



DOI: <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0192>

ESTRATEGIA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DEL SUBNIVEL PREPARATORIO

PLAYFUL-PEDAGOGICAL STRATEGY FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN STUDENTS OF THE PREPARATORY SUB-LEVEL

Regalado-Cedeño Ana María ¹; Sanz-Martínez Oneida ²

¹ Licenciada en Ciencias de la Educación-Mención Educación Parvularia. Estudiante de la Maestría con Trayectoria Profesional en Educación Inicial, Instituto de Posgrado, Universidad Técnica de Manabí (UTM). Portoviejo, Ecuador. Correo: anamariarc678@gmail.com.
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1835-8129>.

² Licenciada en Español y Literatura. Magister en Educación. Docente del Instituto de Posgrado, Universidad Técnica de Manabí (UTM). Portoviejo, Ecuador. Correo: oneida.sanz@utm.edu.ec.
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4627-0079>.

Resumen

La creatividad es la capacidad de los niños para producir respuestas originales ante un problema. Es una habilidad que está en todas las personas y que puede desarrollarse. Es la capacidad de descubrir nuevas alternativas, de usar la imaginación. Es importante estimularla desde que son bebés pequeños. Lamentablemente en ocasiones al alumno le cuesta desarrollar esta destreza en edades tempranas, no pueden realizar muchas actividades por sí solos; pero si nos preocupamos de estimularlos y damos libertad de acción a los mismos, podremos comprobar que su inteligencia y creatividad es mucho más amplia e interesante de lo que podemos pensar. El objetivo del artículo es, diseñar una estrategia lúdico-pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del subnivel preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal "Eleodoro González Cañarte". Para la realización del presente trabajo se empleó una metodología mixta, que combinó los enfoques cuantitativo y cualitativo de la investigación, lo que permitió recolectar los datos, así como su análisis e interpretación. Fueron empleados los métodos teóricos como el bibliográfico y el analítico sintético, y los métodos empíricos, como la observación y los estadísticos, además se aplicaron instrumentos como encuestas y entrevistas; información que ayudó a determinar si la estrategia didáctica sirvió para desarrollar la creatividad en los alumnos. Los resultados del diagnóstico realizado a los alumnos, permitieron comprobar que se debe fomentar la creatividad, porque no la desarrollan de manera adecuada, debido a que las actividades aplicadas por los docentes presentan limitaciones. Además, se constató que la propuesta era aplicable para desarrollar en los alumnos su creatividad.

Palabras claves: Capacidad, creatividad, destreza, estrategia, lúdico pedagógica.

Abstract

Creativity is the ability of children to produce original responses to a problem. It is a skill that is in all people and that can be developed. It is the ability to discover new alternatives, to use the imagination. It is important to stimulate it since they are small babies. Unfortunately, sometimes the student finds it difficult to develop this skill at an early age, they cannot carry out many activities on their own; but if we take care to stimulate them and give them freedom of action, we will be able to verify that their intelligence and creativity is much broader and more interesting than we might think. The objective of the article is to design a ludic-pedagogical strategy for the development of creativity in the students of the preparatory sub-level of the "Eleodoro González Cañarte" Fiscal Educational Unit. To carry out this work, a mixed methodology was used, which combined the quantitative and qualitative approaches of the research, which allowed the collection of data, as well as its analysis and interpretation. Theoretical methods such as bibliographical and synthetic analytical were used, and empirical methods, such as observation

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 18 de abril de 2022.

Fecha de aceptación: 30 de junio de 2022.

Fecha de publicación: 01 de julio de 2022.





and statistics, in addition to instruments such as surveys and interviews; information that helped determine if the didactic strategy served to develop creativity in students. The results of the diagnosis made to the students, made it possible to verify that creativity should be encouraged, because they do not develop it adequately, which is due to the fact that the activities applied by the teachers present limitations. In addition, it was found that the proposal was applicable to develop students' creativity.

Keywords: Capacity, creativity, skill, strategy, playful pedagogical.

1. Introducción

Antiguamente se consideró a la creatividad como un don que solamente existía en ciertas personas. En la actualidad, gracias a las investigaciones que se han venido desarrollando, se ha podido lograr el avance de todas las disciplinas del ser humano.

La creatividad es considerada como una herramienta a la que todos tenemos acceso y, por lo tanto, podrá ser mejor si se trabaja sistemáticamente, de esta manera se ha permitido alcanzar niveles más elevados en cada uno de nuestros alumnos (Angulo Tenesaca & Avila Hernandez, 2010).

Es de gran importancia recalcar que el desarrollo de la creatividad en los niños es un tema complejo, para ello es necesario investigar sobre las estrategias pedagógicas aplicadas al desarrollo de la creatividad y de esta manera fomentarlas en los alumnos

del subnivel de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Eleodoro González Cañarte”.

Mediante este trabajo se busca conocer, determinar las características de los alumnos y los aspectos relacionados con la estimulación y desarrollo de la creatividad, buscando así a través del estudio, la investigación y el análisis, aclarar incertidumbres con base en el conocimiento de la creatividad.

Friedrich Frobel fue uno de los pedagogos que marcó la enseñanza moderna. Se labró su propio camino a través de una existencia impulsada por un gran proyecto de vida, la creación del concepto de jardín de infancia y el desarrollo de la teoría del juego.

La naturaleza de la creatividad es una cuestión complicada, pero para comprender mejor este tema hemos investigado cuál es la estrategia



lúdico-pedagógica, utilizada para el desarrollo de la creatividad, que sea fundamental en la labor docente en el nivel de preparatoria, pues el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel debe ser dinámico y atractivo, para poder despertar el interés de los niños por la clase, obteniendo así un mejor desempeño académico y social.

La palabra estrategia viene del griego *opatngyia* (strategia: Arte de dirigir un ejército).

El adjetivo lúdico es un derivado por etimología popular del sustantivo latino (*ludus*) que significa “juego”.

Etimológicamente pedagogía procede del griego *paidos* = niño y de *agogía* = conducción. Equivale entonces a conducción de niños.

Según Lanza, la estrategia lúdica pedagógica es entonces: El arte de dirigir un juego para educar a niños.

Parece que la idea de creatividad, tan asociada hoy a la vida empresarial o comercial, resuena extraña o difusa en el ámbito educativo. Pero, si de tender puentes entre una educación significativa y para la vida se trata, nada más

necesario que enseñar la creatividad.

Esta la podemos concebir como una forma de la inteligencia liberadora, a diferencia de la inteligencia animal cautiva (Marina, 2011) que nos permite conocer la realidad y transformarla. La creatividad, en tanto forma de pensar (Romo, 2009) que busca problemas antes que eludirlos para darles soluciones originales trabaja sin descanso en pos de un objetivo vagamente definido para el propio creador, en las horas de labor y en las horas de ocio, en la vigilia y al parecer, también en el sueño, hasta que se alcanza para, inmediatamente, plantearse otro nuevo y comenzar otra vez el ciclo; es un proceso dinámico, es una fuerza viva y cambiante del ser humano; es decir, es el motor del desarrollo personal y ha sido la base del progreso de toda cultura (Joachin, 2017).

En la actualidad, la creatividad se ha convertido en un tema de interés social. No solo los universitarios lo abordan en sus estudios y los empresarios en sus seminarios de innovación (De la Torre, 1996), sino que organismos internacionales como la Comunidad Económica



Europea conscientes del alcance que tiene para la innovación y el progreso de la sociedad- designaron el año 2009 “El Año Europeo de la Creatividad y la Innovación” (García, 2009). Aun así, hoy en día numerosos políticos y educadores no valoran la importancia que tiene orientar los métodos educativos desde una perspectiva creativa. Y es que, tal y como apunta De la Torre (2006, 2007) la mentalidad de muchos profesores se centra en reducir la creatividad a las asignaturas de música y plástica, además de a las festividades conmemorativas, en las que se llevan a cabo actividades culturales, lúdicas o escénicas. Pero, si lo que se quiere es que la creatividad pase a formar parte de la educación, habrá que formar primero a los docentes en ella, atendiendo a la triple dimensión de conocimientos, habilidades y actitudes, pues solo cuando el maestro tome conciencia del valor que tiene la creatividad respecto a la formación del educando, podrá transferirlo al campo curricular, y por ende a la práctica diaria (De la Torre, 1996) (Lanza, pág. 2).

Friedrich Froebel (1895), con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él. Consideraba al niño como principal protagonista de su propia educación. Pretendía que en los jardines de infancia que él fundó, el niño, jugara al aire libre en contacto permanente con la naturaleza, rechazara todo tipo de coacción y autoritarismo por parte del educador y buscara una educación integral entre la de la escuela y la familia (Markus, 2015, pág. 1).

Jean Piaget (1981), afirma que el juego es, primero que todo, simple asimilación funcional o reproductiva que se explica por el proceso biológico según el cual todo órgano se desarrolla al funcionar cada actividad mental –desde las elementales hasta las tendencias superiores- tiene necesidad de desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no



material. Los tipos de juegos, según Jean Piaget, se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. Los símbolos adquieren su significado en la actividad. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean (RIOS, pág. 13).

La revista Bordón (2013), señala que:

La pedagogía moderna ha considerado el juego como un recurso educativo de primer orden y ha ilustrado ampliamente sus efectos en el desarrollo infantil. Su importancia en la vida de los niños y las niñas ha quedado sancionada al ser reconocido como uno de los derechos fundamentales de la infancia (pág. 65).

La creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. La creatividad es sinónimo del "pensamiento original", la "imaginación constructiva", el "pensamiento divergente" o el "pensamiento creativo".

Según Sternberg, la inteligencia exitosa (Successful Inteligente) está integrada por el conjunto de habilidades necesarias para alcanzar éxito en la vida. Por último, las personas con inteligencia exitosa se adaptan y dan forma a su entorno ajustando su pensamiento y conducta para encajar mejor en el mismo, modifica o elige un nuevo asiento un uso equilibrado de 3 capacidades: la inteligencia analítica, la creatividad y la inteligencia práctica (Sternberg, 2015).

El modelo WICS como modelo de alta capacidad

Este modelo de alta capacidad es conocido como WICS por las iniciales de sus componentes en inglés: Wisdom (Sabiduría), Intelligence (Inteligencia), Creativity



(Creatividad) y Synthesized (Síntesis de todos los elementos). A partir de la teoría de la inteligencia exitosa, Sternberg plantea que la alta capacidad puede entenderse como una combinación de cuatro elementos: 1) Creatividad a la hora de generar ideas; 2) Inteligencia analítica a la hora de evaluar la calidad de dichas ideas; 3) Inteligencia práctica para implementar esas ideas y convencer a otros de su valor; y 4) Sabiduría para asegurarse de que la toma de decisiones y la implementación de las ideas redundan en el bien común de las personas.

Se evidencia que los alumnos no desarrollan en su totalidad su creatividad, lo que provoca que las actividades no alcancen los objetivos propuestos y la educación no sea integral. Necesidad que debe ser solventada por las docentes, las cuales deben aplicar estrategias que contribuyan a optimizar las habilidades creadoras en los alumnos.

Las docentes deben aplicar una estrategia que despierte la motivación de los niños y estos, a su vez, comiencen a crear de manera espontánea sus actividades y

desarrollen destrezas y capacidades cognitivas propias de este grupo escolar. En este sentido no se debe forzar al alumno, sino, más bien, ver sus necesidades y fortalecerlas de acuerdo con su ritmo propio de aprendizaje, a su realidad y al desarrollo de potencialidades que posteriormente serán elementos claves para desplegar destrezas en sus conocimientos.

El problema de la investigación fue ¿cómo contribuir al desarrollo de la creatividad en los alumnos del subnivel preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Eleodoro González Cañarte”?

Para la solución del problema, se determinó como objetivo: Diseñar una estrategia lúdico- pedagógica, para el desarrollo de la creatividad de los alumnos del subnivel preparatoria, de la Unidad Educativa Fiscal “Eleodoro González Cañarte”, que busca fortalecer el pensamiento creativo de los alumnos por la importancia que reviste desarrollar experiencias que promuevan el avance de las potencialidades de los alumnos.



2. Desarrollo

La formación permanente de los docentes de preparatoria es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar. Por lo que cabe preguntarse, ¿qué son las estrategias? Y según Huerta (2009), las estrategias:

Son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre (pág. 78)

De igual manera, Chacón (2000) la define como un conjunto de procesos y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales que se derivan de los contenidos, para lograr un propósito. Visto así, para estos autores las estrategias deben dirigirse a los alumnos tomando en cuenta los contenidos que sean

necesarios para su interés y, a su vez, contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes.

Además, (Cooper, 2001) refiere que las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de las secuencias, pauta y formación de equipo que se sigan. Para los autores es importante la metodología que se emplea por la necesidad de desarrollar la motivación un proceso de enseñanza aprendizaje óptimo.

La investigación se realizó con los estudiantes del subnivel preparatorio, pertenecientes a la Unidad Educativa Fiscal “Eleodoro González Cañarte”, ubicada en el barrio “La Gloria”, Cantón Jipijapa, parroquia San Lorenzo, de la provincia Manabí, Ecuador. La institución cuenta con 2 paralelos de preparatoria, con 25 alumnos cada uno y dos docentes parvularios. Se trabajó con la totalidad de la población, por considerarse que la cantidad de 50 estudiantes, 50 padres de familias y 2 docentes del subnivel preparatorio, era aceptable



para la investigación, sin necesidad de realizar muestreo probabilístico de la misma.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque de investigación mixta, que combinó los enfoques cuantitativo y cualitativo de la investigación. Fueron empleados los métodos del nivel teórico y empírico. Entre los métodos del nivel teórico se aplicaron: el método bibliográfico, que proporcionó la información teórica de diversas fuentes y autores que abordaron en sus estudios contenidos que constituyeron la base conceptual que fundamenta la investigación realizada; el método analítico – sintético, que permitió la separación de los componentes que involucran la investigación, su descomposición en partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos y después relacionar con la creatividad en estudiantes del nivel preparatorio; y el método descriptivo, que permitió realizar una descripción de los sucesos observables mediante el uso de herramientas para la obtención de información como lo es la entrevista, encuesta y observación directa, que faculte los datos recogidos.

Entre los métodos empíricos se utilizaron: la observación, con la que se constató el estado inicial de la creatividad en los estudiantes investigados; y los métodos matemáticos y estadísticos con los que se realizó el procesamiento de los datos obtenidos del diagnóstico del estado inicial de la creatividad de los estudiantes y su desarrollo por parte de las docentes. Entre las técnicas e instrumentos para la obtención de datos se utilizaron la guía de observación, la encuesta y la entrevista estructurada.

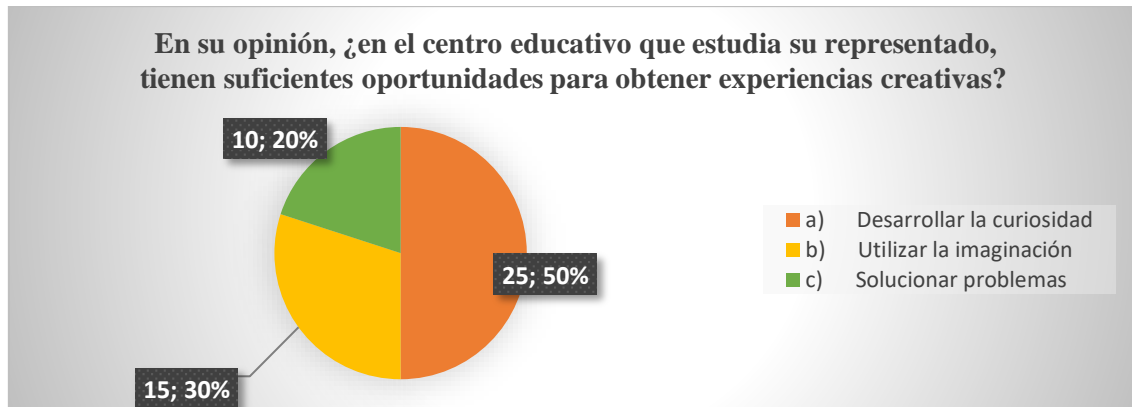
3. Resultados y discusión

Resultados del diagnóstico inicial

Los resultados del diagnóstico del estado inicial del desarrollo de la creatividad de los estudiantes del subnivel de preparatoria, de la Unidad Educativa “Eleodoro González Cañarte”, para dejar por sentado los indicios que motivaron a proponer la investigación y propuesta de mejoramiento, se detallan a continuación:

Se aplicó una encuesta a los padres de familia:

Gráfico 1.



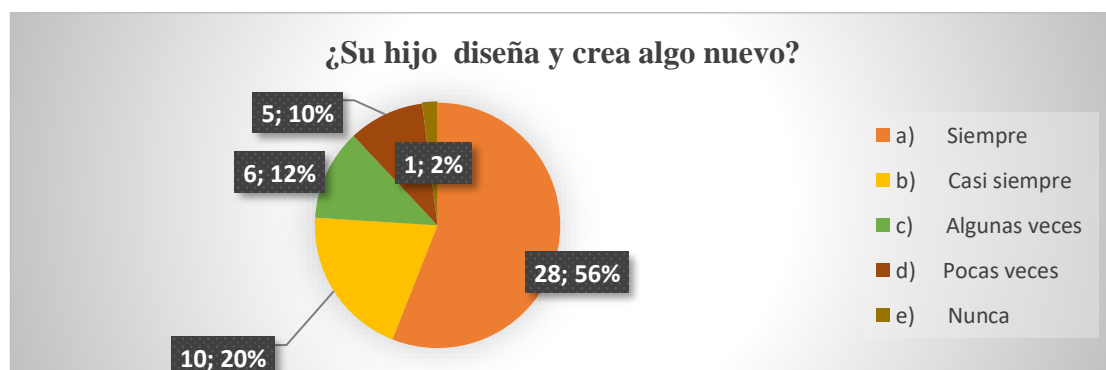
Obtenido de la plataforma Google Forms.
Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia.

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta N° 3 de la encuesta dirigida a los 50 padres de familia de primer grado: 26 respondieron el ítem de Siempre, correspondiente al 52%; 14 respondieron en el ítem

Casi siempre, equivalente al 28%; 4 respondieron que Algunas veces, equivalente al 8%; 4 respondieron Pocas veces, equivalente al 8% y 2 respondieron Nunca, equivalente al 4%. Por lo que se considera un bajo porcentaje para aprender y descubrir nuevos conocimientos.

Gráfico 2.



Obtenido de la plataforma Google Forms.
Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia.

Análisis e interpretación de resultados

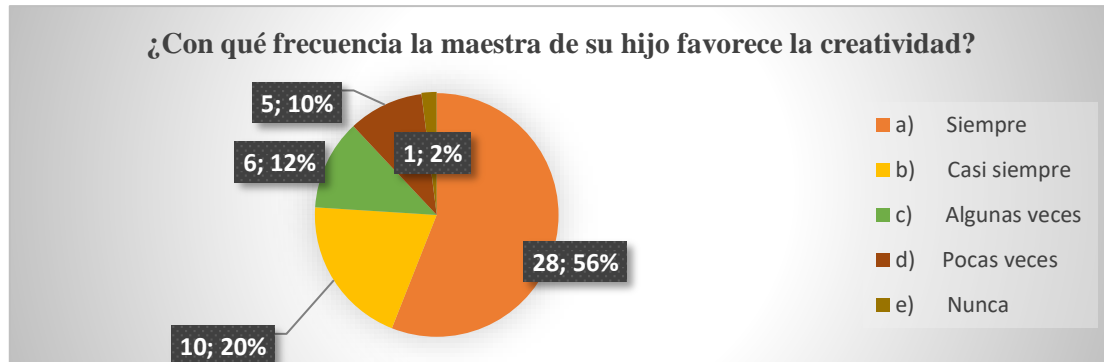
En la pregunta N°7 de la encuesta dirigida a los 50 padres de familia de

primer grado: 28 respondieron el ítem de Siempre, correspondiente al 56%; 10 respondieron en el ítem Casi siempre, equivalente al 20%; 6

respondieron que Algunas veces, equivalente al 12%; 5 respondieron Pocas veces, equivalente al 10% y 1 respondieron Nunca, equivalente al

2%. Donde se evidencia que no es suficiente la cantidad de niños que poseen la capacidad para crear algo nuevo, según sus padres.

Gráfico 3.



Obtenido de la plataforma Google Forms.
Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia.

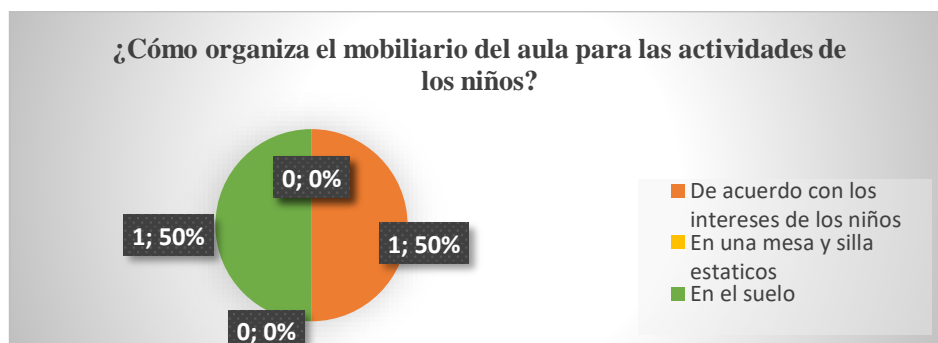
Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta N°10 de la encuesta dirigida a los 50 padres de familia de primer grado: 28 respondieron el ítem de Siempre, correspondiente al 56%; 10 respondieron en el ítem Casi siempre, equivalente al 20%; 6

respondieron que Algunas veces, equivalente al 12%; 5 respondieron Pocas veces, equivalente al 10% y 1 respondieron Nunca, equivalente al 2%. Así podemos ver que los padres de familia consideran que las maestras sí favorecen la creatividad de sus hijos con frecuencia.

También se aplicó una encuesta a las docentes de la que sobresalen los resultados siguientes:

Gráfico 4.



Obtenido de la plataforma Google Forms.
Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia.

Análisis e Interpretación de Resultados

En la pregunta N° 1 de la encuesta dirigida a las 2 docentes de primer grado: 1 respondió el ítem De acuerdo con los intereses de los niños, para el 50%; ninguno

respondió al ítem 2 lo que equivale al 0%; 1 respondió al ítem 3 en el suelo, correspondiente al 50%; nadie respondió a los ítems 4 y correspondiente al 0%, Se evidencia que el maestro facilita la comodidad y preferencia, de los estudiantes para la realización de las tareas.

Gráfico 5.



Obtenido de la plataforma Google Forms.
Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia.

Análisis e Interpretación de Resultados

En la pregunta N° 2 de la encuesta dirigida a las 2 docentes de primer grado: 1 respondió el ítem Casi

Siempre, para un 50%; 1 respondió, respondió el ítem Pocas veces, para un 50%. Por lo que resulta insuficiente la retroalimentación de los conocimientos, cuya práctica debe ser permanente.

Gráfico 6.



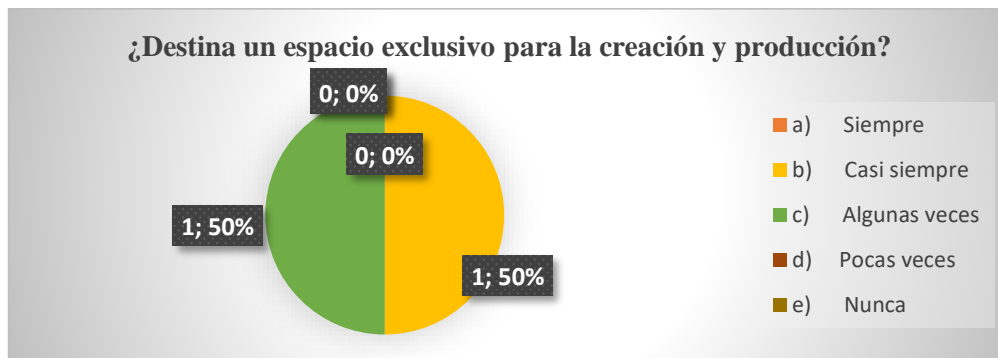
Obtenido de la plataforma Google Forms.
Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia.

Análisis e Interpretación de Resultados

En la pregunta N° 5 de la encuesta dirigida a las 2 docentes de primer grado: 1 respondió el ítem Casi

siempre que representa el 50%; 1 respondió, respondió el ítem Algunas veces, para un 50%. Lo que evidencia dificultad en el trabajo con la imaginación de los niños.

Gráfico 7.



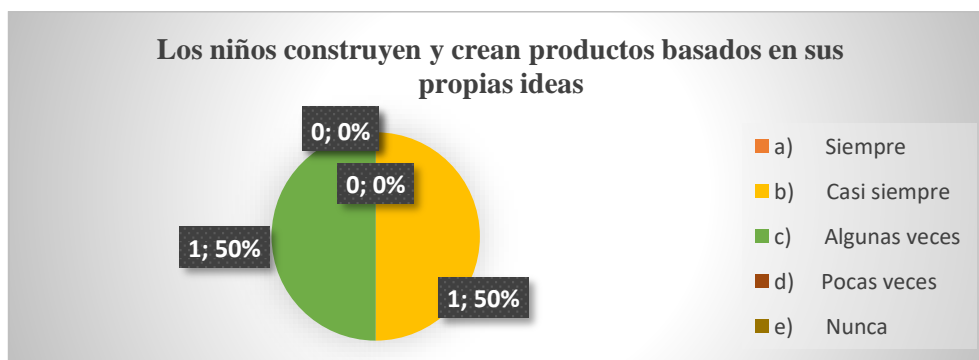
Obtenido de la plataforma Google Forms.
Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia.

Análisis e interpretación de resultados

En la pregunta N° 8, de la encuesta dirigida a las 2 docentes de primer grado: no hubo respuesta en el ítem Siempre, que se representa con el 0%; 1 respondió en el ítem Casi siempre, equivalente al 50%; 1 respondió Algunas veces,

equivalente al 50%; no hubo respuesta en el ítem Pocas veces, lo que se representa con el 0% y no hubo respuesta al ítem Nunca, equivalente al 0%, por lo que se considera insuficiente el tiempo y espacio que los docentes dedican a la creación y producción por parte de los niños.

Gráfico 7.



Obtenido de la plataforma Google Forms.
Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia.

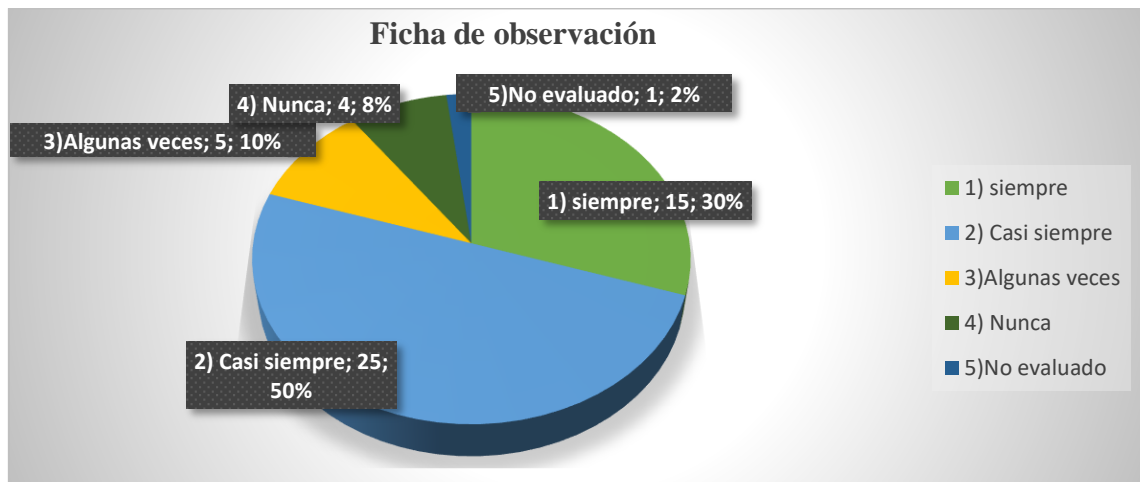
Análisis e Interpretación de Resultados

En la pregunta N° 9 de la encuesta dirigida a las 2 docentes de primer grado: no hubo respuesta para el ítem Siempre, correspondiente al 0%; 1 respondió en el ítem Casi siempre, equivalente al 50%; 1

respondió Algunas veces, equivalente al 50%; ninguno respondió Pocas veces, equivalente al 0% y no hubo respuesta al ítem Nunca, lo que representa el 0%. No se dedica el tiempo requerido para que los niños creen productos basados en ideas propias.

Se aplicó el método de observación y como resultado del mismo se obtuvo una valiosa información, que se resume en el gráfico y la tabla siguientes:

Gráfico 8.



Obtenido de la plataforma Google Forms.
Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia.

Tabla 1.

LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS ALUMNOS DE PREPARATORIA			
ITEMS Y ESCALAS A EVALUAR	INDICADORES	ALUMNOS	PORCENTAJE
SIEMPRE	Apego a las actividades lúdicas	15	30%
CASI SIEMPRE	Niños dependientes de las consignas y órdenes	25	50%
ALGUNAS VECES	Falta de fluidez en las ideas	5	10%
NUNCA	Falta de autonomía en los trabajos que realizan	4	8%
NO EVALUADO	Niños solidarios con sus compañeros en el trabajo que realizan	1	2%

Tabla de elaboración propia.
Fuente: Tomada de los datos de la Lista de cotejo.



Análisis de la ficha de observación:

En esta actividad aplicada a los 50 alumnos, como parte de la estrategia para medir la creatividad en los alumnos de preparatoria, 15 se ubican en el indicador 1, con un 30%; 25, en el indicador 2, con un porcentaje de 50%; 5 se ubican en el indicador 3, con un 10%; 4 se ubican en Nunca, con un porcentaje de 8% y 1 en el ítem 5, con 2%.

En este caso se puede constatar que se ha obtenido un porcentaje de 50% de niños dependientes de las consignas y órdenes lo que confirma un bajo nivel de desarrollo de la creatividad, aunque es posible fortalecer este aspecto.

Evaluación de resultados

De acuerdo con los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de verificación, se pudo constatar, que se debe continuar fomentando el desarrollo de la creatividad en los alumnos desde la casa y desde el trabajo de los docentes, pues se refleja la insuficiente expresión de la producción creativa, lo que conlleva a dificultades en el proceso de aprendizaje. Por lo anterior es

conveniente la ejecución de actividades que fortalezcan la creatividad, para lo cual se propone la siguiente estrategia.

Estrategia lúdico-pedagógica para el desarrollo de la creatividad

Etapas de la estrategia:

La educación y las estrategias didácticas

El esquema de estrategias didácticas bajo el enfoque de competencias resulta ser una herramienta de apoyo a la labor docente. En la actualidad, la flexibilidad en el desarrollo de competencias y adaptación a la tecnología es una prioridad (Rodríguez, 2007) (Picón, 2019).

Etapa 1. Diagnóstico. Entre las actividades realizadas en el diagnóstico se encuentran:

- Selección de objetivo.
- Recopilación de la información previa.
- Concretar la información a utilizar en la estrategia.

Etapa 2. Ejecución de la propuesta. En esta etapa las actividades se desarrollan con las



diferentes actividades de carácter lúdico, propuestas a los estudiantes para desarrollar su creatividad, enmarcándose en el proceso de diagnóstico que permita determinar si su ejecución es viable y beneficiosa para los niños de este nivel. Estas actividades deben incluir juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc. Estas herramientas son las más utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula.

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier

ambiente (Gómez, Molano, & Calderón, 2015).

Etapa 3. Evaluación. En esta etapa se desarrolla la evaluación de actividades de carácter lúdico, propuestas a los estudiantes para mejorar su creatividad. Además, se reconoce que la actividad lúdica como estrategia, fortalece el aprendizaje de los niños y que esta permite a su vez, establecer un análisis y conocimiento profundo de la manera positiva como interfiere la lúdica en el aprendizaje de cada alumno.

El objetivo del informe final es que se conozca el proceso en el cual se encuentran los niños y se sigan las orientaciones y sugerencias que los profesionales entreguen a la familia o adultos responsables; de esta manera se apoya al proceso que realiza el centro educativo y viceversa, en favor de los niños sin caer en la presión por “apurar” el desarrollo y el aprendizaje de estos, favoreciendo de esta manera su bienestar y la autoestima de la familia en general (EDUCACION, 2014)



1.- Estrategia lúdico-pedagógica

La estrategia para el desarrollo de la creatividad en los alumnos de preparatoria de la Unidad educativa fiscal “Eleodoro González Cañarte”, se direccionó a los 7 ámbitos de aprendizaje, que componen el desarrollo de las destrezas de los niños de esta edad, para diferentes actividades que abarquen los mismos.

- Leer y contar cuentos: Los cuentos divierten y entretienen a los niños, pero además potencian su capacidad creativa y su imaginación. Puede jugar con ellos a inventar finales de las historias o a crear nuevas. Comprensión y expresión oral y escrita.
- Juegos en grupo: Un buen ejercicio es crear una historia en grupo. Una persona empieza a contar una historia, y los demás la siguen, añadiendo su aportación sobre la marcha y construyendo esta de forma original. Este juego potencia la imaginación, creatividad y socialización de los niños. Comprensión y expresión artística.
- Respuestas creativas: Permite que las respuestas sean lo más desopilantes posibles. No existen límites para la imaginación de los niños. Por esta razón estos ejercicios ayudarán a recordar cuán creativos ellos son. Relaciones Lógico-Matemáticas. Se les pide a los niños que respondan las siguientes preguntas: ¿Cuánto tiempo cuesta dar la vuelta al mundo?
 - ¿Con qué materiales se puede construir un avión?
 - ¿Cómo llegarías a la escuela si las calles fuesen de agua (estilo Venecia)?
 - ¿Cuántas formas de huir de un lugar encuentras?
- Jugar a buscar soluciones de un posible problema que se presentó en clases. Crear nuevos caminos y nuevas alternativas. Identidad y autonomía
- El color como potenciador de la creatividad: En este ejercicio debemos disponer de diferentes colores (acuarelas, temperas, lápices, etc.) y varios dibujos con un solo motivo. Luego les presentaremos los lápices o témperas a los niños y les pediremos que utilicen los colores que ellos prefieran. Al finalizar, se le debe pedir al niño



que cada uno de ellos “le otorgue un sentimiento a cada color”. Por ejemplo, el blanco puede ser la pureza, el negro lo triste, el verde lo alegre, etc. Hay que permitir que los niños asignen los sentimientos que ellos prefieran a cada color. Una vez hecho esto, los niños podrán tener una interpretación de cada color. Luego se les da otro dibujo en blanco y se les pide que “expresen con los colores que vayan a utilizar sus propios sentimientos teniendo en cuenta los sentimientos o sensaciones que le han asignado a cada color en el primer dibujo”.
Convivencia.

- Realizar la actividad lúdica “Yo soy el planeta”. Los niños expresan su manera de sentirse al ser el planeta. Mencionan lo negativo y positivo de ser mundo, y también mencionan de qué manera les gustaría que le cuidaran. Relaciones con el mundo natural y cultural.
- El juego del pañuelo: Es un juego que algunos hemos jugado. Hacemos dos equipos y la maestra sujeta en medio de los dos grupos un pañuelo. En vez de asignarle un número a

cada niño, le asignaremos una parte del cuerpo, por ejemplo, pierna, brazo, codo y así con ambos equipos. Solo queda decir en voz alta la parte del cuerpo y que los dos contrincantes corran a agarrar el pañuelo para ser el más rápido y llevárselo a su campo. Podemos nombrar en vez de parte del cuerpo con frutas. Expresión corporal y motricidad.

4. Conclusiones

1. Se sistematizaron los referentes teóricos de la investigación, con los cuales se pudo constatar que el diagnóstico constituye una necesidad en las instituciones escolares. Permitted, además, sustentar, enriquecer y profundizar en los antecedentes sobre el desarrollo de la creatividad de los alumnos del subnivel preparatoria, y las estrategias para generar nuevas ideas en su proceso de enseñanza aprendizaje.

2. Se partió de los resultados de un diagnóstico para evaluar el nivel de creatividad de los estudiantes del subnivel preparatorio, como parte de la experiencia investigativa de la



autora el cual aporta elementos valiosos del estado de este objeto. Sin embargo, se identificaron fisuras o brechas que no permiten tipificar adecuadamente los principales problemas de aprendizaje y educativos en torno a la creatividad que afectan el aprendizaje de los mismos.

3. Como vía de solución a las dificultades detectadas en el diagnóstico inicial se elabora una estrategia lúdica- pedagógica, como herramienta para fortalecer el desarrollo de la creatividad de los alumnos. Asimismo, la estrategia contiene un sistema de preparación o superación científico-metodológica con acciones a corto, mediano y largo plazos, y un grupo de sugerencias didáctico-metodológicas que guían el quehacer del docente para su implementación práctica.

4. La evaluación de la estrategia lúdico-pedagógica aplicada, sirvió de base para observar las dificultades que se presentan cuando los alumnos deben realizar sus actividades y estas carecen de originalidad y creatividad.

Bibliografía

- Angulo Tenesaca, P., & Ávila Hernández, L. (2010). Universidad de Cuenca Facultad de Psicología. Obtenido de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2315/1/tps616.pdf>
- Bordon. (2013). Revista de Pedagogía.
- Cooper. (2001). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. Obtenido de [https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm#:~:text=Cooper%20\(2001\)%20refiere%20que%20las,lograrlo%2C%20as%20AD%20como%20los%20objetivos](https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm#:~:text=Cooper%20(2001)%20refiere%20que%20las,lograrlo%2C%20as%20AD%20como%20los%20objetivos).
- EDUCACIÓN, M. D. (2014). CURRÍCULO DE EDUCACIÓN 2014. En Momentos de la evaluación (pág. 58). QUITO.
- Gómez, T., Molano, O., & Calderón, S. (2015). LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NIÑO JESÚS DE PRAGA. Obtenido de <https://www.google.com/url?s=a=t&rct=j&q=&esrc=s&source>



- =web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjUnoeqjZn4AhVXoHIEHdGoDLgQFnoECAQQAQ&url=http%3A%2F%2Frepository.ut.edu.co%2Fbitstream%2F001%2F1657%2F1%2FAPROBADO%2520TATIANA%2520G%25C3%2593MEZ%2520RODR%25C3%258DGU
- Huerta. (2009). <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>. Obtenido de La actividad lúdica como estrategia.
- Joachin, C. V. (2017). UNAM. Obtenido de https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html
- Lanza, D. (s.f.). Estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad en educación primaria.
- Markus. (2015). El blog de Kinuma. Obtenido de Friedrich Fröbel y su compromiso con la educación infantil: <https://kinuma.com/blog-mas-personal/friedrich-frobel-y-su-compromiso-con-la-educacion-infantil/>
- Picón, A. M. (2019). Estrategia didáctica aplicada al uso de los sistemas de información documental. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/14478/1/2019_Perez_estrategia_didactica_SIB.pdf
- RIOS, M. (s.f.). El juego en el desarrollo infantil. Obtenido de El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwju1MLn6a7yAhWtRjABHeHqBWsQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.mheducation.es%2Fbcv%2Fguide%2Fcapitulo%2F8448171519.pdf&usg=AOvVaw0EXdmBelgm-W52I1yzjy8K>
- Sternberg. (2015). Revista europea de educación y psicología. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjr0J_B6K7yAhVBRTABHc09CyAQFnoECAUQAQ&url=http%3A%2F%2Fwww.revistadepsicologiayeducacion.es%2F&usg=AOvVaw0d1c1vQcpBmzYrY4WM_0Lh