Educación y la Actualización y Fortalecimiento Curricular, es por esta razón que se debe dar importancia al presente trabajo investigativo de las Actividades lúdicas que ayudará al docente a desarrollar actividades, técnicas, métodos adecuados y necesarios para alcanzar un nivel óptimo en la enseñanza aprendizaje y desarrollar el pensamiento creativo en

ellos, ya que unos de los pilares fundamentales dentro del plan decenal es la universalización de la Educación General Básica, que garantice el acceso de nuestros niños y niñas siendo su objetivo principal brindar una educación de calidad y calidez.

La actividad lúdica en el desarrollo del ser humano tiene una gran importancia debido a que mediante el juego los niños y niñas expresan sus deseos, sentimientos, desarrollando su pensamiento creativo mediante la imaginación y tendrán interés por aprender a estudiar Estudios Sociales; mediante el juego ayudamos al individuo, a ser sociable a también ir formando ciudadanos activos y sobre todo a trabajar de forma colectiva.

Además, en el entorno en que se desenvuelve el niño y la niña hace que esto fortalezca las relaciones, promoviendo la seguridad, participación y respeto entre los estudiantes.

Diversas son las investigaciones que testifican que el uso de metodología lúdica en la didáctica a nivel de primaria influye positivamente en el desarrollo del estudiante, comprendiendo que el juego por ser una actividad motivadora permite resolver problemas de cualquier índole.

2.2 FUNDAMENTACIONES

2.2.1 Fundamentación Filosófica.

Paya Andrés (2009: 54) en su texto *LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN ESPAÑOLA CONTEMPORÁNEA*, cita a Friedrich Froebel (1816, p.64): quien manifiesta que “el juego es la actividad más pura, más espiritual del hombre en cualquier etapa. Los juegos del niño son los gérmenes de su vida interior”

El autor en la cita antes mencionada nos dice que el juego constituye una actividad, pues este ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades, además es la actividad propia del ser humano a cualquier edad, porque a través del mismo se expresan y aprenden desde pequeños, siendo esto una de las oportunidades que tienen los docentes para enseñar y hacer de ellos personas creativas.

Además nos manifestaba dentro de su Filosofía educativa una concepción de unidad y de interrelación de las etapas del niño íntimamente ligadas al completo desarrollo integral y citaba al juego como la etapa más importante de la transformación anímica, psicológica y física del niño.

2.2.2 Fundamentación Psicológica.

Para **Vygotsky** el desarrollo del pensamiento, “Es un proceso socio genético, las funciones mentales tienen su origen en la vida social a partir de procesos biológicos simples que el niño posee al nacer”.

Pero para el Psicólogo **Jean Piaget** “El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas, y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron”.

El estudio de la Psicología permite estudiar los procesos mentales, el comportamiento de los seres humanos, sus interacciones con el ambiente físico y social, los aportes de esta ciencia como manifiesta Piaget para la pedagogía, son significados para el desarrollo en el aula de clases que conllevan a promover el desarrollo de las capacidades intelectuales, sociales y afectivas del niño, mediante las actividades lúdicas.

2.2.3 Fundamentación Pedagógica.

Vygotsky (1960, p.32) manifiesta que “el niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.”

La actividad principal de los niños es el juego a través del cual aprende y adquiere lo que necesita para su vida, por tal razón, se considera al juego como un medio para aprender de forma creativa.

Al referirse a la creatividad dentro del pensamiento se determina que es una parte muy importante de las estructuras que forman las grandes capacidades mentales que poseen las personas.

Marielos Murillo Rojas, (2009) manifestó en su texto “LA METODOLOGÍA LÚDICO CREATIVA: UNA ALTERNATIVA DE EDUCACIÓN NO FORMAL” en su ponencia en el Congreso de Cartagena de Indias cita a Dinello quien ve “las actividades o aventuras lúdicas –creativas como un mundo para conocerse a sí mismo”, es decir, para expresar como son y deben ser las personas pues el juego permite tomar decisiones y dejar la pasividad, crear reglas, adquirir independencia, administrar tiempo, demostrar comportamientos y sobre todo despertar el pensar creativamente a la hora de jugar.

También se menciona a **Vygotsky** quien señala que: El desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona, por tal motivo el individuo no puede vivir sin actividad, ni apartado de la sociedad porque el aprende observando, imitando, jugando e interactuando. Dichas interacciones favorecen el desarrollo, la participación o la construcción de aprendizajes por medio de la experiencia.

2.2.4 Fundamentación Sociológica.

Consuelo Vélaz de Medrano y Denise Vaillant (2009) en su texto Aprendizaje y desarrollo profesional docente citan a la Unesco, (1980, p.14) “Toda sociedad que aspira al desarrollo, debe considerar un lugar preponderante al juego, sin dejar de vigilar todos los signos precursores de su decadencia”.

El niño y niña desde su nacimiento es un ser social, es decir que el proceso de transformación en hombre y mujer no se puede realizar dentro del contexto social, en el cual se apropia de todo lo que hay en su entorno.

La socialización es un proceso complejo depende de los agentes de socialización que afronta el niño, estos son la familia, los docentes, adultos que le rodean, estimular al niño y niña en el desarrollo de habilidades sociales por medio de actividades lúdicas ya que están beneficia el desarrollo social.

2.3. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.

2.3.1 La Lúdica.

Para **Ernesto Yturralde Tagle, (2009)**: “El concepto de la lúdica es tan amplio como complejo (...), es una fuente generadora de emociones”.

El término actividad lúdica lo demarca **Boz de Buzek** (s.f) dentro de las dimensiones del juego, estableciendo que el mismo "pone en marcha capacidades básicas que posibilitan la creación de múltiples ámbitos de juego en todas las facetas del quehacer humano" (p.48).

Según **Ernesto Yturralde Tagle (2009)**, investigador el término lúdica se origina del latín **ludus**, referente al juego. El juego es lúdico, pero no obstante todo lo lúdico es juego. Sin embargo algunas investigaciones presentan a la lúdica no solamente como un juego, si no como parte de la integridad del ser humano.

2.3.2 Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas son un ejercicio que proporcionan alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo del ser humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente; es decir lo lúdico es instructivo, el alumno mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

Según María Sánchez, (2009): menciona que las actividades lúdicas poseen numerosos beneficios para el niño y niña, creando un ambiente motivador en el aula ya que reducen un nivel de inhibición y ansiedad, que proporcionan alegría, placer, gozo y satisfacción. Sin embargo, con las actividades lúdicas no sólo

conseguiremos que los alumnos pasen un momento agradable y asimilen conceptos sin aburrirse, sino que al requerir de comunicación, estaremos promoviendo mecanismos de aprendizaje.

La autora nos dice que las actividades lúdicas no solo es para pasar momentos agradables si no que ayudan a asimilar conceptos promoviendo aprendizajes significativos y haciendo que el niño y la niña sea un ente participativo.

2.3.3 Clasificación de las Actividades Lúdicas

Según **Russe, (2008)**: considera que la actividad lúdica se escapa a una definición determinada, pero da ideas muy sustantivas “el juego es más juego cuando mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzos y la habilidad con que se realiza.

No se ha podido definir una clasificación específica de lo lúdico, pero algunos autores consideran que debería clasificarse de la siguiente manera:

- Actividades lúdicas para el perfeccionamiento de la habilidad.
- Actividades lúdicas para el refuerzo de conocimiento.
- Actividades lúdicas para el fortalecimiento de los valores.

Las actividades lúdicas están afines con los objetivos de la enseñanza, así como se establece instituir el proceso pedagógico. Se pueden ir desarrollando en el transcurso de la clase cotidiana.

2.3.4 Características del Desarrollo Intelectual de los Niños y Niñas de 9 a 10 años.

Según **Piaget, (1996)**: la mayoría de los niños de 9 a 10 años de edad se encuentran en la etapa de las operaciones concretas, donde necesitan manipular objetos para entender, les gusta clasificar, son capaces de: resolver problemas con conocimientos ya adquiridos y establecer actividades que propicien la reflexión a fin de obtener aprendizajes significativos para su desarrollo.

-Adquieren el sentido de la responsabilidad al tiempo de que vayan desarrollando su independencia.

-Tienen una mayor capacidad de aprendizaje motor e intelectual, existen condiciones favorables en el niño para trabajar sus capacidades coordinativas y condicionales.

-Fortalecen base de conducta, orden y disciplina para realizar tareas de manera cotidiana, a través de actividades que favorezcan la cooperación, lealtad y el compañerismo.

-Afianzan su yo individual es decir llegan a tener una mayor conciencia de sí mismo como personas, y en el que su carácter empieza a definirse.

-Experimentan sus capacidades de comprensión y de expresión.

-Descubren que pueden entender lo que leen, que pueden disfrutar con la lectura y que ellos mismos pueden ser creadores: dándoles forma oral o escrita a sus propias historias reales, o a las que les puedan surgir de su imaginación y de su fantasía.

2.3.5 Organización de los Tiempos de las Actividades Lúdicas

Diversas investigaciones señalan que las actividades lúdicas en conformaciones de grupos duran más tiempo y son más productivas que las individuales, debemos adicionar que la actividad espontanea se enriquece con las aportaciones y experiencia que aporta el estudiante. Todo niño y niña debe desarrollar actividades lúdicas libre u organizadas. Es por esta razón que el docente debe organizar y establece el tiempo para cada tipo de actividad que se realice en la clase.

2.3.6 Actividad Lúdica y sus Características.

Las actividades lúdicas tienen diferentes características:

CUADRO N°1 CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Actividad	Significado
Voluntaria y libre	Facilita libertad para que el niño ocupe distintos roles, imaginarios que no los puede realizar en la vida diaria, de manera libre y autónoma.
Dentro de un espacio y tiempo	Necesidad de un tiempo y un espacio para realizar como las demás actividades.
Autotèlica	Porque es una actividad que tiene fin en sí mismo, y produce goce por el mismo hecho de realizarla.
Universal	Desde los tiempos antiguos, existe el juego y forma un factor de la cultura de la humanidad.
Necesaria y agradable	Para el adulto es necesaria, le permite salir del mundo laboral y para el niño tiene un significado más amplio; conoce el entorno que lo rodea, produciéndole bienestar, goce de los deseos internos del niño.
Activa y de esfuerzo	El jugar precisa de varias acciones, movimientos, esfuerzo al realizar las actividades lúdicas, por lo que necesitará de su actividad psíquica.
Expresión emocional	Porque va permitir expresar de forma espontánea sus pensamientos, emociones su mundo interior.
Trascendental del desarrollo	Es motor del desarrollo a varios niveles: desarrollo de la inteligencia emocional y de las relaciones sociales.
Benefactora de la socialización	Accede la comunicación y la libre expresión e incentiva la interacción con los demás.

Fuente: Delgado, Inmaculada (2011 pag.6)

Autora: Diana Romero Tigrero.

Estas características facilitan que los niños y niñas adquieran un nivel de aprendizaje eficaz a través de la actividad lúdica, siendo estos encaminados por el docente.

2.3.7 El Componente Lúdico en el Proceso de Aprendizaje.

Las primeras civilizaciones fueron las creadoras de los juegos hace tiempos remotos y es así que estos juegos han formado parte de la vida de los seres humanos. El juego parece ser una vocación innata en el ser humano, incluso los animales aprenden jugando.

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: la distinción, la práctica y el entrenamiento que conducen al engrandecimiento de las habilidades y capacidades de cada ser humano para enfrentar dificultades.

Para **Andreu Andrés, M.A. y García Casas, M., (2009)**, dice que:

“En lo que concierne a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo, es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa” La importancia de los factores afectivos justifica este tipo de actividades motivadoras que aportan numerosas ventajas al ser aplicadas en el aula. (p.122)

Según **Sánchez Benítez, (2010)**: Tanto el componente lúdico como las estrategias de aprendizaje nacen a partir de la necesidad de un nuevo modelo de enseñanza que combinen distintos factores (cognitivos, afectivos, sociales, etc.) para un aprendizaje eficaz, en este sentido estos dos nuevos conceptos representan un papel importante en la nueva metodología aplicada a las lenguas.

Por lo tanto se hace imprescindible que el docente aplique la lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje, como bien indica Sánchez Benítez, en la cita anterior, las mencionadas técnicas fortalecerán aspectos cognitivos, sociales y afectivos en el niño y niñas que tienen un mundo diferente en las aulas escolares, debido a que allí desarrolla casi el 50 % de las capacidades que pondrá en práctica en un futuro cercano.

2.3.8 El Pensamiento

John Dewey, menciona que “el pensamiento se inscribe en una relación entre lo que ya sabemos, nuestra memoria y lo que percibimos”.

Lo que expresa el autor en esta trilogía es que nosotros damos significado a las cosas, creamos e inferimos más allá de lo que nos viene dado.

“El pensamiento es como el agua, toma la forma del envase que la lleva, ya sea una copa, un florero, una funda plástica, la cuenca de un río, la magnitud de un mar. Tú decides que forma le das a tus pensamientos. Ellos crearán tu destino”.

Tomado de la www.tu superación personal.com

2.3.9 Pensamiento Creativo

Edward De Bono, (1989): afirma que el “Pensamiento Creativo o pensamiento Lateral es importante porque da al ser humano la capacidad de encontrar conocimientos e ideas nuevas.

El pensamiento creativo por lo tanto consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos, se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad.

Para poder entender mejor el significado del término pensamiento creativo en primer lugar establezcamos su origen etimológico. Las dos palabras que lo conforman emanan del latín, pensamiento proviene del verbo latino “*pensare*” que es sinónimo de “pensar” o “*reflexionar*”, mientras que creativo procede del verbo “*creare*”.

El pensamiento creativo ha sido estudiado por muchos años por filósofos, artistas, historiadores y psicólogos orientados a comprender y desarrollar las capacidades del individuo, especialmente las del intelecto, evidencia la importancia que tiene el pensamiento creativo, cuando el individuo se enfrenta a un problema que tiene que resolver. La creatividad se considera como un rasgo de fluidez y originalidad, todo el mundo, en mayor o menor medida es creativo. **Tomado de la Revista**

digital innovación y experiencias educativas. El pensamiento creativo.
Ernesto Correa Rodríguez, 2010. Recueperado el 6 de mayo 2014.

Monreal, (2000): manifiesta que al iniciarse la investigación sobre la creatividad, la palabra más utilizada fue la de “genialidad”. Aunque también se emplearon otros sinónimos como: “originalidad”, “productividad”, “inventiva”, “descubrimiento” y en otros ámbitos diferentes a la Psicología se las asemeja con “fantasía” e “imaginación.

Es así que para este investigador el término “creatividad” mantiene un predominio importante a partir del año 1950. Pero afirma que no hay una unificación sobre este concepto.

Desde el Punto de vista de **Corbalán, Martínez y Donolo, (2003):** manifiestan que es delicado distinguir creatividad de otros conceptos como “genialidad”, “superdotación” o “arte” y que se debe tener paciencia para llegar a un consenso respecto a la definición de este complejo constructo. Tomado de la Revista Actualidades Investigativas en Educación. Yamileth Chacón Araya, 2005. Recuperado el 2 de mayo del 2014.

2.3.10 Características del Pensamiento Creativo.

Según **Alder, Harry (2003)**, el pensamiento creativo se caracteriza principalmente por:

Fluidez de Pensamiento. La persona es capaz de pensar con libertad y naturalidad. Esto incluye:

Fluidez De Palabra: Puede mencionar palabras que contengan letras o combinaciones de letras determinadas.

Fluidez De Expresión: Tiene facilidad para dar los sinónimos de una palabra determinada.

Fluidez De Ideas: Puede producir cómodamente ideas que cumplan con ciertos requerimientos (por ejemplo, nombrar objetos que sean sólidos, blancos y comestibles) o escribir un título apropiado para una historia dada.

Flexibilidad de Pensamiento. La persona es capaz de abandonar sin problema formas de pensar adquiridas y adoptar nuevas. Por ejemplo:

Flexibilidad Espontánea: Puede producir gran variedad de ideas, como en el popular ejercicio de “usos para un objeto común”. Así, al sugerir los posibles usos de un ladrillo, la persona logra saltar de una categoría a otra: material de construcción, tope para puerta, proyectil, fuente de polvo rojo, etc.

Flexibilidad Adaptativa: Puede generalizar los requerimientos de un problema para encontrar una solución. Por ejemplo, en un ejercicio de trazar cuadrados con

el menor número posible de líneas, opta por abandonar la idea común de que todos tienen que ser del mismo tamaño.

Originalidad. La persona propone ideas que estadísticamente están fuera de lo común. Un ejemplo son las asociaciones remotas: la persona establece asociaciones entre elementos remotos entre sí en el tiempo o el espacio, o remotos desde el punto de vista lógico.

Tomado: Documentos pedagógicos. Las características del pensamiento creativo.

Adaptado por: María Luz Albuja Bayas. Fuentes: Alder, Harry (2003).

Inteligencia Creativa, México DF, México: Santillana. Recuperado el 8 de Mayo

del 2014 de, [http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8-](http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8-10/articulospedagogicos/inteligencia_creativa)

[10/articulospedagogicos/inteligencia_creativa](http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8-10/articulospedagogicos/inteligencia_creativa).

2.3.11 La importancia de la Creatividad en los Procesos de Aprendizaje.

Actualmente en muchas instituciones los planes de estudios no le dan la importancia suficiente a la creatividad y si al pensamiento lógico, la disciplina es un requisito, mientras que el esparcimiento y el juego van en contra del aprendizaje. Este procedimiento, como es de suponerse va en deterioro del pensamiento creativo y del pensamiento de las capacidades que puede generar. Una característica muy común de nuestro sistema de educación es el hecho que desde los primeros años de escuela, lo que se hace es que aprendan a dar solo una respuesta ante las dificultades o problemas planteados en las diferentes

asignaturas dadas, por lo que solo se estimula a que los niños y niñas aprendan de una forma memorística.

Carlos Rogers (citado por Cerda 2009), aboga por una educación donde no solo se facilita la creatividad, el auto crecimiento, la iniciativa y la imaginación, sino también la auto disciplina, la aceptación de sí mismo y el entendimiento intelectual, afectivo de lo vivido.

Consecuentemente, a esta nueva visión corresponde la reeducación en la sensibilidad expresión y la creatividad de las personas, en lo que se denomina innovación educativa que trata de cambiar la solución de los problemas mediante la aplicación de estrategias de transformación y renovación.

Desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas debe ser uno de los objetivos fundamentales en la educación ya que en los últimos tiempos los perfiles necesarios para enfrentar una sociedad de la información o conocimiento, es uno de los factores básicos.

2.3.12 El Juego

Para **Cagigal (1996) citado por Ramírez (2006)**: define el juego como “una acción libre, espontánea, e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se

efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión”.

Igualmente **Bonilla y Camacho (1993) citado por Bahamon (2004)**: define como juego “toda actividad que compromete las facultades mentales, motrices y sociales de manera voluntaria y espontánea con control autónomo (juego individual) o congestionado (juego colectivo) con la finalidad preponderante de la entretención, el goce, la recreación o distracción”.

Algunos autores cubanos como **Martínez y Cruz (2008)**: afirman que el juego es “escuela especial de relaciones sociales, donde se consolidan constantemente las formas sociales de conductas, se aprende la capacidad humana de colaboración e influye en todas las esferas de la personalidad, tanto cognoscitiva como afectiva y volitiva.

En este sentido queda sentado que el juego es toda actividad voluntaria que abstrae de la cotidianidad, circunscrita a una delimitación tempo-espacial proporcionando diversión a través de experiencias motrices y sensoriales que enriquecen la personalidad en lo referente a conocimientos, interacción social y esfuerzo.

Ahora bien, el concepto de juego está muy relacionado con el de lúdica, entendida ésta como una dimensión del desarrollo humano, que de acuerdo con **Max Neef**

(1993) citado por **Monje (2006)** “se presenta como una necesidad y una potencialidad. Como necesidad todo ser humano requiere de esparcimiento, diversión y entretenimiento placentero, como potencialidad todo ser humano está apto para crear y producir y participar en formas de diversión como los juegos y los deportes”.

Vale la pena resaltar que el juego como parte de la dimensión lúdica del desarrollo humano presenta grandes potencialidades educativas, como lo refiere **Bahamon (2004)** “el juego permite, de una manera más dinámica y agradable afianzar las conductas psicomotoras, los patrones básicos de movimientos y articularlos con acciones motrices más complejas; en lo social fortalece la autonomía, la solidaridad y la capacidad de análisis para determinar lo bueno y lo malo”.

En este sentido, el mismo autor dice que el juego “es un medio calificador del movimiento y de la expresión corporal; es constructor de valores sociales, morales y estéticos; por consiguiente, la Educación Física debe rescatarlo y valorarlo como un vínculo fundamental para que el estudiante desarrolle la creatividad, el compañerismo, la tolerancia, la identidad corporal”.

2.3.13 Importancia del Juego

Según **Alfonso García, Josué Llull (2009)**, en la obra *El Juego y su metodología*, manifiestan que: Es bien sabido que el juego es una actividad fundamental para el

desarrollo y el aprendizaje. Si contemplamos a un niño podemos observar que, prácticamente desde su nacimiento, disfruta con el juego. Al principio, se manifiesta con movimientos corporales simples que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permitirá al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos e iguales.

Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas de grado cinco. Por eso, el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

Los niños y niñas emplean gran parte de su tiempo en jugar, en los distintos ámbitos en los que se desenvuelven (familia, escuela, tiempo libre, etc.). Sus juegos van a ir cambiando según sus edades y preferencias, según se practiquen individualmente o en grupo, y según se desarrollen de forma libre o dirigida. Pero el juego puede ser mucho más que un simple entretenimiento, ya que ayuda al niño a crecer en diversas áreas, y por eso puede tener una intencionalidad pedagógica o simplemente lúdica. Si los juegos son aprovechados adecuadamente,

se pueden convertir en actividades de enseñanza que permiten un aprendizaje altamente motivador para los estudiantes.

Desde los diferentes contextos educativos se ha tomado conciencia de este hecho y podemos observar cómo, a lo largo de las etapas de Educación Infantil y Primaria, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones de la persona; es decir, los niños y las niñas aprenden jugando. En la legislación educativa vigente se contempla para ambas etapas la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los estudiantes, relacionándola siempre con las diferentes áreas del currículo. Por eso es fundamental para todos los profesionales de la educación conocer a profundidad la importancia del juego, sus características y las posibilidades psicopedagógicas del modelo lúdico.

Como elementos novedosos que tiene el mencionado autor frente a otras propuestas se incluye una visión antropológica y sociocultural del juego a través de la cual podemos conocer la evolución del mismo en diferentes culturas. Además, recoge numerosas experiencias educativas y equipamientos lúdicos procedentes de varios países europeos, hasta ahora poco conocidos en España, que sugieren nuevas ideas para despertar nuestra creatividad a la hora de emplear el juego como recurso educativo.

En un sentido amplio, el juego se relaciona con una actitud más distendida y menos dramática que las actividades “serias” de nuestras vidas. En algunas etapas el juego tiene una importancia fundamental. En la infancia y la adolescencia, el juego puede tener unas consecuencias educacionales de primer orden. Como en la mayoría de las actividades de vigilia, el juego instruye y educa. El juego, y en particular el juego social que precisa del concurso coordinado de diferentes miembros, pueden representar una ocasión única para adquirir formas de comportamiento socializadas. Según lo indica **Gerard Martínez Criado**, en su obra: El juego.

2.4 Fundamentación Legal.

Esta investigación tiene sustento legal de la Constitución de la República del Ecuador apropiada en el 2008; Ley Orgánica de Educación Intercultural creada en el 2011, Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural aprobado en el 2012, Código de la Niñez y Adolescencia 2003, cuyos artículos se transcribe textualmente.

2.4.1.- Constitución Política de la República del Ecuador

TITULO II: DERECHOS

Capítulo Segundo

Derechos del Buen Vivir

Sección Quinta: Educación

Art 27.- Destaca que la educación debe estar centrada en el ser humano, garantizando su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y la democracia, será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa de calidad y calidez; impulsará la equidad y la paz; estimulará el sentido crítico ,el arte y la cultura física ,la iniciativa individual y comunitaria, el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Según lo establecido en nuestra constitución que ha todo ser humano se le garantizara la educación con calidad y calidez respetando todos sus derechos, equidad de género y estamentos legales que así lo dictaminen el bienestar el país.

2.4.2.-Plan Nacional del Buen Vivir

2.4.2.1.-Objetivo.

Objetivo 4. Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

2.4.2.2.-Políticas:

4.4.Mejorar la calidad de la educación en todos sus niveles y modalidades, para la generación de conocimiento y la formación integral de personas creativas, solidarias responsables, críticas, participativas y productivas bajos los principios de igualdad equidad social y territorialidad.

Lit. i.- Asegurar en los programas educativos la inclusión de contenidos y actividades didácticas e informativas que motiven el interés por las ciencias, las tecnologías y la investigación, para la construcción de una sociedad socialista del conocimiento.

2.4.2.3.- Metas

4.7. Alcanzar el 80,0% de titulación en educación superior.

2.4.3.- La Ley Orgánica de la Educación Intercultural

TÍTULO II

De los Derechos y Obligaciones de los Estudiantes

CAPITULO SEGUNDO

DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

ART 6.- Obligaciones.- La principal obligación del estado es el cumplimiento, pleno permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa y de los principios y fines establecidos en esta ley.

El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales.

Lit. n.- Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos;

Como nos indica la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el capítulo segundo art. 6. Literal n.- que las instituciones debe de trabajar como una trilogía en el proceso educativo para garantizar la participación activa.

2.4.4 Código de la Niñez y Adolescencia

LIBRO PRIMERO

Los niños y niñas y adolescentes como sujeto de derecho.

Título III

Derechos, Garantías y Deberes

Capítulo III.- Derechos relacionados con el desarrollo

ART. 37.- Derecho a la Educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Contemple propuesta educaciones flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
2. Garantice que los niños y niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Según lo contemplado en el Código de la Niñez y Adolescencia Art. 37.- inciso.3 y 4. Se establece que los niños y niñas tienen derecho a una educación de calidad, que contemple estrategias innovadores, creativas, alternativas con la finalidad de que los niños y niñas de la escuela mejoren su aprendizaje y que cuente con docentes innovadores, materiales didácticos e instalaciones recreativas para el disfrute de un ambiente agradable para el aprendizaje de los niños y niñas.

ART. 38.- Objetivo de los Programas de la Educación Básica.- Asegurar los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a.- Desarrollar la personalidad, aptitudes y la capacidad mental.

g.-Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

Según lo contemplado en el Código de la Niñez y Adolescencia Art. 38.- Lit.- a y g. Se establece que los niños y niñas tienen derecho a una educación de calidad, que desarrolle la personalidad de actitudes y capacidad mental para desarrollar también un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

2.5. Idea a defender.

¿Con la aplicación de la guía de actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales, se fortalecerá el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas de Grado Cinco de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, Periodo Lectivo 2014?

2.6. Señalamiento de las Variables.

2.6.1 Variable Independiente

Las actividades lúdicas.

2.6.2 Variable Dependiente

Pensamiento Creativo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque Investigativo

La metodología como recurso es fundamental en toda investigación, por cuanto permite sistematizar los procedimientos y técnicas necesarias para analizar y entender una dificultad como problema en su totalidad.

El proyecto investigativo a desarrollarse se enfoca en los métodos cualitativo y cuantitativo.

3.1.1 Cualitativo

La metodología cualitativa se usará para tener una visión general de la problemática en la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”.

En el presente trabajo de investigación como norma general se ha aplicado el método deductivo, determinando con ello que a través de la utilización de una guía de actividades lúdicas se podrá conseguir el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

Se le considera además como un método activo y participativo por excelencia, el mismo que facilita la participación efectiva de los niños y niñas.

3.1.2.- Cuantitativo

Tiene un enfoque holístico, la investigación es interna y directa, propone una hipótesis que deberá ser verificada mediante la aplicación de técnicas como la encuesta y entrevista, herramientas importantes e imprescindible de toda investigación, las cuales son necesarias para la recolección y tabulación de datos, y deben ser representadas en cuadros estadísticos, intenta identificar leyes generales referidas a grupos de sujeto o hechos.

3.2 Modalidad Básica de la Investigación.

Para la elaboración del trabajo investigativo se utilizara el de proyecto factible basado en los siguientes tipos de investigación:

3.2.1. Investigación Proyecto Factible

La investigación es un proyecto factible, ya que está encaminado a responder una necesidad específica, en este caso a solucionar el poco interés de aprender y estudiar de los estudiantes de Grado Cinco, del área de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”, a través de la aplicación de

una guía de actividades lúdicas que permita el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas.

3.2.2. Investigación de Campo

La investigación de campo se centra en realizar el estudio directamente donde el fenómeno se da de manera natural, y de este modo se busca conseguir la situación lo más real posible en el cual se puede manejar los datos con mayor seguridad y precisión, a fin de establecer las relaciones entre la causa y el efecto del caso o fenómeno que se investiga.

Esta investigación permitirá definir la información de antecedentes básicos necesarios para definir la hipótesis. El propósito del estudio del problema en la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela” es descubrir, explicar sus causas y efectos, entender su naturaleza e implicaciones, través de esta indagación se llegará a conocer las actividades, métodos y técnicas que aplican los docentes en el aula de clases sobre el área de Estudios Sociales.

3.3 Nivel de la Investigación

El proyecto de investigación está dentro del paradigma cualitativo y se utilizará el tipo de investigación: descriptivo, exploratorio y bibliográfico. Por lo tanto la investigación es la búsqueda intencionada a la solución de un problema de

carácter científico y cultural. Los aspectos metodológicos señalan el nivel de profundidad con el cual el investigador busca abordar el objeto de conocimiento.

3.3.1 Investigación Descriptiva.

Méndez (2006) nos señala “La investigación descriptiva se ocupa de la descripción de las características que identifican los elementos y sus componentes en el problema de investigación. Establece comportamientos concretos y permite descubrir y comprobar la posible asociación de las variables de la investigación. Los estudios descriptivos acuden a técnicas específicas en la recolección de información como: la entrevista y los cuestionarios.

De acuerdo con la cita planteada se puede decir que la investigación descriptiva trata de obtener información acerca de un fenómeno o proceso, con la finalidad de conocer el origen o causa de la situación.

3.3.2 Investigación Exploratoria

Este tipo de investigación permite observar el contexto en el que se desarrollan los niños y niñas de Grado Cinco, teniendo en cuenta los factores que intervienen dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, el contexto al que constantemente se relacionan y al que se exponen. Se buscará como finalidad principal deducir

circunstancias que intervengan para cualquier tipo de deficiencia en el entorno educativo.

3.3.3 Investigación Bibliográfica

La aplicación de esta investigación requiere de un proceso riguroso en la formulación de la secuencia lógica de actividades conducentes a la obtención de información, necesarias para generar más conocimientos a partir del uso apropiado de fuentes, recursos, servicios y productos de investigación del área de interés, que permiten tener una visión panorámica del problema de un tema específico.

La investigación bibliográfica permitirá obtener una variedad de información que servirá de apoyo para el Marco Teórico. También facilitará el conocimiento de las investigaciones ya existentes mediante la recolección de todos los datos necesarios para optimizar la aplicación de las actividades lúdicas que ayudan al desarrollo de la creatividad.

3.4.- Población y Muestra.

3.4.1. Población

La población total de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”, está integrada por 125 muestra, desglosada de la siguiente manera 52 estudiantes de

grado cinco, 25 docentes y 48 representantes legales. Al Director de la Institución se le aplicó la técnica de la entrevista.

TABLA N° 1 POBLACIÓN

POBLACIÓN/UNIVERSO A ENCUESTAR	NÚMERO DE ENCUESTAS	PORCENTAJE	TÉCNICA/INSTRUMENTO
Docentes	25	20%	Encuesta/cuestionario
Estudiantes	52	42%	Encuesta/cuestionario
Representantes Legales	48	38%	Encuesta/cuestionario
TOTAL	125	100%	-

Fuente: Datos de la investigación.

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

3.4.2 Muestra

Para la determinación de la muestra se aplicará la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N}{e^2(N-1)+1}$$

Simbología

n= Tamaño de la muestra

N= Población a investigarse (125)

E= Índice de error máximo admisible

$$n = \frac{N}{(E)^2 (N-1)+1}$$

$$n = \frac{125}{(0.05)^2 (125-1)+1}$$

$$n = \frac{125}{(0.0025) (124)+1}$$

$$n = \frac{125}{(0.31)+1}$$

$$n = \frac{125}{1.31}$$

n= 95 encuesta a realizar

TABLA N° 2 CUADRO DE ESTRATO

MUESTRA A ENCUESTAR	NÚMERO DE ENCUESTAS	PORCENTAJE	TÉCNICA/INSTRUMENTO
Docentes	15	16%	Encuesta/cuestionario
Estudiantes	50	53%	Encuesta/cuestionario
Representantes Legales	30	31%	Encuesta/cuestionario
TOTAL	95	100%	-

Fuente: Datos de la investigación.

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

3.5 Operacionalización de las Variables

3.5.1 Variable Independiente:

TABLA N° 3 VARIABLE INDEPENDIENTE

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
<p>Las actividades lúdicas. Es una dimensión del desarrollo del ser humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente, el alumno mediante la lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Nivel de aprendizaje Procesos Innovadores Actividades creativas 	<ul style="list-style-type: none"> Mejorar el nivel de aprendizaje. Generar procesos creativos e innovadores. Desarrollar actividades de forma creativa. 	<p>¿Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje?</p> <p>¿Las actividades lúdicas permiten a los niños y niñas ser más creativas en su expresividad?</p> <p>¿A través de las actividades lúdicas se incrementa el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes?</p>	<p>ENTREVISTA A: Director</p> <p>ENCUESTAS A: Docentes, Estudiantes y Representantes Legales</p>

Fuente: Datos de la investigación

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014.

3.5.2 Variable Dependiente:

TABLA N° 4 VARIABLE DEPENDIENTE

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
<p>Pensamiento creativo</p> <p>El pensamiento creativo consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos, se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque constructivista • Proceso de enseñanza • Desarrollo de habilidades 	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades creativas. • Proceso de enseñanza-aprendizaje. • Mejorar el desarrollo de habilidades en los estudiantes 	<p>¿Está de acuerdo que las actividades lúdicas es una acción fundamental para el desarrollo del pensamiento creativo?</p> <p>¿El docente emplea la metodología lúdica para su participación eficaz en el área de Estudios Sociales?</p> <p>¿Se debe desarrollar el pensamiento creativo en todas las asignaturas?</p>	<p>ENTREVISTA A: Director</p> <p>ENCUESTAS A: Docentes, Estudiantes y Representantes Legales.</p>

Fuente: Datos de la investigación

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014.

3.6 Técnicas e Instrumentos de Investigación

3.6.1 Técnicas de Investigación

Hace referencia a algunas técnicas con el objetivo de entender porque se realiza el proceso de investigación, que facilite la recolección de datos, que permita presentar información fidedigna que se ha sondeado mediante las fuentes con el fin de demostrar la utilidad del estudio. A través de una investigación que se realizó a la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela” sobre el tema, se utilizó las siguientes técnicas:

3.6.1.1. Encuesta

La Encuesta está dirigida a, docentes, estudiantes, y representantes legales de Grado Cinco de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela” del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, la misma que servirá para recopilar datos referentes a los problemas de la investigación.

3.6.1.2. Entrevista

La presente entrevista se la realizará al Lcdo. Walter Avelino Yagual, Director de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”, que es considerado relevante para la investigación. La entrevista será estructurada por medio de preguntas del

tema a tratar, mediante un diálogo planificado, el cual permite recopilar información acerca del tema.

3.6.2. Instrumento de la Investigación

3.6.2.1. Escalas

Con los resultados obtenidos en las fichas se elabora las escalas de Likert que sirve de base para reconocer la magnitud del problema, a través del análisis e interpretación del resultado de acuerdo a lo que manifiesta el gráfico de porcentajes de la población.

3.6.2.2. Cuestionarios

Son las preguntas que se elaboraron para dar inicio en la encuesta, se realizó a docentes, representantes legales y estudiantes de Grado Cinco de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela” del Cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, la misma que permitió obtener información acerca de la problemática..

3.6.2.3. Cámara Fotográfica

Este dispositivo fotográfico se utilizó para capturar las imágenes, para luego reproducirlas y tenerlas como evidencias de las actividades realizadas, por ejemplo las encuestas realizadas a los niños y niñas, a los docentes durante el desarrollo del trabajo investigativo.

3.7 Plan De Recolección de la Información

Para recabar la información se procedió a utilizar encuestas a los docentes y estudiantes con un banco de preguntas, las cuales eran de respuesta cerradas, con la finalidad de obtener información legítima para la ejecución del proyecto.

Para la información se utilizó:

- Técnica de la encuesta
- Entrevista
- Elaboración de cuadros y gráficos estadísticos
- Análisis de resultado

3.8 Plan de Procesamiento de la Información

CUADRO N° 2 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de Soluciones
Mediante la entrevista que se realizó al Director de la Institución Educativa se pudo determinar la problemática del poco interés de estudiar y aprender en el área de Estudios Sociales de los niños y niñas de Grado Cinco de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”.	A partir que se conoció el problema que tenían los niños y niñas de la Institución Educativa se procedió a buscar información mediante revistas, páginas web, libros, entre otros, acerca de las causas y consecuencias para poder plantear soluciones.	Se aplicaron entrevistas, encuestas a directivos, docentes, padres de familia para conocer el nivel de conocimiento, sus opiniones con respecto a la propuesta por lo cual brindaron la apertura para que se apliquen las actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo.	Una vez obtenidos los resultados de las encuestas se determinó que la mayor parte de los docentes reconocen el valor de aplicar una Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas de Grado Cinco. Los padres de familia estuvieron de acuerdo en incentivar a los estudiantes a la práctica del juego para obtener aprendizajes significativos dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.	La aplicación de la guía de actividades lúdicas será un gran aporte para los docentes, estudiantes y representantes legales de grado cinco porque mejorará el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de Estudios Sociales desarrollando un pensamiento creativo para alcanzar un excelente desempeño académico.

3.9. Análisis del Aspecto Cuantitativo

Después de haber aplicado los instrumentos de recolección de la información, se manifestará la aceptación por parte de los docentes, estudiantes, representantes legales en la aplicación de una guía de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en el área de Estudios Sociales de los niños y niñas de Grado Cinco de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”. Es de esta manera que se comenzó con el procedimiento necesario para realizar el análisis respectivo, a través de la información que se adquiriera, se indicaran las conclusiones de lo que se ha conseguido en la investigación.

3.9.1 Interpretación de Resultados

Una vez recolectada la información se comenzó a tabularla, organizarla y procesarla en términos de medias descriptivas como: cuadros, frecuencia y porcentajes, para luego ser analizadas cualitativamente y así obtener conclusiones que sustenten la propuesta.

El análisis de los resultados de las preguntas se lo realizó de manera individual de acuerdo a cada categoría, luego se tabuló los datos por medio de gráficas en forma circular de acuerdo a las características de la información, las cuales permitieron establecer, determinar y analizar los resultados acerca de las actividades lúdicas que los docentes aplicarán para desarrollar del pensamiento creativo en los niños y niñas de Grado Cinco en el área de Estudios Sociales de la Escuela José Pedro Varela.

3.9.2 Resultados de la Encuesta dirigida a los Docentes.

1. ¿Cómo docente considera que las actividades lúdicas son fundamentales en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes?

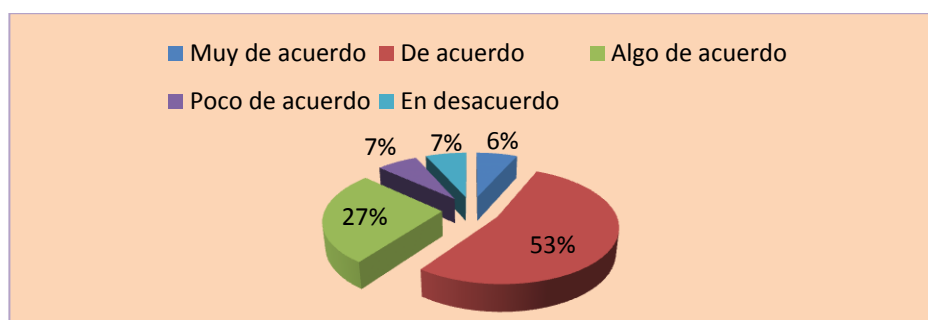
Tabla N° 5 Actividades Lúdicas en los Estudiantes

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	5	Muy de acuerdo	1	6%
	4	De acuerdo	8	53%
	3	Algo de acuerdo	4	27%
	2	Poco de acuerdo	1	7%
	1	En desacuerdo	1	7%
		TOTAL		15

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero.

Gráfico N° 1 Actividades lúdicas en los estudiantes



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero.

ANÁLISIS

En la Tabla # 5 y gráfico # 1 El resultado de los encuestados indica que; el 6% contestó muy de acuerdo, el 53% contestó de acuerdo, el 27% contestó algo de acuerdo, el 7% contestó poco de acuerdo y en desacuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los docentes están de acuerdo que las actividades lúdicas son fundamentales en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes.

2. ¿Considera la importancia de las actividades lúdicas como alternativa que ayuden a mejorar el pensamiento creativo en el estudiante?

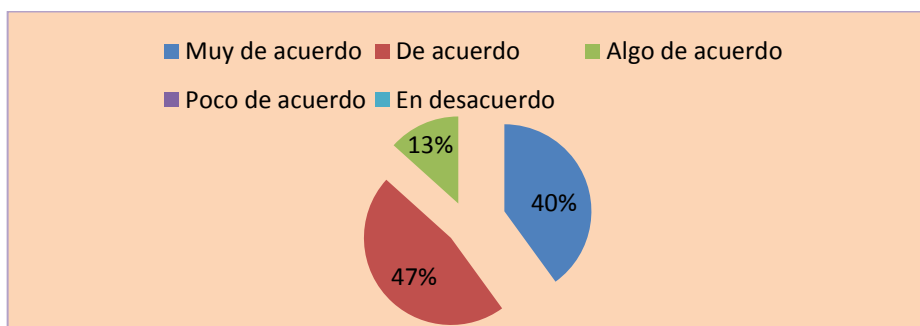
Tabla N° 6 Actividades Lúdicas como Alternativa

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
2	5	Muy de acuerdo	6	40%
	4	De acuerdo	7	47%
	3	Algo de acuerdo	2	13%
	2	Poco de acuerdo	0	0%
	1	En desacuerdo	0	0%
			TOTAL	15

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero.

Gráfico N° 2 Actividades lúdicas como alternativa



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero.

ANÁLISIS

En la Tabla # 6 y gráfico # 2 El resultado de los encuestados indica que; el 40% contestó muy de acuerdo, el 47% contestó de acuerdo, el 13%, contestó algo de acuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los docentes están de acuerdo a la importancia de las actividades lúdicas como alternativa que ayuden a mejorar el pensamiento creativo en el estudiante.

3. ¿Considera necesario aplicar actividades lúdicas dentro de su cronograma de trabajo?

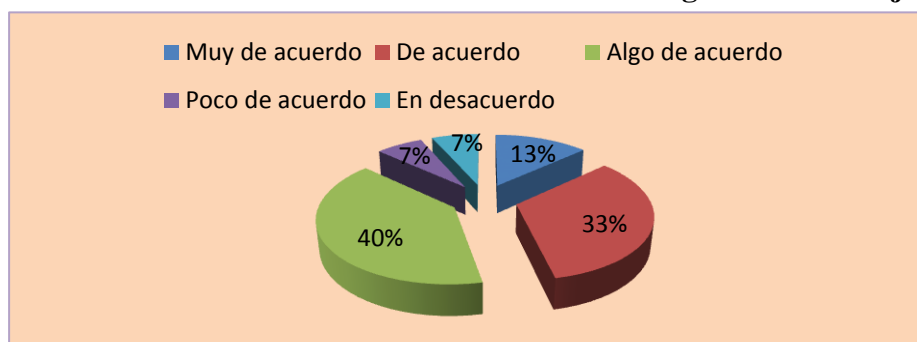
Tabla N° 7 Actividades lúdicas dentro del cronograma de trabajo

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
3	5	Muy de acuerdo	2	13%
	4	De acuerdo	5	33%
	3	Algo de acuerdo	6	40%
	2	Poco de acuerdo	1	7%
	1	En desacuerdo	1	7%
		TOTAL		15

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

Gráfico N° 3 Actividades lúdicas dentro del cronograma de trabajo



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

ANÁLISIS

En la Tabla # 7 y gráfico # 3 El resultado de los encuestados indica que; el 13% contestó muy de acuerdo, el 33% contestó de acuerdo, el 40%, contestó algo de acuerdo, el 7% contestó poco de acuerdo y en desacuerdo .De los resultados obtenidos se deduce que los docentes están algo de acuerdo en aplicar las actividades lúdicas dentro de su cronograma de trabajo, para un mejor aprendizaje en el área de Estudios Sociales.

4. ¿Cree usted que se debería desarrollar actividades lúdicas en todas las áreas?

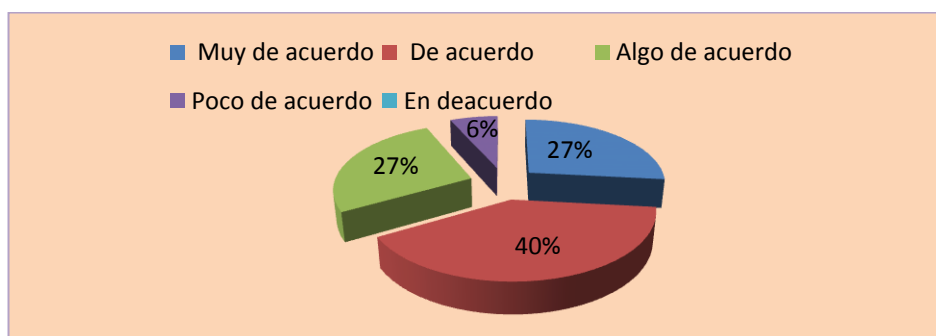
Tabla N° 8 Desarrollar actividades lúdicas en todas las áreas.

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
4	5	Muy de acuerdo	4	27%
	4	De acuerdo	6	40%
	3	Algo de acuerdo	4	27%
	2	Poco de acuerdo	1	6%
	1	En desacuerdo	0	0%
		TOTAL		15

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigreiro

Gráfico N° 4 Desarrollar actividades lúdicas en todas las áreas.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigreiro

ANÁLISIS

En la Tabla # 8 y gráfico # 4 El resultado de los encuestados indica que; el 27% contestó muy de acuerdo, el 40% contestó de acuerdo, el 27%, contestó algo de acuerdo, el 6% contestó poco de acuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los docentes están de acuerdo que si se deben realizar actividades lúdicas en todas las áreas ya que contribuyen al desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas.

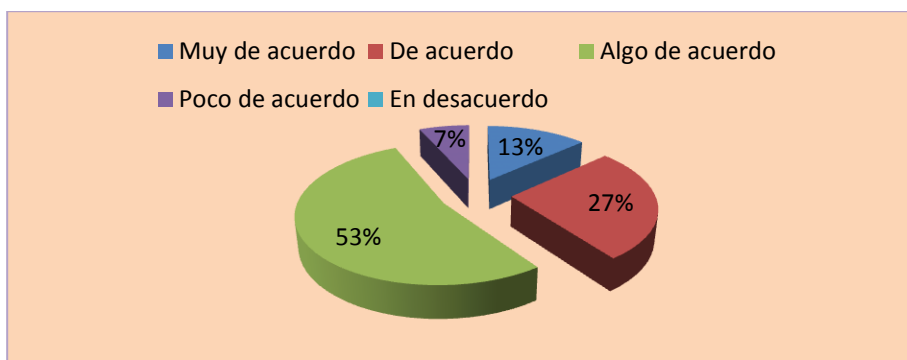
5. ¿Sus clases de Estudios Sociales son participativas y despiertan interés en los estudiantes?

Tabla N° 9 Clases participativas

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
5	5	Muy de acuerdo	2	13%
	4	De acuerdo	4	27%
	3	Algo de acuerdo	8	53%
	2	Poco de acuerdo	1	7%
	1	En desacuerdo	0	0%
		TOTAL		15

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”
Autora: Diana Romero Tigrero

Gráfico N° 5 Clases participativas



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”
Autora: Diana Romero Tigrero

ANÁLISIS

En la Tabla # 9 y gráfico # 5 El resultado de los encuestados indica que; el 13% contestó muy de acuerdo, el 27% contestó de acuerdo, el 53%, contestó algo de acuerdo, el 7% contestó poco de acuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los docentes están algo de acuerdo que sus clases si son participativas y despiertan el interés en los estudiantes.

6. ¿Considera que la actividad lúdica favorece el proceso de enseñanza aprendizaje?

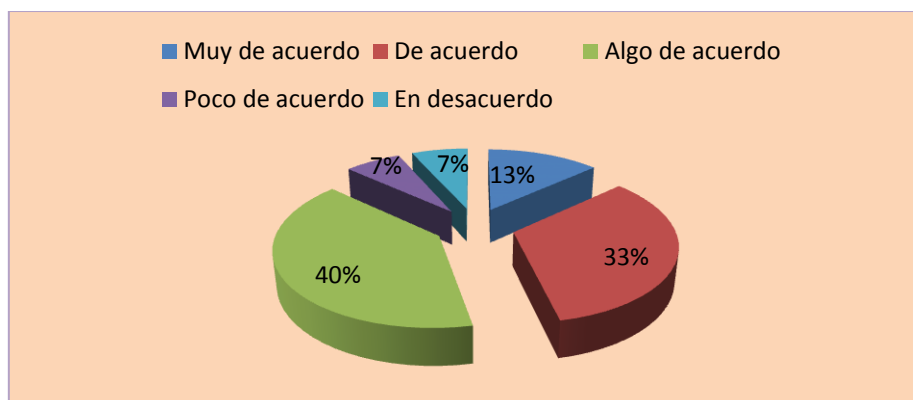
Tabla N° 10 Actividad lúdica favorece el proceso de enseñanza aprendizaje

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
6	5	Muy de acuerdo	2	13%
	4	De acuerdo	5	33%
	3	Algo de acuerdo	6	40%
	2	Poco de acuerdo	1	7%
	1	En desacuerdo	1	7%
		TOTAL		15

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

Gráfico N° 6 Actividad lúdica favorece el proceso de enseñanza aprendizaje



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

ANÁLISIS

En la Tabla # 10 y gráfico # 6 El resultado de los encuestados indica que; el 13% contestó muy de acuerdo, el 33% contestó de acuerdo, el 40%, contestó algo de acuerdo, el 7% contestó poco de acuerdo y en desacuerdo. De los resultados expuestos es necesaria la aplicación de actividades lúdicas para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de Grado Cinco.

7. ¿Es importante utilizar el juego como una actividad lúdica?

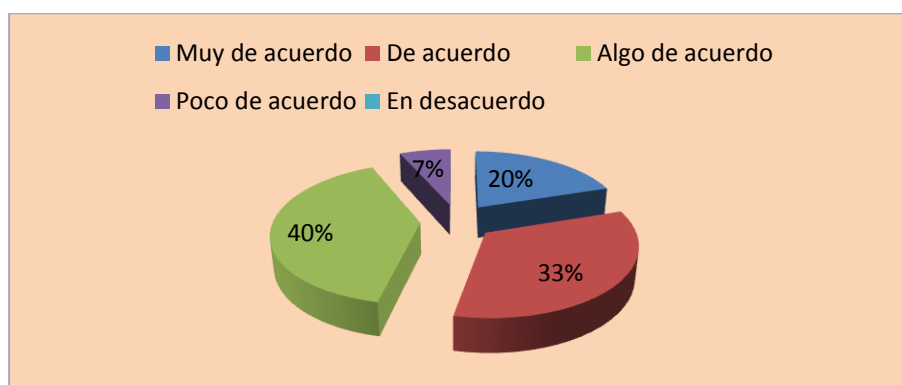
Tabla N° 11 Utilizar el juego como una actividad lúdica.

Ítem	Nº	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
7	5	Muy de acuerdo	3	20%
	4	De acuerdo	5	33%
	3	Algo de acuerdo	6	40%
	2	Poco de acuerdo	1	7%
	1	En desacuerdo	0	0%
		TOTAL		15

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

Gráfico N° 7 Utilizar el juego como una actividad lúdica.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

ANÁLISIS

En la Tabla # 11 y gráfico # 7 El resultado de los encuestados indica que; el 20% contestó muy de acuerdo, el 33% contestó de acuerdo, el 40%, contestó algo de acuerdo, el 7% contestó poco de acuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los docentes están algo de acuerdo en utilizar el juego como una actividad lúdica.

8. ¿Cree que la aplicación diaria de actividades lúdicas mejorará el nivel de aprendizaje?

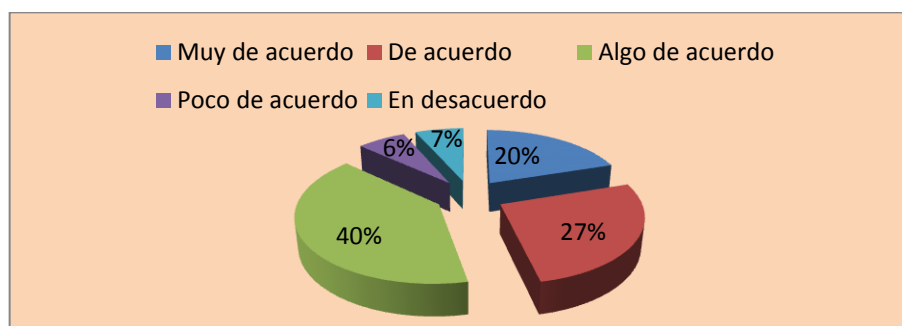
Tabla N° 12 Actividades lúdicas mejorara el nivel de aprendizaje.

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
8	5	Muy de acuerdo	3	20%
	4	De acuerdo	4	27%
	3	Algo de acuerdo	6	40%
	2	Poco de acuerdo	1	6%
	1	En desacuerdo	1	7%
		TOTAL		15

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

Gráfico N° 8 Actividades lúdicas mejorara el nivel de aprendizaje.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

ANÁLISIS

En la Tabla # 12 y gráfico # 8 El resultado de los encuestados indica que; el 20% contestó muy de acuerdo, el 27% contestó de acuerdo, el 40%, contestó algo de acuerdo, el 6% contestó poco de acuerdo y el 1% en desacuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los docentes están algo de acuerdo de emplear un día por semana la aplicación de actividades lúdicas puesto que mejorará el nivel de aprendizaje en los niños y niñas de Grado Cinco.

9.- ¿Se debería utilizar los materiales necesarios para reforzar los conocimientos adquiridos en el proceso enseñanza-aprendizaje?

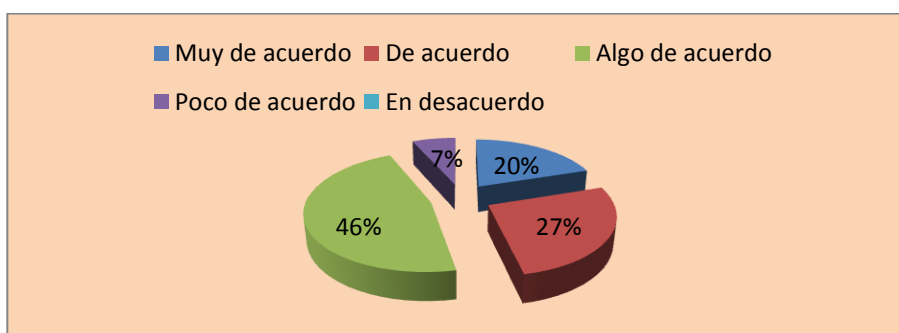
Tabla N° 13 Utilizar materiales para reforzar los conocimientos

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
9	5	Muy de acuerdo	3	20%
	4	De acuerdo	4	27%
	3	Algo de acuerdo	7	46%
	2	Poco de acuerdo	1	7%
	1	En desacuerdo	0	0%
		TOTAL		15

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigreiro

Gráfico N° 9 Utilizar materiales para reforzar los conocimientos



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigreiro.

ANÁLISIS

En la Tabla # 13 y gráfico # 9 El resultado de los encuestados indica que; el 20% contestó muy de acuerdo, el 27% contestó de acuerdo, el 46%, contestó algo de acuerdo, el 7% contestó poco de acuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los docentes están algo de acuerdo en utilizar materiales, de esta manera se refuerzan los conocimientos que han sido adquiridos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

10. ¿Está usted de acuerdo que una guía de actividades lúdicas le ayudará a los estudiantes a mejorar el nivel de aprendizaje en el área de Estudios Sociales?

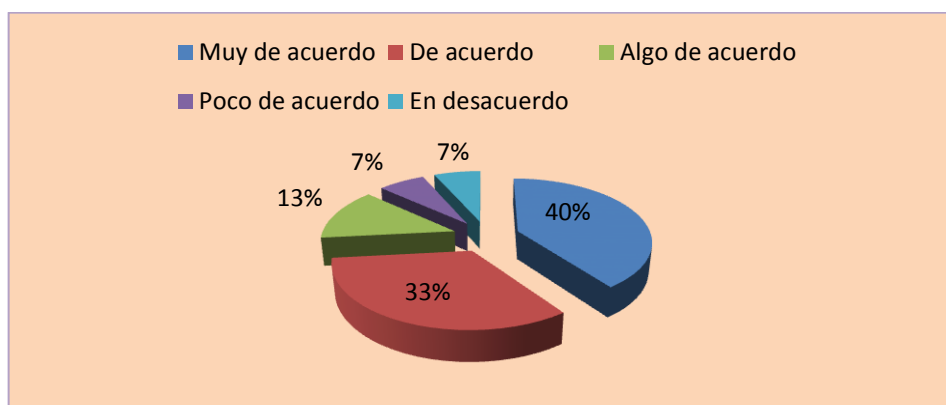
Tabla N° 14 Guía de actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
10	5	Muy de acuerdo	6	40%
	4	De acuerdo	5	33%
	3	Algo de acuerdo	2	13%
	2	Poco de acuerdo	1	7%
	1	En desacuerdo	1	7%
		TOTAL		15

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

Gráfico N° 10 Guía de actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero.

ANÁLISIS

En la Tabla # 14 y gráfico # 10 El resultado de los encuestados indica que; el 40% contestó muy de acuerdo, el 33% contestó de acuerdo, el 13%, contestó algo de acuerdo, el 7% contestó poco de acuerdo y en desacuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los docentes están muy de acuerdo en utilizar una guía de actividades lúdicas puesto que ayudaría a mejorar el nivel de aprendizaje en el área de Estudios Sociales.

3.9.3 Resultados de la Encuesta dirigidos a los Estudiantes.

1.- ¿Se le hace fácil estudiar la asignatura de Estudios Sociales?

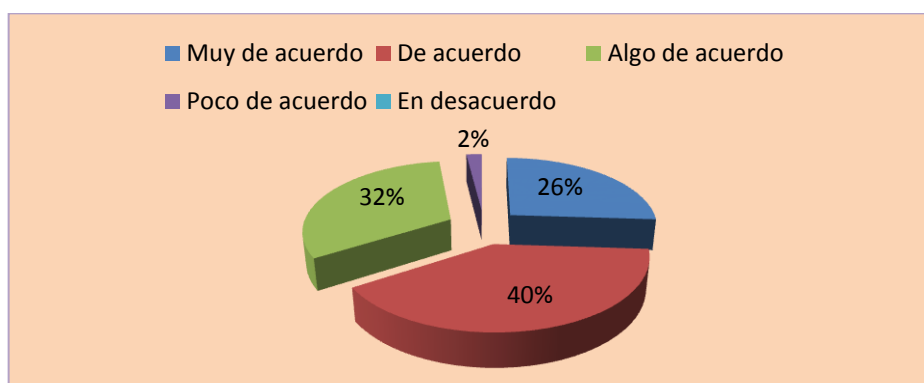
Tabla N° 15 Aprendizaje en la Asignatura de Estudios Sociales

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	5	Muy de acuerdo	13	26%
	4	De acuerdo	20	40%
	3	Algo de acuerdo	16	32%
	2	Poco de acuerdo	1	2%
	1	En desacuerdo	0	0%
		TOTAL		50

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

Gráfico N° 11 Aprendizaje en la signatura de Estudios Sociales



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

ANÁLISIS

En la Tabla # 15 y gráfico # 11 El resultado de los encuestados indica que el; el 26% contestó muy de acuerdo, el 40% contestó de acuerdo, el 32%, contestó algo de acuerdo, el 2% contestó poco de acuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los estudiantes están de acuerdo que se les fácil estudiar la asignatura de Estudios Sociales.

2. ¿Se sentiría más seguro al exponer utilizando material lúdico?

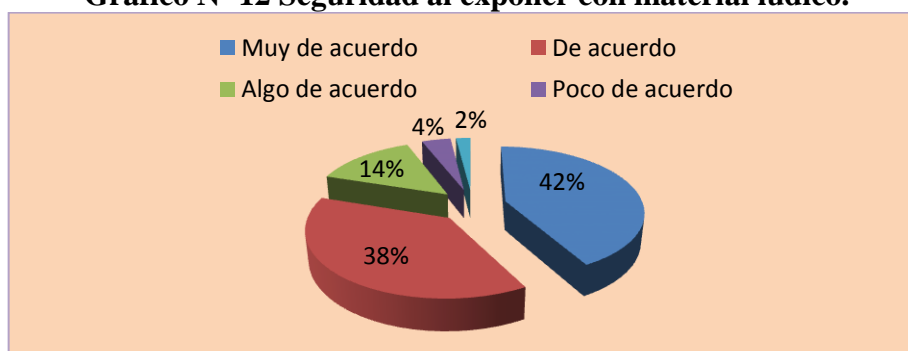
Tabla N° 16 Seguridad al exponer con material lúdico.

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
2	5	Muy de acuerdo	21	42%
	4	De acuerdo	19	38%
	3	Algo de acuerdo	7	14%
	2	Poco de acuerdo	2	4%
	1	En desacuerdo	1	2%
		TOTAL		50

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

Gráfico N° 12 Seguridad al exponer con material lúdico.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

ANÁLISIS

En la Tabla # 16 y gráfico # 12 El resultado de los encuestados indica que el; el 42% contestó muy de acuerdo, el 38% contestó de acuerdo, el 14%, contestó algo de acuerdo, el 4% contestó poco de acuerdo y el 2% en desacuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los estudiantes están muy de acuerdo en utilizar material lúdico al momento de exponer puesto que se sentiría más seguro de lo que quiere dar a conocer.

3. ¿Prefiere formar grupos de trabajos para presentar el tema de forma creativa?

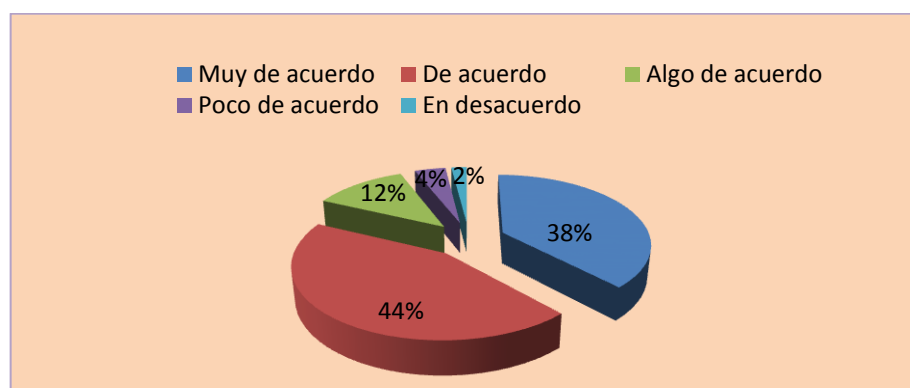
Tabla N° 17 Presentar el tema de forma creativa.

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
3	5	Muy de acuerdo	19	38%
	4	De acuerdo	22	44%
	3	Algo de acuerdo	6	12%
	2	Poco de acuerdo	2	4%
	1	En desacuerdo	1	2%
		TOTAL		50

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

Gráfico N° 13 Presentar el tema de forma creativa.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

ANÁLISIS

En la Tabla # 17 y gráfico # 13 El resultado de los encuestados indica que; el 38% contestó muy de acuerdo, el 44% contestó de acuerdo, el 12%, contestó algo de acuerdo, el 4% contestó poco de acuerdo y el 2% en desacuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los estudiantes están muy de acuerdo y prefieren formar grupos de trabajo para presentar el tema de forma creativa.

4. ¿El docente debe realizar actividades lúdicas para desarrollar su pensamiento creativo?

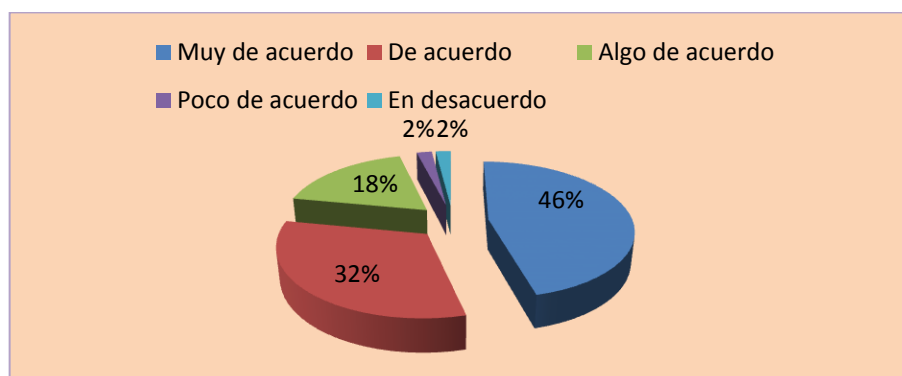
Tabla N° 18 Actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo.

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
4	5	Muy de acuerdo	23	46%
	4	De acuerdo	16	32%
	3	Algo de acuerdo	9	18%
	2	Poco de acuerdo	1	2%
	1	En desacuerdo	1	2%
		TOTAL		50

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigreiro

Gráfico N° 14 Actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigreiro

ANÁLISIS

En la Tabla # 18 y gráfico # 14 El resultado de los encuestados indica que; el 46% contestó muy de acuerdo, el 32% contestó de acuerdo, el 18%, contestó algo de acuerdo, el 2% contestó poco de acuerdo y el 2% en desacuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los estudiantes están muy de acuerdo que el docente debe realizar actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo.

5. ¿Se debería aplicar actividades lúdicas creativas durante las clases para conocer más sobre los temas tratados?

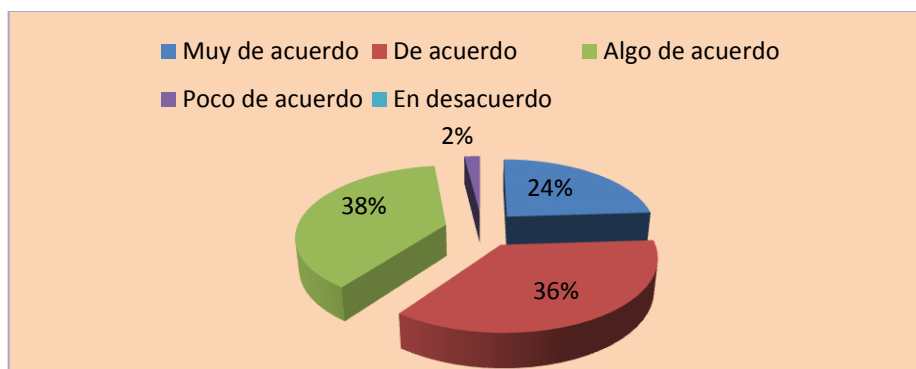
Tabla N° 19 Actividades lúdicas para conocer más los temas tratados.

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
5	5	Muy de acuerdo	12	24%
	4	De acuerdo	18	36%
	3	Algo de acuerdo	19	38%
	2	Poco de acuerdo	1	2%
	1	En desacuerdo	0	0%
		TOTAL		50

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

Gráfico N° 15 Actividades lúdicas para conocer más los temas tratados.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

ANÁLISIS

En la Tabla # 19 y gráfico # 15 El resultado de los encuestados indica que; el 24% contestó muy de acuerdo, el 36% contestó de acuerdo, el 18%, contestó algo de acuerdo, el 2% contestó poco de acuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los estudiantes están muy de acuerdo en la aplicación de actividades lúdicas creativas durante las clases para conocer más sobre los temas de trabajo.

6. ¿Los docentes deben dedicar un día a la semana para elaborar material lúdico a utilizar las siguientes clases?

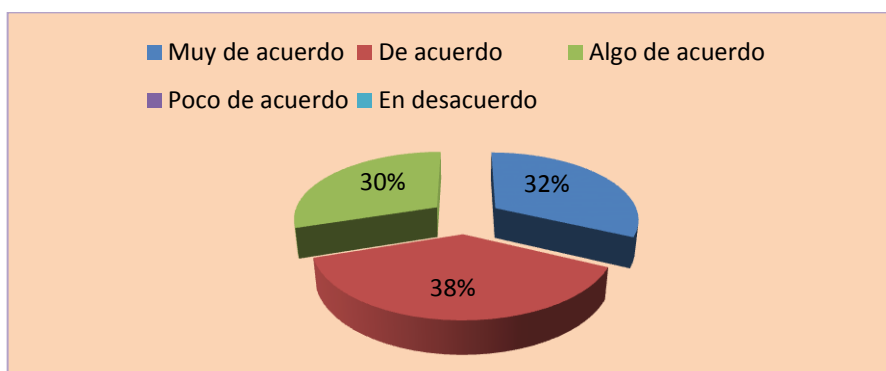
Tabla N° 20 Dedicar un día para elaborar material lúdico.

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
6	5	Muy de acuerdo	16	32%
	4	De acuerdo	19	38%
	3	Algo de acuerdo	15	30%
	2	Poco de acuerdo	0	0%
	1	En desacuerdo	0	0%
		TOTAL		50

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

Gráfico N° 16 Dedicar un día para elaborar material lúdico.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero

ANÁLISIS

En la Tabla # 20 y gráfico # 16 El resultado de los encuestados indica que; el 32% contestó muy de acuerdo, el 38% contestó de acuerdo, el 30%, contestó algo de acuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los estudiantes están muy de acuerdo en que los docentes deben dedicar un día a la semana para elaborar material lúdico a utilizar las siguientes clases.

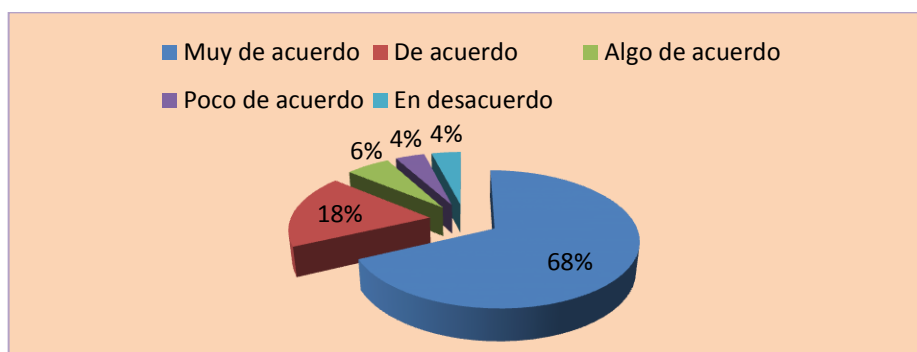
7. ¿Consideras que trabajar diariamente con una guía de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo mejorará tu aprendizaje en el área de Estudios Sociales?

Tabla N° 21 Guía de actividades lúdicas.

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
7	5	Muy de acuerdo	34	68%
	4	De acuerdo	9	18%
	3	Algo de acuerdo	3	6%
	2	Poco de acuerdo	2	4%
	1	En desacuerdo	2	4%
		TOTAL		50

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”
Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

Gráfico N° 17 Guía de actividades lúdicas.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”
Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

ANÁLISIS

En la Tabla # 21 y gráfico # 17 El resultado de los encuestados indica que; el 68% contestó muy de acuerdo, el 18% contestó de acuerdo, el 6%, contestó algo de acuerdo, el 4% contestó poco de acuerdo y en desacuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los estudiantes están muy de acuerdo que la guía de actividades lúdicas le ayudaría a comprender mejor las clases de Estudios Sociales y a desarrollar su pensamiento creativo.

8. ¿Cree que en la escuela en donde estudia debe contar con Guías de actividades lúdicas para ser aplicadas en las demás asignaturas de clases?

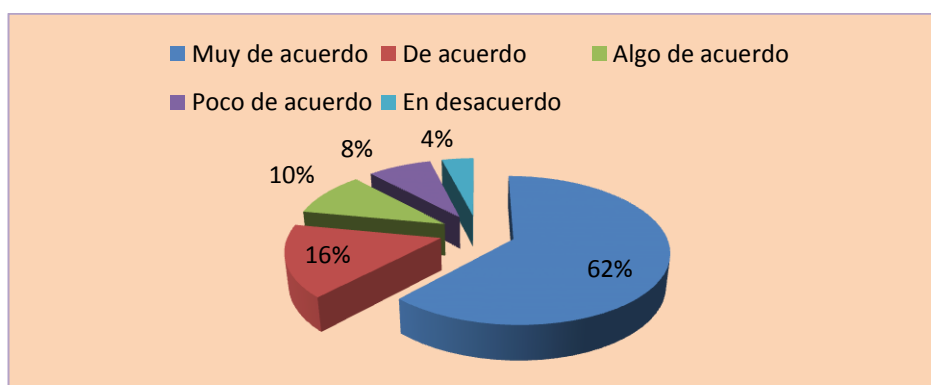
Tabla N° 22 Contar con guías de actividades lúdicas en las asignaturas

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
8	5	Muy de acuerdo	31	62%
	4	De acuerdo	8	16%
	3	Algo de acuerdo	5	10%
	2	Poco de acuerdo	4	8%
	1	En desacuerdo	2	4%
		TOTAL		50

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

Gráfico N° 18 Contar con guías de actividades lúdicas en las asignaturas



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

ANÁLISIS

En la Tabla # 22 y gráfico # 18 El resultado de los encuestados indica que; el 62% contestó muy de acuerdo, el 16% contestó de acuerdo, el 10%, contestó algo de acuerdo, el 8% contestó poco de acuerdo y el 4% en desacuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los estudiantes están muy de acuerdo que en la escuela en donde estudia debe de contar con Guías de actividades lúdicas para ser aplicadas en las demás asignaturas de clases.

3.9.4 Resultados de Encuesta dirigidas a Representantes Legales

1. ¿Cómo representante legal, está de acuerdo que el docente trabaje con una Guía de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo del área de Estudios Sociales?

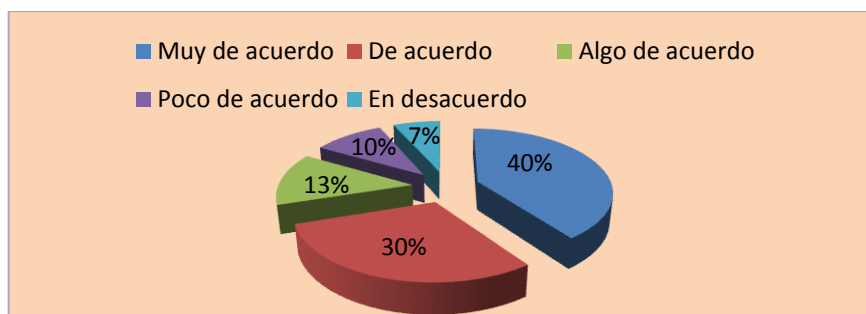
Tabla N° 23 Trabajo con una Guía de Actividades lúdicas

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	5	Muy de acuerdo	12	40%
	4	De acuerdo	9	30%
	3	Algo de acuerdo	4	13%
	2	Poco de acuerdo	3	10%
	1	En desacuerdo	2	7%
		TOTAL		30

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

Gráfico N° 19 Trabajo con una Guía de Actividades lúdicas



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

ANÁLISIS

En la Tabla # 23 y gráfico # 19 El resultado de los encuestados indica que; el 40% contestó muy de acuerdo, el 23% contestó de acuerdo, el 17%, contestó algo de acuerdo, el 13% contestó poco de acuerdo y el 7% en desacuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los padres de familia están muy de acuerdo que el docente debe participar junto a sus estudiantes en el diseño de actividades lúdicas, de esta manera los guiará y realizarán un trabajo mejor realizado.

2. ¿Cómo representante legal está de acuerdo que los docentes necesitan conocer más sobre las actividades lúdicas y luego aplicarlas en sus aulas?

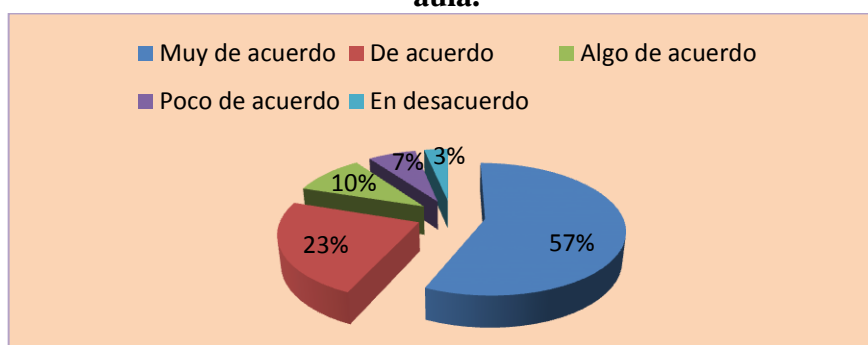
Tabla N° 24 Conocer más sobre las actividades lúdicas y aplicarlas en el aula.

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
2	5	Muy de acuerdo	17	57%
	4	De acuerdo	7	23%
	3	Algo de acuerdo	3	10%
	2	Poco de acuerdo	2	7%
	1	En desacuerdo	1	3%
		TOTAL		30

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

Gráfico N° 20 Conocer más sobre las actividades lúdicas y aplicarlas en el aula.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

ANÁLISIS

En la Tabla # 24 y gráfico # 20 El resultado de los encuestados indica que; el 57% contestó muy de acuerdo, el 23% contestó de acuerdo, el 10%, contestó algo de acuerdo, el 7% contestó poco de acuerdo y el 3% en desacuerdo. De los resultados obtenidos se obtiene que los padres de familia están muy de acuerdo que el docente necesita conocer más sobre las actividades lúdicas y luego aplicarlas en sus aulas.

3. ¿Se debe acondicionar el aula con herramientas lúdicas creativas para un mejor aprendizaje en el área de Estudios Sociales?

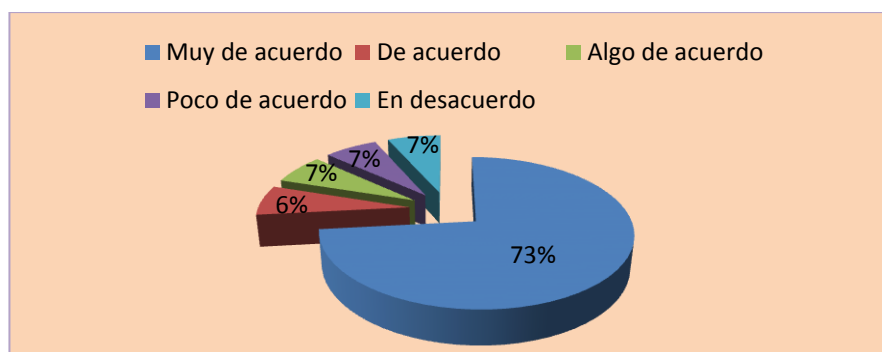
Tabla N° 25 Acondicionar el aula con herramientas lúdicas creativas.

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
3	5	Muy de acuerdo	22	73%
	4	De acuerdo	2	6%
	3	Algo de acuerdo	2	7%
	2	Poco de acuerdo	2	7%
	1	En desacuerdo	2	7%
		TOTAL		30

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

Gráfico N° 21 Acondicionar el aula con herramientas lúdicas creativas.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

ANÁLISIS

En la Tabla # 25 y gráfico # 21 El resultado de los encuestados indica que; el 73% contestó muy de acuerdo, el 6% contestó de acuerdo, el 7%, contestó algo de acuerdo, poco de acuerdo y en desacuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los padres de familia están muy de acuerdo que las aulas estén con herramientas lúdicas creativas para un mejor aprendizaje en el área de Estudios Sociales.

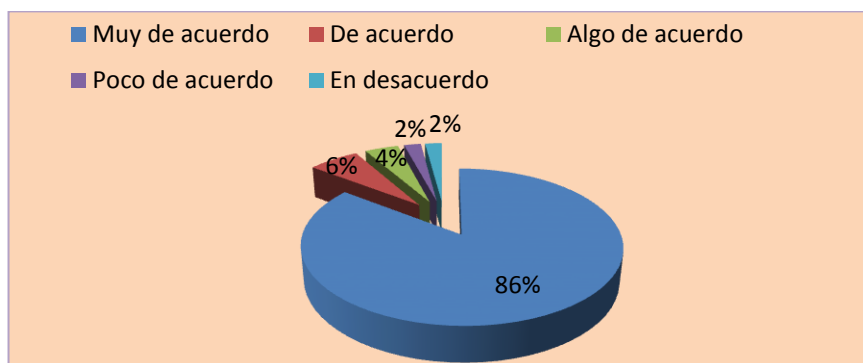
4.- ¿Cómo representante legal está de acuerdo que el docente aplique actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?

Tabla N° 26 Actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo.

Ítem	N°	Alternativas	Categoría	Porcentaje
4	5	Muy de acuerdo	23	86%
	4	De acuerdo	3	6%
	3	Algo de acuerdo	2	4%
	2	Poco de acuerdo	1	2%
	1	En desacuerdo	1	2%
		TOTAL		30

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”
Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

Gráfico N° 22 Actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”
Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

ANÁLISIS

En la Tabla # 26 y gráfico # 22 El resultado de los encuestados indica que; el 86% contestó muy de acuerdo, el 6% contestó de acuerdo, el 4%, contestó algo de acuerdo, el 2% poco de acuerdo y en desacuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los padres de familia están muy de acuerdo que los docentes apliquen actividades lúdicas que ayuden al aprendizaje y desarrollo creativo del estudiante.

5.- ¿Cree usted, que el estudiante aprenderá de una mejor manera si se aplicará actividades lúdicas?

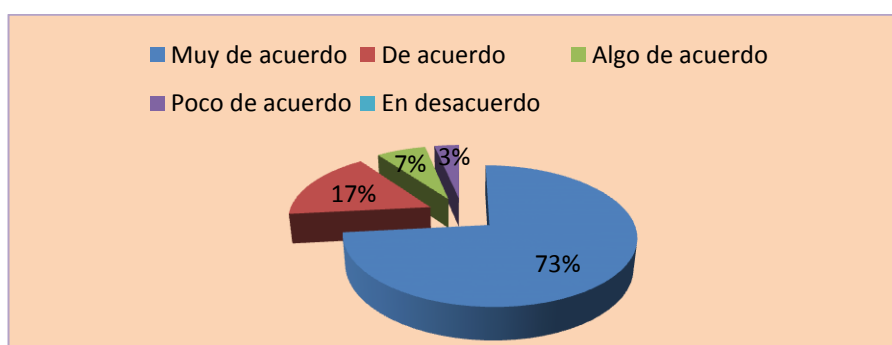
Tabla N° 27 Aprender de una mejor manera aplicando actividades lúdicas.

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
5	5	Muy de acuerdo	22	73%
	4	De acuerdo	5	17%
	3	Algo de acuerdo	2	7%
	2	Poco de acuerdo	1	3%
	1	En desacuerdo	0	0%
		TOTAL		30

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

Gráfico N° 23 Aprender de una mejor manera aplicando actividades lúdicas.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

ANÁLISIS

En la Tabla # 27 y gráfico # 23 El resultado de los encuestados indica que; el 73% contestó muy de acuerdo, el 17% contestó de acuerdo, el 7%, contestó algo de acuerdo, el 3% poco de acuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los padres de familia están muy de acuerdo que el estudiante aprenderá Estudios Sociales de una mejor manera al aplicarse las debidas actividades lúdicas.

6. ¿Está de acuerdo que si se aplicaran actividades lúdicas en la asignatura de Estudios Sociales esta se volverá interesante y dinámica?

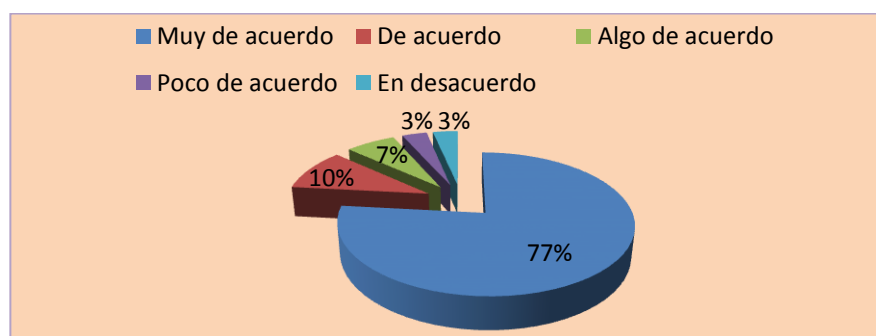
Tabla N° 28 Aplicar actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales.

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
6	5	Muy de acuerdo	23	77%
	4	De acuerdo	3	10%
	3	Algo de acuerdo	2	7%
	2	Poco de acuerdo	1	3%
	1	En desacuerdo	1	3%
		TOTAL		30

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigero, 2014

Gráfico N° 24 Aplicar actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales.



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigero, 2014

ANÁLISIS

En la Tabla # 28 y gráfico # 24 El resultado de los encuestados indica que; el 77% contestó muy de acuerdo, el 10% contestó de acuerdo, el 7%, contestó algo de acuerdo, el 3% poco de acuerdo y en desacuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los padres de familia están muy de acuerdo que se aplique las actividades lúdicas en la materia de Estudios Sociales así la asignatura sería mucho más interesante donde se haría más fácil su aprendizaje y captación.

7. ¿Está usted de acuerdo en el Diseño de una Guía de actividades lúdicas creativa que ayudará a los docentes en el aprendizaje de los estudiantes?

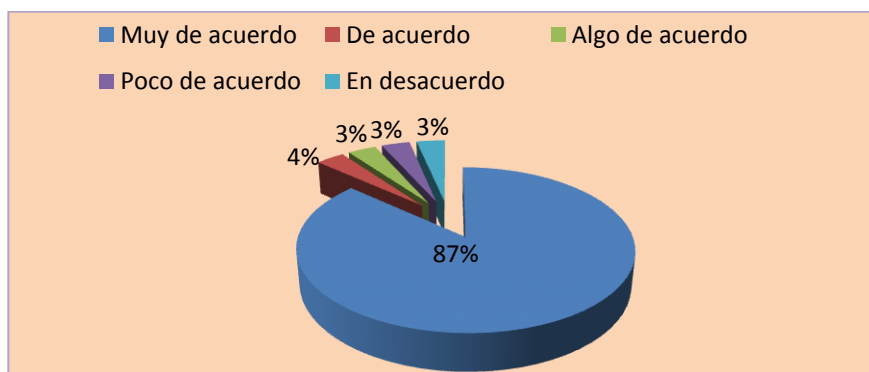
Tabla N° 29. Diseño de una Guía de actividades lúdicas creativa

Ítem	N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
7	5	Muy de acuerdo	26	87%
	4	De acuerdo	1	4%
	3	Algo de acuerdo	1	3%
	2	Poco de acuerdo	1	3%
	1	En desacuerdo	1	3%
		TOTAL		30

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

Gráfico N° 25 Diseño de una Guía de actividades lúdicas creativa



Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014

ANÁLISIS

En la Tabla # 29 y gráfico # 25 El resultado de los encuestados indica que; el 87% contestó muy de acuerdo, el 4% contestó de acuerdo, el 3%, contestó algo de acuerdo, poco de acuerdo y en desacuerdo. De los resultados obtenidos se deduce que los padres de familia están muy de acuerdo en el Diseño de una Guía de actividades lúdicas creativa que ayudará a los docentes en el aprendizaje de los estudiantes.

ENTREVISTA REALIZADA AL DIRECTOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

***TEMA: : LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PENSAMIENTO CREATIVO
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO CINCO, DEL ÁREA DE ESTUDIOS
SOCIALES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JOSÉ PEDRO
VARELA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA,
AÑO LECTIVO 2013-2014”.***

Nombre: Psic. Walter Avelino Yagual.

Cómo autoridad está de acuerdo que la falta de Actividades Lúdicas incide en el aprendizaje para desarrollar el pensamiento creativo de los niños y niñas.

Estoy de acuerdo porque la actividad lúdica es una acción que beneficia a los niños y niñas no importa la edad que tengan puesto que contribuye en su aprendizaje para expresar su sentimiento, emociones y creatividad que ellos puedan realizar.

-Está de acuerdo que los docentes necesitan conocer más sobre las actividades lúdicas y luego aplicarlas en sus aulas.

Estoy muy de acuerdo puesto que los docentes deben conocer para poder llegar al alumno con nuevas técnicas y así estas a su vez puedan ser aplicadas para el mejor conocimiento de los estudiantes.

- Está usted de acuerdo en que los docentes deben utilizar actividades que favorezcan el desarrollo creativo de sus estudiantes.

Estoy muy de acuerdo que los docentes deben de utilizar actividades que despierten el interés para desarrollar la creatividad de los estudiantes.

-Está usted de acuerdo en la elaboración de una Guía de actividades lúdicas que ayudará a los docentes a corregir falencias en el área de Estudios Sociales en los educandos.

Estoy de acuerdo ya que nos proporcionaría nuevas actividades que contribuirán en el aprendizaje en el área de Estudios Sociales, siendo esta una guía para que el docente pueda realizar demás actividades en otras asignaturas.

-Está usted de acuerdo que los docentes deben participar en las actividades lúdicas junto a los estudiantes.

Estoy muy de acuerdo puesto que los estudiantes podrán sentirse seguro que el docente participe con ellos.

Análisis de la Entrevista a la Autoridad de la Institución

La Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela, tiene años en la Libertad, Provincia de Santa Elena, el director Psic. Walter Avelino Yagual, menciona que hay docentes que no aplican las Actividades lúdicas, ya que no le dan la real importancia que debería ser en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, es por eso que caen en una monotonía y esto repercute en sus aprovechamientos, es decir que no hay interés en actualizar los conocimientos.

Considera que los docentes deberían capacitarse sobre nuevas técnicas o actividades para aplicarlas en el aula de clase, sobre todo para crear un ambiente dinámico, ya que es de gran importancia la metodología lúdica para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

Expresa el director, que toma esta propuesta de investigación con gran expectativa, ya que ayudará a que los docentes apliquen nuevas actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes de grado cinco, en el salón de clases especialmente en el área de Estudios Sociales, ya que de esta manera lúdica los niños y niñas aprenderán a ser creativo y a expresarse. Además será una Guía en el cual los docentes tomen iniciativa para aplicarla en las demás asignaturas.

Verificación de Idea a Defender.

Para verificar la hipótesis planteada, el presente trabajo de investigación se ubica en el nivel cualitativo, donde empleamos la estadística descriptiva, mediante la cual se constatan los resultados obtenidos en la entrevista aplicada al director y de las encuestas realizadas a los docentes, estudiantes y representantes legales de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”.

Después de haber concluido el proceso sistemático de la investigación y graficar los resultados obtenidos en cuadros y gráficos se realizó el análisis de los datos y se pudo comprobar la hipótesis general planteada después de la investigación. Todos los sujetos que participaron en esta actividad fueron quienes proporcionaron la información y los datos necesarios para ejecutar la propuesta de una Guía de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en el área de Estudios Sociales.

Se comprueba entonces que las actividades lúdicas fortalecerán el aprendizaje e interés por estudiar el área de Estudios Sociales de Grado Cinco en la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, para el Año Lectivo 2013-2014.

3.10 Conclusiones y Recomendaciones

3.10.1. Conclusiones

Entre las conclusiones obtenidas es evidente que la mayoría de los encuestados consideran importante la metodología lúdica para direccionar el aprendizaje favoreciendo en todos los ámbitos del desarrollo humano.

Se puede establecer que el juego es una estrategia metodológica que motiva la socialización de los niños y niñas, por tanto la guía de actividades lúdicas favorecerá en la construcción de las relaciones interpersonales incidiendo en el desarrollo de los vínculos afectivos.

Se evidenció que todos los encuestados consideraron importante el desarrollo de las actividades lúdicas en horas de clases, ya que estimulan a la participación activa y dinámica, debido a que son de interés del educando, logrando captar su atención para enriquecer las capacidades creativas del estudiante.

Se puede demostrar que los educadores de la escuela “José Pedro Varela” aceptan la propuesta de una Guía de actividades lúdicas para mejorar e innovar la enseñanza armoniosa de calidad en los niños y niñas de Grado Cinco.

3.10.2. Recomendaciones

Son con las que el presente trabajo aporta es que es importante que los educadores de Educación Básica de la Escuela “José Pedro Varela” permanezcan en constante renovación y capacitación didáctica-pedagógica para alcanzar los objetivos propuestos.

Se debe propiciar situaciones en el aula de clases con actividades lúdicas que les permitan a los niños y niñas desarrollar habilidades y destrezas dentro del proceso de aprendizaje mediante la creatividad.

Los docentes deben interesarse en las innovaciones pedagógicas y ponerlas en práctica en el aula de clases para poder formar niños y niñas integralmente y alcanzar una educación de calidad y calidez para obtener estudiantes íntegros, críticos, analíticos, creativos e innovadores ante la sociedad.

Las autoridades de la institución, deben preocuparse en la organización de cursos de actualización, que permitan a los docentes conocer nuevas metodologías lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en el área de Estudios Sociales.

En base a los porcentajes estadísticos, se ha demostrado claramente que los maestros no aplican actividades lúdicas creativas adecuadas para desarrollar en los educandos el interés por aprender Estudios Sociales.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Datos Informativos

CUADRO N° 3 DATOS INFORMATIVOS DE LA PROPUESTA

TÍTULO:	Guía de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo que promueva el interés de aprender y estudiar en los niños y niñas de Grado Cinco en el área de Estudios Sociales.
INSTITUCIÓN OPERADORA:	Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”
PRODUCTO	Guía
BENEFICIARIOS:	Niños y niñas de Grado Cinco
UBICACIÓN:	Cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.
TIEMPO ESTIMADO PARA SU EJECUCIÓN:	Inicio: mayo 2014 Final: septiembre 2014
EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE:	Estudiante: Diana Romero Tutor: MSc. Myriam Sarabia Molina
COSTO:	Aproximadamente \$ 1.363.70

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”

Autora: Diana Romero Tigero

4.2 Antecedentes de la Propuesta

Actualmente esta sociedad demanda de una educación dinámica, flexible y de calidad, así como de docentes que tengan atributos éticos, profesionales y morales, para que sean aptos para cambios modernistas desarrollando actividades, para así mejorar los procesos de formación integral de los estudiantes y mejorar el aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales.

Las actividades lúdicas permiten el desarrollo de capacidades para mejorar la enseñanza aprendizaje que es un pilar muy importante para el docente, para obtener resultados mejorables, donde fortalecerá el conocimiento, la crítica, la habilidad, la actitud, la creatividad que los estudiantes alcanzaron durante el proceso de enseñanza.

En la previa investigación se pudo constatar que los niños y niñas de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela” no han desarrollado las destrezas por falta de la aplicación de las actividades lúdicas, adecuadas para el desarrollo de sus capacidades creativas a esto se le suma otras causas, entre las más frecuentes están la falta de conocimiento del tema, el poco uso de actividades y la falta de interés por parte del docente.

Al analizar la problemática, se pretende fortalecer el pensamiento creativo a través de la aplicación de una Guía de Actividades lúdicas para los docentes, estudiantes

y padres de familia de la escuela, estas actividades que se plantean están direccionadas a mejorar la enseñanza en el área de Estudios Sociales.

El Director de la Institución antes mencionada autorizó y apoyo la ejecución de este proyecto educativo junto a los docentes, representantes legales y estudiantes, con el fin de realizar las actividades lúdicas, y así propiciar un mayor interés por aprender y estudiar de manera creativa esta asignatura.

4.3 Justificación

La educación no es sólo que el hombre se adapte al sistema, sino también en tener la capacidad de desenvolverse en ella, consciente de la vida y sus valores.

La actividad lúdica es una acción muy importante donde el niño y la niña puede expresar sus emociones, por tal motivo el docente debe ayudar a desarrollar el pensamiento creativo por medio de los juegos que se pueden aplicar en todas las áreas a través de la lúdica.

Esta Guía se constituye en un instrumento de apoyo para los docentes, en su interacción educativa, como mediadores del aprendizaje. Mediante este material podrán seleccionar actividades divertidas que capten la atención en el estudiante por ser placenteras y altamente motivadoras, además se establece los juegos de acuerdo a la edad del niño y la niña, las cuales permitirán fomentar autonomía, expresar sus emociones, vencer temores, aprender normas y valores.

4.4 Objetivos

4.4.1 Objetivo General

Diseñar una guía de actividades lúdicas que contribuya con el interés de aprender y estudiar desarrollando el pensamiento creativo en el área de Estudios Sociales en los niños y niñas de Grado Cinco en el área de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”, del Cantón La Libertad. Provincia de Santa Elena.

4.4.2 Objetivos Específicos

- Proporcionar al docente variadas alternativas de actividades lúdicas para mejorar el interés de estudiar y aprender en el área de Estudios Sociales.
- Fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de Grado Cinco.
- Desarrollar la creatividad y el espíritu constructivo a través de actividades lúdicas.

4.5 FUNDAMENTACIONES

4.5.1. Fundamentación Pedagógica.

Héctor A. Díaz (2008) nos indica que: “La expresión lúdica está asociada de manera esencial a la convivencia del ser humano, a la construcción de cultura, a la comunicación y la interacción entre los sujetos. Y es en este campo donde existe una gran posibilidad para delimitar la intencionalidad pedagógica en la perspectiva de educar lúdicamente al sujeto.

La actividad lúdica tiene un espacio preponderante en la educación, puesto que motiva a la integración, cooperación, mejora las relaciones sociales motivo por el cual es necesario que los docentes lo utilicen como método en propuesta de enseñanza, por ser de interés del niño a su vez fortalece el proceso de enseñanza – aprendizaje y contribuye en la formación de habilidades que repercuten en el rendimiento académico.

4.5.2.- Fundamentación Psicológica

Waichman (2000) nos manifiesta que: “es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo libre de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar”

En cambio para **Torre (2004)** “lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlos a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo.

En decir que el docente de educación primaria debe desarrollar la actividad lúdica como estrategia pedagógica respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña puesto que constituye un factor determinante en la construcción de sus conocimientos, por ser una actividad que promueve el interés el cual repercute en el accionar del niño en su expresión de emociones

4.6. Metodología (plan de acción)

Con la finalidad de dar a conocer la propuesta a ejecutarse en la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”, a los docentes y estudiantes iniciando la aplicación de actividades lúdicas que desarrollen el pensamiento creativo para promover la creatividad e interés de aprender y estudiar el área de Estudios Sociales.

CUADRO N° 4 METODOLOGÍA (PLAN DE ACCIÓN)

ENUNCIADOS	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<p>FIN</p> <p>Diseñar una guía de actividades lúdicas que contribuya con el interés de aprender y estudiar desarrollando el pensamiento creativo en el área de Estudios Sociales en los niños y niñas de Grado Cinco.</p>	<p>Lograr en un 90% el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de asistencia - Fichas de evaluación, - Matriz de datos. 	<p>Participación activa y mejoramiento en el área de Estudios Sociales</p>
<p>PROPÓSITO</p> <p>Promover la creatividad e interés de aprender y estudiar con actividades lúdicas en los niños y niñas de Grado Cinco en el área de Estudios Sociales.</p>	<p>Conseguir la aplicabilidad del 90% de las estrategias que permitan el desarrollo del pensamiento creativo en los bloques curriculares del área de Estudios Sociales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de asistencia - Fichas de evaluación, - Matriz de datos. 	<p>Colaboración y participación de directivos, docentes, estudiantes y padres de familia.</p>
<p>SALÓN DE LA CLASE Y PATIO</p> <p>Lugar de particas para desarrollar las actividades lúdicas.</p>	<p>Alcanzar que el espacio seleccionado sea el idóneo para realizar las actividades lúdicas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de asistencia - Fichas de evaluación, - Matriz de datos. 	<p>Colaboración y participación de los estudiantes.</p>
<p>ACTIVIDAD</p> <p>Bloque 1: El planeta tierra, nuestro hogar.</p> <p>Bloque 2: La humanidad en nuestro planeta</p> <p>Bloque 3: Las dificultades de la humanidad.</p>	<p>Realizar adaptaciones curriculares en un 90% para despertar el interés y mejorar la asimilación de los contenidos del área de Estudios Sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de asistencia - Fichas de evaluación, - Matriz de datos. 	<p>Todos los estudiantes participarán de las actividades lúdicas</p>

Autora: Diana Romero Tigrero, 2014



GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL
ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES



GRADO CINCO

AUTOR:
DIANA ROMERO TIGRERO

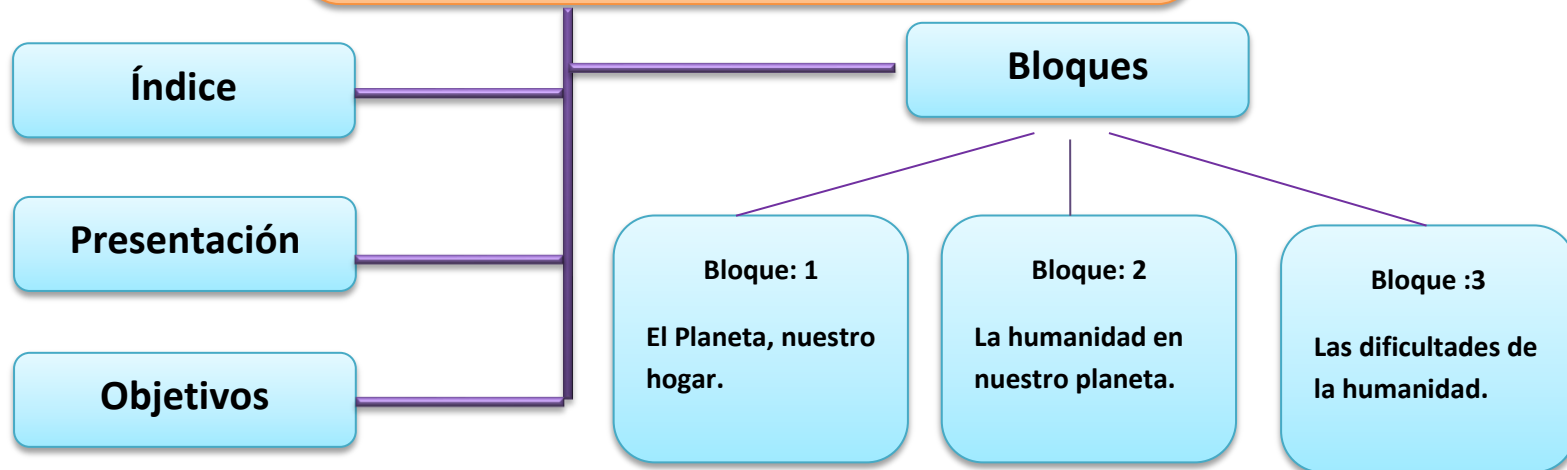
ÍNDICE DE LA PROPUESTA

	Pág.
Portada.....	96
Índice de la propuesta.....	97
Estructura de la propuesta.....	98
Introducción.....	99
Objetivos General y Objetivo Especifico.....	100
Administración.....	101
Orientaciones de la guía para los docentes.....	101
Orientaciones de la guía para los estudiantes.....	102
Cronograma Plan de acción.....	103
Bloque N° 1: El planeta tierra nuestro hogar.....	104
Actividad N° 1: Jugando al investigador.....	104
Actividad N° 2: Jugando con mis continentes.....	105
Actividad N° 3: Jugando a los ensacados.....	106
Actividad N° 4: Jugando armo mi provincia.....	107
Bloque N° 2: La humanidad en nuestro planeta.....	108
Actividad N° 1: Conociendo nuestra identidad.....	108
Actividad N° 2: Jugando a ser Chef.....	109
Actividad N°3: Conociendo la ubicación de los grupos étnicos dentro de nuestro país.....	110
Actividad N° 4: Jugando al trabajador.....	111
Bloque N° 3: Las dificultades de la humanidad.....	112
Actividad N° 1: Jugando a ser responsable.....	112
Actividad N° 2: Jugando con las tres R.....	113
Actividad N° 3:Jugando al discurso.....	114
Actividad N° 4:Jugando al banco de preguntas.....	115
Impactos Producidos.....	116

ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

INTRODUCCIÓN

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN
EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES





INTRODUCCIÓN

Este trabajo investigativo se lo ha realizado con el propósito de mejorar la enseñanza en el área de Estudios Sociales a través de las actividades lúdicas y a potenciar el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de Grado Cinco.

Para alcanzar este objetivo se elaboró una Guía de actividades lúdicas creativas con la finalidad de que los niños y niñas trabajen con asertividad, integración, cooperación, conciencia de reglas, auto concepto (cuidado personal, valoración y afectividad).

El objetivo primordial es proporcionar al docente actividades lúdicas que les permitan mejorar los niveles de aprendizajes en los niños y niñas y el desarrollo de su creatividad.



Diana Romero Tigrero.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Fortalecer el aprendizaje en el área Estudios Sociales a través de las actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas de Grado Cinco.

Objetivos Específicos

- Lograr que los niños y niñas adquieran aprendizajes significativos a través de las actividades lúdicas para desarrollar su pensamiento creativo.
- Conseguir que los docentes enseñen mediante la metodología lúdica en el área de Estudios Sociales.
- Motivar a los niños y niñas a través de las actividades lúdicas en el área Estudios Sociales.

Administración

Para la buena aplicación de la Guía de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en el proceso de enseñanza aprendizaje es necesario que el docente esté capacitado para desarrollar actividades lúdicas a la asignatura, dentro de la guía normas para el docentes y estudiantes para que exista un buen uso y aplicación del material.

Cuyo objetivo principal es que el estudiante muestre interés al momento de estudiar la asignatura de Estudios Sociales y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Orientaciones de la Guía para el Docente.

El docente tendrá como objetivo lo siguiente:

- Utilizar adecuadamente la guía de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo.
- Realizar actividades lúdicas acorde al plan de acción.
- Influir en el compromiso para respetar las instrucciones
- Hacer partícipes a cada uno de los estudiantes.

Orientaciones de la Guía para el Estudiante

- Cumplir con las instrucciones que de él docente en la hora de realizar las actividades lúdicas en la asignatura.
- Respetar las formaciones de grupo.
- Participar con respeto ante sus compañeros.
- Trabajar sin ensuciarse.
- Respetar el área donde se realicen las actividades lúdicas.

4.7. Cronograma Plan de Acción

CUADRO N°5 CRONOGRAMA PLAN DE ACCIÓN


PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	MEDIOS	ORGANIZACIÓN
Bloque 1: El planeta tierra, nuestro hogar.	1.-Jugando al investigador. 2.-Jugando con mis continentes. 3.-Jugando a los ensacados. 4.-Jugando armo mi Provincia	lupa, laminas ilustrativas, cuadernos, piedras, papel bond, lápices de colores, mapamundi, sacos, rompecabezas.	4 semanas
Bloque 2: La humanidad en nuestro planeta.	1.-Conociendo nuestra identidad. 2.-Jugando a ser Chef. 3.-Conociendo la ubicación de los grupos étnicos dentro de nuestro país. 4.- Jugando al trabajador	cartulinas, cartón, papel, fundas, fomix, plumajes, ingredientes, utensilios, mapa del Ecuador, trajes.	4 semanas
Bloque 3: Las dificultades de la humanidad.	1.-Jugando con las tres R. 2.-Jugando a ser responsable. 3.-Jugando al discurso. 4.-Jugando al banco de preguntas.	Papel periódico, pinturas, pinceles, esponjas, material reciclable, gomas, silicona, estiletes, reglas	4 semanas


Fuente: Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”


Autora: Diana Romero Tigrero, 2014


4.8. Actividades de Plan de Acción.


ACTIVIDADES LÚDICAS


SEMANA N°	1	Participantes: 54 Niños/as Grupo de 9 estudiantes.	Fecha: Julio	Tiempo: 2 horas
Tema: Bloque 1	El planeta tierra nuestro hogar.		Subtema: Jugando al investigador.	
Objetivo	Inducir actividades lúdicas en el desarrollo de los niños y niñas a través de la participación activa, para incrementar su nivel comunicativo.			
Organización	Duración	Instrucciones		Recursos
Inicial	15 minutos	Se dan las instrucciones básicas, para proponer la actividad en forma ordenada organizando grupos de 9 estudiantes.		Libro de cuentos Historietas Láminas ilustrativas Lupas Hojas de papel bond Cuadernos Material traído de casa.
Desarrollo	60 minutos	El docente en el patio de la escuela socializará el tema: El origen de la tierra distribuye los grupos y solicita un coordinador por cada grupo a quien entregará los materiales, los estudiantes deberán explorar los materiales entregados (laminas ilustrativas, lupas, tipos de piedra) después, cada estudiante en grupo comentará su experiencia y el coordinador planteará 4 preguntas que son contestadas por todo el grupo.		
Cierre	30 minutos	Una vez terminado el juego investigativo, el docente pide a cada grupo presentar sus trabajos construidos a sus compañeros		
Evaluación	15 minutos	El docente realizará preguntas concernientes al tema propuesto mediante una ficha.		
Recurso gráfico:				


SEMANA N°	2	Participantes: 54 Niños/as Grupo: 9 estudiantes	Fecha: Julio	Tiempo: 2 horas
Tema: Bloque 1	El planeta tierra nuestro hogar.		Subtema: Jugando con mis continentes	
Objetivo	Reconocer mediante la imaginación la ubicación de los continentes de nuestro planeta a través de su exposición.			
Organización	Duración	Instrucciones		Recursos
Inicial	15 minutos	Se dan las instrucciones básicas, para proponer la actividad en forma ordenada organizando grupos de 9 estudiantes.		Papel bond Lápices de colores Pegamento Tijeras Papelógrafo
Desarrollo	60 minutos	El docente en el patio de la escuela socializará el tema: Mis continentes y propondrá a cada grupo realizar la simulación de formar en el patio el rompecabezas humano de los continentes ubicándose correctamente para localizar a cada uno de estos: África, América, Antártica, Asia, Europa, Oceanía) Luego cada grupo dibujará en un Papelógrafo con ayuda de un cartel cartográfico el continente que se les ha asignado para identificar las características geográficas básicas y posteriormente pegar en las paredes donde sea visible su apreciación.		
Cierre	30 minutos	Una vez culminado el juego cada grupo expondrá de forma oral las características de los continentes que se les ha asignado.		
Evaluación	15 minutos	El docente evalúa el grado de interés que tuvieron los estudiantes y la participación de cada uno de ellos mediante su expresión corporal.		
Recurso gráfico:				


SEMANA N°	3	Participantes: 54 Niños/as Parejas: 2 estudiantes	Fecha: Julio	Tiempo: 2 horas
Tema: Bloque 1	El planeta tierra nuestro hogar.		Subtema: Juegos de los ensacados	
Objetivo	Generar motivación en los estudiantes y sentido de pertenencia para conocer en qué continente nos ubicamos.			
Organización	Duración	Instrucciones		Recursos
Inicial	15 minutos	Se dan las instrucciones básicas, para proponer la actividad en forma ordenada organizando grupos de 9 estudiantes.		Mapa de América Sacos Pitos Lápices de colores Hojas de evaluación.
Desarrollo	60 minutos	El docente socializa el tema “Conociendo América”, mediante un viaje imaginario por los países que la conforman. Los niños y niñas acuden al patio para jugar a los ensacados, donde se encontrarán un mapa gigante que estará expuesto, en los cuales en su interior encontrarán una hoja A4 que estará escrito el nombre de cada país en los cuales se van a situar según sea su ubicación geográfica y en parejas correrán a él, al escuchar la sonada de el pito que el docente dé, según sean las indicaciones que describa de cada país para saber en qué parte se encuentra ubicado.		
Cierre	30 minutos	Los niños y niñas ingresan al aula y comentan las experiencia que tuvieron en el juego.		
Evaluación	15 minutos	El docente evalúa el grado de interés que tienen los estudiantes al trabajar cooperativamente.		
Recurso gráfico:				


SEMANA N°	4	Participantes:54 Niños /as Grupo: 9 estudiantes	Fecha: Julio	Tiempo: 2 horas
Tema: Bloque 1	El planeta tierra, nuestro hogar.		Subtema: Jugando armo mi provincia.	
Objetivo	Generar en los estudiantes la motivación y sentido de pertenencia para conocer cada una de las provincias de nuestro hermoso Ecuador.			
Organización	Duración	Instrucciones		Recursos
Inicial	15 minutos	Se dan las instrucciones básicas, para proponer la actividad en forma ordenada organizando grupos de 9 estudiantes.		Cajas de cartón Rompecabezas Láminas ilustrativas
Desarrollo	60 minutos	El docente socializa el tema “Ecuador un país hermoso” dando a conocer por cuántas provincias está conformado nuestro territorio ecuatoriano y las regiones donde se encuentra cada una de ellas. Los niños y niñas formarán una ronda, se les dará a cada grupo una caja, en la cual abra diferentes piezas de provincias de otros países, pero ellos tendrán que identificar mediante la lámina que se les dará y buscarán cuáles son las piezas que pertenecen a nuestro país armando correctamente el Mapa del Ecuador.		
Cierre	30 minutos	Los estudiantes intercambian ideas sobre el tema.		
Evaluación	15 minutos	El docente evalúa el grado de interés que tienen los estudiantes al trabajar en equipo.		
Recurso gráfico:				


SEMANA N°	5	Participantes:54 Niños/as Grupo: 9 estudiantes	Fecha: Agosto	Tiempo: 2 horas
Tema: Bloque 2	La humanidad en nuestro planeta.		Subtema: Conociendo nuestra identidad.	
Objetivo	Identificar las diversas características de las personas que viven en el mundo desde la identificación de sus rasgos físicos y manifestaciones culturales, con una visión de respeto y valoración.			
Organización	Duración	Instrucciones		Recursos
Inicial	15 minutos	Se dan las instrucciones básicas, para proponer la actividad en forma ordenada organizando grupos de 9 estudiantes.		Ropa en de deshuso Máscaras Cartulinas Cartón Papel Fundas Fomix Plumajes
Desarrollo	60 minutos	El docente socializa el tema “Las culturas étnicas”. Mediante esta información los niños y niñas deberán desarrollar su creatividad para representar a cada una de estas culturas con material reciclable que se pedirá a los padres de familia con anticipación, los estudiantes darán a conocer la identidad que representa cada una de las culturas y expondrán sus trajes frente a sus demás compañeros.		
Cierre	30 minutos	Los estudiantes mantienen un diálogo sobre el respeto a cada una de las culturas étnicas y sus participaciones.		
Evaluación	15 minutos	El docente evalúa el grado de interés que tienen los estudiantes en la participación representando tradiciones, bailes, danzas y creencias.		
Recurso gráfico:				


SEMANA N°	6	Participantes: 54 Niños/as Grupo: 9 estudiantes	Fecha: Agosto	Tiempo: 2 horas
Tema: Bloque 2	La humanidad en nuestro planeta.		Subtema: Jugando a ser Chef.	
Objetivo	Integrar a los niños y niñas a través de la preparación de alimentos para conocer los platos típicos de nuestro país Ecuador.			
Organización	Duración	Instrucciones		Recursos
Inicial	10 minutos	Se dan las instrucciones básicas, para proponer la actividad en forma ordenada organizando grupos de 9 estudiantes.		Mesas Platos típicos por cada región del Ecuador. Cubiertos Servilletas
Desarrollo		El docente designara a cada grupo que plato típico de las Regiones del Ecuador va a preparar Región Costa: ceviche de camarón, arroz con menestra y carne frita, cazuela, Región Sierra: yapingachos, fritada. Región Insular: Viche, con la ayuda de los padres de familia que traerán ya cocidos los alimentos que se utilizará en la elaboración de cada plato típico, para que los estudiantes realicen la respectiva preparación, guiándose por la cartelera que estará expuesta para orientar al grupo en los pasos a seguir.		
Cierre	15 minutos	Los estudiantes se organizan para demostrar su preparación de su plato típico.		
Evaluación	15 minutos	El docente evalúa el grado de interés de la preparación de los platos típicos y las exposiciones ante los demás estudiantes.		
Recurso gráfico:				


SEMANA N°	7	Participantes: 54 Niños/as Grupo: 9 estudiantes	Fecha: Agosto	Tiempo: 2 horas
Tema: Bloque 3	La Humanidad en nuestro planeta.		Subtema: Conociendo la ubicación de los grupos étnicos dentro de nuestro país.	
Objetivo	Respetar los grupos étnicos que conforman nuestra cultura ecuatoriana para valorar cada rincón de nuestro país.			
Organización	Duración	Instrucciones		Recursos
Inicial	15 minutos	Se dan las instrucciones básicas, para proponer la actividad en forma ordenada organizando grupos de 9 estudiantes.		Mapa Imágenes de grupos étnicos. Tijeras Pegamento Cinta adhesiva.
Desarrollo	60 minutos	El docente socializa el tema “Clasificación de los grupos étnicos” y cada grupo estará pendiente cuando el docente narre la historia dando a conocer donde pertenece cada grupo étnico. Luego el docente entregará a cada grupo juegos de láminas donde se encuentren grupos étnicos de diferentes países y los estudiantes analizarán cuáles son los que el docente narro, cortarán y pegaran dentro del mapa del Ecuador que estará expuesto en el pizarrón, según sea su ubicación dentro de las provincias que corresponden.		
Cierre	30 minutos	Los niños y niñas comentan sobre las experiencias en cada participación.		
Evaluación	15 minutos	El docente evalúa el grado de interés y la participación de los grupos.		
Recurso gráfico:				

SEMANA N°	8	Participantes: 54 Niños/as Grupo: 9 estudiantes	Fecha: Agosto	Tiempo: 2 horas
Tema: Bloque 3	La Humanidad en nuestro planeta.		Subtema: Jugando al trabajador.	
Objetivo	Identificar el trabajo que realizan las personas a través del análisis de sus diversas actividades.			
Organización	Duración	Instrucciones		Recursos
Inicial	15 minutos	Se dan las instrucciones básicas, para proponer la actividad en forma ordenada organizando grupos de 9 estudiantes.		Canastas plásticas Tarjetas Pegamento Cartelera
Desarrollo	60 minutos	El docente socializa el tema “Conociendo diferentes tipos de trabajo según su hábitat: Urbana y Rural” Seguido de esto el docente entregará a cada grupo una canasta donde se encontrarán tarjetas que estarán escritas con diferentes tipos de trabajos según sus hábitats, los cuales cada grupo dramatizará y los demás grupos tendrán que adivinar a qué zona pertenece cada tipo de actividad según su hábitat. Después de sus representaciones pegarán dentro de la cartelera la imagen de los tipos de trabajos según sus hábitats.		
Cierre	30 minutos	Los niños y niñas exponen en una cartelera los diferentes tipos de trabajos.		
Evaluación	15 minutos	El docente evalúa la dinámica de cada grupo y su aporte para valorar el trabajo de los adultos.		
Recurso gráfico:				

SEMANA N°	9	Participantes:54 Niños/as: Grupo: 9 estudiantes	Fecha: Septiembre	Tiempo: 2 horas
Tema: Bloque 3	Las dificultades de la humanidad.		Subtema: Jugando a ser responsables.	
Objetivo	Concienciar a los niños y niñas a cuidar el planeta en que vivimos para volverlo apacible y propicio para el buen vivir.			
Organización	Duración	Instrucciones		Recursos
Inicial	15 minutos	Se dan las instrucciones básicas, para proponer la actividad en forma ordenada organizando grupos de 9 estudiantes.		Hojas de reciclaje Lápices de colores Pegamento Cartón
Desarrollo	60 minutos	El docente socializa con los niños y niñas el tema “El calentamiento global”, cada grupo escuchara con atención el tema a tratar y dará sus opiniones al respecto, para luego representarlo mediante la elaboración de una flor que ellos realizaran y que quede representada como un símbolo dando alternativas para el cuidado de nuestro planeta, para luego pegarlo en árbol genealógico que estará rotulado en la pizarra.		
Cierre	30 minutos	Los estudiantes reflexionan sobre las acciones buenas que debemos practicar para cuidar nuestro planeta.		
Evaluación	15 minutos	El docente evalúa el grado de interés que cada estudiante demuestra con su cooperación para el cuidado de nuestro planeta.		
Recurso gráfico:				

SEMANA N°	10	Participantes: 54 Niños/as Grupo:9 estudiantes	Fecha: Septiembre	Tiempo: 2 horas
Tema: Bloque 3	Las dificultades de la humanidad		Subtema: Jugando a las tres R.	
Objetivo	Enseñar a los niños y niñas a identificar los contenedores para reciclar de una forma adecuada y no perjudicar el medio ambiente botando la basura			
Organización	Duración	Instrucciones		Recursos
Inicial	15 minutos	Se dan las instrucciones básicas, para proponer la actividad en forma ordenada organizando grupos de 9 estudiantes.		Revistas Periódicos Contenedores de reciclaje.
Desarrollo	60 minutos	El docente presenta a los estudiantes los tres contenedores de reciclaje y los etiqueta con su respectivo nombre: cartón, vidrio, plástico. Seguido de esto los niños y niñas cortarán aproximadamente 20 a 30 fotos de revistas o periódicos de diversos elementos que pueden ser reciclados, los tres recipientes de reciclaje deben estar en un extremo. Una vez que el maestro dice: "Jugando a las tres R", un estudiante de cada grupo debe agarrar una foto, correr hacia el otro extremo y colocarla en el contenedor correcto.		
Cierre	30 minutos	Los estudiantes comentarán sobre el valor de reciclar cada elemento en su respectivo contenedor.		
Evaluación	15 minutos	El docente evalúa el grado de atención de los estudiantes y su colaboración al momento de reciclar.		
Recurso gráfico:				

SEMANA N°	11	Participantes: 54 Niños/as Grupo:9 estudiantes	Fecha: Septiembre	Tiempo: 2 horas
Tema: Bloque 3	Las dificultades de la humanidad.		Subtema: Jugando al discurso.	
Objetivo	Fortalecer en los niños y niñas la capacidad de dar un mensaje con efectividad mediante el juego de roles para despertar en ellos el entusiasmo por participar y adquirir nuevos conocimientos.			
Organización	Duración	Instrucciones		Recursos
Inicial	15 minutos	Se dan las instrucciones básicas, para proponer la actividad en forma ordenada organizando grupos de 9 estudiantes.		Materiales del medio. Ropa en deshuso
Desarrollo	60 minutos	El docente explicará el desarrollo de la actividad proponiendo a los estudiantes crear situaciones que concienticen a las personas a cuidar nuestro planeta dramatizando. Los niños y niñas buscarán dentro de un baúl (caja de cartón), materiales que podrán ponérselos en el momento de personificar según sea el mensaje que quiera dar a conocer.		
Cierre	30 minutos	Al culminar cada grupo deberá dar sus puntos de vista sobre el rol que desempeño.		
Evaluación	15 minutos	Comprobar el grado de interés, si todos los estudiantes personificaron, trabajando de acuerdo a lo explicado por el docente.		
Recurso gráfico:				

SEMANA N°	12	Participantes: 54 Niños/as Grupo: 9 estudiantes	Fecha: Septiembre	Tiempo: 2 horas
Tema: Bloque 3	Las dificultades de la humanidad.		Subtema: Jugando al banco de preguntas.	
Objetivo	Analizar el surgimiento de la vida humana para valorarla.			
Organización	Duración	Instrucciones		Recursos
Inicial	15 minutos	Se dan las instrucciones básicas, para proponer la actividad en forma ordenada organizando grupos de 9 estudiantes.		Hojas de papel bond Lápices
Desarrollo	60 minutos	El docente narrará el tema: Los problemas que suceden en nuestro Ecuador y explicará el desarrollo de la actividad proponiendo a los estudiantes que deberán elaborar 10 preguntas concernientes al tema tratado, las cuales deberán ser contestadas de forma alterna por cada uno de los integrantes de los demás grupos refiriéndose al tema que han visto en ese momento.		
Cierre	30 minutos	Al culminar cada grupo deberá dar un mensaje.		
Evaluación	15 minutos	El docente evalúa el grado de interés y comprueba si todos los estudiantes participaron en el banco de preguntas.		
Recurso gráfico:				

Impactos Producidos

La guía de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes de grado cinco en el área de Estudios Sociales, es fundamental para el buen desarrollo de los niños y niñas puesto que permite mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La guía genera motivación para de una manera más divertida y dinámica pues que los conocimientos adquiridos enriquecerán el entusiasmo en cada clase que se dé una manera lúdica.

Dentro del ámbito educativo con el uso de la Guía se mejorará la efectividad de la calidad y calidez que propicie brindar a los niños y niñas excelencia, medio idóneo para contribuir a la formación integral del ciudadano que cumpla con sus derechos y deberes.

CAPITULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos

5.1.1 Humanos

En la aplicación del presente trabajo investigativo: Las actividades lúdicas y el pensamiento creativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de grado cinco de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”, provincia de Santa Elena, Año Lectivo 2013 – 2014, se trabajó con los siguientes autores.

- Directivos de la institución, docentes de la institución, estudiantes legalmente matriculados, representantes legales de los estudiantes, la investigadora del proyecto educativo y una directora de tesis.

5.1.2 Materiales.

En el desarrollo de este trabajo se emplearan los siguientes materiales:

Fungibles: Libros, hojas de papel bond, revistas, periódicos, fotocopias, marcadores, lápices, esferográficos.

Técnicos: Cuestionario, formulario, entrevista, encuesta

5.2. Presupuesto Operativo

CUADRO N°18 COSTOS DE LA INVESTIGACIÓN

RECURSOS HUMANOS			
Cantidad	Descripción	Costo Unitario	Costo Total
1	Autora	\$ 100.00	\$ 100.00
1	Fotógrafo	\$20.00	\$ 20.00
SUBTOTAL			\$ 120.00
RECURSOS MATERIALES			
Cantidad	Descripción	Costo Unitario	Costo Total
6	Resmas de hojas A4	\$ 3.80	\$ 22.80
6	Anillados	\$ 1.20	\$ 7.20
2	CD	\$ 1.00	\$ 2.00
6	Impresiones	\$ 5.00	\$ 30.00
6	Esferos	\$ 0.35	\$2.10
3	Lápices	\$ 1.00	\$ 3.00
1	Marcador acrílico	\$ 0.75	\$ 0.75
1	Borrador	\$ 0.85	\$ 0.85
SUBTOTAL			\$ 68.70
Materiales para Las actividades lúdicas			
Descripción			Costo Total
Elementos de reciclaje: cajas de cartón, sacos, canastas plásticas, revistas, hojas, contenedores.			\$20.00
Elementos para el desenvolvimiento artístico y manual: libro de cuentos, historietas, tijera, temperas, plumajes, máscaras, ropa en deshuso,			\$ 20.00
SUBTOTAL			\$ 40.00
RECURSOS TECNOLÓGICOS			
Cantidad	Descripción	Costo Unitario	Costo Total
1	Laptop	\$ 1120.00	\$1000.00
1	Impresora	\$ 120.00	\$ 120.00
1	Pen drive	\$15.00	\$15.00
SUBTOTAL			\$ 1135.00
DESCRIPCIÓN RECURSOS			TOTAL
RECURSOS HUMANOS			\$ 120.00
RECUROS MATERIALES			\$ 108.70
RECUROS TECNOLÓGICOS			\$1135.00
TOTAL GASTOS			\$ 1.363.70

CRONOGRAMA.

ACTIVIDADES	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JULIO				SEPTIEMBRE				NOVIEMBRE				ENERO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Seminario elaboración de Tesis	X	X	X	X																												
Presentación propuesta de titulación a Consejo Académico					X	X	X	X																								
Resolución Consejo Académico									X	X	X	X																				
Revisión comisión													X	X	X	X																
Designación de tutor																	X	X	X	X												
Tutorías																					X											
Elaboración Capítulo I																						X										
Elaboración Capítulo II																						X										
Elaboración Capítulo III																							X									
Ejecución de encuesta																								X								
Análisis e interpretación de resultados obtenidos en campo																									X							
Elaboración Capítulo IV																										X						
Sustentación final de trabajo de Titulación																											X	X	X	X	X	X

BIBLIOGRAFÍA

- Alder, H.(2003). *Documentos pedagógicos: Las características del pensamiento creativo*. México: Santillana.
- Bahamon, P. (2004). *El saber integral de la Educación Física*. Grafiplast. Neiva.
- Ballester A, (2002).*El aprendizaje significativo en la práctica*. Como hacer el aprendizaje significativo en el aula. España.
- Campo, G. (2000). *El juego: Juegos pedagógicos y tradicionales*. Armenia: Kinesis.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008) aprobada en Montecristi, Manabí.
- De Bono E. *El pensamiento lateral: Manual de la creatividad*, Madrid: Paidós.
- De Bono, E (2009). *El pensamiento creativo*. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Barcelona: Paidós
- Delgado, I. (2011). *El juego y su metodología*. Madrid: Paraninfo S. A.
- Dewey, J. (2009)*El pensamiento creativo*. Revista digital innovación y experiencias educativas.
- García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*, Madrid: Editex1ªed.
- García, M. (2008). *Filosofía de la Educación*. Madrid: Narcea S.A.
- Guiford, J. (2009).*Creatividad y Educación*. Barcelona: Editorial Paidós

- Grupo Océano (2008). *Enciclopedia de la psicopedagogía. Pedagógica y psicológica*. Barcelona: Océano.
- Jiménez, C. (2007). *La inteligencia lúdica. Juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*, Colombia: Magisterio.
- Jiménez, C. (2007). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*, Colombia: Magisterio.
- Jiménez, C.(2009)*Pedagogía Lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones*. Colombia: Kinesis
- Ley 2002-Código de la Niñez y la Adolescencia.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011. Ecuador
- Martínez. Cruz (2008).*Los sentidos del juego y la lúdica como aporte a la formación del ser humano*. Revista digital. Buenos Aires, año 15, N.-166, Marzo del 2012. <http://www.efdeportes.com>
- Marielos, M (2009).*La metodología lúdica creativa: Una alternativa de la educación no formal*.
- Merino, J (2010). *Fundamentos Sociales de la Educación*.
- Morales, J y otros (2012). *Los sentidos del juego y la lúdica como aporte a la formación del ser humano*. Revista digital. Buenos Aires, año 15, N.-166, Marzo del 2012.<http://www.efdeportes.com>
- Monreal, (2000).*Una revisión crítica del concepto creatividad*. Actualidades investigativas en investigación. Costa Rica.
- Pavia, V. (2006).*Jugar de un modo lúdico: el juego desde la perspectiva del jugador*, Buenos Aires: Novedades Educativas. 1ªed.

- Paya, A. (2009).La actividad lúdica en la Historia de la Educación Española Contemporánea.
- Piaget, (1996). *El Desarrollo Cognitivo Del Niño*:
- Plan Nacional del Buen Vivir 2009-2013.Ecuador
- Ramírez (2006). *Los sentidos del juego y la lúdica como aporte a la formación del ser humano*. Revista digital. Buenos Aires, año 15, N.-166, Marzo del 2012. <http://www.efdeportes.com>
- Sánchez Benítez, (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*.
- Torres, L. (2004) *Tres enfoques teóricos-prácticos*. México. Editorial Trillas
- Vygotsky, Lev S.(1996)*El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Waichman, A. (2000) *Herramientas de Pensamiento*. España: Siglo XXI

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

[http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.](http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico)

http://www.planamanecer.com/recursos/docente/basica8_10/articulospedagogicos/inteligencia_creativa

<http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4-a.htm>

<http://www.slideshare.net/Bernardyzulay/sociales-5-1>

[http://www.yturralde.com./lúdica.htm.](http://www.yturralde.com./lúdica.htm)

<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>

[http://www.ayuntamientodeborox.com/ordenanzas_y_reglamentos/2010/reglamento_ludoteca.](http://www.ayuntamientodeborox.com/ordenanzas_y_reglamentos/2010/reglamento_ludoteca)

<http://funlibre.org/documentos/PFulleda>

<https://www.yumpu.com/es/document/jornadas-sobre-desafios-del-juguete-en-el-siglo-xxi-la-escuela-/5>

[www.auladelpedagogo.com/wp-content/pdf/04.](http://www.auladelpedagogo.com/wp-content/pdf/04)

www.csi-csif.es/andalucia/.../mod.../revista/.../ERNESTO_CORREA_2

CONSULTA EN BIBLIOTECA UPSE

<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=434139>

Earl, Sarah; Carden, Fred; Smutylo, Terry (2002). Mapeo de alcanses: incoorporando aprendizaje y reflexión en programa de desarrollo.

Retrievedfrom<http://www.ebib.com>

<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?=434135>

Estrella, Marisol; Campilan, Dindo; Gaventa, John (2003). Aprender Del Cambio.

Retrievedfrom<http://www.ebib.com>

<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=419552>

CQ Press (2004). Asuntos de educación: Informes del CQ Researcher en espanol.

Retrievedfrom<http://www.ebib.com>

ANEXOS

INDICE DE ANEXOS

N°1	Oficio solicitando permiso para realizar la propuesta.....	127
N°2	Oficio para realizar la Encuesta en la Institución.....	128
N°3	Entrevista al Director.....	129
N°4	Encuesta a los Docentes.....	131
N°5	Encuesta a los Estudiantes.....	132
N° 6	Encuesta a los Representantes Legales.....	133
N°7	Fotografías.....	134

ANEXO N° 1



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
2013-2014



La Libertad, 23 de Enero del 2014.

Ldo. Walter Avelino Yagual
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL "JOSÉ PEDRO
VARELA".

Presente.-

De mi consideración:

Saludos fraternos sean emitidos a usted y a su distinguido cuerpo docente en la labor encomendada.

Yo, Diana del Cisne Romero Tigrero, portadora de la cédula de ciudadanía 0920348315, egresado de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, modalidad Semipresencial de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, solicito a usted encarecidamente me conceda el permiso respectivo para poder ejecutar una Ficha de Observación directa en grado cinco paralelo B, en su prestigiosa Institución con la finalidad de recoger información que me permita seguir con la investigación de mi tema: **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO CINCO, DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JOSÉ PEDRO VARELA", CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014** y cumplir con los requerimientos necesarios contemplados en el Reglamento de Trabajo de Titulación y Graduación para la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica.

Esperando respuesta positiva a lo solicitado, me suscribo.
Atentamente



Diana Romero Tigrero
C. I. 092034831-5



ANEXO N° 2

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E

IDIOMAS

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

2014-2015



La Libertad, 29 de Enero del 2014.

Psic. Educ. Walter Avelino Yagual.

**DIRECTOR ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL "JOSE PEDRO VARELA",
Presente.-**

De mi consideración:

Saludos fraternos sean emitidos a usted y a su distinguido cuerpo docente en la labor encomendada.

Yo, Diana del Cisne Romero Tigrero, portador de la cédula de ciudadanía 092034831-5, egresado de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, modalidad Semipresencial de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, solicito a usted encarecidamente me conceda el permiso respectivo para poder ejecutar mi propuesta de Tesis ***"Las Actividades Lúdicas y EL Pensamiento Creativo en los niños y niñas de grado cinco, del área de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica Fiscal "José Pedro Varela"***, en su prestigiosa Institución con la finalidad de presentar y cumplir con los requerimientos necesarios contemplados en el Reglamento de Trabajo de Titulación y Graduación para la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica.

Esperando respuesta positiva a lo solicitado, me suscribo.

Atentamente

Diana Romero Tigrero

C.I. 092034831-5

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
"JOSE PEDRO VARELA"

Psic. Walter Avelino Yagual
DIRECTOR

29 ENE 2014

ANEXO N° 3

ENTREVISTA REALIZADA AL DIRECTOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

***TEMA: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PENSAMIENTO CREATIVO
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO CINCO, DEL ÁREA DE ESTUDIOS
SOCIALES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JOSÉ PEDRO
VARELA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA,
AÑO LECTIVO 2013-2014”.***

Nombre: Psic. Walter Avelino Yagual.

-Cómo autoridad está de acuerdo que la falta de Actividades Lúdicas incide en el aprendizaje para desarrollar el pensamiento creativo de los niños y niñas.

.....
.....
.....

- Está de acuerdo que los docentes necesitan conocer más sobre las actividades lúdicas y luego aplicarlas en sus aulas.

.....
.....
.....

- Está usted de acuerdo en que los docentes deben utilizar actividades que favorezcan el desarrollo creativo de sus estudiantes.

.....
.....
.....

-Está usted de acuerdo en la elaboración de una Guía de actividades lúdicas que ayudará a los docentes a corregir falencias en el área de Estudios Sociales en los educandos.

.....
.....
.....

-Está usted de acuerdo que los docentes deben participar en las actividades lúdicas junto a los estudiantes.

.....
.....
.....



UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida al Docente de la **ESCUELA EDUCACIÓN BASICA “JOSE PEDRO VARELA”**, de la Provincia de Santa Elena, Cantón La Libertad, Periodo Lectivo 2014.

OBJETIVO: Recoger información adecuada que me permita aplicar actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en el área de Estudios Sociales de los niños y niñas de grado cinco”.

Instrucciones		
Se solicita una información diagnóstica sobre: la importancia que tiene en aplicar actividades lúdicas en el área de estudios sociales.		
Favor marque con una X en el casillero que corresponda a la columna del número que refleje mejor criterio, tomando en cuenta los siguientes parámetros:		
1 Muy de acuerdo	3 Algo de acuerdo	4 Poco de acuerdo
2 De acuerdo	5 En desacuerdo	

ENCUESTA PARA EL DOCENTE	1	2	3	4	5
1.- ¿Cómo docente considera que las actividades lúdicas son fundamentales en el aprendizaje de los estudiantes?					
2.- ¿Considera la importancia de las actividades lúdicas como alternativa que ayude a mejorar el pensamiento creativo en el estudiante?					
3.- ¿Considera necesario aplicar actividades lúdicas dentro de su cronograma de trabajo?					
4.- ¿Cree usted que se debería desarrollar actividades lúdicas en todas las áreas?					
5.- ¿Sus clases de Estudios Sociales son participativas y despiertan interés en los estudiantes?					
6.- ¿Considera que la actividad lúdica favorece el proceso de enseñanza aprendizaje?					
7.- ¿Es importante utilizar el juego como una actividad lúdica?					
8.- ¿Cree que la aplicación de actividades lúdicas diarias mejoraran el nivel de aprendizaje?					
9.- ¿Se debería utilizar los materiales necesarios para reforzar los conocimientos adquiridos en el proceso enseñanza-aprendizaje?					
10.- ¿Está usted de acuerdo que una guía de actividades lúdicas le ayudaría a los estudiantes a mejorar el nivel de aprendizaje en el área de estudios sociales?					



UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a los Estudiantes de la **ESCUELA EDUCACION BASICA “JOSE PEDRO VARELA”**, de la Provincia de Santa Elena, Cantón La Libertad, Periodo Lectivo 2014.

OBJETIVO: Recoger información adecuada que me permita aplicar actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en el área de Estudios Sociales de los niños y niñas de grado cinco”.

Instrucciones

Se solicita una información diagnóstica sobre: la importancia que tiene en aplicar **actividades lúdicas** en el área de estudios sociales.

Favor marque con una X en el casillero que corresponda a la columna del número que refleje mejor criterio, tomando en cuenta los siguientes parámetros:

1 Muy de acuerdo

3 Algo de acuerdo

4 Poco de acuerdo

2 De acuerdo

5 En desacuerdo

ENCUESTA PARA ESTUDIANTE	1	2	3	4	5
1.- ¿Se le hace fácil estudiar la asignatura de Estudios Sociales?					
2.- ¿Se sentiría más seguro al exponer utilizando material lúdico?					
3.- ¿Prefiere formar grupos de trabajos para presentar el tema de forma creativa?					
4.- ¿El docente debe realizar actividades lúdicas para desarrollar su pensamiento creativo?					
5.- ¿Se debería aplicar actividades lúdicas creativas durante las clases para conocer más sobre los temas tratados?					
6.- ¿Los docentes deben dedicar un día a la semana para elaborar el material lúdico a utilizar en las siguientes clases?					
7 ¿La guía de actividades lúdicas le ayudara entender sus clases de Estudios Sociales?					
8. ¿Está de acuerdo que en la escuela donde estudias debe contar con guía de actividades lúdicas?					



UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a los Representantes Legales de la **ESCUELA EDUCACION BASICA “JOSE PEDRO VARELA”**, de la Provincia de Santa Elena, Cantón La Libertad, Periodo Lectivo 2014.

OBJETIVO: Recoger información adecuada que me permita aplicar actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en el área de Estudios Sociales de los niños y niñas de grado cinco”.

Instrucciones

Se solicita una información diagnóstica sobre: la importancia que tiene en aplicar **actividades lúdicas** en el área de estudios sociales.

Favor marque con una X en el casillero que corresponda a la columna del número que refleje mejor criterio, tomando en cuenta los siguientes parámetros:

1 Muy de acuerdo

3 Algo de acuerdo

4 Poco de acuerdo

2 De acuerdo

5 En desacuerdo

ENCUESTA PARA REPRESENTANTE LEGAL	1	2	3	4	5
1.- ¿Cómo representante legal, está de acuerdo que los docentes deben participar en el diseño de actividades lúdicas junto a los estudiantes?					
2.- ¿Cómo representante legal está de acuerdo que los docentes necesitan conocer más sobre las actividades lúdicas y luego aplicarlas en sus aulas?					
3.- ¿Se debe acondicionar el aula con herramientas lúdicas creativas para un mejor aprendizaje en el área de Estudios Sociales?					
4.- ¿Cómo representante legal está de acuerdo que el docente aplique actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en el estudiante?					
5.- ¿Cree usted, que el estudiante aprendería de una mejor manera si se aplicara actividades lúdicas?					
6.- ¿Está de acuerdo que si se aplicaran actividades lúdicas en la asignatura de Estudios Sociales esta se volvería interesante y dinámica?					
7.- ¿Está usted de acuerdo en el diseño de una guía de actividades lúdicas ayudará a los docentes en el aprendizaje de los estudiantes.					

ANEXO N° 7 FOTOGRAFÍAS

Foto 1: Presentación de la solicitud para la ejecución de propuesta al Director Pisc. Walter Avelino Yagual.



Foto 2: Diálogo y presentación de solicitud para la ejecución de la propuesta a la docente Lcda. Alicia Alberdi Gómez.



Foto 3: Encuesta realizada a la docente de Grado Cinco, paralelo “B” Lcda. Alicia Alberdi Gómez



Foto 4: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”





Foto 5: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela”





Foto 6: Encuesta realizada a los estudiantes de grado cinco de la Escuela de Educación Básica “José Pedro Varela.



Actividades Lúdicas

Jugando con mis Continentes





Conociendo Nuestra Identidad.

Representación de los grupos Etnicos con material reciclable.



Representación de las Regiones del Ecuador





Lcdo. Hernán Álvarez Hungría
Docente
Licenciado en Ciencias de la Educación
Especialización: Literatura y Español

La Libertad, 24 de octubre del 2014

CERTIFICACIÓN

Yo, Lcdo. Hernán Álvarez Hungría, Docente LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIZACIÓN: LITERATURA Y ESPAÑOL, con registro Senescyt 1006-06-700173, y egresado de Maestría en Docencia y Currículo, certifica haber revisado y corregido el Trabajo de Titulación previa a la obtención del Título de Licenciada de la egresada ROMERO TIGRERO DIANA DEL CISNE C.I# 0920348315 con tema "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CINCO DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JOSÉ PEDRO VARELA", CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014.", en calidad de Gramatólogo.

Certifico el trabajo realizado, y otorgo la presente certificación a la egresada, para trámites pertinente.

Particular que comunico para fines de ley.

Atentamente


Lcdo. Hernán Álvarez Hungría

C.I# 0909648495

Registro Senescyt # 1006-06-700173

ADJUNTO REGISTRO SENESCYT

Inicio [Consulta de Institutos Educación Superior](#) [Consulta de títulos](#)

Consulta de Títulos Registrados

Búsqueda por Apellidos

Búsqueda por Identificación (cédula/pasaporte)

ATENCIÓN

"La SENESCYT emitirá certificados impresos únicamente cuando sean requeridos para uso en el extranjero o para fines judiciales. El título emitido por cualquier Universidad o Instituto de Educación Superior existente en el Ecuador no requerirá validación alguna, ni del CES ni del SENESCYT."

(Reglamento General de Aplicación a la Ley Orgánica de Educación Superior, Art. 19)

Nombre ALVAREZ HUNGRIA HERNAN VICTOR
Identificación 0909648495
Nacionalidad ECUATORIANA
Genero MASCULINO

Títulos de Tercer Nivel

Título	Institución de Educación Superior	Tipo	Reconocido Por	Número de Registro	Fecha de Registro	Observacion
PROFESOR DE SEGUNDA ENSEÑANZA ESPECIALIZACION LITERATURA Y CASTELLANO	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	NACIONAL		1006-03-406404	12-08-2003	
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION ESPECIALIZACION: LITERATURA Y ESPAÑOL	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	NACIONAL		1006-06-700173	25-07-2006	

Síguenos en   

Alverson Alvarez

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
 ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
 ANÁLISIS DE TRABAJO DE TITULACIÓN



La Libertad, 22 de Septiembre del 2014

CERTIFICACIÓN URKUND

Lcda. Myriam Sarabia Molina MSc. En Recreación y Tiempo Libre, docente de la Carrera de Educación Básica; Tutora de la investigación de la egresada Romero Tigero Diana Del Cisne.

CERTIFICA:

Que una vez revisados los convenios de la investigación y desarrollo del borrador del informe final del trabajo de titulación: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO CINCO, DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JOSÉ PEDRO VARELA”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015”**; estos guardan relación con lo estipulado en la reglamentación previsto por la Universidad, los mismos que cumplen con los parámetros del método de investigación y su proceso; por lo tanto solicito se le dé el trámite legal correspondiente.

Document	TESIS 17 DE SEPTIEMBRE DIANA ROMERO.docx (D11520819)
Submitted	2014-09-17 22:49 (-05:00)
Submitted by	diana_romerot@hotmail.com
Receiver	msarabia.upse@analysis.orkund.com
Message	asunto[REVTESIS]diana Show full message
	8%
	of this approx. 35 pages long document consists of text present in 9 sources.

Lcda. Myriam Sarabia Molina MSc. RyTL
 Docente Carrera de Educación Básica