UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO:

LUDOTECA MÓVIL EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL. MANUAL DE LUDOTECA MOVIL

CÓDIGO: LP1-19-038

AUTORES: BRIONES SALTOS MARÍA ELENA
FLORES FAJARDO RONALD JAVIER

TUTORA: DRA. GUALANCAÑAY TOMALA NORKA PATRICIA MSC.

Guayaquil, febrero de 2018

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, Msc.
DECANA

Lcdo. Wilson Romero Dávila, Msc.
VICE-DECANO

Lcda. Sofía Jácome Encalada, Msc.
DIRECTORA DE LA CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA

Guayaquil, febrero de 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Habiendo sido nombrado **Dra. Norka Patricia Gualancañay Tomalá MSC.**, tutor del trabajo de titulación LUDOTECA **MÓVIL EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL. MANUAL DE LUDOTECA MOVIL** certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **María Elena Briones Saltos,** con C.C. No. 0912955432 y **Ronald Javier Flores Fajardo** con C.C. No. 0923752612, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Educación Primaria, en la Carrera de Educación Primaria Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

Dra. Norka Patricia Gualancañay Tomalá MSC.
DOCENTE TUTOR
C.C. No. 0915623805

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA

Guayaquil, febrero de 2018

Sra. MSc.
SILVIA MOY-SANG CASTRO. Arq.
DECANA DE FACULTAD DE FILOSOFÍA. LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad. -

De mis consideraciones:
Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **LUDOTECA MÓVIL EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL. MANUAL DE LUDOTECA MOVIL** de los estudiantes **María Elena Briones Saltos y Ronald Javier Flores Fajardo**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimento de los siguientes aspectos:
Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 13 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que los estudiantes **María Elena Briones Saltos** y **Ronald Javier Flores Fajardo** están apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

Dra. Norka Patricia Gualancañay Tomalá MSC
DOCENTE TUTOR
C.C. No. 0915623805

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA

LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS

Nosotros, **María Elena Briones Saltos** con C.C. No. 0912955432 y **Ronald Javier Flores Fajardo** con C.C. No. 0923752612, certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **"LUDOTECA MÓVIL EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL. MANUAL DE LUDOTECA MÓVIL"** son de mi absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

María Elena Briones Saltos
C.C. No. 0912955432

Ronald Javier Flores Fajardo
C.C. 0923752612

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios que es mi fortaleza y guía en cada momento de mi vida; a mis hijas mi razón de ser y la fuente de motivación e inspiración para superarme cada día, por estar a mi lado apoyándome y que este sueño se haga realidad.

María Elena Briones Saltos.

Este trabajo de investigación va dedicado a Dios por permitir día a día mantener buena salud, una persona especial que siempre está pendiente, apoyándome en las situaciones difíciles para que siga avanzando y cumplir con las metas trazadas.

Ronald Javier Flores Fajardo

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios mi fortaleza y guía en cada momento de mi vida; a mis hijas por estar conmigo en cada paso que doy, y fortalecer mi corazón con sus palabras de ánimo, por haberme permitido hacer uso de ese tiempo que por derecho les correspondía.

María Elena Briones Saltos.

Agradezco a Dios como ser supremo en esta vida, por mantenerme con salud para cumplir y alcanzar logros y éxitos deseados, a la persona más importante en mi vida que siempre me motiva para que siga cumpliendo con los objetivos propuestos y no desmaye en el camino del triunfo alcanzado.

Ronald Javier Flores Fajardo

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO **Pág.**

Páginas preliminares

Portada …….. i
Directivos…… ii
Certificación del Tutor…….. iii
Oficio de Tutor …….. iv
Licencia…….. v
Dedicatoria……. vi
Agradecimiento…….. vii
Índice…… viii
Índice de cuadros…….. xi
Índice de Tablas……. xi
Índice de Gráficos…….. xii
Resumen…….. xiii
Abstract……. xiv
Introducción…….. xv

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema de investigación…….. 1
Formulación del problema……... 5
Sistematización…….. 5
Objetivos de la investigación……... 6
Objetivo general……. 6
Objetivos específicos…… 6
Justificación e importancia…….. 6
Delimitación del problema…… 8
Premisas de la investigación……... 8
Operacionalización de las variables…….. 9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Marco contextual……... 10
Marco conceptual…….. 12
Ludoteca móvil…….. 12
Características de las ludotecas……. 13
Clasificación de las ludotecas……. 14
Tipos de ludotecas…… 16
Objetivo de la ludoteca móvil…….. 16
Importancia de la ludoteca móvil en el campo educativo…….. 17
Función de la ludoteca……. 18
El juego……... 19
Características del juego……. 20
Etapas del juego…… 21
Clasificación del juego…….. 22
La lúdica…….. 24
La lúdica en la educación…… 25
Pensamiento…….. 26
Creatividad…….. 27
Pensamiento creativo…… 28
Habilidades que ayudan al pensamiento creativo…… 31
Los seis sombreros para pensar……. 36
Técnicas de sensibilización……. 38
Fundamentación epistemológica…… 38
Fundamentación pedagógica…….. 39
Fundamentación psicológica……... 41
Fundamentación sociológica……... 42
Marco legal……. 44

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Diseño de la investigación…….. 48
Modalidad de la investigación……. 49
Investigación bibliográfica…… 50
Investigación de campo…… 50
Tipos de investigación…….. 51
Métodos de investigación…… 53
Técnicas de investigación…… 56
Instrumentos de investigación……. 58
Población y muestra……. 61
Interpretación de resultados aplicados a representantes legales. 63
Entrevista aplicada al directivo…… 76
Análisis de la entrevista aplicada al directivo……... 78
Entrevista aplicada al DECE……... 79
Análisis de la entrevista aplicada al DECE……... 81
Entrevistas a Docentes…… 82
Análisis de las entrevistas aplicada a los docentes…… 96
Ficha de observación aplicada a los estudiantes…… 97
Análisis de las fichas de observación aplicada a los estudiantes. 98
Conclusiones……. 99
Recomendaciones……. 99

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Manual de ludoteca móvil…… 100
Objetivos de la propuesta…… 101
Objetivo General…… 101
Objetivos específicos…… 101
Aspectos teóricos de la propuesta……. 102
Uso de la Ludoteca Móvil……. 102
Manual de Ludoteca Móvil……. 103

Importancia del manual…….. 104
Estructura del manual……... 105
Instrucciones para el uso del manual…….. 106
Conclusiones…… 106
Aspecto pedagógico……... 107
Aspecto psicológico…… 107
Aspecto sociológico…… 108
Aspecto legal…… 109
Factibilidad de su aplicación……. 110
Descripción de la propuesta……. 111
Manual de ludoteca móvil...…….. 113
Bibliografía…….. 152
Referencias bibliográficas……. 155
Anexos 158

ÍNDICE DE CUADROS

CONTENIDO **Pág.**

Cuadro No. 1 Operacionalización de las variables.....9
Cuadro No. 2 Población 62

ÍNDICE DE TABLAS

Encuesta a los Representantes legales

Tabla N° 1 Áreas especializadas en juegos.....63
Tabla N° 2 Actividades ludicas dentro de las áreas 64
Tabla N° 3 El juego y el desarrollo de destrezas 65
Tabla N° 4 Desarrollo del pensamiento creativo.....66
Tabla N° 5 El juego y las relaciones interpersonales 67
Tabla N° 6 El juego y el rendimiento escolar 68
Tabla N° 7 El desarrollo del pensamiento creativo 69
Tabla N° 8 Estrategias basadas en el juego 70
Tabla N° 9 El juego como mecanismo de enseñanza.....71

Tabla N° 10 Creación de espacios de juego.....72

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Proceso creativo de Bono.....35
Gráfico N° 2 Áreas especializadas en juegos 63
Gráfico N° 3 Actividades lúdicas dentro de las áreas.....64
Gráfico N° 4 El juego y el desarrollo de destrezas 65
Gráfico N° 5 Desarrollo del pensamiento creativo.....66
Gráfico N° 6 El juego y las relaciones interpresonales.....67
Gráfico N° 7 El juego y el rendamiento escolar.....68
Gráfico N° 8 El desarrollo del pensamiento creativo 69
Gráfico N° 9 Estrategias basadas en el juego.....70
Gráfico N° 10 El juego como mecanismo de enseñanza 71
Gráfico N° 11 Creación de espacios de juego.....72

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO
Ludoteca Móvil en el pensamiento creativo del subnivel elemental.
Manual de ludoteca móvil

Autores: Briones Saltos María Elena
Flores Fajardo Ronald Javier
Tutora: Dra. Norka Gualancañay Tomalá MSc.
Guayaquil, febrero del 2018

RESUMEN

El propósito de este proyecto es desarrollar y destacar la importancia de la lúdica en la didáctica del subnivel elemental. Dejando de lado una educación tradicional y monótona para convertirla en una formación más innovadora encaminada al desarrollo del pensamiento creativo. El trabajo realizado da a conocer los aspectos cognitivos, motrices, socio afectivos desarrollados por medio de la lúdica, permitiendo elaborar un manual para la implementación de una ludoteca móvil. Concientizar a los docentes en su labor educativa y la aplicación de técnicas y estrategias utilizando métodos y espacios lúdicos en la enseñanza aprendizaje, como parte principal del desarrollo creativo, la investigación contiene información relevante, sobre el avance integral de los estudiantes del subnivel elemental. Además, crear interés en la comunidad educativa sobre los espacios de recreación, donde los estudiantes puedan divertiste, a través del juego se promueva el desarrollo del aspecto intelectual, emocional, físico, afectivo, social y creativo.

Ludoteca móvil **Desarrollo** **Pensamiento Creativo**

UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER MARKETING AND ADVERTISING
TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED

Mobile playroom in the creative thinking of the elementary sub-level. Mobile library manual

Author(s): Briones Saltos María Elena
Flores Fajardo Ronald Javier
Advisor: Dra. Norka Gualancañay Tomalá. MSc.
Guayaquil, February 2018

ABSTRACT

The purpose of this project is to unpack and develop the importance of the playful in the didactic of the elementary sub-level. Leaving aside a traditional and monotonous education to turn it into a more innovative training aimed at the development of creative thinking. The work carried out reveals the cognitive, motor, socio-affective aspects developed through play, allowing the development of a manual for the implementation of a mobile library. Sensitize teachers in their educational work and the application of techniques and strategies using methods and recreational areas in teaching and learning, as the main part of the creative development, research contains relevant information on the overall progress of sublevel elementary students. In addition, create interest in the educational community about recreational spaces, where students can have fun, through the game will promote the development of intellectual, emotional, physical, emotional, social and creative.

Mobile playroom **Development** **Creative Thinking**

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere a la ludoteca móvil que se puede definir como un espacio de expresión libre y creativa, que facilita grandes beneficios en el pensamiento creativo del subnivel elemental. La implementación de ellas es de gran importancia para superar la educación y pedagogía tradicional a través del uso de materiales apropiados, donde las emociones juegan un papel sumamente trascendente en el desarrollo psicomotriz de los y las estudiantes permitiendo el desarrollo de todo su pensamiento.

El escaso desarrollo del pensamiento creativo es notorio en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Pablo Sandiford Amador” donde los estudiantes del subnivel elemental presentan dificultad para realizar diversas actividades donde la creatividad y pensamiento lógico son escasos en la institución educativa, además los docentes necesitaron la estimulación para crear actividades motivadoras y lúdicas para reducir la problemática encontrada.

El enfoque de este trabajo investigativo permite la implementación de espacios lúdicos y creativos, con la necesidad de ayudar a desarrollar el pensamiento y la creatividad utilizando diversos juegos con el objetivo de animar a los estudiantes a ver el mundo del aprendizaje a través de la lúdica creativa.

Capítulo I: En este parte del trabajo investigativo se detalla el planteamiento del Problema, formulación y sistematización del mismo, objetivos de la investigación, justificación, delimitación, premisas de investigación y su operacionalización de variables.

Capítulo II: En el cual se incorporan los antecedentes de la investigación, realizando un análisis del tema escogiendo como referencias trabajos investigativos locales, nacionales e internacionales, Marco Teórico abarca

el desarrollo de las variables con sus respectivas citas, marco contextual, marco conceptual, marco legal, entre otros.

Capítulo III: El cual debe abarcar los aspectos metodológicos empleados en el desarrollo del trabajo de titulación detallando la población y muestra para la solución del problema encontrado, análisis y resultados de las encuestas, entrevistas y observaciones realizada a la muestra seleccionada.

Capítulo IV: Comprende el desarrollo de la Propuesta de la investigación. Indicando el justificativo de la solución del problema, objetivos, aspectos, factibilidad, descripción de la propuesta, Conclusiones. Recomendaciones, Referencias Bibliográficas. Anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema de Investigación

Es importante la revisión del aprendizaje a través del juego en los estudiantes de las instituciones educativas del Ecuador, el papel que juega esta actividad en la adquisición de habilidades en el pensamiento lógico-creativo, en virtud de que el tiempo de hacer conciencia de la monotonía está infiriendo en el aprendizaje de los estudiantes sobre todo en el área de matemáticas.

El Ministerio de Educación para incrementar la educación y potenciar la generación de habilidades crea el programa Educa, el cual permite que los estudiantes logren un desarrollo humano integral a través de las actividades lúdicas, pero es necesario que se faciliten herramientas necesarias y conocimiento de ludoteca móvil, ya que para ciertos docentes no son temas conocidos.

Si bien es cierto los organismos distritales no se preocupan por crear espacios lúdicos que permitan al educando se motive por medio de juego a desarrollar habilidades como nuevas herramientas de estudio y reproducción de experiencias que promuevan un óptimo aprendizaje, puesto que los docentes no inculcan el descubrimiento de la creatividad utilizando actividades necesarias que incentiven al estudiante a descubrir nuevas formas de aprendizajes basados en juegos creativos.

De manera que los programas implementados por las autoridades educativas nacionales que permitan el desarrollo del pensamiento creativo con juegos lúdicos apropiados esto implican la construcción en el conocimiento, para darle sentido creativo basado en experiencia que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje los cuales se dan

adecuando espacios para implementar una biblioteca de juegos matemáticos que ayudaran como herramienta didáctica a tener estudiantes, creativos, analíticos, reflexivos y libres para tomar decisiones.

Hace referencia a los aspectos teóricos en que se basa, apoyan o describen el trabajo investigativo que se refiere a como los educandos con deficiencias tienen menos probabilidades aprender por la aplicación enseñanza tradicionalista, donde ciertos autores apoyan las teorías sobre la falta de creatividad y desarrollo del pensamiento en general.

Autoridades, docentes y representantes legales deben ser consciente de algunas de las consecuencias que presenta la falta de la creatividad en el desarrollo del pensamiento creativo, de no ser solucionada traerá como efecto, estudiantes desmotivados sin interés de avanzar en el aprendizaje.

Los juegos lúdicos permiten establecer a la educación una herramienta importante que implementando la ludoteca móvil facilita el desarrollo del pensamiento lógico - creativo en el área de la didáctica de los estudiantes del subnivel elemental.

Sin embargo, para que estos programas se logren implementar se requiere de herramientas necesarias que permitan lograr la meta propuesta, y la más indicada es la creación de una biblioteca lúdica móvil que beneficie al desarrollo creativo del pensamiento, en donde la comunidad educativa presta colaboración para ejecutar el trabajo investigativo haciendo énfasis que la ludoteca es una excelente alternativa para promover de manera efectiva el aprendizaje significativo en los estudiantes, los cuales permitirá ser creativos y sobre todo divertirse obteniendo nuevos conocimientos a través del juego.

La institución educativa en donde se va a ejecutar el proyecto de investigación, Escuela de Educación Básica Fiscal “Pablo Sandiford

Amador” con código AMIE 09H03708 del circuito 09D024C1_C2, distrito 09D024, ubicada en la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Durán, Provincia del Guayas. Esta escuela en sus inicios llevaba el nombre de Pedro Menéndez Navarro.

El 1 de enero de 1985 pasa de escuela Municipal N.- 363 a Escuela Fiscal N.- 19, mediante Resolución Ministerial. - 941 el 8 de agosto de 1984. El 15 de mayo de 1988, siendo ya plantel fiscal, acepto la propuesta del Instituto Normal “Dr. Leónidas García”, de la ciudad de Guayaquil, para ser parte de su escuela de práctica Docente, iniciando con 18 alumnos maestros en el año lectivo 1988 – 1989.

El 2 de marzo de 2012 se implementa la básica superior apresurándose el octavo año y mediante Resolución N. 00004 el 4 de abril del 2013 cambio del nombre de la institución de Pedro Menéndez Navarro a escuela de Educación Básica “Pablo Sandiford Amador”.

Está ubicada en un lugar muy vulnerable en repetidas ocasiones ha sido víctima de múltiples robos, en un gran porcentaje sus alumnos son de hogares disfuncionales, la Institución comparte terreno con el Centro de Salud N.- 5, quienes prestan atención inmediata en cuanto el caso lo amerite. Es de fácil acceso, y cuenta con el aprecio de la Comunidad. Actualmente hay 1030 estudiantes matriculados.

En cuanto al aspecto social la institución educativa está situada en una zona de vulnerabilidad donde los padres de familia son personas con problemas diferentes, es motivo primordial demostrar poco interés por el aprendizaje de sus estudiantes manteniendo una barrera que dificulta la libertad de expresarse.

La carencia de los espacios lúdicos ha sido un factor negativo para los estudiantes ya que afecta mucho al desarrollo de la creatividad es por eso que el problema se detecta por presentar características de una enseñanza tradicional dando prioridad a lo memorista, existe una educación mecánica y bancaria que dificulta el desarrollo del pensamiento creativo donde detalla causas y consecuencias por la forma inadecuada y falta de utilización de herramientas didácticas que fortalezcan el aprendizaje de los educandos.

Por este se quiere dar a conocer el aporte que brindan la ludoteca móvil en el pensamiento creativo como principal protagonista del aprendizaje el juego, para ello ofrece el desarrollo cognitivo, psicosocial y emocional del estudiante. La escasez de conocimiento de ludoteca móvil hace que docentes sigan manteniendo una enseñanza tradicional donde el estudiante solo memoriza los contenidos de aprendizaje.

Poca información sobre los juegos lúdicos, por este motivo hay desinterés en desarrollar el pensamiento creativo, donde el docente no usa en sus horas pedagógicas juegos apropiados que motiven al desarrollo de la creatividad y descubrimiento de nuevas potencialidades en el estudiante.

Escaso tiempo del docente para capacitarse sobre los juegos creativos por tal razón las clases en el aula son rutinarias y aburridas, donde la propuesta educativa no cumple con los lineamientos establecidos donde las estrategias lúdicas innovadoras no cumplen su objetivo para alcanzar un aprendizaje de calidad y calidez.

La carencia de herramientas necesarias para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes, el cual con la creación de ludoteca móvil permitirá que los estudiantes puedan acceder a una enseñanza significativa como parte de esta problemática el padre de familia desconoce del beneficio que brinda la educación mediante los juegos lúdicos creativos.

1.2. Formulación del Problema

¿De qué manera incide la ludoteca móvil en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del subnivel básica elemental de la Escuela de Educación Básica “Pablo Sandiford Amador”, Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Durán, durante el periodo lectivo 2017 – 2018?

1.3. Sistematización

Se llevará a cabo en el periodo lectivo 2017 – 2018 en la Escuela de Educación básica Fiscal “Pablo Sandiford” que estará direccionado a los estudiantes del subnivel elemental.

El trabajo de investigación se redacta de forma sencilla que sea entendible para la comunidad educativa que tenga acceso a la lectura de esta investigación con ideas claras y precisas que evidencian los objetivos de la misma.

Aporta con la finalidad que la ludoteca móvil desarrolla de forma lógica - creativa el pensamiento, la misma que hace falta la implementación para facilitar la enseñanza aprendizaje en los estudiantes, por tanto, se hace necesario el desarrollo de este estudio.

Ya que se verán beneficiados los estudiantes en donde se ha detectado el problema a investigar, además porque toda la comunidad educativa especialmente los padres de familia ven fructífero el trabajo investigativo expuesto.

El proyecto investigativo es único porque revisando las diferentes fuentes no hay otro similar, además es importante para el desarrollo del pensamiento creativo a través del juego.

1.4. Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Determinar la importancia de la ludoteca móvil en el desarrollo del pensamiento creativo mediante un estudio de campo, bibliográfico y estadístico para diseñar un manual de Ludoteca Móvil.

Objetivos Específicos

1. Identificar la importancia de la ludoteca móvil a través de la aplicación de instrumentos de investigación dirigidos a la comunidad educativa.

2. Analizar el proceso de estimulación del pensamiento creativo para conformar los espacios de juegos que estimulen el proceso cognitivo mediante una ficha de observación a los estudiantes.

3. Promover el diseño de un manual de ludoteca móvil que potencialice las habilidades creativas a través de espacios lúdicos.

1.5. Justificación e Importancia

La propuesta del diseño de una ludoteca móvil es un aporte en el ámbito social y cultural, dado que la educación está en constante evolución y sus exigencias cada vez son más altas, por esta razón el objetivo principal será de gran ayuda para desarrollar el pensamiento crítico.

El diseño del trabajo de investigación juega un papel muy importante ya que no solo se trata de crear un área de juegos, sino también un espacio en el cual los estudiantes sientan tranquilidad con el avance del proceso de enseñanza aprendizaje mediante el trabajo lúdico de tal manera que tanto el educando como los padres de familia estén contentos y satisfechos con las actividades desarrolladas.

La ludoteca favorece el desarrollo integral, propicio la convivencia, promueve el respeto, el orden y la limpieza, se fomenta la imaginación y la creatividad, ofrece un ambiente sano y seguro. Por lo tanto, en este trabajo se realizarán encuestas, entrevistas y guías de observación para obtener una información verídica sobre la importancia de los espacios lúdicos dentro del avance pedagógico.

Se sabe que es necesario este espacio para promover el aprendizaje significativo mediante el juego, participación, recreación y cooperación, favoreciendo de esta manera el respeto a la individualidad y la sociabilidad, la lúdica estimula el aprendizaje de distintos valores, así como también crea el desenvolvimiento global del estudiante, enriquece las relaciones familiares, sobre todo desarrolla las capacidades cognitivas y creativas, pero para ello se requiere del compromiso de los padres.

Este proyecto presenta la relevancia de educación más activa para mejorar el rendimiento escolar, donde los estudiantes desarrollarán varias capacidades: disposición física - mental para interactuar, poder pensar, analizar, opinar, reflexionar, demostrando de esta manera su calidad de aprendizaje, permitiendo el desarrollo de habilidades y destrezas analíticas, numéricas, que es lo que complementa un verdadero aprendizaje significativo en el proceso escolar.

1.6. Delimitación del Problema

Campo: Educación
Área: Didáctica - Educación
Aspectos: Lúdica, creatividad, aspecto pedagógico
Título: Ludoteca móvil en el pensamiento creativo del subnivel elemental
Propuesta: Manual de ludoteca móvil
Contexto: Escuela de Educación Básica Fiscal "Pablo Sandiford Amador" ubicada en la parroquia Eloy Alfaro, Cantón Durán.

1.7. Premisas de la investigación

- La ludoteca móvil desarrolla el pensamiento creativo.
- La ludoteca móvil potencia las habilidades del estudiante.
- El pensamiento creativo permite formar estudiantes con opinión propia y autónoma.

1.8. Operacionalización de las Variables

Cuadro No. 1

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN OPERACIONAL	INDICADORES
1. Ludoteca Móvil	Es un recurso social, cultural y educativo para que los niños y niñas creen su espacio de entretenimiento a partir de una serie de actividades que permiten una evolución en el conocimiento. (Casiello, 2013)	Ludoteca Juegos Lúdica	• Características • Clasificación de la ludoteca • Tipos • Objetivos • Importancia • Función ✓ Características ✓ Clasificación del juego ✓ Concepto ✓ La lúdica en la educación ➢ Importancia de la lúdica
2. Pensamiento Creativo	Es la capacidad dejar que su mente cree pensamientos que resulten diferentes e inusuales. (Rodriguez, 2018)	Pensamiento creativo Habilidades Los seis sombreros para pensar	✓ Pensamiento ✓ Creatividad ✓ Como adoptar un pensamiento creativo ✓ Habilidades del pensamiento creativo ✓ Técnicas del pensamiento creativo ✓ Sobrero Blanco, rojo, negro, amarillo, verde, azul ✓ Técnicas de sensibilización

Fuente: Investigación
Elaborado por: María Elena Briones Saltos y Ronald Javier Flores Fajardo

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Marco Contextual

Para el desarrollo del presente tema de investigación se analizó y revisó diferentes fuentes de consulta verificando si existe proyectos relacionados a las variables propuestas es así que revisando el repositorio se encontró un trabajo de investigación que guarda relación con el tema a investigar “Influencia de las Inteligencias Múltiples en el desarrollo del Pensamiento creativo”, desarrollado por los autoras Orejuela Suarez Carmen Rosa y Vásquez Rodríguez Daysi Anabel en el año 2016, de la Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación en la Carrera de Educación Básica.

En el cual manifiesta que la carencia de la creatividad afecta el desarrollo del pensamiento creativo en las inteligencias múltiples para lo cual propusieron el Diseño de la Guía Didáctica para potenciar las inteligencias múltiples direccionadas a estudiantes, docentes y representantes legales con el fin de mejorar el desempeño académico.

De igual manera se encontró una tesis con el tema “Influencia de las actividades lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo” elaborada por Peláez Minchala Diana Azucena y Tamay Lucero Julia Ermencia en el año 2017, en la carrera de Educación Primaria, con la finalidad de diagnosticar la manera de cómo se desarrolla las actividades lúdicas para el logro del aprendizaje significativo, para ello diseñaron una guía lúdica con actividades para mejorar el aprendizaje significativo que ayudaran a mejorar la creatividad en los estudiantes.

Además, en otras fuentes a nivel nacional se encontró un proyecto de titulación con el tema “Estrategias para desarrollar el pensamiento creativo” diseñado por Verónica Elizabeth Guamba Verdejo y Fanny Margoth Tercero Calo en el año 2014, de la universidad Politécnica Salesiana de Quito de la carrera de Pedagogía, reconociendo que es importante el desarrollo del pensamiento creativo dentro de la educación valorando la originalidad como flexibilidad en la solución de problema aplicando una guía para desarrollo del pensamiento creativo tomando un papel fundamental en los niños y niñas para crear un nuevo lenguaje a través de la manipulación y experimentación de sus conocimientos.

De igual forma se encontró un trabajo de investigación con el tema “Desarrollo del Pensamiento Creativo y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje” elaborada por Rocío Altamira Manchay Moreno en el año 2016, de la Universidad de Loja, carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia con la finalidad de conocer y promover el nivel de desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes que permitirá lograr una educación de calidad que estimule la imaginación y creatividad, para lo cual desarrolló lineamientos alternativos para trabajar significativamente el campo intelectual para obtener resultados óptimos para el desarrollo de la creatividad.

Realizando las consultas sobre trabajos de investigación se encontró una tesis con el tema “Las ludotecas: orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil”, diseñada por Natalia Reyes Ruiz de Peralta en el año 2012 de la universidad de Granada, Facultad de ciencias de la Educación, Departamento de pedagogía, donde manifiesta que las ludotecas son espacios de juegos y material lúdicos que buscan una equidad social para la protección del juego como bien cultural e imprescindible en el desarrollo social, para ello implementaron red de

ludotecas en Cataluña, la que servirá para potenciar las habilidades del juego en los niños en edad escolar.

Para culminar con el antecedente de la investigación se consultó una tesis con el tema “La acción docente y el desarrollo del potencial creativo en niños y niñas de 4 y 5 años”, elaborada por Adriana Alejandra Borese en el año 2015 de la Universidad Abierta Interamericana de la Facultad de Investigación y Desarrollo educativos de la carrera Educación Inicial, destacando en que influye la acción docente en el desarrollo del potencial creativo que favorezcan el sentido y significado de las estrategias adecuadas para fomentar la calidad educativa, desarrollando una propuesta pedagógica que permita la investigación a docentes sobre la creatividad y su desarrollo reflejadas en las practicas pedagógicas propias de los estudiantes que logren comprender cuales son las conductas y actitudes que favorecen el desarrollo del pensamiento creativo.

2.2 Marco Conceptual

Ludoteca móvil

María de los Ángeles Casiello define a la Ludoteca Móvil como una serie de actividades y juegos distribuidos por zonas según su temática, en los cuales los niños juegan y experimentan.

Son espacios lúdicos, que ofrecen todo tipo de juguetes cuyo objetivo principal es ser un recurso social, cultural y educativo para que los niños y niñas creen su propio espacio de entretenimiento a partir de una serie de actividades que permiten una evolución en el conocimiento de las diferentes áreas y desarrollo de habilidades sociales formativas, motoras del conocimiento del entorno, de socialización, creatividad y estimulo de la imaginación recuperando la identidad de juegos populares creativos.

Casiello (2013) menciona que: “Son lugares en donde los niños pueden tomar prestados juguetes para incrementar aspiraciones lúdicas y sociales para favorecer las relaciones interpersonales y la imaginación de mundo real” (p.8).

En si las ludotecas son espacios lúdicos que permiten a los estudiantes desarrollar de manera integral de la personalidad a través del uso del juguete como herramienta del aprendizaje.

Las ludotecas son espacios recreativos que se utilizan para fomentar los aprendizajes de los estudiantes, de acuerdo a la edad y el año básico que se encuentren, además se las crea de acuerdo a la asignatura en la que se desarrolla. Permiten que los educandos adquieran conocimiento a través de materiales apropiado para el desarrollo de destrezas y habilidades utilizando las operaciones básicas del pensamiento.

Características de las ludotecas

La licenciada Casiello describe las características de la ludoteca por los siguientes aspectos:

- ✓ Las ludotecas móviles son centros independientes que están integradas por escuelas, bibliotecas, casas de culturas y otras instituciones socio culturales.

- ✓ Se desarrollan en un contexto abierto, sin presiones para que operen de forma autentica y no de dispositivos de adaptabilidad o resistencia.

- ✓ Educan a partir del juego como una actividad de ocio y diversión potenciada en actividades lúdicas que van ligadas a los aprendizajes en valores.

- ✓ Coordinan, e impulsan acciones educativas en la sociedad.
- ✓ Formar personas con opinión propia, autonomía y exige libertad e igualdad de pensamiento.

Bautista (2012) manifiesta que: “los niños de hoy, juegan, van creciendo, compartiendo y aprendiendo entre vivencias y referencias de expresión lúdica creativa, mañana serán adultos que también jugarán con sus hijos”. (p.3).

A través del juego los estudiantes desarrollan diferentes destrezas las cuales son vivenciadas a lo largo de su vida poniendo en práctica las experiencias adquiridas en él, de esta manera habrá hombres y mujeres capaces de orientar las actividades plasmadas en una ludoteca móvil.

Clasificación de las Ludotecas

María de los Ángeles Casiello clasifica a las ludotecas de la siguiente manera, de acuerdo al contexto donde funcionen las ludotecas pueden ser de diferentes tipos, la clasificación más aceptada se fundamenta en dos aspectos:

Su ubicación y el universo poblacional al cual se dirigen.

• Ludotecas escolares:

Las ludotecas escolares funcionan al interior de los recintos escolares según los horarios del mismo y participan los alumnos de la misma escuela, contribuye con el desarrollo de la comunidad escolar local.

• Ludotecas públicas:

Las ludotecas públicas funcionan en espacios de acceso libre para todos, como son las casas de la cultura, los museos, las bibliotecas, los centros recreativos o los círculos sociales estos brindan un servicio más especializado y tienen limitación en su horario.

• Ludotecas hospitalarias:

Las ludotecas hospitalarias son aquellas que están incorporadas a la práctica médica, por lo que se conocen como ludo terapias, son espacios habilitados para el juego libre al interior de los recintos hospitalarios con una intencionalidad educativa a la vez que médica.

• Ludotecas laboratorios:

Las ludotecas laboratorio son centros anexos a otras instituciones relacionadas con la actividad docente o lúdica por diferentes razones, se las emplea para la experimentación o la formación de especialistas, como universidades e institutos pedagógicos o empresas productoras de juguetes.

• Ludotecas móviles:

Las ludotecas móviles tienen la particularidad del desplazamiento, de llevar los servicios lúdicos hasta la comunidad. Son un espacio de encuentro, relación, participación y cooperación en el que adultos especializados, a través de juegos y juguetes instructivos, destinan sus acciones hacia una educación integral, activa y creativa, respetando la individualidad y favoreciendo la sociabilidad.

Albo (2015) define que:

> Las ludotecas son espacios de interacción social, en los que se propicia el fortalecimiento de la integralidad humana y específicamente, todo lo relacionado con el desarrollo de la libertad, de la capacidad de expresión creadora, de la conciencia humana, de las sensibilidades y de los procesos críticos y reflexivos en torno a lo social. (p.11)

De acuerdo a lo leído las ludotecas son espacios donde los estudiantes mezclan su parte de conocimiento para mantener una interacción con la

sociedad y que a través de los juguetes van descubriendo nuevas experiencias las cuales ayudan al desarrollo cognitivo, afectivo y social, haciendo que descubran la creatividad, el análisis, la reflexión y estado de ánimo que ayuda a fortalecer su personalidad dentro del ámbito socioeducativo.

Tipos de ludotecas

Pueden ser:

- Permanentes: ejercen sus actividades de manera continua y en el mismo lugar.
- Temporales: ejercen su actividad en espacios físicos varios y por uno o dos meses

Objetivo de la ludoteca móvil

Tiene como objetivo principal desarrollo de actividades lúdicas a partir del préstamo de juguetes y material de juego

También se debe considerar los siguientes aspectos:

- ✓ Favorecer el desarrollo personal.
- ✓ Trabajar los valores humanos básicos para la convivencia y el desarrollo individual y colectivo.
- ✓ Facilitar la socialización.
- ✓ Motivar a los niños a utilizar su tiempo libre desde una perspectiva lúdica y globalizadora.
- ✓ Desarrollar la comunicación y mejorar las relaciones interpersonales.
- ✓ Potenciar actitudes y habilidades saludables para el desarrollo humano.

Convención de los Derechos del niño (2012) define que: “El niño tendrá plena oportunidad para el juego y la recreación, la que debería ser dirigida

hacia los mismos propósitos que la educación; la sociedad y las autoridades públicas deben procurar promover el goce de este derecho" (p.3).

Según lo establecido en la convención de los derechos de los niños afirma que todos son participes del aprendizaje a través del juego, lo que ayuda al desarrollo cognitivo, motriz, social y emocional destacando aspectos importantes en su crecimiento e intercambiar ideas positivas sobre sus experiencias adquiridas.

Importancia de la ludoteca móvil en el campo educativo

Siendo un espacio organizado destinado al desarrollo integral de niño y niña donde se trabaja la psicomotricidad, el esparcimiento lúdico y el desarrollo integral de los participantes, ayudará a desarrollar su pensamiento creativo corporal y motriz. Como docentes sabemos que un niño que es feliz aprende más y el juego es una herramienta importante para un aprendizaje integral.

Es importante mencionar que la característica propia de la Ludoteca es la acción pedagógica que tiene el juego como metodología y el juguete como recurso esencial de la intervención, apoyada por agentes que posibilitan el desarrollo del proyecto educativo que van enfocado en la educación de los estudiantes relacionándolos con las asignaturas apropiadas para desarrollo cognitivo de cada uno de ellos.

En las Orientaciones Didácticas durante la etapa educativa se considera que el juego es un instrumento necesario para el desarrollo de las capacidades que se pretenden que alcance el educando, por el grado de actividad que se implementa, es un aspecto motivador que permite que cada estudiante valla adquiriendo nuevos conocimientos y situaciones en que se desenvuelve y permiten globalizar posibilidades de participación e

interacción que propicia entre otros aspectos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Bandera (2012) manifiestas que: “De acuerdo con el contexto en que han de cumplir sus funciones**,** las ludotecas pueden ser de diferentes tipos. La clasificación que proponemos se fundamenta en dos aspectos: su ubicación, y el universo poblacional al cual se dirigen”. (p.1)

De acuerdo a los tipos el autor clasifica a las ludotecas teniendo en cuenta el origen y uso que desempeñan en el aprendizaje de los estudiantes destacando que la parte lúdica es primordial para el desarrollo del conocimiento.

Función de la Ludoteca

Denisse Garón, Doctora en Psicopedagogía establece que la ludoteca cumple funciones básicas tales como recreativa, educativas, sociales, comunitarias y culturales, ya que proporciona al niño y niña juguetes con el fin de que sean acogidos en función de sus aptitudes y de sus gustos de esta manera promueve al juego facilitándole la comunicación, además ayuda a los padres a elegir los juguetes a sus hijos, estos juguetes se transforman en material lúdico para niños con atención personal.

Soledad (2012) manifiesta que:

> Si se crean ambientes de juego en espacios educativos que carecen de lugares dignos y propicios para la recreación y el aprendizaje los cuales incluyen a niños y niñas para que por medio del juego desarrollen capacidades de manejo de emociones, empatía, tolerancia a la frustración propiciando interacciones sociales que establezcan convivencias positivas para enriquecer vínculos familiares y sociales (p.2)

Es importante porque permiten el entretenimiento y el desarrollo actividades de sensibilización donde se facilitan materiales adecuados para favorecer el juego con diferentes pautas y recursos apropiado donde los estudiantes aprenden orden, valores y control de sus emociones como parte de su formación, además fortalece su aprendizaje significativo y creativo dentro de un ámbito socioeducativo para enriquecer su personalidad dentro de la sociedad.

Función recreativa

Espacio de juego, un lugar atractivo que ofrece diversión para recreación y motivación para el aprendizaje en los estudiantes.

Función educativa

Su misión es aprovechar el aprendizaje que han obtenido durante su etapa estudiantil la cual el juego es la herramienta importante orientándolo a un desarrollo integral y positivo de los educandos dentro del contexto social y educativo.

Función social

Tienen una finalidad importante participación, integrando al ser humano al núcleo social relacionándolos en el entorno que se desenvuelve.

Función comunitaria y cultural:

Forman parte del entorno y generan beneficio a nivel educacional, el cual se les incentiva el mantenimiento de las tradiciones, costumbres y cultura dentro del entorno comunitario.

El juego

Es toda actividad de recreación utilizada por los seres humanos para divertirse y disfrutar, utilizado también como herramienta de enseñanza,

como medio para el aprendizaje significativo que ayuda al desarrollo de las habilidades mentales. Esta también cuenta con reglas que deben ser respetadas por los participantes para un correcto desenvolvimiento.

El juego es un instrumento indispensable para aprender cuando hablamos de conocimientos no solo hay que hacer referencias a los contenidos formales sino también a habilidades psicomotrices, sociabilidad, autoestima y valores que rigen el comportamiento de los estudiantes además potencia la creatividad, es un rasgo que define al ser humano ya que tiene beneficios, estos facilitan el desarrollo de un corazón sano y fuerte, aplicando estrategias adecuadas las cuales permite el aumento de la creatividad y el ejercicio mental.

Moreano (2016) define que*:* “El juego proporciona a los estudiantes algo interesantes y estimulantes que los lleva a actividades complejas además es un instrumento necesario para reproducir esquemas y mecanismos mentales” (p.16).

El juego es parte de la vida fundamental del estudiante durante su etapa escolar valiéndose de actividades lúdicas que establecen rutinas y reglas que ayudan al educando a adquirir nuevos conocimientos productivos que lo preparen para enfrentar responsabilidades en la sociedad que pertenece.

Características del juego

Una de las características más relevantes en el juego es la libertad, la misma que debe tenerse presente siempre como estrategia pedagógica. El juego posee características fundamentales propias de los niños y niñas que ellos saben manejar con naturalidad.

Para Dewey el juego es una actividad desarrollada inconscientemente sin importar los resultados que de ella puede obtenerse, es decir, que el juego es producto de la espontaneidad no requiere de motivación ni preparación, los niños están siempre preparados para iniciar un juego en función de sus necesidades, por lo que es necesario disponer de tiempo y espacio, siendo de esta manera:

- Una actividad libre y espontanea
- No aburre
- Es un espacio liberador
- Es una fantasía hecha realidad
- Puede ser individual o social
- Es original
- Es una forma de comunicación

Se puede decir entonces que el juego para el niño y la niña es una parte fundamental de su vida reafirmándose en todas sus capacidades.

Etapas del juego

Long (2012) manifiesta que:

> Realizando los diferentes estudios sobre las etapas del juego tomando como referencia a Piaget donde menciona que el juego se lo distingue en diferentes fases en las que el niño desarrolla un aprendizaje nuevo dentro de sus ámbitos de desarrollo. (p.1)

Para el estudio de las etapas del juego toma como referencia a Piaget donde destaca la importancia sobre el desarrollo del niño. Es decir que de acuerdo a la edad el estudiante va desarrollando el aprendizaje y toma como referencia la experiencia para adquirir un nuevo conocimiento.

De acuerdo a las etapas del juego Piaget las define de la siguiente manera:

Juego Motor: propio de los niños de 2-3 años. El cuerpo y el control de los movimientos son la base del juego. Por eso es importante que el aprendizaje llegue a través de materiales propios como juguetes, recursos apropiados a la edad.

Juego simbólico o de imitación: Aproximadamente de 3 a 6 años, el niño da vida a los objetos, en esta etapa se produce un gran enriquecimiento del lenguaje y no necesita de compañía.

El juego simbólico forma parte de una de las cinco conductas que surgen como expresión de la función semiótica o simbólica. Recordemos pues, que dicha función se desarrolla durante el período preoperatorio, que es un período de preparación, lo que luego se construirán como las estructuras lógicas elementales del período operatorio concreto dentro de la formación de los estudiantes.

Juego de reglas: de 6 a 12 años, el niño comienza a disfrutar de la compañía del otro y se interesa por las relaciones interpersonales, es aquí donde los amigos juegan un papel muy importante.

Clasificación de los Juegos

El juego es importante para el aprendizaje de los estudiante siempre y cuando este tenga una estructura y una planificación para el desarrollo cognitivo, ademas es productivo para el proceso del aprendizaje a traves de experiencias que cada estudiante va descubriendo al pasar el tiempo en su estapa escolar.

Iturralde (2012) manifiesta que:

> El juego no es productivo sino una pérdida de tiempo cuando no se tiene una estructura de aprendizaje experiencial para desarrollarlo, el aprendizaje experiencial es una oportunidad de vida para aprender, por medio de nuevas experiencias construidas por el propio individuo, creando así espacios para el aprendizaje, utilizando la autoexploración y la auto experimentación. (p.1)

Según lo que manifiesta el autor si el juego no tiene una estructura de aprendizaje no tiene ninguna validez para su uso, pero se puede aprovechar una vez que se estructure y se planifique de manera adecuada se podrá aplicar para el aprendizaje basado en experiencias, de esta manera el estudiante construye y descubre nuevas expectativas creando espacios adecuados para el desarrollo cognitivo del mismo.

Blanco (2012) manifiesta que: “La clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer” (p.1).

Hay que tomar en consideración lo que el autor menciona sobre cómo entender el juego el cual permite desarrollar de forma autónoma el estudiante dando propuestas dinámicas que serán útil el proceso de aprendizaje, por este motivo que los juegos se clasifican según el espacio en el que se realizan:

Los juegos de interior: manipulación, construcción, imitación, juegos simbólicos, juegos verbales, de razonamiento, memoria, videojuegos, juegos de mesa.

Los juegos de exterior: correr, perseguirse, esconderse, montar en bicicletas.

Según el papel del adulto:

- Juego libre
- juego dirigido
- Juego presenciado

Según el numero de participantes:

- ✓ **Juego individual:** necesario para el desarrollo personal e intelectual, debe controlarse.
- ✓ **Juego de grupo**: puede ser cooperativo o competitivo.
- ✓ **Juegos sensoriales:** donde se ejercitan los sentidos.
- ✓ **Juegos motores:** evoluciona en los primeros años de vida y se prolonga durante toda la infancia, incluso puede darse hasta la adolescencia.
- ✓ **Juegos manipulativos:** consiste en encajar, construir, ensartar.
- ✓ **Juegos verbales:** estos favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua.
- ✓ **Juegos de fantasías:** tales como, la dramatización, el uso de disfraces.
- ✓ **Juegos educativos:** son aquellos especialmente utilizados para desarrollar el razonamiento o memoria, estrategias, aprendizaje de conocimientos.

Botero (2015) señala que:

> El juego ayuda a solventar la cultura, refiriéndose a un conjunto de significados, valores e identidades que se comparten al participar en comunidad, el juego es una actividad social que posibilita la inserción del individuo a la colectividad, quien no sabe jugar, no puede estar inmerso en una dinámica social. (p.10)

A través del juego se puede diferenciar potencialidades que el niño posee, además, identifica si tiene dificultades físicas, psíquicas, o problemas de lenguaje, trastornos del desarrollo, incluso detecta problemas de conducta, adicionalmente, permite que el estudiante participe de forma íntegra dentro del entorno social, cultural y educativo.

La Lúdica

Ernesto Iturralde define a la lúdica como la necesidad del ser humano de expresarse de diversas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diferentes emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión y esparcimiento.

Acción que produce placer y alegría, es decir actividades de recreación. Siendo así una necesidad que fomenta el desarrollo psicosocial del ser humano. Algunos investigadores confirman que jugar al aire libre hace a los estudiantes más productivos en la escuela. Pero ésta no es la única ventaja que ofrecen las actividades lúdicas a los pequeños.

Pérez (2015) señala que*:* “La actividad lúdica es fundamental en la vida de los estudiantes porque es el mecanismo mediante el cual comienzan a establecer contacto con el mundo” (p.1).

Es necesario conocer que la lúdica es importante durante la etapa del crecimiento porque va permitiendo conocerse mejor, ver sus fortalezas y debilidades, se ayuda a relacionarse con otros, lo cual va proyectando hacia un futuro lo que hará como adulto.

La lúdica en la educación:

Es importante saber las opiniones sobre la lúdica y su desarrollo en la educación sabiendo que forma parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

Jiménez (2012) manifiesta que:

> La lúdica no como algo que tiene que ser, si no como algo que surge por sí sola, que es necesaria para el crecimiento como persona de cualquier ser humano y que nos lleva a la búsqueda del sentido de la vida, la fantasía la creatividad y la libertad son esenciales para el desarrollo de la lúdica, y para poder trabajar de manera creativa con los estudiantes de manera creativa y dinámica. (p.1)

Es importante conocer que la lúdica nos permite escalar posiciones dentro del ámbito educativo es por esto que el autor manifiesta que surge conforme se va descubriendo en el estudiante durante su proceso de formación, el cual hace que se descubra la creatividad que cada educando tiene, es decir adquiere el conocimiento por medio de experiencias vividas y las habilidades que va desarrollando en el proceso de formación como ser humano.

A continuación se detallan características esenciales de la lúdica en el campo educativo:

- Nos facilita la comunicación entre docente y estudiante.
- Favorece el conocimiento por medio de vivencias y la habilidad mental.
- Es una forma natural de convivencia armónica.
- Es la manera de que el niño y la niña conozcan y respeten las leyes, las normas y los procesos.
- Nos trae beneficios como: desarrollo de la creatividad, la comunicación, el aprendizaje y la socialización.
- Desarrolla destrezas físicas y morales.
- Posibilita los demás aprendizajes.
- Es la actividad esencial para todo conocimiento.

Pensamiento

García (2016) define que: “El pensamiento se inscribe para Dewey en una relación entre lo que ya sabemos, es decir, pensamiento es todo aquello que se trae a la realidad por medio de la actividad intelectual” (p.1)

Por eso, puede decirse que los pensamientos son productos elaborados por la mente, que puede aparecer por procesos racionales del intelecto o bien por abstracciones de la imaginación. Abarca un conjunto de operaciones de la razón, tales como: el análisis, la síntesis, la comparación, la generalización y abstracción.

Cano (2018) define al pensamiento como: “El proceso cognitivo dirigido, que nos ayuda a organizar la realidad que nos rodea, recogiendo y organizando la información que nos llega” (p.1).

Realizando el análisis el autor manifiesta que el pensamiento sigue una secuencia donde organiza las ideas recogidas en el medio en el que se desenvuelve, el cual procesa la información para obtener un resultado óptimo y eficaz en el proceso cognitivo.

Además comprende las habilidades y destrezas adquiridas durante su desarrollo, el cual la información procesada beneficia en la expresión, la reflexión y el análisis crítico marcando la diferencia en la toma de decisiones haciendo que el estudiante sea un ser humano creativo.

Creatividad

La creatividad 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, es un elemento indispensable

de todo ser humano que ha evolucionado y desarrollado la sociedad, los individuos y las organizaciones educativas.

Garrido (2018) define a la creatividad con la: “cumbre del deseo del artista, una abertura hacia los deseos y fantasías reprimidas, donde caben la neurosis o personalidad psicótica” (p.2)

El autor menciona que la creatividad es la parte fundamental donde el estudiante descubre sus potenciales los cuales los va relacionando con las experiencias adquiridas a lo largo del proceso educativo, mencionando las ideas, las cuales las va asimilando, convirtiéndolas en habilidades propias del individuo.

La creatividad forma parte de la actividad matemática, porque está implícita en las actividades de invención y resolución de problemas, las cuales identifican las capacidades matemáticas de los estudiantes, convirtiéndolas en un potente instrumento evaluador para los docentes.

Todo estudiante desarrolla la creatividad al fijar pautas necesarias que indican relevancia a la resolución de problemas. Es necesario fomentar la creatividad de los escolares para mejorar la enseñanza aprendizaje de las matemáticas con la utilización del material y el recurso adecuado.

Pensamiento Creativo

Definición

Bono (2012) manifiesta que: “el pensamiento creativo es una destreza que se puede aprender al igual que otras disciplinas, como las matemáticas u otra disciplina” (p.5).

El autor considera que la creatividad es tarea de aquellas personas que poseen un talento natural especial, uniendo de esta forma la creatividad y la forma de pensar, obteniendo resultados óptimos en el aprendizaje. La creatividad es necesaria para revelar el potencial de una empresa y de sus miembros.

Nos permite adelantarnos y buscar más allá de las pautas conocidas o los caminos establecidos. Nos posibilita lograr cambios que no se limiten a ir al son de los competidores y colocarnos en el lugar de los renovadores de ideas.

Rodríguez (2018) menciona que: “El pensamiento creativo es la capacidad de dejar que su mente cree pensamientos que resulten diferentes e inusuales. El pensamiento creativo se desarrolla en torno a una idea fundamental” (p.2).

Pensar más allá del ámbito normal es enfocarse en el desarrollo cognitivo que trata de pensar fuera de lo común y ser originales en el proceso de creación de ideas para obtener resultados significativos en el aprendizaje.

El pensamiento creativo tiene que ver con la habilidad de aportar ideas y pensamientos que nos diferencien de la gran mayoría de personas a nuestro alrededor. El pensamiento creativo puede ser definido como el pensamiento extraordinario o novedoso que puede desarrollarse de diversas maneras, requiere de determinadas habilidades para ser un pensador creativo que se debe cultivar a lo largo del aprendizaje en el aula.

Cuando los estudiantes desarrollan sus capacidades de pensamiento creativo, encuentran que día a día generan ideas originales y con mayor esmero. El pensador creativo comienza a descubrir que ve el mundo desde otro ángulo y que sus ideas son totalmente diferentes a las

del resto de los demás, se destaca en todos los ámbitos, porque será capaz de generar múltiples ideas a la vez.

Rodríguez (2018) destaca que: “Algunos seres humanos nacen con una habilidad natural para desarrollar pensamientos creativos, mientras que otras deben esforzase para lograrlo y aplicarlo en los quehaceres cotidianos” (p.6).

Parcialmente todos tenemos un pensamiento creativo con la diferencia que hay estudiantes que se les dificulta el desarrollo por falta de motivación, pedagogía tradicional y estrategias aplicadas de forma inadecuada, pero con el trabajo diario se le incentiva a crear nuevas ideas y conceptos para complementar el aprendizaje significativo de los educandos.

Como adoptar un Pensamiento Creativo

En el desarrollo de la creatividad es importante saber cómo el estudiante puede adoptar un pensamiento creativo en el aprendizaje significativo utilizando variedad de actividades, las cuales permitirá el desarrollo cognitivo del mismo.

Rodríguez (2018) menciona que:

> Adoptar un pensamiento creativo debe desarrollar experimentos que llevan un proceso divertido y necesariamente tomando en cuenta las ideas más racionales, los experimentos del pensamiento fueron utilizados por algunos genios de la ciencia para estimular su mente y descubrir lo creativo que es el ser humano en la educación y la sociedad.

Un experimento de pensamiento se reduce básicamente en permitir que la mente viaje a lugares que normalmente son inalcanzables. Esto permite explotar al máximo la capacidad de pensar creativamente, además, es una manera de abrir puertas en las cosas que nunca antes habían visto.

Los experimentos de pensamiento se encuentran arraigados en la mente. No son elementos tangibles los cuales pueden ser creíbles. Puede obtener múltiples experiencias mentales para explorar el mundo que lo rodea con una visión amplia y diferente.

Habilidades que ayudan al Pensamiento Creativo

Rodríguez (2012) define que:

> El pensamiento creativo sigue sin surgir de manera natural igualmente podrá desarrollar las diferentes habilidades. Lo único que necesita hacer, es colocar sobre la mesa los conocimientos con los que ya cuenta y aprovecharlos para hacer de usted mismo un pensador creativo. (p.17)

Según el autor para desarrollar el pensamiento creativo de manera sencilla hay que conocer las diferentes habilidades que son necesarias, las cuales permiten al estudiante tener claras sus ideas, estas son:

Habilidad Organizativa

Ser organizado puede a priori parecer lo contrario de ser creativo. Cuando los estudiantes piensan en la creatividad con frecuencia ve como pensamientos sin estructura y comportamientos desorganizados, pero en realidad el pensamiento creativo es muy organizado porque maneja de mejor forma el flujo de pensamientos y dar así pautas interesantes en el proceso educativo.

Habilidad para Razonar

Ser capaces de razonar es muy útil en el pensamiento creativo.

Rodríguez (2012) manifiesta que: “La habilidad del razonamiento tiene un valor incalculable cuando se analiza situaciones que permitan buscar solución a dificultades presentadas en el salón de clases, tomando decisiones inmediatas que formaran parte del pensamiento lógico” (p.17).

Si bien el pensamiento creativo es una habilidad en sí misma, es necesario contar con otras habilidades para que el estudiante descubra que tan importante es desarrollar junto con el entretenimiento el pensamiento y la creatividad.

Técnicas eficaces de Pensamiento Creativo

Para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes es importante establecer y conocer las técnicas eficaces que se necesitan para aumentar el potenciar en cada uno de los educandos implementando cosas nuevas que permitirán mantener una educación creativa.

Rodríguez (2018) manifiesta que: “Existen muchas maneras de encarar el pensamiento creativo según cada estudiante. Se trata de técnicas eficaces que pueden aportar para ser mejor en el proceso de aprendizaje.

Conociendo lo que el autor sugiere explicando que hay diversas formas para desarrollar de manera efectiva y creativa el pensamiento creativo para el proceso del aprendizaje se habla de técnicas activas propias del aumento del pensamiento creativo las cuales implican cuatro técnicas que se estudian y detallan a continuación:

Análisis

Un análisis es un efecto que comprende diversos tipos de acciones con distintas características y en diferentes contextos.

Rodríguez (2012) define que: “El análisis implica encontrar quién, qué, dónde, cuándo y cómo de la situación. Una vez que el análisis esté completo, el estudiante es capaz de explicar completamente la situación incluyendo los aspectos o problemas más obvios” (p.19).

Según el autor define que el análisis comprende las diferentes maneras de manifestar las ideas y situaciones dentro del entorno que se desenvuelve, entendiendo todo los aspectos que son empleados en el desarrollo del pensamiento creativo.

Lluvia de ideas

Es el verdadero campo del pensamiento creativo. Una vez que conozca la situación, estará listo para comenzar a pensar. Puede realizar una lluvia de ideas de la forma que más le agrade. Puede gritar sus ideas o ponerlas por escrito. Lo que más funcione para usted, será la mejor metodología.

Rodríguez (2012) manifiesta que:

> La lluvia de ideas puede adquirir muchas formas. Pueden escribir las cosas, hablar las cosas, o incluso realizar experimentos. Las lluvias de ideas deben fluir libremente y ser grabadas con la finalidad de no perder ninguna de las buenas ideas surgidas en el proceso de aprendizaje. (p.20)

Según el autor indica que la lluvia de ideas parte de hechos y procesos que generan la creatividad mental con respecto a un tema, es decir, la lluvia de ideas supone el pensar rápida y de forma espontánea en ideas, conceptos o palabras que se puedan relacionar con un tema previamente definido.

Desmenuzar

Es la capacidad para seleccionar las ideas obtenidas en la lluvia de ideas, priorizar las más necesarias para dar solución a las problemáticas planteadas para ajustar la información de acuerdo a la necesidad encontrada.

Rodríguez (2012) indica que: “Repasar en totalidad las ideas y eliminar las que no funcionarán. Al finalizar, deberá seleccionar únicamente aquellas ideas que parezcan ser a su juicio las mejores soluciones” (p.20).

El autor destaca que para priorizar las diferentes ideas es importante seleccionar las de mayor relevancia, las cuales servirán para dar soluciones y de esta forma ajustar la información que ayudará a desarrollar creativamente el pensamiento.

Repasar

Esto ayudará a seleccionar una o dos ideas que parezcan destacarse del resto y ser las mejores. Deberá obtener los detalles sobre cómo funcionará cada idea y la forma en que se llevarán a cabo.

Rodríguez (2012) manifiesta que: Ser un pensador creativo implica ser capaz de pensar sin demasiada estructura, pero estos cuatro pasos debidamente organizados son los elementos básicos de cualquier proceso de pensamiento.

El pensamiento creativo se puede aprender como cualquier otra disciplina, en el caso de la didáctica se aplican variados métodos y técnicas para desarrollar de forma sistemática el pensamiento creativo.

Para el estudio del pensamiento creativo el autor Edward de Bono hace referencia a los seis sombreros para pensar, la pausa creativa, el foco, el cuestionamiento, alternativas, el abanico de conceptos, la provocación y el movimiento, la aportación del azar y técnicas de sensibilización.

Proceso creativo de Bono

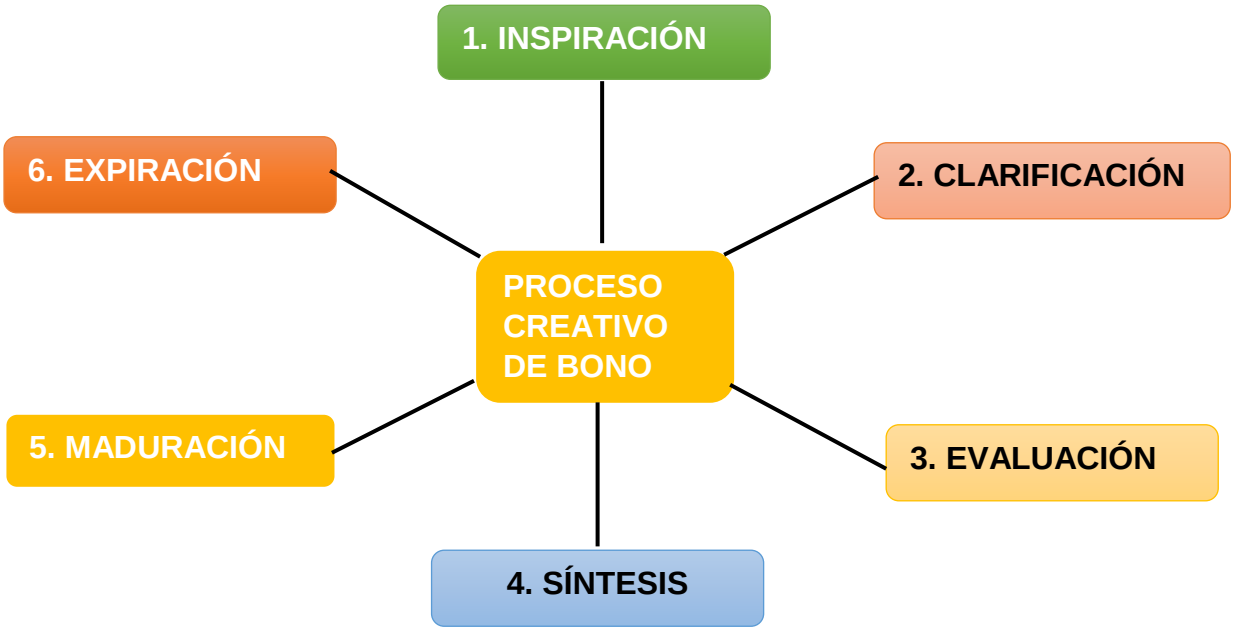
Para desarrollar el pensamiento creativo se destaca el proceso creativo de Edward de Bono el cual manifiesta 6 fases donde cumplen funciones necesarias para la adquisición de conocimientos a través de información necesaria.

Girona (2018) define que: “El proceso creativo se refiere a las fases que se deben seguir para la aplicación de la creatividad y la generación de ideas entorno a un reto o un problema a resolver” (p.1)

Tomando en cuenta el proceso creativo de Bono la autora destaca la importancia que tiene el análisis de las seis fases que son indispensables para desarrollar el pensamiento creativo, a continuación, se muestra el organizador gráfico sobre las fases del proceso creativo:

Gráfico N° 1

Proceso Creativo de Bono



Fuente: Pensamiento creativo Edward de Bono
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Fundación Neuronilla para la creatividad y la Innovación (2018) manifiesta que los seis sombreros para pensar es:

> Es una técnica creada por Edward De Bono, una herramienta de comunicación utilizada en todo el mundo para facilitar la resolución o el análisis de problemas desde distintos puntos de vista o perspectivas. Se trata de un marco de referencia para el pensamiento que puede incorporar el pensamiento lateral. (p.1)

El autor indica que los seis sobreros para pensar es una técnica de Edward de Bono que fue creada para facilitar la resolución de problemas previos a análisis que llevará al estudiante a crear, y reflexionar sobre nuevos conceptos, desarrollando de manera creativa el pensamiento.

Los Seis sombreros para pensar

Es una metodología adecuada para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes desde sus primeros años de escolaridad, se destacan los siguientes:

Sombrero blanco

El sombrero blanco trata de dejar de lado la propuesta y el razonamiento, y centrarse en la información verificando las necesidades que el estudiante desea desarrollar investigando la información adquirida para proceder con las diferentes técnicas que se deben emplear en el pensamiento y la creatividad.

Sombrero rojo

El sombrero rojo guarda relación con los sentimientos, intuición, los presentimientos y la emoción forma parte de la educación de cada ser humano, el sombrero rojo destaca la parte emocional de cada estudiante, el cual va descubriendo su potencialidad de aplicar de manera efectiva el razonamiento lógico.

Sombrero negro

El sombrero negro hace relevancia al juicio crítico, en este aspecto señala por que algo no es necesario, este sombrero es importante siempre y cuando sea empleado de la mejor forma ya que si no se lo usara de forma adecuada podría causar malestar en el estudiante con la parte creativa.

Sombrero amarillo

El sombrero amarillo es para el optimismo y para una visión lógica y positiva de los hechos. Busca la factibilidad y la manera de actuar, además persigue los beneficios adquiridos por el estudiante, la cual debe tener una base lógica para el proceso de enseñanza aprendizaje que exige un esfuerzo deliberado para encontrar los beneficios.

Sombrero Verde

El sombrero verde es para el pensamiento creativo, para las innovaciones, que sirve para plantear hipótesis que luego serán comprobadas previo al análisis respectivo, el pensamiento creativo aporta al desarrollo intelectual, emocional y cognitivo de cada estudiante donde el tiempo y el espacio son primordiales para este aspecto.

Sombrero azul

El sombrero azul se utiliza para el control de los procesos, cabe destacar que en este aspecto exige la elaboración de resúmenes, conclusiones y decisiones para la resolución de problemas, además sirve para organizar y controlar el proceso de pensamiento para que se torne más productivo empleando metodología y recursos adecuados.

Técnicas de sensibilización

Edward de Bono (2012) manifiesta que: “El proceso de pensamiento creativo consiste en desviar nuestra atención de las perspectivas y soluciones convencionales hacia puntos de vista novedosos y diferentes. Y es posible fomentar la creatividad mediante la aplicación que estimulen y generen la creatividad” (p.2).

Las técnicas de sensibilización son necesarias para el desarrollo del pensamiento creativo, las cuales consisten en proponer algo para verificar que sucede. Como el cerebro es un sistema constructor de pautas las cuales estimulan ciertas áreas, estas se preparan para tomar parte en las siguientes secuencias del pensamiento.

Esta preparación se denomina sensibilización. El cual hace relación a un tipo de material adecuado en el área de matemática donde el estudiante identifica a todos los procesos para resolver problemas cotidianos.

El cerebro se ha sensibilizado al problema planteado. El propósito de las técnicas de sensibilización consiste en incorporar ideas en la mente a fin de generar líneas de pensamiento.

Las técnicas no son tan potentes como las de provocación deliberada, pero pueden generar nuevos conceptos y nuevas ideas en el transcurso del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.1 Fundamentación Epistemológica

El pragmatismo contribuye a esclarecer la noción de competencias, enriqueciendo el debate acerca de su significado y relevancia. Se refiere a la utilidad práctica de la verdad, pretende que a través de la actividad y por medio de la experiencia práctica se llegue al aprendizaje.

Propone que la vida es una constante solución de problemas y que la función cognoscitiva está al servicio de la voluntad para ponerlo en marcha. Para alcanzar el propósito, en primer lugar, una visión general del pragmatismo con la que pretenden específicamente dar cuenta de la teoría pragmatista del conocimiento se entiende por estructura cognitiva.

Según Dewey el pensamiento constituye para todo un instrumento destinado a resolver los problemas de experiencia y el conocimiento es la acumulación de sabiduría que genera la resolución de los problemas.

Cloquel (2012) menciona que:

> Existe una pretensión generalizada que identifica a este marco filosófico, en conjunto, como una síntesis conceptual entre la interpretación del ser humano como ser que piensa, juzga y comprende, y la interpretación del ser humano como ser que actúa, que proyecta, y toma decisiones y que valora. (p.5)

Es importante que se de discusión y análisis, que el docente pueda establecer con los estudiantes para sacar provecho de las experiencias a partir de la práctica poseen habilidades actitudes y conocimiento que han adquirido en el ambiente social y familiar más amplio en donde se desenvuelven para romper los paradigmas tradicionales enfocados en el desarrollo del pensamiento creativo en la educación.

2.2.2 Fundamentación Pedagógica

La pedagogía es la base del desarrollo cognitivo del ser humano, el cual se basa en el paradigma constructivista donde los estudiantes aportan situaciones importantes para alcanzar un aprendizaje significativo, esta teoría se fundamenta en el aprendizaje práctico, donde el docente planifica

actividades propias para desarrollar y evaluar procesos cognitivos que favorecen el conocimiento adquirido.

Basándose en la matemática, los educandos construyen los conceptos a través de la interacción que tienen con los objetos y los sujetos, destacando que en este modelo pedagógico el estudiante es el protagonista principal considerando sus intereses, habilidades para aprender y llevar a cabo su desarrollo cognitivo con material apropiado según la edad escolar.

Para el modelo constructivista la enseñanza no es una simple transición, sino que pone en relevancia la capacidad que tiene el estudiante en construir su conocimiento por esta razón la ludoteca móvil permitirá aportar a esta fundamentación y comprobar lo mencionado.

El constructivismo, en su concepción pedagógica, menciona al aprendizaje como resultado de un proceso de construcción personal colectiva de los nuevos conocimientos, a partir de los conocimientos previos y la aportación de los juegos lúdicos que dan como resultado el aprendizaje por experiencia.

En esta concepción pedagógica el aprendizaje llega al educando a través de juegos dinámicos y la utilización variada de materiales concretos y del medio que ayudaran a la formación del estudiante durante su vida estudiantil, formando un ser humano con dignidad, honestidad y responsabilidad.

Collachamin (2012) menciona que: “la pedagogía es la disciplina que organiza el proceso educativo de toda persona, en los aspectos psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad en general” (p.15).

La pedagogía es la encargada de dar aspectos importantes del como formar a los estudiantes durante su etapa escolar, es por eso, la importancia de tener en cuenta el modelo que se aplica en el trabajo de investigación realizado, donde enfatiza que el aprendizaje se va adquiriendo de acuerdo a los conceptos que el estudiante va construyendo según su necesidad y experiencia adquirida.

Es así que el aprendizaje facilita a cada educando y construye su experiencia interna teniendo como mediador al docente, además este modelo pedagógico afirma que el aprendizaje a más de construir es un pase de información entre el sujeto que enseña y el que aprende.

2.2.3 Fundamentación Psicológica

La psicología se fundamenta en el proceso mediante el cual los seres humanos aumentan su tamaño y se desarrollan hasta alcanzar la forma y la fisiología propias de su estado de madurez, los cambios que ocurren en la estructura, pensamiento o conducta de una persona a consecuencia de factores biológicos y ambientales. Los Procesos de adquirir conocimiento, habilidades, actitudes. Origina modificaciones persistentes, medibles y especificas en el comportamiento de un individuo.

La corriente que en la actualidad recibe mayor aceptación considera a la psicología educativa como una disciplina independiente, con sus propias teorías, métodos de investigación, problemas y técnicas, pudiendo ser en parte entendida por medio de su relación con otras disciplinas y encontrándose fuertemente ligada a la psicología.

Debe considerarse el aprendizaje del individuo como una acción intrapersonal, pero que incluye factores sociales, culturales, disciplinares y

de contexto. Se define al proceso educativo como el resultado de una buena alimentación suministrada a los estudiantes de edad escolar para el desarrollo de aptitudes propias del desenvolvimiento en el entorno educativo y social.

El constructivismo tiene como meta que el estudiante construya su propio conocimiento teniendo como mediador al profesor, rol importante que debe de cumplir, el cual, debe guiar en los diferentes aspectos que se necesita para que pueda pensar, analizar, desarrollar actitudes positivas en el proceso de formación como ser humano que piensa antes de actuar.

Collachamin (2012) manifiesta que: “Existe una relación íntima entre saber cómo aprende un estudiante y comprender cómo influyen en el aprendizaje las variables de cambio, por una parte, y saber qué hacer para ayudarlo a aprender mejor” (p.16).

Hay que destacar la importancia que tiene la evolución del estudiante durante su vida escolar, además es importante mencionar las actitudes que muestra cada uno en el desarrollo, ya que este va a mejorar su aprendizaje cuando el educando se desenvuelva en un entorno educativo sin obstáculos.

2.2.4 Fundamentación Sociológica

La Educación es la base de la formación de cada ser humano, ser parte de la etapa educativa de cada niño indica situación paradigmática que recobra el orden de los maestros y el protagonismo de la escuela como centro de enseñanza, de aprendizaje y de saber social.

Martínez (2012) define como: “La ciencia que se ocupa del estudio de las sociedades de modo completo. Aunque esto no resulte del todo cierto, la sociología también se ocupa de ámbitos más reducidos en una sociedad” (p.1).

Se debe conocer en primer plano que es la sociología en que aporta dentro de la sociedad, que conforma en núcleo social partiendo de aspectos importante para relacionarlos con la educación, el cual aporta ideas fundamentales en el proceso de formación de cada estudiante.

Aclarar el verdadero concepto de educación es asumir responsabilidades en educar, formar y orientar a los estudiantes dentro de un marco responsable como parte de su vida diaria ya que la educación es para toda la vida donde se integra al ser humano a la sociedad listo y preparado para asumir responsabilidades.

Blanco (2018) Manifiesta que: “La sociología de la educación como una disciplina que utiliza los conceptos, modelos y teorías de la sociología para entender la educación en su dimensión social” (p.1)

Hay que tomar en cuenta que la sociedad es compleja, la educación pretende formar un nuevo prototipo de persona, y renueva el núcleo social. En nuestras sociedades contemporáneas la educación apunta hacia la democracia pluralista y participativa, construye personas autónomas que son capaces de enfrentar retos que los harán personas productivas en la sociedad.

2.3 Marco Legal

Constitución de la República

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 7.- **Derechos**. - Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

a. Ser actores fundamentales en el proceso educativo;

b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de

género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación;

c. Ser tratado con justicia, dignidad, sin discriminación, con respeto a su diversidad individual, cultural, sexual y lingüística, a sus convicciones ideológicas, políticas y religiosas, y a sus derechos y libertades fundamentales garantizados en la Constitución de la República, tratados e instrumentos internacionales vigentes y la Ley;

d. Intervenir en el proceso de evaluación interna y externa como parte y finalidad de su proceso educativo, sin discriminación de ninguna naturaleza;

e. Recibir gratuitamente servicios de carácter social, psicológico y de atención integral de salud en sus circuitos educativos;

f. Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades;

g. Ejercer activamente su libertad de organización y expresión garantizada en la Constitución de la República, a participar activamente en el proceso educativo, a ser escuchados y escuchadas, a que su opinión sea considerada como parte de las decisiones que se adopten; a expresar libre y respetuosamente su opinión y a hacer uso de la objeción de conciencia debidamente fundamentada;

m. Ejercer su derecho constitucional al debido proceso, en toda acción orientada a establecer la responsabilidad de las y los estudiantes por un acto de indisciplina o violatorio de las normas de convivencia del establecimiento;

n. Disponer de facilidades que le permitan la práctica de actividades deportivas, sociales, culturales, científicas en representación de su centro de estudios, de su comunidad, su provincia o del País, a nivel competitivo;

o. Contar con propuestas educacionales flexibles y alternativas que permitan la inclusión y permanencia de aquellas personas que requieran atención prioritaria, de manera particular personas con discapacidades, adolescentes y jóvenes embarazadas;

t. Recibir una formación en derechos humanos y mecanismos de exigibilidad durante la educación en todos sus niveles.

Código de la niñez y adolescencia, publicado por Ley No. 100. En Registro Oficial 737 de 3 de enero del 2003. Congreso nacional En uso de sus facultades constitucionales y legales, expide el siguiente: Código de la Niñez Y Adolescencia Libro Primero Los Niños, Niñas Y Adolescentes Como Sujetos De Derecho Capítulo III Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos

y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

Buen vivir

La satisfacción de las necesidades, la consecución de una calidad de vida y muerte digna, el amar y ser amado, el florecimiento saludable de todos y todas, en paz y armonía con la naturaleza y la prolongación indefinida de las culturas humanas.

El Buen Vivir supone tener tiempo libre para la contemplación y la emancipación, y que las libertades, oportunidades, capacidades y potencialidades reales de los individuos se amplíen y florezcan de modo que permitan lograr simultáneamente aquello que la sociedad, los territorios, las diversas identidades colectivas y cada uno -visto como un ser humano universal y particular a la vez- valora como objetivo de vida deseable (tanto material como subjetivamente y sin producir ningún tipo de dominación a un otro). Plan Nacional para el Buen Vivir 2009 – 2013.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

El diseño metodológico se basa en la utilización de varios aspectos importantes que ayudan a obtener resultados, es por eso que se utilizan métodos, técnicas e instrumentos de investigación para obtener datos precisos sobre el problema a investigar.

En el presente trabajo se desarrollará la investigación cualitativa dado que, en base a las experiencias áulicas se realizará una interpretación del impacto de la ludoteca móvil en el pensamiento creativo.

Se empleará también la investigación cuantitativa puesto que, en base al aporte de valores numéricos de encuestas se realizará estudios estadísticos para analizar cómo se comportan las variables y así lograr los resultados concretos de esta tesis.

Por último, se emplea la investigación cualicuantitativa ya que nos permite comparar y articular las mediciones de las encuestas a los padres de familia y descripciones de las fichas de observación aplicando así los métodos cuantitativos y cualitativos para acrecentar los niveles de credibilidad en las conclusiones de esta investigación.

El método es una secuencia de pasos aplicados para conocer los resultados de una investigación científica en el cual se emplean los métodos inductivo, deductivo y científico que trata de un proyecto educativo ejecutado de manera descriptiva, cuantitativa, cualitativa, cualicuantitativa sobre la problemática presentada en el subnivel elemental de la Escuela de

Educación Básica Fiscal “Pablo Sandiford Amador” de la zona 8, distrito 09D024 del Cantón Durán durante el período lectivo 2017-2018. El diseño señala a los investigadores lo que debe realizar para alcanzar los objetivos de estudio.

En el diseño metodológico se observa la distribución y lectura de capítulos que integran el trabajo investigativo y mantienen orden lógico que caracteriza el estudio de las variables propuestas en el problema planteado.

En toda investigación se desarrolla un proceso de indagación, análisis, reflexión, construcción y sistematización de resultados previos a la aplicación de técnicas e instrumentos adecuados que permiten el desarrollo integral de la investigación realizada.

3.2. Modalidad de la investigación

La modalidad de la investigación se basa en la búsqueda científica y sistemática la cual, se emplea la modalidad cualitativa, cuantitativa, las cuales tienen diversas categorías en las que obtienen información necesaria para la solución del problema planteado.

Además, es una colección de prácticas de indagación que implican: referencias metodológicas, opiniones, cuestiones de investigación y resultados verídicos, a continuación, se detallan las investigaciones aplicadas en este trabajo de investigación.

Investigación Bibliográfica

Es la primera etapa del proceso investigativo el cual proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes, de un modo sistemático, a través de una amplia búsqueda de información.

Labastida (2013) define a : "La investigación bibliografica como aquella etapa de la investigación científica donde se explora qué se ha escrito en la comunidad científica sobre un determinado tema o problema".

La autora en su articulo realizado menciona que la investigación bibliografica es un proceso de investigación donde se completa la información cuando se cumpla el objetivo planteado, el cual los datos son observados, investigados y planteados para obtener resultados verídicos.

El resultado de un buen proceso investigativo bibliográfico será la verificación de los resultados, el que permitirá al investigador plantear una metodología adecuada en la solución del problema planteado.

Investigación de campo

Según Santa Palella define a la investigación de campo como en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, estudia los fenómenos sociales y educativos en su entorno natural.

El investigador no manipula variables, esto no hace perder el ambiente de naturalidad en el cual se manifiesta, cabe recalcar que en una investigación de campo también se toman en consideración datos secundarios, sobre todos los provenientes de la investigación bibliográfica, aquellos datos son primarios obtenidos del trabajo de campo.

Carvajal (2018) define que: “Es la recopilación de información de un laboratorio o lugar de trabajo. Es decir, los datos que se necesitan para hacer la investigación se toma en ambientes reales no controlados” (p.1)

Se toman datos del campo de acción como parte de la recolección de información, es decir, esta investigación permite obtener conocimientos más a fondo, lo cual permite manejar los datos con seguridad y podrá sustentarse con diseños exploratorios, descriptivos y experimentales, creando responsabilidades en la elaboración del trabajo investigativo.

Por otra parte, también se utilizará la investigación por el objetivo gnoseológico que forma parte del trabajo de investigación a desarrollar.

3.3. Tipos de investigación

La forma más conveniente de clasificar las investigaciones, es necesario ubicarse en el tiempo y espacio para recolectar y analizar los datos obtenidos orientados al estudio investigativo con la finalidad de resolver problemas planteados, para ello se apoya de las siguientes investigaciones.
Según su finalidad la investigación científica se clasifica en:

- **Exploratoria**

La investigación de tipo exploratoria se utiliza para conocer datos del tema que se está investigando lo que permite familiarizarse con algo que hasta el momento se desconocía.

Este tipo de investigación busca identificar los factores que intervienen en un escenario dado, cuáles son sus características y sus implicaciones para generar ideas globales del contexto y objeto de estudio.

Arias (2012) define que: “La investigación exploratoria es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimientos” (p.5).

Es importante la utilización de este tipo de investigación porque ayuda a la indagación necesaria y acorde al problema a investigar, conocer el hecho y fenómeno planteado diagnosticando los diferentes aspectos para recopilar información, además, permite comprender los problemas encontrados en el entorno social y educativo.

- **Descriptivo**

La investigación descriptiva es la que se utiliza, tal como su nombre lo indica, describe la realidad de situaciones, eventos, personas, grupos o comunidades que se estén abordando y que se pretende resolver.

Arias (2012) define que: “La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere” (p.4).

En el estudio descriptivo se selecciona una serie de situaciones o variables, las cuales se miden de forma precisa e independientemente, estas buscan especificar las características importantes de objeto o sujeto dentro de un hecho o fenómeno a estudiar.

La investigación descriptiva constituye una estrategia de descripción a fenómenos que servirán para analizar como es y se manifiesta en un componente de estudio descriptivo en varios aspectos de forma independiente.

Mientras la investigación exploratoria busca descubrir variables, la descriptiva describe y la mide, por lo tanto, necesita mayor conocimiento y

entendimiento del tema para saber que variable describir, la investigación descriptiva ofrece la posibilidad de examinar las características del tema a investigar.

- **Explicativo**

La investigación explicativa ya no solo describe el problema o fenómeno observado, sino que se acerca y busca explicar las causas que originaron la situación analizada.

Es la interpretación de una realidad o la explicación del por qué o para que, del objeto de estudio, adicionalmente, busca establecer en distintos tipos de estudios, estableciendo conclusiones y explicaciones para enriquecer o esclarecer las teorías afirmadas sobre el trabajo de investigación.

Arias (2012) define que: “La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas como de los efectos” (p.6).

Es importante conocer que la investigación explicativa se basa en establecer el por qué y para qué de los fenómenos con el fin de dar una explicación verídica sobre el problema planteado, considerándola una investigación cuantitativa que busca aclarar las causas o comportamientos de un fenómeno para establecer los efectos.

3.4. Métodos de investigación

Para desarrollar este trabajo investigativo debe conocer que es la metodología, es así que se la define como el instrumento que enlaza el sujeto con el objeto de la investigación, sin la aplicación de la metodología necesaria es imposible llegar a resolver un problema presentado en el campo de acción, es por esto que se utilizarán los siguientes métodos:

- **Análisis – síntesis:**

Se refieren a dos actividades complementarias en el estudio de realidades complejas. El análisis consiste en la separación de las partes de esas realidades hasta llegar a conocer sus elementos fundamentales y las relaciones existentes entre ellos. La síntesis, se refiere a la composición de un todo por reunión de sus partes o elementos. Esta construcción se puede desarrollar con la unión de las partes, fusionándolas u organizándolas de diversas maneras.

- **Inductivo – Deductivo:**

En este esquema de investigación la ciencia parte de observaciones individuales y en base a estas se plantean generalizaciones cuyo contenido supera el de los hechos observados inicialmente. Las generalizaciones permiten hacer predicciones cuya confirmación las refuerza y cuyo fracaso las debilita y puede obligarlas o hasta rechazarlas.

El método inductivo – deductivo acepta la existencia de una realidad externa y postula la capacidad del hombre para percibirla a través de sus sentidos y entenderla por medio de su capacidad intelectual.

- **Deductivo – inductivo:**

El método deductivo logra inferir algo observado a partir de una ley general.

Según Villalba (2014) respecto a la deducción manifiesta que: “Es la que parte de las leyes generales a las leyes secundarias o casos particulares. En el proceso de inter-aprendizaje, el maestro formula un juicio universal que expresa una regla, ley o teorema para luego, ilustrarlo con ejemplos” (p.26).

En este caso el método se apunta hacia el razonamiento que el ser humano puede desarrollar tomando en consideración las acciones que se desarrolla, es decir va de los hechos generales a los particulares demostrando así la evolución en el proceso investigativo.

El método inductivo se basa en la formulación de leyes partiendo de los hechos que se observan. Con respecto al método inductivo Villalba (2014) indica que: “Al hacer referencia de inducción, decimos que del estudio e investigaciones de algunos casos particulares obtendremos la verdad general” (p.25).

Es necesario saber que en el método inductivo el sujeto que aprende lo hace de forma contraria, se utiliza el desarrollo del razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares o específicos a para ser validados y aceptados y dar conclusiones para alcanzar los aspectos generales.

- **Método científico:**

Es el conjunto de pasos fijados de antemano por una disciplina con el fin de alcanzar conocimientos válidos mediante instrumentos confiables. Trata de protegernos de la subjetividad en el conocimiento.

Parte de los hechos intentando describirlos tales como son para llegar a formular los enunciados fácticos que se observan con ayuda de teorías, se constituye en la materia prima para la elaboración teórica.

Es un conjunto de conocimientos racionales, ciertos o probables, obtenidos metódicamente, sistematizados, verificable, que hacen referencia a objetos de una misma naturaleza.

Se usa este método puesto que a partir de las observaciones en el aula se tratará de encontrar la solución a la problemática dado que no se presenta una explicación a esta en base a las teorías existentes. Villalba (2014) afirma que: “Este método busca el camino, la vía de conocimiento, no de cualquier conocimiento en general, sino de conocimientos ubicados dentro del rigor de la ciencia y la tecnología” (p. 23).

De antemano el método científico busca obtener conocimientos verídicos que servirán como base fundamental para resolver el problema encontrado utilizando instrumentos confiables que permitan describirlos para llegar a formular enunciados que contribuyan a resolver problemas científicos a partir de observaciones que el investigador ha comprendido de los resultados de la investigación realizada.

3.5. Técnicas de investigación

La encuesta: Técnica utilizada para obtener los datos de varias personas cuyas opiniones son importantes para el respectivo procesamiento y análisis. Debe estar muy bien organizada para obtener datos que permitan la obtención de índices fidedignos.

La técnica de la encuesta es grandemente manejada como un procedimiento de investigación, ya que permite conseguir y elaborar datos de modo rápido, verás y eficaz.

Villalba (2014) manifiesta que: “La ventaja de la encuesta frente a otras técnicas es su versatilidad o capacidad para recoger datos sobre una amplia gama de necesidades de información” (p. 109).

Esta técnica es de vital importancia para el desarrollo del trabajo de investigación propuesto, es la que va a permitir obtener datos de varias

personas cuya opinión es necesaria para el debido procesamiento y análisis de la información obtenida.

Es gradualmente integrada y procesada a una serie de datos que el investigador ha obtenido, el cual permite conseguir los datos necesarios que con rapidez, veracidad y eficacia se obtendrán la información necesaria para resolver el problema planteado.

Entrevista: Es la comunicación interpersonal determinada entre el investigador y el sujeto de estudio con el fin de obtener respuesta verbal a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto.

La entrevista es el método específico de un diálogo, donde se permitió recolectar datos, que fueron muy útiles para la investigación necesaria a través de la entrevista se formula preguntas de gran interés que ayudan a recoger la información necesaria para realizar el proyecto y resolver la problemática detectada.

Villalba (2014) manifiesta que: "La entrevista es la técnica que recopila información de las personas, ha sido usada y sigue utilizándose para múltiples propósitos" (p. 106).

Para entender sobre las técnicas de investigación, la entrevista es la comunicación interpersonal determinada entre el investigador y el sujeto de estudio con la finalidad de obtener resultados de las respuestas verbales o las interrogantes planteadas sobre el trabajo de investigación a realizar.

Observación: Consiste en observar atentamente el hecho y registrar para su posterior análisis el proceso investigativo. Es una manera empírica por excelencia, el más primitivo y a la vez el más usado en las técnicas de la investigación.

La observación es la deducción codificada del acto seguido del acto de interpretar. Para el investigador, para ello presume el informe a un marco teórico investigativo.

Villalba (2014) con respecto a la observación manifiesta que:

> Observar es advertir los hechos como se manifiestan en la realidad y redactarlos para constatar su proceso. Esta técnica tiene como fundamento científico la verificación del fenómeno que se estudia. La observación se transforma en un método o una técnica en la medida en que se cumple una serie de requisitos objetivos. (p.100)

Mediante esta técnica se obtienen resultados previos al análisis que se ha realizado, para fundamentar la investigación del problema planteado, es decir el investigador aplica la observación con aspecto importante dentro del campo donde ocurren los hechos o fenómenos a investigar, por esta razón es necesario que el investigador indague con la mayor veracidad para obtener datos precisos que lleve a solucionar el problema encontrado.

Instrumentos de investigación

Para Sabino los instrumentos de investigación son los recursos que el investigador puede utilizar para acercarse a los problemas y fenómenos y extraer de ellos la información necesaria.
Lo que permite operativizar a la técnica es el instrumento de investigación.

Cuestionario

Según Rojas (2012) define que: “El cuestionario es un instrumento de investigación que se utiliza de un modo preferente para el desarrollo de una investigación en el campo de acción dentro del proceso educativo, social, político y económico” (p.5).

Consiste en una serie de preguntas que sirven para medir una o más variables, para solucionar el problema encontrado, además es un medio útil y eficaz para recoger información.

Escalas

Para Padilla (2012) define que: “una escala de medición es el conjunto de posibles valores que encierra una variable, es un continuo de valores ordenado correlativamente, que se distinguen cuatro niveles o escalas de medición: nominal, ordinal, de intervalo y escala de proporción” (p.106).

Según el autor las escalas sirven para medir valores que se dan en una variable, tomando en cuenta las diferentes formas de medir un conjunto de posibles valores teniendo un orden para distinguir un resultado verídico de la investigación.

Escala de Likert

Es una de las herramientas más utilizadas por los investigadores para evaluar las opiniones y actitudes de una persona. Likert distinguió entre una escala apropiada la cual da respuestas a un grupo de ítems.

Oriol (2014) manifiesta que: “Es una herramienta de medición que, a diferencia de preguntas dicotómicas con respuesta sí/no, nos permite medir actitudes y conocer el grado de conformidad del encuestado con cualquier afirmación que le propongamos” (p.1)

Según el autor indica que las escalas de Likert sirven para realizar medición con diferentes opciones que presenta al encuestado, dando facilidad de comprensión al momento de aplicar la encuesta, es decir se presentan opciones múltiples de respuestas para obtener datos.

Ficha de Observación

Para Milagros Soto (2013) define que: “la ficha de observación son instrumentos de evaluación y recolección de datos, destinado a un objetivo específico, las cuales se utilizan para registrar datos”.

Son el complemento del diario de campo, son importantes por que evitan olvidar datos necesarios dentro de la investigación a realizarse, además considera registrar una situación la cual es utilizada de forma constante para evaluar hábitos, conductas y actitudes que tiene como objetivo comprender la dimensión y grado de conocimiento del estudiante en el proceso educativo.

Guía de Preguntas

Es el instrumento que se utiliza para generar una encuesta que consiste en una interacción comunicativa que se desarrolla en torno en un tema particular, la cual es un diálogo donde el entrevistado contesta una serie de preguntas sobre el tema de investigación a desarrollar.

Según Silvia Aguirre Cauché (2013) manifiesta que: las guías de preguntas tienen características dinámicas y flexibles, que presenta una estructura estática y controlada” (p.1).

Según la autora define que las guías de preguntas son instrumentos que se utilizan para aplicar entrevistas en la recolección de información, para su mejor comprensión clasifica a la guía de preguntas en:

- Según su función dentro del cuestionario.
    - ✓ Abiertas
    - ✓ Cerradas
    - ✓ Dicotómica
    - ✓ De preferencias
    - ✓ De selección múltiples

Las guías de preguntas son aplicadas por el entrevistador que es la persona encargada de llevar a cabo la entrevista; plantear las preguntas que se van a aplicar explicando el objetivo de la misma, esto se lo realiza de manera adecuada, donde tiene que escuchar e ir registrando las respuestas de las personas que han sido entrevistadas con la finalidad de obtener resultados confiables para las soluciones del problema planteado.

Palomé (2012) define que: “Los cuestionarios son un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir. Por tanto, la entrevista como el cuestionario tienen como finalidad obtener información mediante una conversación, generalmente oral, entre dos o más personas” (p.1).

Menciona que la guía de preguntas es el instrumento necesario para llevar a cabo la entrevista programada para recabar información sobre hechos o fenómenos que ocurren y lleva al investigador a obtener datos precisos para la solución del problema.

3.6 Población y Muestra

Población

Es el conjunto total de individuos u objetos que tienen varias características comunes las mismas que se observan en un lugar y momento específico.

Cerca (2012) define que: “La población es el conjunto de elementos de la misma especie que presentan una característica determinada o que corresponden a una misma definición y a cuyos elementos se le estudiarán sus características y relaciones” (p. 75).

Es importante conocer la población para determinar la solución del problema a solucionar, por esto el investigador debe recoger datos necesarios y conocer el campo en donde se va a trabajar, definir el número

poblacional con el que cuenta para poder medir y obtener la información necesaria para llegar a un resultado final.

En este trabajo investigativo la población está delimitada por 1 directivo, 1 DECE, 7 docentes, 276 estudiantes del subnivel elemental, 144 representantes legales.

Cuadro No. 2

Población de la Escuela Básica Fiscal "Pablo Sandiford Amador"

Ítem	Detalle	Frecuencias	Porcentajes %
1	**Directivos**	1	0,23%
2	**Administrativo (DECE)**	1	0,23%
3	**Docentes**	7	1,63%
4	**Estudiantes**	276	64,34%
5	**Representantes legales**	144	33,57%
Total		**429**	**100%**

Fuente: Secretaría del Plantel
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier.

En vista de que la cantidad de la población no sobre pasa el número indicado, se trabajó con toda la población.

3.7 Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los representantes legales

1.- ¿Considera usted que es necesario que la escuela cuente con áreas especializadas para juegos?

Tabla N° 1

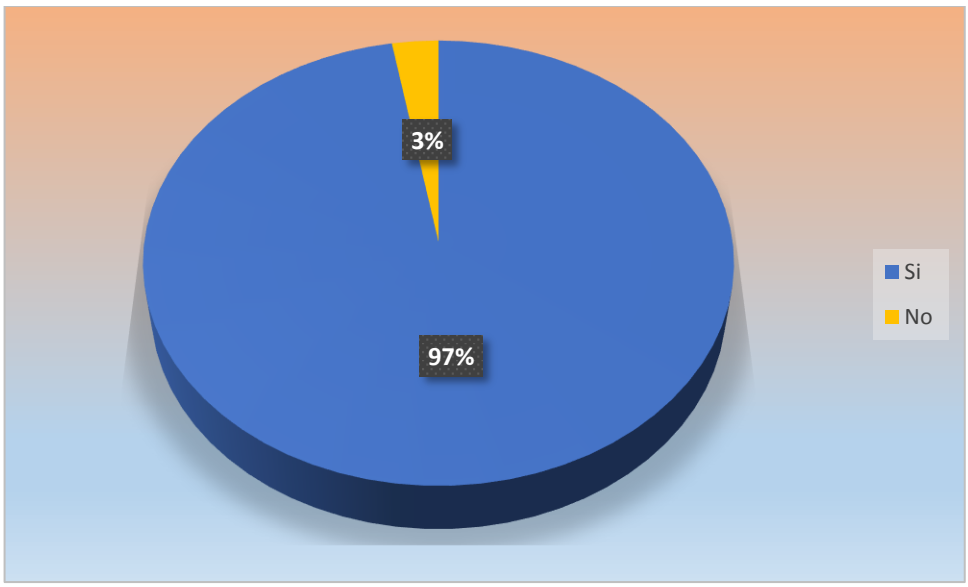
Áreas especializadas en juegos

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	140	97 %
	No	4	3%
	TOTAL	144	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Gráfico N° 2

Áreas especializadas en juegos



Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Análisis: La mayoría de los encuestados consideran que dentro de la Institución educativa si es necesario un área de recreación por la utilidad y beneficio que brinda a los educandos. Mientras que una mínima parte indica no es necesario.

2.- ¿Considera usted que las actividades lúdicas dentro de las áreas de enseñanza tendrán un valor significativo?

Tabla N° 2

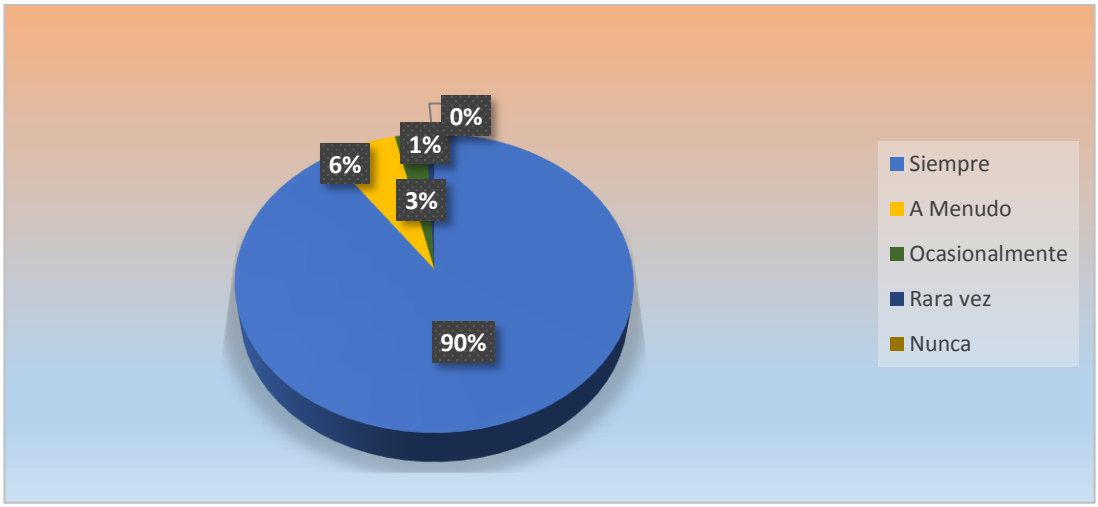
Actividades lúdicas dentro de las áreas

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Siempre	130	90%
	A Menudo	9	6%
	Ocasionalmente	4	3%
	Rara vez	1	1%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	144	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Gráfico N° 3

Actividades lúdicas dentro de las áreas



Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Análisis: En un porcentaje elevado los representantes legales encuestados opinan que las actividades lúdicas dentro del área de enseñanza juegan un papel muy importante puesto que tienen un valor significativo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Mientras que en esta pregunta no hay quienes opinan que no tiene ningún valor significativo.

3.- ¿Cree usted que es importante jugar para lograr desarrollar destrezas?

Tabla N° 3

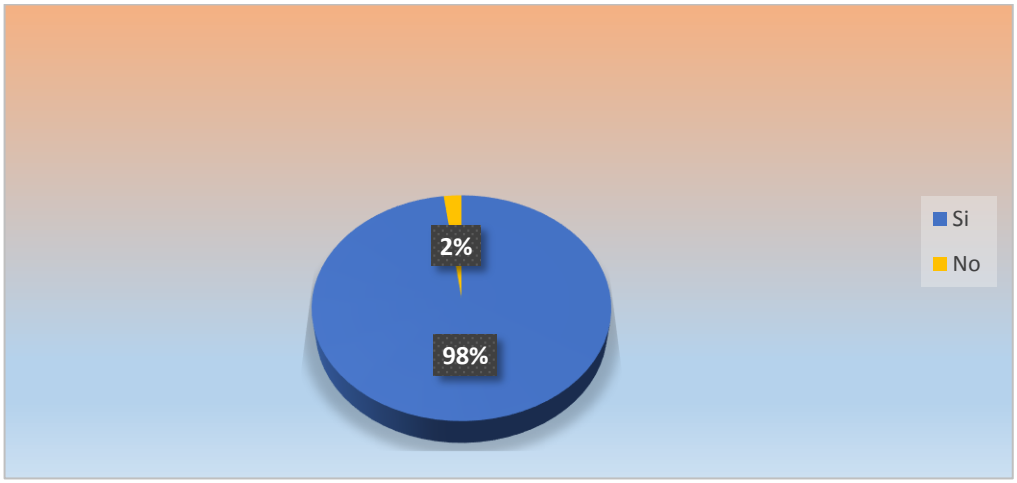
El juego y el desarrollo de destrezas

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Si	141	98%
	No	3	2%
	TOTAL	144	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Gráfico N° 4

El juego y el desarrollo de destrezas



Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Análisis: Es interesante observar que la mayoría de los encuestados respondieron que las actividades lúdicas dentro de las áreas de enseñanza si tienen un valor significativo ya que les ayudará a fortalecer mucho las destrezas adquiridas.

4.- ¿Cree usted que en clase se desarrolla el pensamiento creativo en los estudiantes?

Tabla N° 4

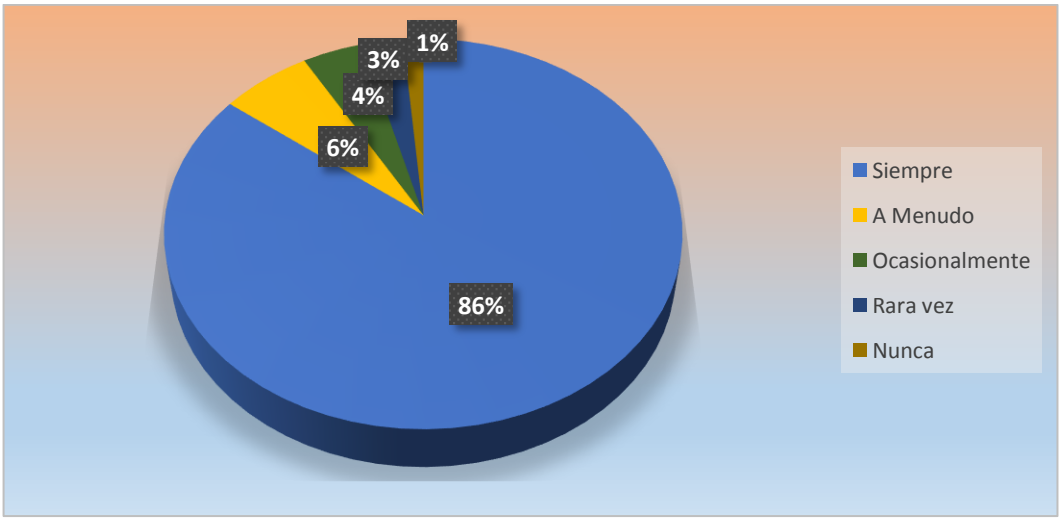
Desarrollo del pensamiento creativo

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Siempre	123	86%
	A Menudo	9	6%
	Ocasionalmente	6	4%
	Rara vez	4	3%
	Nunca	2	1%
	TOTAL	144	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Gráfico N° 5

Desarrollo del pensamiento creativo



Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Análisis: Los encuestados están de acuerdo que dentro de las clases impartidas a sus representados si se desarrolla el pensamiento creativo, se aprecia claramente que es importante para ellos que las clases sean más activas y participativas. Mientras que una mínima parte opina que nunca se logra desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.

5.- ¿Considera Usted que el juego ayuda a mejorar las relaciones entre los estudiantes?

Tabla N° 5

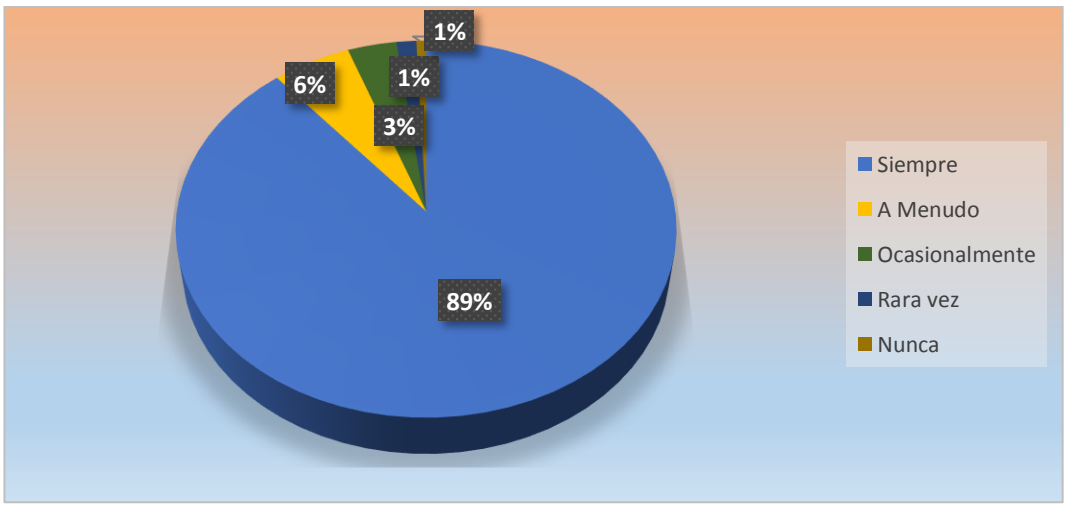
El juego y las relaciones interpersonales

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Siempre	128	89%
	A Menudo	8	6%
	Ocasionalmente	5	3%
	Rara vez	2	1%
	Nunca	1	1%
	TOTAL	144	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Gráfico N° 6

El juego y las relaciones interpersonales



Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Análisis: Después de realizar el respectivo análisis de los encuestados consideran que el juego ayuda a mejorar las relaciones entre los estudiantes creando un ambiente agradable. De tal manera que tienen muy en claro que el juego facilita las relaciones interpersonales. Un mínimo de los encuestados considera que nunca el juego ayudará a mejorar las relaciones.

6.- ¿Considera usted que la aplicación del juego ayuda a mejorar el rendimiento escolar?

Tabla N° 6

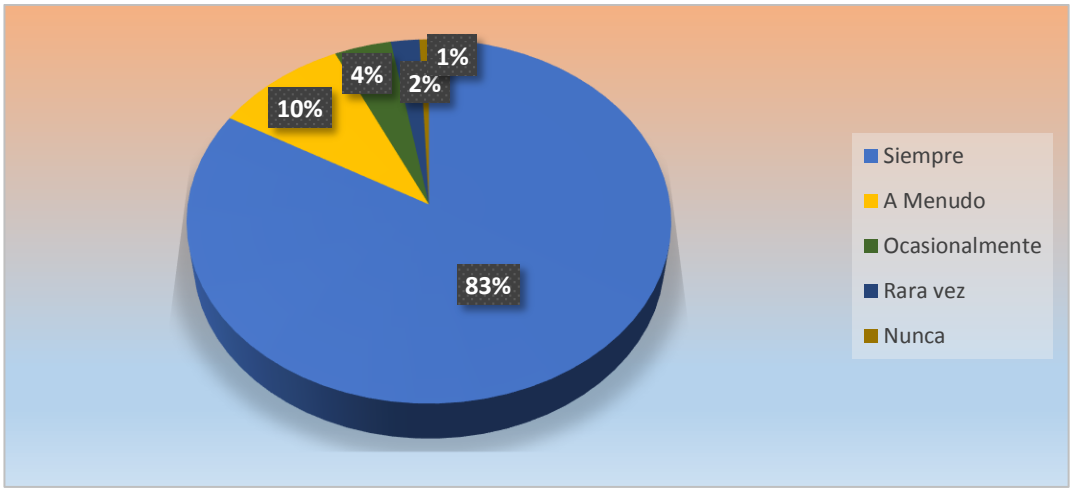
El juego y el rendimiento escolar

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Siempre	120	83%
	A Menudo	14	10%
	Ocasionalmente	6	4%
	Rara vez	3	2%
	Nunca	1	1%
	TOTAL	144	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Gráfico N° 7

El juego y el rendimiento escolar



Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Análisis: Analizando los resultados de los encuestados podemos considerar que en su mayoría considera que la aplicación del juego en el aula siempre ayuda a mejorar el rendimiento escolar, se aprende jugando e interactuando. Solo una mínima parte opina que nunca.

7.- ¿Cree usted que las actividades que lleven al desarrollo del pensamiento creativo sean obligatorias?

Tabla N° 7

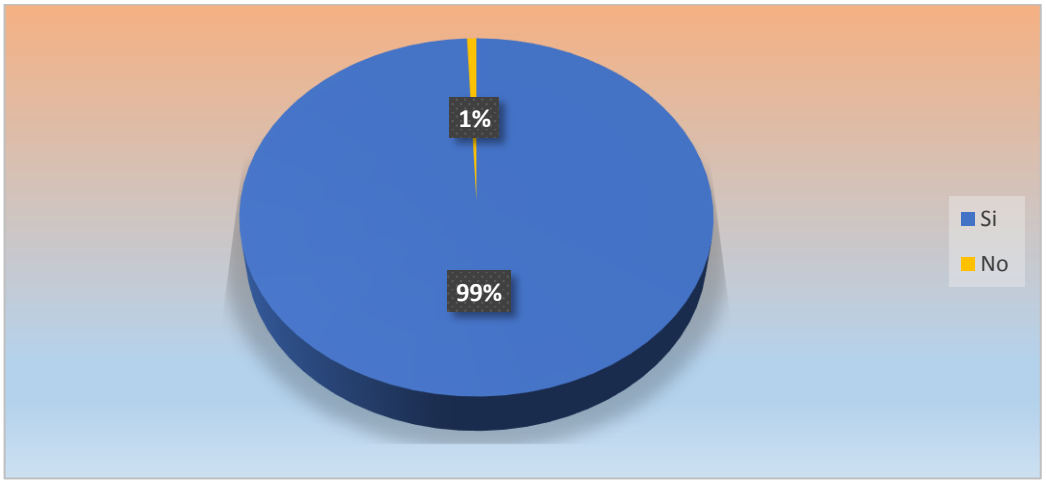
El desarrollo del pensamiento creativo

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Si	143	99%
	No	1	1%
	TOTAL	144	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Gráfico N° 8

El desarrollo del pensamiento creativo



Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Análisis: De los datos obtenidos, en su mayoría los encuestados consideran que las actividades que lleven el desarrollo del pensamiento creativo deben ser obligatorias dentro del cronograma escolar y en todas las áreas. Solo una mínima cantidad indica que no.

8.- ¿Considera usted que es importante que se apliquen nuevas estrategias basadas en el juego para mejorar el aprendizaje de su representado?

Tabla N° 8

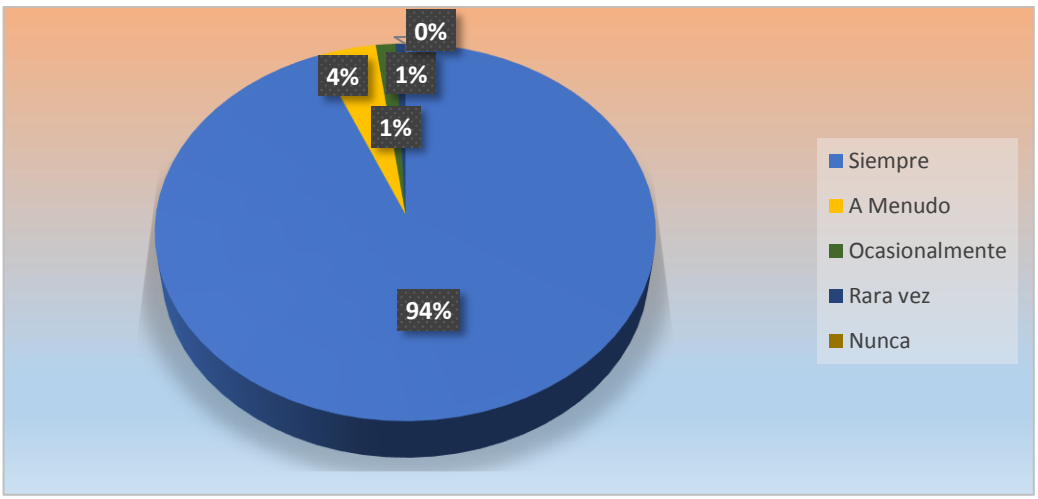
Estrategias basadas en el juego

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Siempre	135	94%
	A Menudo	6	4%
	Ocasionalmente	2	1%
	Rara vez	1	1%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	144	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Gráfico N° 9

Estrategias basadas en el juego



Fuente: Encuesta a representantes legles
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Análisis: Los datos proporcionados por los representantes legales indican que consideran que siempre es importante que se apliquen nuevas estrategias basadas en el juego para de esta manera mejorar el aprendizaje de sus representados. Sólo unos pocos opinan que no es necesario.

9.- ¿Considera usted que los docentes de la institución donde se educa su representado (a) utilizan el juego como mecanismo de enseñanza?

Tabla N° 9

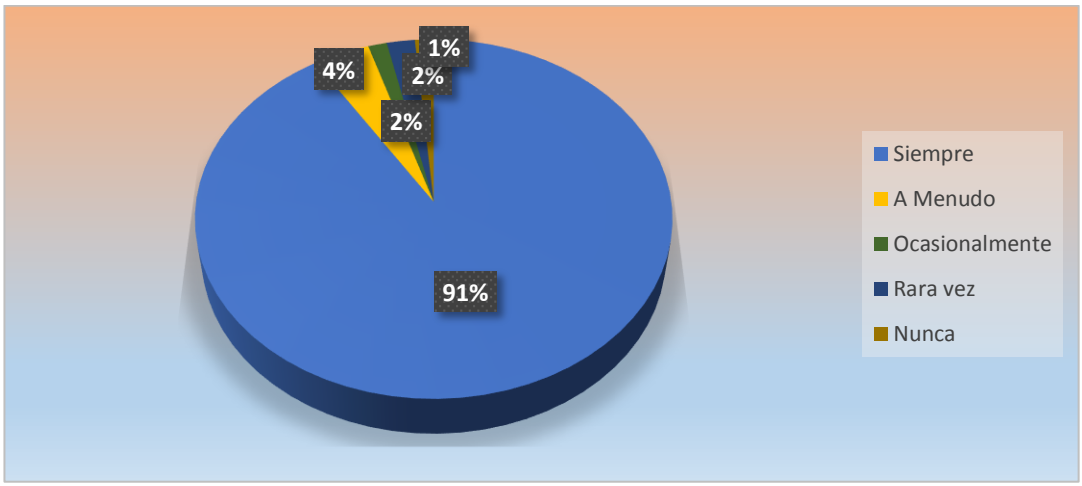
El juego como mecanismo de enseñanza

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Siempre	131	91%
	A Menudo	6	4%
	Ocasionalmente	2	2%
	Rara vez	3	2%
	Nunca	2	1%
	TOTAL	144	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Gráfico N° 10

El juego como mecanismo de enseñanza



Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Análisis: En su mayoría los representantes legales señalan que los docentes de la institución donde se educan sus representados siempre utilizan el juego como mecanismo de enseñanza. Evidenciándose de esta forma que si es importante involucrar el juego como medio para llegar un aprendizaje interactivo. Sólo unos pocos indican que los docentes no lo utilizan.

10.- ¿Estaría usted dispuesto a colaborar en la creación de espacios de juegos, para mejorar la enseñanza de su representado (a)?

Tabla N° 10

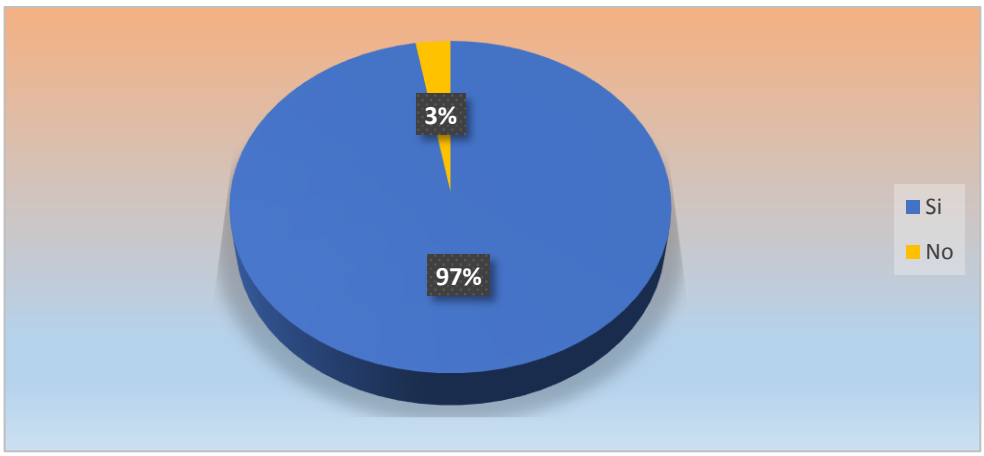
Creación de espacios de juego

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Si	140	97%
	No	4	3%
	TOTAL	144	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Gráfico N° 11

Creación de espacios de juego



Fuente: Encuesta a representantes legales
Elaborado por: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos de los representantes legales encuestados nos indican que en su mayoría si están dispuestos a colaborar en la creación de espacios de juego, para mejorar la enseñanza de sus representados, manifestándose de esta manera el interés de crear una ludoteca móvil.

Análisis de interpretación y discusión de resultados de la encuesta

Habiendo realizado el análisis sobre la información obtenida de la Escuela de Educación Básica “Pablo Sandiford Amador” de la Ciudad de Durán Zona 8, distrito 09D24, provincia del Guayas, cantón Durán Parroquia Eloy Alfaro se obtuvieron los siguientes resultados:

La interacción con el juego debe ser planificada por el docente dentro de su área, sobre todo en el área numérica, de esta manera integra a los estudiantes y les motiva a ser creativos, a razonar en forma alegre y dinámica, les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la crítica y la abstracción.

El empleo de la ludoteca en el área de matemática revela resultados positivos e inmediatos, ya que estas modalidades tienen como finalidad servir de recursos y estrategias didácticas favoreciendo el desarrollo integral, propiciando la convivencia, promoviendo el respeto, y el orden y sobre todo fomentando la imaginación y la creatividad, y de esta manera logre un aprendizaje significativo.

En la implementación de los espacios creativos, dentro de la institución educativa deben ser involucrados los representantes ante los innumerables beneficios a los que conllevan, es claro que su implementación contribuye satisfactoriamente al crecimiento social de los niños y niñas y el desarrollo integral de la personalidad a través del juego y del juguete, base fundamental para que la comunidad educativa esté relacionada.

La mayoría de los encuestados consideran que dentro de la Institución educativa si es necesario un área de recreación por la utilidad y beneficio que brinda a los educandos. Mientras que una mínima parte indica no es necesario.

En un porcentaje elevado los representantes legales encuestados opinan que las actividades lúdicas dentro del área de enseñanza juegan un papel muy importante puesto que tienen un valor significativo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Mientras que en esta pregunta no hay quienes opinan que no tiene ningún valor significativo.

Es interesante observar que la mayoría de los encuestados respondieron que las actividades lúdicas dentro de las áreas de enseñanza si tienen un valor significativo ya que les ayudara a fortalecer mucho las destrezas adquiridas.

Los encuestados están de acuerdo que dentro de las clases impartidas a sus representados si se desarrolla el pensamiento creativo, se aprecia claramente que es importante para ellos que las clases sean más activas y participativas. Mientras que una mínima parte opina que nunca se logra desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.

Después de realizar el respectivo análisis de los encuestados consideran que el juego ayuda a mejorar las relaciones entre los estudiantes creando un ambiente agradable. De tal manera que tienen muy en claro que el juego facilita las relaciones interpersonales. El un mínimo de los encuestados considera que nunca el juego ayudará a mejorar las relaciones.

Analizando los resultados de los encuestados se considera que en su mayoría considera que la aplicación del juego en el aula siempre ayuda a mejorar el rendimiento escolar, se aprende jugando e interactuando. Solo una mínima parte opina que nunca.

De los datos obtenidos, en su mayoría los encuestados consideran que las actividades que lleven el desarrollo del pensamiento creativo deben ser obligatorias dentro del cronograma escolar y en todas las áreas. Solo una mínima cantidad indica que no.

Los datos proporcionados por los representantes legales indican que consideran que siempre es importante que se apliquen nuevas estrategias basadas en el juego para de esta manera mejorar el aprendizaje de sus representados. Sólo unos pocos opinan que no es necesario.

En su mayoría los representantes legales señalan que los docentes de la institución donde se educan sus representados siempre utilizan el juego como mecanismo de enseñanza. Evidenciándose de esta forma que si es importante involucrar el juego como medio para llegar un aprendizaje interactivo. Sólo unos pocos indican que los docentes no lo utilizan

De acuerdo a los datos obtenidos de los representantes legales encuestados indican que en su mayoría si están dispuestos a colaborar en la creación de espacios de juego, para mejorar la enseñanza de sus representados, manifestándose de esta manera el interés de crear una ludoteca móvil.

3.8 Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada a la directora de la institución.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Entrevistadores: Briones Saltos María Elena y Flores Fajardo Ronald Javier

Lugar: Dirección

Entrevistado: Prof. Luz Aurora Muñoz Cedillo
Cargo: Directora

1) **¿Cómo define Usted la palabra ludoteca?**
   R= Bueno, yo defino la palabra ludoteca como un espacio de juegos.

2) **¿Cree importante el juego para un mejor aprendizaje en los niños por qué?**
   R= Si, creo que es muy importante, el juego puede llenar carencia y es capaz de mejorar la capacidad para comprender.

3) **¿Los tipos de actividades que se desarrollan dentro de una ludoteca móvil contribuyen a la formación integral del niño?**
   R= Sí, porque son una forma de aprender mucho más efectiva que cualquier otra metodología.

4) **¿Considera Usted que la ludoteca es un espacio que facilita la ejecución de acciones que transversa lisen los aprendizajes?**
   R= Por supuesto que sí, el juego es por excelencia la ocupación principal de los niños y facilita la creatividad, es decir un papel estimulador del aprendizaje.

5) **¿Estaría interesado en habilitar en su institución educativa ludotecas móviles, como herramientas que favorezcan el pensamiento creativo en los estudiantes?**
   R= Claro que sí, nos ayudaría mucho a fortalecer el currículo. Ya que es un espacio de creación y recreación de conocimientos y habilidades.

6) **¿Cree usted qué es importante utilizar las ludotecas como métodos de enseñanza que ayuda a mejorar el rendimiento escolar?**

R= Si, creo es importante, ya que facilita el desarrollo de la creatividad y la socialización.

7) **¿Qué característica considera usted debe tener una ludoteca móvil?**

R= Debe estar en un espacio visible, y con material propio a la edad.

8) **¿Qué clase de materiales sugiere usted dentro de una ludoteca móvil?**

R= Juegos didácticos, collages, bingo temático, revistas educativas, ruletas temáticas. Etc.

9) **¿Por qué considera importante aplicar espacios de expresión lúdica creativa dentro del currículo?**

R= Porque cuando el aprendizaje se convierte en información porque queremos no memorizamos, sino que retenemos la información, porque queremos, porque nos gusta.

10) **¿Qué opina usted de la Sección Quinta los art.24 y 27 de la Constitución de la Republica**

Art. 24.- Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico.

R= Mi opinión es que todos tenemos derecho a la recreación, y que esta forme parte de la educación, ya que garantiza el total desarrollo del ser humano como base fundamental.

Análisis de la entrevista a la directora.

La directora es consiente que el empleo de una ludoteca ayudaría mucho como parte de las estrategias metodológicas en las actividades que debe desarrollar el estudiante; pero reconoce que las actividades lúdicas son pocas por parte de los docentes.

Cuando se le pregunta por qué cree que es importante, ella afirma que: cuando el aprendizaje se convierte en información, porque no se debe memorizar, sino retener la información, sin embargo, los padres de familia no hacen conciencia de eso y algunos consideran la lúdica como pérdida de tiempo.

Los docentes dentro de sus horas clase aplican el juego en aprendiendo en movimiento, o en hora de moverse como herramienta de apoyo en las actividades que son recursos esenciales en la calidad de la educación obteniendo buenos resultados.

La lúdica en los estudiantes constituye uno de los aportes más significativos y creativos para el mejoramiento de la calidad de la educación, para ello los docentes deben utilizarla como herramienta innovadora y convertirse en una estrategia metodológica que facilite el aprendizaje, que desarrolle habilidades y logre de esta manera un aprendizaje significativo. Desarrollando el pensamiento creativo en todas las áreas.

Para que esto tenga buenos resultados debe contar siempre con la participación y el compromiso de los representantes legales y de esta forma lograr que los estudiantes lleguen a un rendimiento académico de calidad.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA
ENTREVISTA PERSONAL DEL DECE

Entrevistadores: Briones Saltos María Elena y
Flores Fajardo Ronald Javier

Lugar: DECE

Nombre: Psc. Mariana Benavides.

Cargo: Psicóloga

1) **¿Cómo define Usted la palabra ludoteca?**

   R= Yo, la defino como sala de recreación con material didáctico

2) **¿Cree importante el juego para un mejor aprendizaje en los niños por qué?**

   R= Si, es importante porque permite crear en el niño hábitos para su desarrollo

3) **¿Los tipos de actividades que se desarrollan dentro de una ludoteca móvil contribuyen a la formación integral del niño?**

   R= Si, porque aprende a conocer lo que tiene que desarrollar en su juego.

4) **¿Considera Usted que la ludoteca es un espacio que facilita la ejecución de acciones que transversa lisen los aprendizajes?**

   R= Claro que sí, y buscaría padrinos para que ayuden en su implementación de los materiales.

5) **¿Estaría interesado en habilitar en su institución educativa ludotecas móviles, como herramientas que favorezcan el pensamiento creativo en los estudiantes?**

R= Claro que sí, nos ayudaría mucho a fortalecer el currículo. Ya que es un espacio de creación y recreación de conocimientos y habilidades.

6) **¿Cree Usted qué es importante utilizar las ludotecas como métodos de enseñanza que ayuda a mejorar el rendimiento escolar?**

R= Si, creo es importante, ya que facilita el desarrollo de la creatividad y la socialización. Hay niños kinestésicos y les gusta el trabajo práctico.

7) **¿Qué característica considera Usted debe tener una ludoteca móvil?**

R= Principalmente que haya los materiales para poder trabajar con los estudiantes.

8) **¿Qué clase de materiales sugiere Usted dentro de una ludoteca móvil?**

R= Juegos de pares de distintos motivos, las gincanas, rompecabezas, libros de sopa de letras y números

9) **¿Por qué considera importante aplicar espacios de expresión lúdica creativa dentro del currículo?**

R= Porque sería factible que conozcan los representantes y tomen interés en ayudar a sus hijos.

10) **¿Qué opina usted de la Sección Quinta los art.24 y 27 de la Constitución de la Republica**

Art. 24.- Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico.

R= Estos artículos son buenos, pero a los niños hay que hacerles que ellos sepan en que momento tendrán su tiempo libre y no permitirles, que sean ellos los que decidan.

Análisis de la entrevista a la coordinadora del DECE

Analizando la entrevista de la psicóloga, la lúdica en los estudiantes constituye uno de los aportes más significativos y creativos para el mejoramiento de la calidad de la educación. El método utilizado para el proceso de enseñanza aprendizaje en las ludotecas es la metodología activa ya que el alumno aprende haciendo.

Se comprueba que por medio del juego el niño aprende de una forma divertida y espontánea fijando de una mejor manera el conocimiento. Sin embargo, ese momento de juego debe ser dosificado, y controlado, es el maestro quién debe decidir.

La propuesta considera es muy oportuna y ella estaría dispuesta a colaborar con padrinos para que la ludoteca tenga éxito y este bien equipada, puesto que es una necesidad para que el estudiante logre desarrollar sus habilidades.

La lúdica es una actividad determinante en el desarrollo integral de los estudiantes y por ende es necesario que ellos disfruten de estas experiencias activas que estimulen este proceso natural que ellos poseen, mientras aprenden.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

ENTREVISTA A DOCENTES N° 1

Entrevistadores: Briones Saltos María Elena y
Flores Fajardo Ronald Javier

Lugar: Dirección

Nombre: María Eugenia Cárdenas

Cargo: Docente

1) **¿Cómo define Usted la palabra ludoteca móvil?**

   R= Traslado de juegos didácticos de un lugar a otro.

2) **¿Cree usted que las actividades lúdicas sirven para fomentar la comunicación entre los estudiantes?**

   R= Si

3) **¿Cómo brinda Usted a sus alumnos la oportunidad para desarrollar el pensamiento creativo mediante las actividades lúdicas?**

   R= Investigando actividades lúdicas que ayuden al estudiante a desarrollar su pensamiento.

4) **¿Considera usted las actividades lúdicas como una fuente de aprendizaje?**

   R= Si porque a través del juego el estudiante puede aprender con facilidad y de forma divertida junto a sus compañeros.

5) **¿De qué manera le ofrece usted a sus alumnos un ambiente adecuado donde se utilice el juego como medio para adquirir nuevos conocimientos?**

R= La cancha de la escuela.

6) **¿Cree Usted que las ludotecas son un recurso para estimular la actividad en los estudiantes dentro del aula?**

R= Si

7) **¿De qué manera el actual modelo educativo vincula estrechamente el juego con el aprendizaje?**

A través del método lúdicos.

8) **¿Cómo sintetiza Usted que el fin último de nuestra tarea educativa, es el pleno desarrollo de la persona de forma integral?**

R= Inculcar siempre los valores.

9) **¿De qué manera promueve la innovación del juego como acción orientadora para superar las dificultades en el área de matemática?**

R= A través de canciones, dinámicas que estén acordes al tema de la clase.

10) **¿Por qué es importante aplicar espacios de expresión lúdica creativa dentro del currículo?**

R=Porque permite una interacción afectiva entre los estudiantes.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACION SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CARRERA EDUCACION PRIMARIA
ENTREVISTA A DOCENTES N°2

Entrevistadores: Briones Saltos María Elena y
Flores Fajardo Ronald Javier

Lugar: Dirección

Nombre: Betty Clemente

Cargo: Docente

1) **¿Cómo define Usted la palabra ludoteca móvil?**

R= Lugar de juego que se puede trasladas de un lugar a otro.

2) **¿Cree usted que las actividades lúdicas sirven para fomentar la comunicación entre los estudiantes?**

R= Si

3) **¿Cómo brinda Usted a sus alumnos la oportunidad para desarrollar el pensamiento creativo mediante las actividades lúdicas?**

R= Seleccionando adecuadamente las actividades lúdicas para que el estudiante pueda desenvolverse en lo cognitivo y social.

4) **¿Considera usted las actividades lúdicas como una fuente de aprendizaje?**

R= Sí, porque busca que los estudiantes puedan apropiarse de los temas que imparte el docente utilizando el juego.

5) **¿De qué manera le ofrece usted a sus alumnos un ambiente adecuado donde se utilice el juego como medio para adquirir nuevos conocimientos?**

R= El patio de la institución porque es un espacio amplio.

6) **¿Cree Usted que las ludotecas son un recurso para estimular la actividad en los estudiantes dentro del aula?**

R= Sí

7) **¿De qué manera el actual modelo educativo vincula estrechamente el juego con el aprendizaje?**

R= A través del método lúdico porque hay estrategias diseñadas para crear un ambiente armónico en los estudiantes.

8) **¿Cómo sintetiza Usted que el fin último de nuestra tarea educativa, es el pleno desarrollo de la persona de forma integral?**

R= Basada en valores, en competencias y habilidades.

9) **¿De qué manera promueve la innovación del juego como acción orientadora para superar las dificultades en el área de matemática?**

R= El juego ya que es la primera actividad que realiza el niño; con materiales de reciclaje podemos crear recursos para jugar como juego de los bolos sirve para desarrollar habilidades matemáticas.

10) **¿Por qué es importante aplicar espacios de expresión lúdica creativa dentro del currículo?**

Porque permite una interacción afectiva en los estudiantes y con el docente para fortalecer su desarrollo.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA
ENTREVISTA A DOCENTES N°3

Entrevistadores: Briones Saltos María Elena y
Flores Fajardo Ronald Javier

Lugar: Dirección

Nombre: Zoila Campos

Cargo: Docente

1) **¿Cómo define Usted la palabra ludoteca móvil?**

R= Actividades lúdicas innovadoras que requieren tecnología.

2) **¿Cree usted que las actividades lúdicas sirven para fomentar la comunicación entre los estudiantes?**

R= Sí, porque a través del juego socializar entre compañeros se observa falencias y se incrementa la relación afectiva.

3) **¿Cómo brinda Usted a sus alumnos la oportunidad para desarrollar el pensamiento creativo mediante las actividades lúdicas?**

R= A través de actividades innovadoras, investigadas en internet y por medio de experiencias de otros docentes.

4) **¿Considera usted las actividades lúdicas como una fuente de aprendizaje?**

R= Sí, porque en la actualidad los niños aprenden del juego dirigido.

5) **¿De qué manera le ofrece usted a sus alumnos un ambiente adecuado donde se utilice el juego como medio para adquirir nuevos conocimientos?**

R= A veces es difícil crear ambientes debido al poco espacio o falta de material.

6) **¿Cree Usted que las ludotecas son un recurso para estimular la actividad en los estudiantes dentro del aula?**

R= Sí, porque a través del juego los estudiantes adquieren el gusto por aprender.

7) **¿De qué manera el actual modelo educativo vincula estrechamente el juego con el aprendizaje?**

El modelo constructivista permite que el niño (a) construya su conocimiento y busque mecanismos de acuerdo a sus necesidades.

8) **¿Cómo sintetiza Usted que el fin último de nuestra tarea educativa, es el pleno desarrollo de la persona de forma integral?**

R= Desarrolla destrezas en todos los ámbitos: cognitivo, actitudinal y social.

9) **¿De qué manera promueve la innovación del juego como acción orientadora para superar las dificultades en el área de matemática?**

R= Mediante material concreto: dados, ruletas, cruce números.

10) **¿Por qué es importante aplicar espacios de expresión lúdica creativa dentro del currículo?**

R= Para fortalecer temas de difícil comprensión para los niños.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA
ENTREVISTA A DOCENTES N°4

Entrevistadores: Briones Saltos María Elena y
Flores Fajardo Ronald Javier

Lugar: Dirección

Nombre: Sara Acevedo

Cargo: Docente

1) **¿Cómo define Usted la palabra ludoteca móvil?**

R= Es un espacio apropiado y adecuado para el juego.

2) **¿Cree usted que las actividades lúdicas sirven para fomentar la comunicación entre los estudiantes?**

R= Si porque para un niño aprender a través del juego es para significativo.

3) **¿Cómo brinda Usted a sus alumnos la oportunidad para desarrollar el pensamiento creativo mediante las actividades lúdicas?**

R= Se desarrollan actividades de juegos, dinámicas lecturas, y otras actividades.

4) **¿Considera usted las actividades lúdicas como una fuente de aprendizaje?**

R= Por su puesto por lo mismo porque se desarrollan actividades en las cuales se integran muchos saberes.

5) **¿De qué manera le ofrece usted a sus alumnos un ambiente adecuado donde se utilice el juego como medio para adquirir nuevos conocimientos?**

R= A través de actividades participativa sobre todo en la hora de moverse donde se trabaja en el área lúdica.

6) **¿Cree Usted que las ludotecas son un recurso para estimular la actividad en los estudiantes dentro del aula?**

R= Si, porque favorece el desarrollo social de los estudiantes.

7) **¿De qué manera el actual modelo educativo vincula estrechamente el juego con el aprendizaje?**

R= El juego se vincula con los aprendizajes porque desarrolla su imaginación y la creatividad.

8) **¿Cómo sintetiza Usted que el fin último de nuestra tarea educativa, es el pleno desarrollo de la persona de forma integral?**

R= Que va aprender para la vida no para el momento.

9) **¿De qué manera promueve la innovación del juego como acción orientadora para superar las dificultades en el área de matemática?**

R= A través de regletas, ruletas, ábacos etc.

10) **¿Por qué es importante aplicar espacios de expresión lúdica creativa dentro del currículo?**

R= Porque de esta manera se aprende en forma libre y espontánea a través del juego.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA
ENTREVISTA A DOCENTES N°5

Entrevistadores: Briones Saltos María Elena y
Flores Fajardo Ronald Javier

Lugar: Dirección

Nombre: Lady Tapia

Cargo: Docente

1) **¿Cómo define usted la palabra ludoteca móvil?**

R= Bueno para mí me parece bastante importante la palabra ludoteca porque es el espacio para aprender de manera libre y espontánea de los niños a través del juego.

2) **¿Cree usted que las actividades lúdicas sirven para fomentar la comunicación entre los estudiantes?**

R= Claro el juego es la parte vital de los niños allí desarrollan todas sus capacidades

3) **¿Cómo brinda usted a sus alumnos la oportunidad para desarrollar el pensamiento creativo mediante las actividades lúdicas?**

R= Bueno a través de juegos, animaciones, ejercicios mentales.

4) **¿Considera usted las actividades lúdicas como una fuente de aprendizaje?**

R= Sí, porque en la actualidad los niños aprenden del juego dirigido por su maestra como base de su aprendizaje.

5) **¿De qué manera le ofrece usted a sus alumnos un ambiente adecuado donde se utilice el juego como medio para adquirir nuevos conocimientos?**

R= A veces es difícil crear ambientes debido al poco espacio o falta de material didáctico o recursos apropiados.

6) **¿Cree usted que las ludotecas son un recurso para estimular la actividad en los estudiantes dentro del aula?**

R= Sí, porque a través del juego los estudiantes adquieren el gusto por aprender, puedo decir que se aprende jugando.

7) **¿De qué manera el actual modelo educativo vincula estrechamente el juego con el aprendizaje?**

El modelo actual hace que el niño(a) construya su conocimiento y busque mecanismos de acuerdo a sus necesidades, y en forma permanente.

8) **¿Cómo sintetiza usted que el fin último de nuestra tarea educativa, es el pleno desarrollo de la persona de forma integral?**

R= Desarrolla destrezas en todos los ámbitos: cognitivo, actitudinal y social.

9) **¿De qué manera promueve la innovación del juego como acción orientadora para superar las dificultades en el área de matemática?**

R= A través de material concreto: dados, ruletas, cruci números, ábacos. Etc.

10) **¿Por qué es importante aplicar espacios de expresión lúdica creativa dentro del currículo?**

R= Para fortalecer temas de difícil comprensión para los niños y de esta forma reforzar los contenidos.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA
ENTREVISTA A DOCENTES N°6

Entrevistadores: Briones Saltos María Elena y
Flores Fajardo Ronald Javier

Lugar: Dirección

Nombre: Paola Rodríguez

Cargo: Docente

1) **¿Cómo define usted la palabra ludoteca móvil?**

R= Actividades y juegos distribuidos por zonas.

2) **¿Cree usted que las actividades lúdicas sirven para fomentar la comunicación entre los estudiantes?**

R= Son una herramienta muy efectiva sobre todo en niños que les cuesta un poco comunicarse.

3) **¿Cómo brinda usted a sus alumnos la oportunidad para desarrollar el pensamiento creativo mediante las actividades lúdicas?**

R= Con rondas, canciones y juegos durante las horas clases.

4) **¿Considera usted las actividades lúdicas como una fuente de aprendizaje?**

R=. Si, en el año básico que he trabajado este periodo me sirvieron mucho para llegar a un efectivo aprendizaje.

5) **¿De qué manera le ofrece usted a sus alumnos un ambiente adecuado donde se utilice el juego como medio para adquirir nuevos conocimientos?**

R= Dentro del aula o en el patio siempre busco un momento para realizar actividades físicas que estén unidas al aprendizaje.

6) **¿Cree usted que las ludotecas son un recurso para estimular la actividad en los estudiantes dentro del aula?**

R= Sí, el estudiante actual no está predispuesto a aprender conocimientos solo a través de palabras o conceptos.

7) **¿De qué manera el actual modelo educativo vincula estrechamente el juego con el aprendizaje?**

El actual modelo educativo, poco vincula el juego con el aprendizaje, pero uno como maestra debe buscar la forma de incrementar esa parte del aprendizaje.

8) **¿Cómo sintetiza usted que el fin último de nuestra tarea educativa, es el pleno desarrollo de la persona de forma integral?**

R= Los docentes tenemos la ardua tarea de formar integralmente el conocimiento a nuestros educandos, pero con la ayuda de sus padres alcanzamos el éxito.

9) **¿De qué manera promueve la innovación del juego como acción orientadora para superar las dificultades en el área de matemática?**

R= Los mismos estudiantes los tomo como elementos en grupos para las operaciones de suma y resta a través de juegos con música.

10) **¿Por qué es importante aplicar espacios de expresión lúdica creativa dentro del currículo?**

R= Porque en la actividad a través del área lúdica los estudiantes se interesan más por aprender.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL

ENTREVISTA A DOCENTES N°7

Entrevistadores: Briones Saltos María Elena y
Flores Fajardo Ronald Javier

Lugar: Dirección

Nombre: DOLORES BROCELL

Cargo: Docente

1) **¿Cómo define usted la palabra ludoteca móvil?**

R= Bueno a mí me parece que se trata de un espacio dedicado al juego didáctico.

2) **¿Cree usted que las actividades lúdicas sirven para fomentar la comunicación entre los estudiantes?**

R= Por supuesto ya que se relacionan sin distinción alguna.

3) **¿Cómo brinda usted a sus alumnos la oportunidad para desarrollar el pensamiento creativo mediante las actividades lúdicas?**

R= A través de todas las actividades que promuevan el pensamiento lógico. Tales como secuencias numéricas, legos, regletas, ábacos, tangram.

4) **¿Considera usted las actividades lúdicas como una fuente de aprendizaje?**

R= Claro es una forma de transversalizar los saberes.

5) **¿De qué manera le ofrece usted a sus alumnos un ambiente adecuado donde se utilice el juego como medio para adquirir nuevos conocimientos?**

R= En el momento en que se reparte material didáctico para la ejecución de actividades en forma grupal.

6) **¿Cree Usted que las ludotecas son un recurso para estimular la actividad en los estudiantes dentro del aula?**

R= Claro que si son recursos muy útiles que estimulan el aprendizaje.

7) **¿De qué manera el actual modelo educativo vincula estrechamente el juego con el aprendizaje?**

R=en el momento que el juego permite fortalecer todas las dimensiones y todo su desarrollo en las distintas áreas**.**

8) **¿Cómo sintetiza Usted que el fin último de nuestra tarea educativa, es el pleno desarrollo de la persona de forma integral?**

R= Son una nueva tecnología de innovación que le llama mucho la atención al estudiante.

9) **¿De qué manera promueve la innovación del juego como acción orientadora para superar las dificultades en el área de matemática?**

R= Porque a través del juego el aprendizaje es más fácil y ellos aprenden haciendo.

10) **¿Por qué es importante aplicar espacios de expresión lúdica creativa dentro del currículo?**

R= Si porque les ayuda a fortalecer mucho su carácter físico y emocional.

Análisis de la entrevista a docentes

Analizando las entrevistas a las docentes de la básica elemental de la Escuela de Educación Básica “Pablo Sandiford Amador” comentan que consideran las ludotecas como algo básico e indispensable. Que es muy poco el espacio con que cuentan pero que ellas lo realizan dentro de sus posibilidades, además indican que no poseen los recursos necesarios pero que ellas los crean.

A los estudiantes les gusta mucho cuando la clase es interactiva, de esta forma aprenden con mayor facilidad, por lo general no quieren realizar actividades en las que se requiera esfuerzo para obtener resultados.

Siempre el docente evalúa a sus estudiantes y se han dado cuenta que con el juego aprenden mayor y significativamente por lo que es importante contar con espacios lúdicos.

La elaboración de una propuesta de ludoteca crea expectativas en cada una de las docentes, lo ven como una posibilidad de mejorar la enseñanza y obtener mejores resultados, ya que orienta en forma correcta el desempeño de actividades relacionadas con el área de matemática, de manera tal se logrará despertar el interés por alcanzar un mejor rendimiento académico.

Las maestras expresan que sus aulas no están condicionadas adecuadamente con instrumentos pedagógicos que les ayuden en su labor docente frente a los estudiantes específicamente en el área de matemática, además estos recursos les permitiría motivar y activar los procesos e integrar los conocimientos previos con los nuevos, generando de esta forma un verdadero aprendizaje significativo.

Las docentes son conscientes que el método utilizado para el proceso de enseñanza aprendizaje a través de las actividades lúdicas es metodología activa ya que el alumno aprende haciendo.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL ELEMENTAL.

Marque con una x la opción que usted considere correcta

N.-	PREGUNTAS	SI	NO
1	Es interesante la clase de matemática sin un jugo o dinámica.	55	221
2	El docente forma grupos para realizar una actividad de matemática.	153	123
3	Cuando el estudiante no entiende una clase de matemática el docente le vuelve a explicar.	134	142
4	Será necesario tener un espacio para la recreación dentro de las horas clases.	239	37
5	El estudiante muestra interés cuando el docente realiza actividades de desarrollo del pensamiento.	205	71
6	Resultaría importante que el docente comience las clases con una actividad de agilidad mental, cantando, haciendo algún movimiento corporal o un juego.	216	60
7	Cuando el docente da una clase de matemática con materiales, como domino, base diez, geoplanos, figuras tangram, hay mayor interés por arte de los estudiantes.	232	44
8	Los estudiantes muestran interés al resolver problemas de razonamiento lógico matemático.	237	39
9	De acuerdo a lo observado será de mucha utilidad tener un lugar donde aprender jugando.	220	56
10	Consideras importante que los docentes cambien la manera de enseñar para que el aprendizaje sea significativo.	242	34

Análisis de la ficha de observación

Se aplicó a un total de 276 estudiantes de 6, 7, 8 y 9 años. Los estudiantes del Subnivel Elemental les gustan que los docentes los motiven. Con actividades como: cantar al iniciar una clase, realizar movimientos corporales o mini juegos de movimientos, que realicen adivinanzas y otras actividades lúdicas encaminadas a la estrategia metodológica.

En cierta forma les parece aburridas las clases de matemática, ellos desean desarrollar otras formas de recibir las clases, quieren que los docentes no sean solo explicativos, es decir, que solo se dediquen a dictar una clase, explicando y trabajar durante toda la hora clase, para mejorar esto ellos exponen que les gusta cuando la docente hace juegos en la hora de moverse, o lleva materiales de colores, carteles, tarjetas o la laptop para trabajar.

Observamos que 51 estudiantes indican que no les parece interesante la clase de matemática de un total de 276 estudiantes, les parece complicada y un poco aburrida, nada interesante, pero que les gusta cuando las maestras traen materiales divertidos y ellos pueden jugar, es claro que son importantes tanto el material concreto como virtual porque favorecerá el desarrollo del pensamiento lógico y crítico, si es utilizado de manera adecuada en el aula. Proporcionan una fuente de actividades atractivas y creativas sobre todo educativas permitiendo que el niño mantenga el interés de aprender y una mente abierta a nuevos conocimientos.

A los estudiantes les agrada trabajar en forma dinámica y en grupos ya que manifiestan en grupo todos participan y de esta manera se puede apreciar que no todos son iguales ni en su forma de actuar ni de pensar. Es por esta razón que los docentes deben integrar a todos y controlar que el trabajo sea equitativo y todos trabajen no solo unos cuantos.

Conclusiones:

Luego de la aplicación de los instrumentos de investigación, se llegó a un consenso estableciendo las siguientes conclusiones:

- ✓ El uso inadecuado de los juegos lúdicos causa problemas en el desarrollo del pensamiento creativo.
- ✓ Existe un incremento elevado de estudiantes que no desarrollan el pensamiento creativo por falta de una ludoteca móvil.
- ✓ No se cuenta con espacios necesarios para implementar la ludoteca móvil.
- ✓ No hay recursos necesarios para la elaboración de los juegos que forman parte de la ludoteca.
- ✓ Poca capacitación a los docentes en el área recreativa para integrar los saberes interdisciplinarios.

Recomendaciones

- ✓ Auto educarse para aplicar de manera pedagógica los juegos lúdicos.
- ✓ Realizar juegos creativos que permitan el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del subnivel elemental.
- ✓ Crear espacios necesarios para implementar una ludoteca móvil.
- ✓ Elaborar recursos necesarios para implementar la ludoteca móvil utilizando diferentes tipos de materiales.
- ✓ Promover capacitaciones necesarias para que los docentes adquieran la habilidad creativa y motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. Título de la Propuesta

Manual de Ludoteca Móvil

Justificación

La siguiente propuesta se justifica en una ludoteca móvil que permitirá a los estudiantes desarrollar el pensamiento creativo y tener un aprendizaje significativo óptimo y sobre todo promover mediante el juego el descubrimiento de nuevas perspectivas sobre la creatividad, es importante dar a conocer que las ludotecas son indispensables en el proceso educativo, considerando una cultura de paz que permita la socialización del manual antes mencionado para que la comunidad educativa estimule a los estudiantes a través de juegos lúdicos creados para el avance del aprendizaje significativo.

Este trabajo es coordinado con diferentes áreas de aprendizajes que busca eliminar la educación rutinaria que han adquirido los educandos, es por esto que se les crea una ludoteca móvil, la cual ayuda al desarrollo de destrezas y habilidades para mejorar la creatividad y por lo contrario aumentar el grado de conocimiento en el pensamiento creativo.

Contrarrestar barreras del mal uso de los juegos lúdicos es lo más importante que enfrenta los docentes al tener estudiantes con bajo desarrollo del pensamiento creativo por causa de las orientaciones educativas tradicionales y rutinarias que han impartido.

La presente ludoteca móvil está orientado a estudiantes, docentes, representantes legales y toda la comunidad educativa focalizando la responsabilidad que tienen en educar a los futuros profesionales bajo

parámetros de atención, creatividad, responsabilidad para fortalecer el pensamiento creativo en los escolares beneficiados.

Es importante saber que las ludotecas son recursos indispensables en el proceso de enseñanza de los educandos, ya que permite desarrollar de manera fructífera el pensamiento creativo, el cual va a fortalecer su capacidad intelectual en el desarrollo de habilidades y destrezas ya adquiridas.

4.2. Objetivos de la propuesta

Objetivo general de la propuesta

Diseñar el manual de ludoteca móvil socializándolo a través de actividades lúdicas para fomentar el pensamiento creativo.

Objetivos Específicos de la propuesta

- ✓ Conocer instrucciones básicas para la aplicación de las actividades del manual de ludoteca móvil.

- ✓ Comprender las actividades del manual para la aplicación el aprendizaje significativo de los estudiantes.

- ✓ Desarrollar actividades expuestas en el manual de ludoteca móvil que permitan la fácil compresión de su uso.

4.3. Aspectos Teóricos de la propuesta

La siguiente propuesta se fundamenta de aspectos teóricos que van a sustentar el porqué de la elaboración de un manual de ludoteca móvil que servirá para motivar a los estudiantes en proceso de aprendizaje, pero antes de trabajar el manual se analiza el uso de la ludoteca móvil.

El uso de la ludoteca móvil

Para el correcto uso de la ludoteca y los elementos que los componen es necesario organizar los recursos de acuerdo al área, edad, temática y conocer los beneficios pedagógicos que aportan en el aprendizaje de cada estudiante, la misión de la ludoteca móvil debe aprovechar el aprendizaje innato que genera el juego orientándolo a un desarrollo integral y positivo de los educandos dentro de un entorno socio educativo.

El juego libre tiene que ir acompañado de materiales de juego seleccionado de manera adecuada para que relacione los conocimientos previos con las experiencias adquiridas.

Manual

Es un libro o folleto en el cual se plasman aspectos básicos o esenciales de una materia, juegos o recursos que serán utilizados en diferentes campos, por esta razón los manuales permiten comprender con mayor facilidad el funcionamiento de algo.

Torres (2018) define al manual como: “un documento que contiene en forma ordenada y sistemática información o instrucciones sobre historias, políticas, procedimientos, organización de un organismo que considere necesario para la mejor ejecución del trabajo” (p.1).

Como es de conocimiento un manual es un documento donde trae una variedad de instrucciones, las cuales deben ser leídas y socializadas para la fácil comprensión y aplicación de algún recurso o utilización de situaciones indispensables el trabajo.

Es importante conocer el significado del manual ya que la propuesta para la solución del problema planteado es la elaboración y aplicación de un manual de ludoteca móvil, el cual estará organizado con variedad de juegos matemáticos que fomentarán al desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del subnivel elemental.

Manual de Ludoteca móvil

Un manual de ludoteca móvil se crea con diferentes actividades que el docente va a utilizar durante el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes, orientándolos a elegir el recurso adecuado para el desarrollo de las actividades planificadas.

Con la elaboración del manual no solo se benefician los docentes sino que también es productivo para los representantes legales y comunidad educativa que serán los actores principales en la adquisición de conocimientos de los estudiantes.

La metodología empleada en el manual de Ludoteca móvil es una metodología lúdica que permite al docente enfocarse en las diferentes actividades que puede realizar con el uso de los elementos creados los cuales pueden ser talleres que motivarán a los estudiantes a tener un aprendizaje significativo utilizando materiales o juguetes que van a desarrollar la autonomía del estudiante a través del juego como recurso para el desarrollo intelectual y creativo del grupo de estudiantes beneficiados, además el educador observa, facilita, anima y enriquece su experiencia seleccionando criterios de calidad.

Una metodología basada en el juego libre, donde los jugadores tengan la opción de elegir el juguete adecuado para estimular la parte creativa oculta en cada uno de ellos.

Importancia del manual

Realizando las diferentes consultas, se entiende que los manuales son importantes porque en ellos se encuentran la información básica para utilización de un medio, recurso, objeto, el cual esta detallado como se emplea una norma, la utilización de un objeto o la fácil compresión de la utilidad de un recurso.

Chuquicondor (2012) manifiesta que: “La importancia de los manuales radica en que ellos explican de manera detallada los procedimientos dentro de una organización o la utilización de algo” (p.1).

A través de los manuales se evita cometer errores, se puede detectar fallas que se dan con frecuencia en la mala utilización de los recursos y objetos utilizados, en el caso de la propuesta del trabajo de investigación.

Destacar la importancia de utilizar un manual de ludoteca móvil, el cual ayudará a los estudiantes, docentes, representantes legales y comunidad educativa comprender las actividades planteadas para que sea empleado en el proceso del aprendizaje y de una forma adecuada los actores principales lo utilizaran para el desarrollo del pensamiento creativo.

Lázzaro (2013) menciona que: “los manuales de procedimiento se diseñan con vistas a su legibilidad, sencillez y flexibilidad. La estructura de los manuales tiene su orden y estructura, sin embargo todo depende de quién lo elabora y que tan detallado o sencillo lo requiera” (p.6).

De acuerdo al autor la estructura del manual se lo realiza dependiendo de la explicación de la jerarquía, los grados de

responsabilidad, las funciones y actividades que se programen y planifiquen para su uso.

Estructura del manual

Los elementos básicos en que está estructurado un manual son:

- ✓ Portada
- ✓ Tabla de contenidos
- ✓ Introducción
- ✓ Instrucciones para el uso del manual
- ✓ Cuerpo del manual
- ✓ Conclusiones
- ✓ Anexos

Portada

En la portada se detalla los datos necesarios que debe tener el manual de ludoteca móvil.

Tabla de contenidos

En la tabla de contenido se detallan todas las actividades desarrolladas en el cuerpo del manual.

Introducción

Es la parte inicial donde está generalizado lo que contiene el manual de ludoteca móvil, resalta las pautas más sobresalientes de manera general de lo que está en el contexto es decir un resumen del contenido de todo el manual.

Instrucciones para el uso del manual

Indica las instrucciones sobre cómo se desarrollan las actividades descritas en el manual siguiendo una secuencia en el desarrollo de las actividades planteadas.

Cuerpo del manual

Contiene todas las actividades descritas, señalando las pautas de cómo aplicar los juegos implementados en la ludoteca móvil, en esta parte del manual encontrarás cada una de las estrategias diseñadas para el uso de los recursos realizados.

Conclusiones

Es una aportación que se da al final después de haber utilizado el manual, se argumenta señalando aspectos positivos y negativos del tema realizado.

Anexos

En este aspecto se ubica todas las evidencias que se utilizaron para la creación del manual, mostrando de manera específica la utilización de los juegos.

El manual de ludoteca móvil se basa en instrucciones que indican como desarrollar las actividades lúdicas planteadas en los juegos que permitirán desarrollar el pensamiento creativo es decir para esta propuesta es un manual de instrucciones que facilitará la compresión y aplicación de las actividades planteadas.

Aspecto Pedagógico

La educación es el pilar en cada ser humano, es por eso que la propuesta se fundamenta en el aspecto pedagógico donde el estudiante es el eje central de su aprendizaje aplicando los diferentes juegos creados en la ludoteca móvil, es así como se comprueba el modelo pedagógico escogido para elaborar este trabajo investigativo.

Cooperativa de Gestión Participativa (2017) define que: “la dimensión pedagógica, concibe el aprendizaje como resultado de un proceso de construcción personal-colectiva de los nuevos conocimientos, actitudes y vida, a partir de los ya existentes y en cooperación con los compañeros y el facilitador” (p.1).

Tomando en consideración sobre constructivismo se fundamenta que el estudiante aprende a través del juego, el cual va construyendo su conocimiento por medio de experiencias adquiridas, y de esta manera ayuda a que cada educando vaya trazando metas hacia un futuro brillante con un desarrollo creativo en el campo que desea desenvolverse.

La propuesta se fundamenta en el aspecto pedagógico porque ayuda a los actores de la comunidad educativa a entender cómo se deben desarrollar las actividades en el proceso de enseñanza aprendizaje focalizando una experiencia motivadora y dinámica para la adquisición del conocimiento**.**

Aspecto Psicológico

El estudio psicológico de cada estudiante se muestra con frecuencia, es importante mencionar el aspecto psicológico en la propuesta porque ayuda al desenvolvimiento general del estudiante y conocer la existencia de algunos rasgos de personalidad que permitirá observar el avance cognitivo de cada uno de ellos.

Regader (2016) manifiesta que:

> Un estudiante motivado es mucho más receptivo para adquirir nuevos conocimientos**,** es decir que la motivación es uno de los campos de estudio predilectos. De ella depende el grado de interés que susciten las enseñanzas en el aula, el estudiante pasa a adquirir conocimientos mediante el aprendizaje significativo.

Este aspecto es el que determina la interacción del estudiante con los objetos y sujetos que se encuentran en su entorno educativo, social y cultural, manifestando interés por integrarse a la comunidad, especificando el rol del estudiante y del docente frente al proceso educativo.

En el aspecto psicológico se fundamenta en el desarrollo personal de cada estudiante de cómo va adquirir las destrezas y habilidades planteadas, además aporta con el desarrollo integral del individuo con ser capaz de realizar actividades que le ayudaran a fortalecer su espíritu y autoestima.

Aspecto Sociológico

El clima social en el aula incide directamente en el proceso de enseñanza aprendizaje. En el aspecto sociológico centra al estudiante como autor primordial dentro de la sociedad por esta razón la propuesta se basa en lo sociológico de como el estudiante se relaciona con los demás dentro de un entorno social como parte de su formación durante su vida escolar.

Candepadros (2013) manifiesta que: “La educación juega un papel muy importante en la construcción de una sociedad más justa e igualitaria. Personas y colectivos que son más vulnerables de padecer exclusión social pueden transformar su situación de exclusión a través de la educación” (p.61).

Es importante tener en cuenta que es necesario establecer una buena interacción para que al momento de realizar alguna actividad en equipo sea acogedora y no establecer diferencias entre los educandos sino fortalecer la practica social como un solo núcleo dentro de la sociedad y de esta forma promover aspectos importantes en el ámbito socioeducativo.

A partir de un proceso de aprendizaje basado en juegos donde el estudiante desarrollará destrezas y habilidades fortaleciendo el pensamiento creativo para luego ejercer su derecho como ciudadano y pertenecer a un grupo social determinado.

Aspecto Legal

En el aspecto legal se fundamenta en la Constitución de la República del Ecuador art. 26 indica que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural el artículo 7 Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

Por último, se basa en la convención de los derechos del niño Artículo 31 indica que:

De la convención sobre los derechos del Niño. En cumplimiento a estos, apoya iniciativas y propuestas como las ludotecas que rescatan el

tiempo, los espacios y medios para el juego, parte esencial en la vida de la familia y la comunidad.

4.4. Factibilidad de su aplicación

La siguiente propuesta es factible porque soluciona el problema presentado en los estudiantes del subnivel elemental de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Pablo Sandiford Amador”, contando con el apoyo de la comunidad educativa, además se sustenta en su factibilidad por que cuenta con documentos, libros y bibliografías que aportaron teóricamente en la aplicación de la propuesta planteada.

a. Factibilidad Técnica

La factibilidad técnica se utiliza en la propuesta en la elaboración del manual, videos, música y la socialización a la comunidad educativa por medio de equipo tecnológico donde aportan con criterios importantes para el uso adecuado de la misma.

b. Factibilidad Financiera

De acuerdo a la necesidad se calcula un presupuesto adecuado para la realización del trabajo de investigación, el cual se utilizó recursos propios para la ejecución e implementación del trabajo propuesto.

c. Factibilidad Humana

Dentro de la factibilidad humana está integrada por autoridades, DECE, docentes, representantes legales, estudiantes y toda la comunidad educativa en general los cuales son beneficiarios de la propuesta elaborada.

4.5. Descripción de la Propuesta

La propuesta para este proyecto de investigación, consiste en elaborar un manual de ludoteca móvil, para estudiantes del subnivel elemental, el cual facilitará el proceso de aprendizaje donde desarrollarán de manera integral el pensamiento creativo.

En el manual de ludoteca móvil se encuentran actividades propias para el fortalecimiento cognitivo el mismo que se pone en práctica para despertar el interés y la creatividad a través del juego que ayude a incentivar a los estudiantes a desarrollar destrezas y habilidades propias de su edad escolar.

La propuesta se aplica en la Escuela de Educación Básica Fiscal "Pablo Sandiford Amador", siendo beneficiarios 276 estudiantes del subnivel elemental, tomando en consideración que la ludoteca móvil está integrada de manera interdisciplinar, considerando las diferentes áreas de estudio y tomando como base fundamental la didáctica como herramienta de apoyo para el uso del manual de ludoteca móvil.

En el empleo del manual de ludoteca móvil se deben cumplir normas las cuales están establecidas en el instrumento de apoyo al docente, además cuenta con series de instrucciones que antes de ejecutar las actividades deben ser analizadas para su comprensión y ejecución en las diferentes necesidades que se presentan.

Para hacer intercambios de aprendizajes participando como actores primordiales la comunidad educativa e investigadora del trabajo propuesto antes del uso de la ludoteca en el proceso de clase el docente debe orientar sobre el uso de los recursos que integran la ludoteca móvil, dando a conocer los parámetros, las normas y reglas para poder acceder al uso del material.

Cabe mencionar que los diferentes juguetes y recursos han sido elaborados con material de reciclaje dándole un toque original y utilizando los materiales que el medio proporciona, también es importante que conozcan que se debe hacer antes de usar la ludoteca móvil, el docente, el proceso de clase, y en las actividades incluye una de las estrategias la cual estará plasmada en el área de recursos el uso de los materiales de la ludoteca creada.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL

CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA

TÍTULO DE LA PROPUESTA:

MANUAL DE LUDOTECA MÓVIL

AUTORES: BRIONES SALTOS MARÍA ELENA

FLORES FAJARDO RONALD JAVIER

AÑO

2017-2018

MANUAL DE LUDOTECA MÓVIL

AUTORES: BRIONES SALTOS MARÍA ELENA

FLORES FAJARDO RONALD JAVIER

INDICE DE LA PROPUESTA

Índice……. ii
Introducción…….. Iii
Objetivos…… 1
General…….. 1
Específicos……. 1
Como usar manual de ludoteca móvil……... 1
Ludoteca Móvil…….. 2
Definición…… 2
Reseña Histórica de la ludoteca móvil…….. 3
Funciones de una ludoteca móvil…….. 4
Beneficio de la ludoteca móvil…… 4
Instrucciones o normas del uso de la ludoteca móvil……. 5
Docente ludotecario……. 6
Perfil del docente en la utilización de la ludoteca móvil……. 7
Acción del Estudiante…….. 7
Metodología…… 8
Mantenimiento de la ludoteca móvil…….. 9
Reglamento del uso de la ludoteca móvil……. 9
Proceso de control de la ludoteca móvil…… 13
Catálogo de Juegos y Recursos Didáctico……... 13
Formato de inventario…….. 14
Recursos didácticos/ Desarrollo Cognitivo……... 16
Tangram……. 17
Puzzle……. 18
Cuadro Mágico…….. 19
Lagarto Numérico……. 20
La Casa Matemática……. 21
Geoplano……. 22
Regletas Numéricas…….. 23
Tapas Numéricas…….. 24
Ábaco…… 25

Juguetes/ Juegos Dinámicos…… 26
Bingo……. 27
Bolos……. 28
Tragabolos…… 29
Cuerdas……. 30
Zancos…… 31

Introducción

La educación de los estudiantes es fundamental en el desarrollo integral, es necesario implementar una ludoteca móvil en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Pablo Sandiford Amador”, considerando adecuar espacios que permitan la recreación de los educandos en el proceso de enseñanza aprendizaje, es una apertura que manifiesta en relación estudiante docente.

El juego es de vital importancia en el desarrollo de los estudiantes, la actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autoestima y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

Habiendo realizado el trabajo investigativo se detectó las falencias en el desarrollo cognitivo de los estudiantes y sobre todo la dificultad para desarrollar el pensamiento creativo, por tal motivo se diseña un manual de ludoteca móvil donde se detallan actividades que el docente debe desarrollar en las horas de recreación.

Es necesario que el personal docente esté capacitado para realizar este tipo de actividad, así también que la institución tenga un documento que sirva en el establecimiento para regir el funcionamiento de la ludoteca móvil.

El manual es ayuda del docente como complemento estratégico en el desarrollo de actividades lúdicas que facilitan el aprendizaje significativo y promueve el avance de la creatividad en los estudiantes del subnivel elemental, además deben analizar y entender las pautas e instrucciones que permiten el buen uso y aplicación de las actividades plasmadas en el instrumento diseñado.

Objetivos

General

- Desarrollar capacidades cognitivas y creativas mediante la utilización de diversos recursos, juguetes y juegos lúdicos que permitan el desarrollo del pensamiento creativo.

Específicos

- Conocer las normas básicas de la utilización del manual de ludoteca móvil.
- Utilizar adecuadamente los juguetes empleados en la ludoteca móvil.
- Cuidar los recursos didácticos y juguetes empleados en la ludoteca.

Como usar el manual de Ludoteca Móvil

Estimados docentes:

El manual de ludoteca móvil nace de la necesidad que tiene el docente de ampliar los conocimientos prácticos y teóricos para desarrollar el pensamiento creativo, utilizando y sacando mayor ventaja de los juguetes con que cuenta la ludoteca móvil y tener así probabilidades de crear nuevos conceptos utilizando la imaginación y la creatividad para obtener resultados óptimos en el uso del instrumento elaborado.

El manual es ayuda del docente como complemento estratégico en el desarrollo de actividades lúdicas que facilitan el aprendizaje significativo y promueven el avance de la creatividad en los estudiantes del subnivel elemental, además deben analizar y entender las pautas e instrucciones que permiten el buen uso y aplicación de las actividades plasmadas en el manual elaborado.

Es necesario que usted conozca ¿Qué es una ludoteca?, ¿Cómo funciona?, ¿Cuál es el papel del ludotecario?, ¿Cuáles son sus funciones?,

reglamento de la ludoteca, funciones de los padres de familia, clasificación de los juegos, clasificación de los juguetes y manejo del inventario; la mejor forma de hacerlo es por medio de este manual y la orientación adecuada.

Hay que tener en cuenta que las ludotecas móviles son creadas para atender las diferentes necesidades de aprendizaje que presenta cada estudiante empleando actividades básicas educativas que facilitará al docente la labor educativa.

Tomando en cuenta la falta de actividades que desarrollen el pensamiento creativo se vio la necesidad de socializar el Manual de Ludoteca Móvil que sirve de ayuda a los docentes en el proceso de orientación metodológica como recurso imprescindible en el aprendizaje de los estudiantes.

Por tal motivo es necesario que conozca la importancia de la ludoteca móvil dentro del proceso educativo esperando que dicho recurso sea de vital utilidad para el uso y manejo adecuado de la ludoteca móvil destacando la iniciativa para descubrir la creatividad de cada uno de los educando.

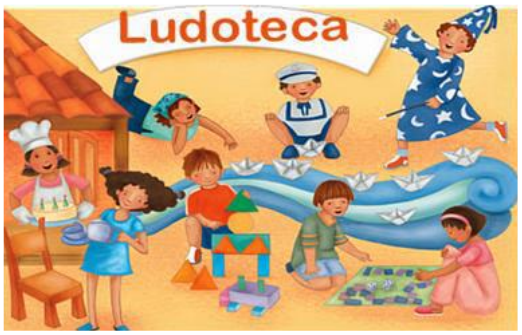
Ludoteca móvil

Definición

La palabra ludoteca deriva del latín ludus que quiere decir juego, juguete, y del griego théke que significa cofre, caja.

Las ludotecas móviles tienen la particularidad del desplazamiento, de llevar los servicios lúdicos hasta la comunidad. Son un espacio de encuentro, relación, participación y cooperación en el que adultos especializados, a través de juegos y juguetes instructivos, destinan sus acciones hacia una educación integral, activa y creativa, respetando la individualidad y favoreciendo la sociabilidad.

Borja Solé define a la ludoteca como un “lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un Docente ludotecario o animador infantil”.



Reseña Histórica

Parra (2012) define que: “Ludoteca móvil busca desarrollar herramientas pedagógicas de educación formal y no formal que promueva el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas mediante el juego libre, las actividades culturales, además incentivan al gusto por la lectura con actividades creadas por los docentes ludotecario” (p.1).

Para su mejor análisis y comprensión se debe conocer la historia de la ludoteca en el entorno social a continuación una breve reseña histórica que será de utilidad para comprender de manera sencilla el manual.

La ludoteca es un centro infantil de tiempo libre que pone a disposición de los niños una colección de juguetes para ser utilizados en el mismo local o para ser tomados en préstamo. Podemos decir que la ludoteca es al juguete lo que la biblioteca al libro.

En Estados Unidos, en 1934, donde se abrió la primera ludoteca. En la actualidad están recomendadas por la UNESCO y en algunos países como Inglaterra, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica y los países nórdicos hay un acelerado desarrollo de creación de nuevas; en ellos se organizan alrededor de asociaciones nacionales o federaciones. En Londres, en 1978,

se celebró el Primer Congreso Mundial de Ludotecas. El segundo se realizó en Estocolmo y el tercero en Bruselas, en mayo de 2001.

Actualmente dentro de Latinoamérica el mayor número de ludotecas registradas se encuentran en Brasil con un aproximado de 350 “Brinquedotecas”, en donde las ludotecas son una propuesta para que los de escasos recursos logren tener acceso a juguetes, a espacios de juego, al derecho de jugar, y asimismo Bermúdez & Tobar (2011) comentan que son bastantes los proyectos de ludotecas que surgen a lo largo de Latinoamérica, pero que lamentablemente no logran mantenerse en pie y fracasan por ciertos motivos como el de bajo presupuesto, apoyo gubernamental o auspicio privado.

La 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. En todas las culturas se han desarrollado estas actividades de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos, de compañeros y compañeras, de juguetes, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual.

Funciones de la Ludoteca Móvil

- ✓ Dar a conocer a los docentes las instrucciones necesarias para el uso de la ludoteca y el manual.
- ✓ Proporcionar a los estudiantes los juguetes adecuados de acuerdo a la temática en estudio.
- ✓ Promover el juego en equipo intercambiando conocimientos adquiridos.
- ✓ Favorecer la comunicación y establece la relación del docente con el estudiante.

- ✓ Orientar a los representantes legales en el uso de la ludoteca móvil como recurso de aprendizaje.
- ✓ Desarrollar actividades de animación donde intervengan los estudiantes y docentes.
- ✓ Facilitar información necesaria a toda la comunidad educativa sobre el uso adecuado de la ludoteca móvil

Beneficios del manual de ludoteca móvil

El manual de ludoteca móvil satisface la necesidad de los docentes, representantes legales y estudiantes, la cual permitirá instruir a cada persona sobre el uso y beneficio que da en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del subnivel elemental.

El manual es un instrumento vigilante de calidad de educación a través del juego y brinda a la sociedad seres humanos creativos capaces de enfrentar retos ante las dificultades presentadas en el entono socioeducativo.

Constituye un aspecto importante sobre la aplicación de metodología en el uso de los recursos y juguetes que son indispensables en el proceso educativo, permitiendo el intercambio de ideas para mejorar la actitud del docente y estudiante.

Las ludotecas aportan múltiples beneficios a los infantes entre los que se destacan:

Favorecen la solidaridad

En estos lugares se promueve la socialización, pues los niños aprenden el valor del respeto por las diferencias. De igual manera, desarrollan un sentido de cooperación pues ponen en práctica habilidades comunicativas.

Fomentan la imaginación y la creatividad

Las ludotecas cuentan con diversos medios expresivos como artes escénicas, arte plástico y música. Todo esto motiva e inspira a los niños a que usen su imaginación y creatividad.

Garantizan diversión y entretenimiento

Lo más hermoso de la niñez es la inocencia. Los niños únicamente quieren jugar y divertirse. Las ludotecas son lugares diseñados para que los más pequeños del hogar puedan aprovechar el juego libre al mismo tiempo que este sirve como método de aprendizaje y desarrollo.

Instrucciones o normas de uso de la ludoteca

- ✓ Leer detenidamente las instrucciones sobre el uso de la ludoteca.
- ✓ Utilizar la ludoteca siguiendo el horario establecido.
- ✓ Conocer cada uno de los juguetes que se emplearán en el desarrollo de la creatividad.
- ✓ Los juguetes deben ser utilizados de manera correcta de acuerdo a la edad.
- ✓ Controlar que las actividades lúdicas sean empleadas de forma concreta y correcta.
- ✓ Ubicar los juguetes en el lugar correcto.
- ✓ Emplear los juegos de acuerdo a la necesidad del estudiante.
- ✓ Mantener limpia el área de recreación.

Docente Ludotecario

Cada Docente; se convertirá en Docente ludotecario es una figura polivalente y su perfil ayuda que, proviniendo de disciplinas como la pedagogía, la psicología, la recreación, el trabajo social, conozca de tema para crear atmósferas creativas y distendidas para poner en marcha las dimensiones afectiva y emotiva de los estudiantes, facilitando el intercambio de experiencias y ante todo "jugar".

No es suficiente saber jugar, sino que se requiere saber cómo jugar y conocer los distintos tipos de juego de acuerdo a la edad evolutiva del ser humano, el papel del docente ludotecario es bastante complejo en la que debe concentrarse exclusivamente en orientar al estudiante de manera pedagógica, psicológica y sociológica para utilizar de forma adecuada los juguetes y recursos empleados en la ludoteca móvil.

En el campo de acción el docente ludotecario debe dar a conocer los lineamientos sobre el uso de los recursos didácticos, donde dirige y motiva al estudiante a utilizar de manera adecuada para realizar las actividades programadas, creando un ambiente saludable y armónico dentro lo establecido en el buen vivir.

Deberá proporcionar de manera adecuada los recursos necesarios que beneficien el desarrollo autónomo, marcando limites dentro del espacio lúdico. En el proceso de aprendizaje el docente asume las funciones de:

- ✓ Planificar el aprendizaje progresivo de lo conocido a lo desconocido, de lo fácil a lo complejo.
- ✓ Planificar el uso del recurso y juguete de acuerdo a la necesidad encontrada.
- ✓ Realizar las actividades planificadas según la necesidad tomando en cuenta los estilos de aprendizaje.

- ✓ Identificar las características de los estudiantes para utilizar el recurso o juguete en las actividades programadas.

- ✓ Organizar y liderar en una dinámica de autogestión, el trabajo lúdico pedagógico en la Ludoteca, donde las responsabilidades y los compromisos son colectivos y compartidos.

- ✓ Organizar los ambientes lúdicos pedagógicos de acuerdo a la diversidad y estímulo del educando.

- ✓ Organizar el trabajo mediante diferentes opciones de aprendizaje.

Perfil del Docente en la utilización de la ludoteca móvil

- ✓ Afectivo
- ✓ Motivador
- ✓ Orientador
- ✓ Mediador
- ✓ Dinámico
- ✓ Observador
- ✓ Creativo
- ✓ Flexible
- ✓ Coherente

Acción del Estudiante

Durante el periodo de clase el docente debe dar a conocer al estudiante la ubicación y normas de uso de los recursos y juguetes que integra la ludoteca, una vez que tiene conocimiento el educando en cada proceso de clase se acerca a la ludoteca y selecciona el recurso de acuerdo al tema de estudio para ser utilizado en el desarrollo del conocimiento.

Sistemáticamente el juego aporta en el desarrollo de múltiples cualidades del estudiante:

- Desarrollo cognitivo
- Desarrollo creativo
- Desarrollo motriz
- Desarrollo social, afectivo y emocional

Es importante destacar el uso de los recursos y juguetes de la ludoteca móvil donde el estudiante es capaz de resolver problemas de la vida cotidiana experimentando nuevas acciones en su desarrollo cognitivo el cual adquiere una actitud positiva hacia el aprendizaje descubriendo nuevas experiencias a través del juego.

Metodología

El docente debe emplear metodología lúdica participativa donde el estudiante accede al recurso necesario para emplearlo en el proceso de aprendizaje durante el periodo escolar.

Donde las actividades requieren de los recursos, juguetes y la ludoteca móvil en general favoreciendo el desarrollo autónomo del educando teniendo opción de elegir cómo, cuándo y dónde se van a realizar las actividades programadas.

Mantenimiento de la ludoteca móvil

Para el mantenimiento de la ludoteca móvil es importante conocer el uso adecuado de los recursos didácticos elaborados de acuerdo a las edades, para el desarrollo de actividades programadas es necesario que tengan en consideración el cuidado de los materiales el cual se detalla a continuación:

- ✓ Mantener limpio el espacio recreativo.
- ✓ Después de utilizar los recursos limpiarlos y ubicarlos en el espacio asignado.
- ✓ No dañar ni manchar los recursos con materiales no apropiados.
- ✓ Establecer normas de mantenimiento de la ludoteca móvil.

REGLAMENTO DE USO DE LA LUDOTECA MÓVIL

Ventura (2012) indica que:

> Encaminado a amparar los derechos de los estudiantes y docentes y a mejorar la calidad de la educación con la práctica, y una correcta utilización de los espacios recreativos y a un uso y disfrute de los juegos, se hace conveniente disponer de un Reglamento de Uso de las Ludotecas. (p.9)

El presente Reglamento tiene por objeto la formulación de un conjunto de normas encaminadas al uso de las instalaciones, con el fin de alcanzar los siguientes objetivos:

1. OBJETIVOS

- ✓ Generalizar lineamientos para la utilización adecuada y ordenada de Ludoteca móvil.

- ✓ Garantizar a los estudiantes, en igualdad de condiciones, su acceso a los juegos y juguetes.

- ✓ Facilitar el aprovechamiento integral de los recursos y juguetes disponibles, para el proceso de enseñanza aprendizaje.

- ✓ Coordinar las actividades planificadas y controlar la ejecución de las mismas con la utilización de los recursos y juguetes solicitados de la ludoteca móvil.

- ✓ Determinar las condiciones de uso, aprovechando la ludoteca como medio de ayuda del proceso cognitivo.

2. EL HORARIO DE USO DE LA LUDOTECA MÓVIL

Para el uso de la ludoteca se establece un horario de acuerdo a las horas pedagógicas de las diferentes áreas según la malla curricular, el docente al inicio del año escolar deberá presentar las horas y días que va a utilizar el espacio recreativo como ayuda para el desarrollo de destrezas y habilidades que serán parte principal para fomentar el pensamiento creativo.

3. EL USO DE LOS RECURSOS O JUGUETES

- ✓ La ludoteca ofrece el servicio de colección abierta, es decir que se le permite al estudiante el contacto directo con los recursos y juguetes, el docente ludotecario para el uso de la ludoteca móvil debe presentar la planificación donde detalle el uso de los recursos como medio de apoyo para el aprendizaje.

- ✓ La ludoteca ofrece el servicio de préstamo de juguetes únicamente a los años básicos en los cuales los y las docentes lo hayan hecho con solicitud previa.

4. NORMAS POR DAÑOS DE MATERIALES

De acuerdo a la implementación de la ludoteca móvil en la Institución educativa se establecen normas sobre el mantenimiento de los recursos y juguetes que son utilizados por estudiantes y docentes en la labor educativa por tal motivo se detallan las siguientes normas:

- ✓ Teniendo en cuenta que los materiales, juguetes y recursos didácticos son de propiedad de toda la Institución y deben estar en las mejores condiciones para el servicio de la comunidad, se ha pensado en dos modalidades de sanción: La primera en tiempo de préstamo y la segunda con sanción de devolución de los juguetes y recursos averiados.

- ✓ Cuando el docente pierda o destruya algún material, propiedad de la ludoteca, es la responsabilidad y el compromiso de notificar inmediatamente a las autoridades para acordar en qué plazo debe ser repuesto el recurso o juguete destruido o perdido.

- ✓ Cuando el docente devuelve mutilado o deteriorados los materiales que tuvo en préstamo externo, deberá pagar el costo de su restauración o reponerlo en los términos indicados en el literal anterior.

- ✓ En caso que el estudiante dañe algún material o lo sustraiga, se dará aviso inmediatamente a la autoridad y a su vez al representante legal para resolver la problemática presentada con los juguetes y recursos didácticos de la ludoteca móvil.

5. RESPONSABILIDADES DEL DOCENTE LUDOTECARIO

En la labor educativa el docente es responsable de usar diferentes materiales para el proceso de aprendizaje donde se le pone a disposición el uso de los materiales empleados en la ludoteca móvil.

A continuación se detallan normas de responsabilidades del Docente Ludotecario:

- ✓ El aseo de la ludoteca móvil, juguetes, recursos didácticos, se realizará a diario y antes del requerimiento del material a utilizar con el fin de que no interfiera en los programas del día.

- ✓ Todo estudiante que haga uso del material de la ludoteca deberá realizarlo bajo la supervisión del docente.

- ✓ Todo estudiante que haga uso de los materiales de la ludoteca debe dejar en su sitio el recurso o juguete utilizado.

- ✓ Revisar al finalizar el día los recursos didácticos y juguetes que están más expuestos a daños, para prever que no se presenten accidentes con su uso por parte de los estudiantes.

6. FUNCIONES DE LA LUDOTECA

La comunidad educativa en general debe conocer las funciones de la ludoteca móvil y el beneficio que aporta a la educación, las funciones de estos espacios son las siguientes:

- ✓ Función Recreativa: La ludoteca es un espacio de juego, y como tal ha de ofrecer diversión, el docente ludotecario debe ser creativo y hacer disfrutar a sus estudiantes para que el aprendizaje sea motivador.

- ✓ Función Educativa: El juego, es un mecanismo de aprendizaje innato, la misión del docente ludotecario es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo del educando a través del pensamiento creativo.

- ✓ Los materiales de las ludotecas deben de conservarse completos y en buen estado el mayor tiempo posible, por lo tanto, el Docente

ludotecario es la persona responsable del buen uso, mantenimiento y conservación de los juguetes y materiales de la ludoteca.

7. RESPONSABILIDADES DE LOS REPRESENTANTES LEGALES

Son responsabilidades de los representantes legales los siguientes aspectos:

- ✓ Deberán hacerse responsable por los juguetes y recursos didácticos que su representado pueda destruir durante el periodo de clase que use la ludoteca.

- ✓ Podrán colaborar desinteresadamente con material lúdico y recursos didácticos para implementar la ludoteca.

- ✓ Deberán velar por el mantenimiento y cuidado de la ludoteca móvil que sirve como espacio recreativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

PROCESOS DE CONTROL DE LA LUDOTECA

Manejo de Recursos y Juguetes

La ludoteca proporciona un espacio físico delimitado física y temáticamente, debemos recordar que la rotación de los estudiantes a través de estos es voluntaria y libre.

El estudiante que utilice la ludoteca debe contar con la libertad para elegir el espacio, recursos didácticos y los juguetes con los que desarrollará su actividad durante el periodo de clase, de tal manera que disfrute y utilice los materiales de una manera creativa y recreativa.

El papel del Docente ludotecario es mantener el cuidado y buen uso de los mismos, pero de manera principal tener una mirada crítica sobre el uso que los estudiantes dan a los materiales de la ludoteca móvil, para potenciar su uso y beneficio al desarrollo integral.

La capacidad de atención de las ludotecas se establece por año básico de manera simultánea.

Como medio de ayuda se sugiere la utilidad de los siguientes juguetes y recursos didácticos detallados en el catálogo:

CATÁLOGO DE JUGUETES

Recursos didácticos

- ✓ Tangram
- ✓ Puzzle
- ✓ Cuadro mágico
- ✓ Lagarto numérico
- ✓ La casa matemática
- ✓ Geoplano
- ✓ Regletas de numéricas
- ✓ Tapillas numérica
- ✓ Ábaco

Juguetes

- ✓ Bingos
- ✓ Bolos
- ✓ Tragabolos
- ✓ Cuerda
- ✓ Zancos

Para control de los materiales de la ludoteca móvil debe registrarse en la siguiente ficha que incluye instrucciones para su registro:

FORMATO TARJETA DE INVENTARIO

NOMBRE DE LA LUDOTECA MÓVIL:						
		ITEM			**CÓDIGO**	
FECHA	**DESCRIPCIÓN**	**TIPO DE DOCUMENTO**	**CANTIDAD**	**INGRESOS**	**SALIDAS**	**SALDOS**

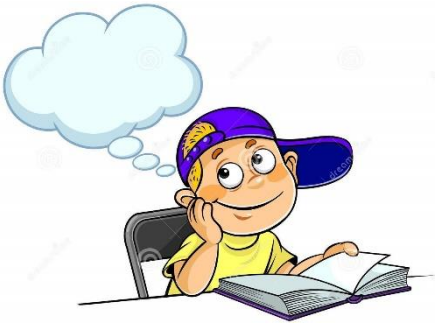
- ✓ Columna de Fecha: se debe registrar la fecha en la cual se hace ingreso o salida de los materiales.
- ✓ Columna de Descripción: Se debe describir el tipo de material, y hacer referencia de dónde procede, o para donde se retira.
- ✓ Columna tipo de documento: Se debe registrar tipo de documento que genera el ingreso o el retiro, estas deben tener una numeración consecutiva.
- ✓ Columna de Cantidad: Se debe registrar la cantidad de materiales que se ingresan o se retiran.
- ✓ Columna de Ingresos: Se debe registrar la cantidad de materiales que ingresan.
- ✓ Columna de Salidas: Se debe registrar la cantidad de materiales que se retiran.
- ✓ Columna de saldos: Esta columna es el resultado de los Ingresos menos las Salidas, y por ende nos muestra la cantidad en existencia.

Por lo tanto del manejo del inventario se deben generar los siguientes informes:

- ✓ Cantidad en existencia
- ✓ Cantidad de materiales que ingresaron.
- ✓ Grado de deterioro de los materiales
- ✓ Los materiales que se deben reemplazar o deben ser objeto de mantenimiento.

Con todo lo anterior la parte de la gestión administrativa de la ludoteca móvil, está en el adecuado control que se realice de los Inventarios de elementos.

RECURSOS DIDÁCTICOS DESARROLLO COGNITIVO



TANGRAM

Jugadores/as

- ✓ Todos los estudiantes de la básica elemental.

Materiales

- ✓ Tangram
- ✓ Mesa
- ✓ Figuras de diferentes formas

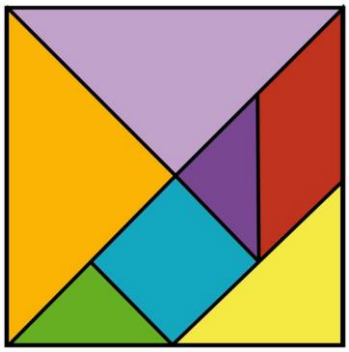
Instrucciones para jugar con el Tangram:

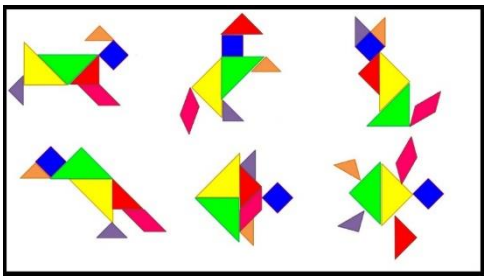
El juego consta de siete piezas que hay que organizar para formar la figura propuesta. No puede sobrar ninguna pieza.

Detalles a tener en cuenta:

- Hay que fijarse bien en que muchas piezas son equivalentes. El romboide, el triángulo mediano y el cuadrado son equivalentes (tienen la misma superficie).
- Juntando los dos triángulos pequeños se puede construir el cuadrado, el romboide y el triángulo mediano.
- El romboide no es igual cara arriba que cara abajo, puede que se necesite voltearlo.

El docente dará a conocer los parámetros para realizar el juego, una vez dadas las instrucciones entregara a cada participante modelos de figuras para armarlas con el tangram.





PUZZLE

Jugadores

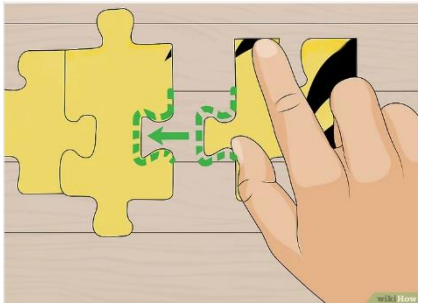
- ✓ Todos los estudiantes de la básica elemental

Materiales

- ✓ Puzzle de diferentes colores y formas.
- ✓ Mesa

Instrucciones para armar el puzzle

- ✓ Prepara el área de trabajo**.** Elige una superficie plana y dura para trabajar, Como una mesa.
- ✓ Asegúrate de que sea un área lo suficientemente grande para que quepan todas las piezas.
- ✓ Coloca el contenido de la caja en el área de trabajo.
- ✓ Gira hacia arriba todas las piezas.
- ✓ Clasifica las piezas por colores**.** Coloca distintos grupos de colores en pilas separadas del área de trabajo.
- ✓ Separa todas las piezas del borde. Busca las piezas que tengan un lado liso que formen parte del borde del rompecabezas y colócalas en un lado.
- ✓ También separa las piezas que tengan una forma muy distinta de las demás.
- ✓ Forma el marco con las piezas del borde. Une las piezas de los bordes. Usa la imagen de la caja para guiarte.
- ✓ Coloca la piezas de acuerdo al color
- ✓ Arma poco a poco y finaliza.



CUADRO MÁGICO

Jugadores/as

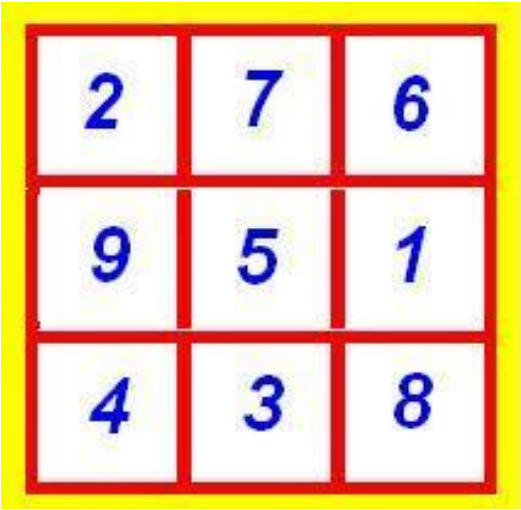
- ✓ Todos los estudiantes de tercero y cuarto grado

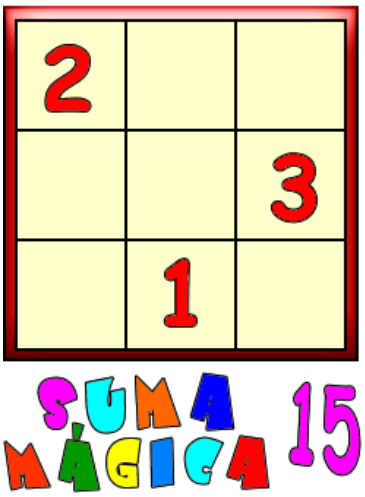
Materiales

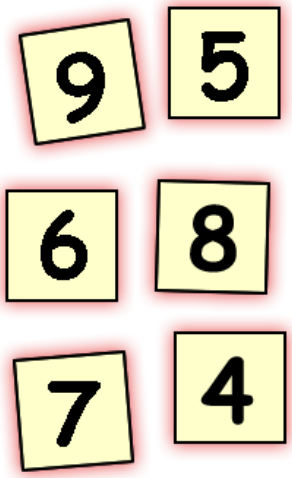
- ✓ Cuadro mágico
- ✓ Tarjetas con números
- ✓ Velcro

Instrucción

Ubicar los números en los espacios vacíos de forma que la suma de las filas y las columnas de las dos diagonales principales den el mismo resultado, cabe mencionar que no se pueden repetir los números en los casilleros vacíos y el resultado encontrado se lo conoce como constante mágica.







LAGARTO NUMÉRICO

Jugadores/as

- ✓ Estudiantes de segundo grado

Materiales

- ✓ Libros de números
- ✓ Tarjetas con números
- ✓ Cinta masking

Instrucciones:

Consiste en ubicar los números en orden ascendente en el abanico el cual nos permite hacer juegos con los estudiantes, esconder un número determinado para que los participantes observen que numero falta, al contar de dos en dos, el estudiante completará la secuencia dada.

LA CASA MATEMÁTICA

Jugadores

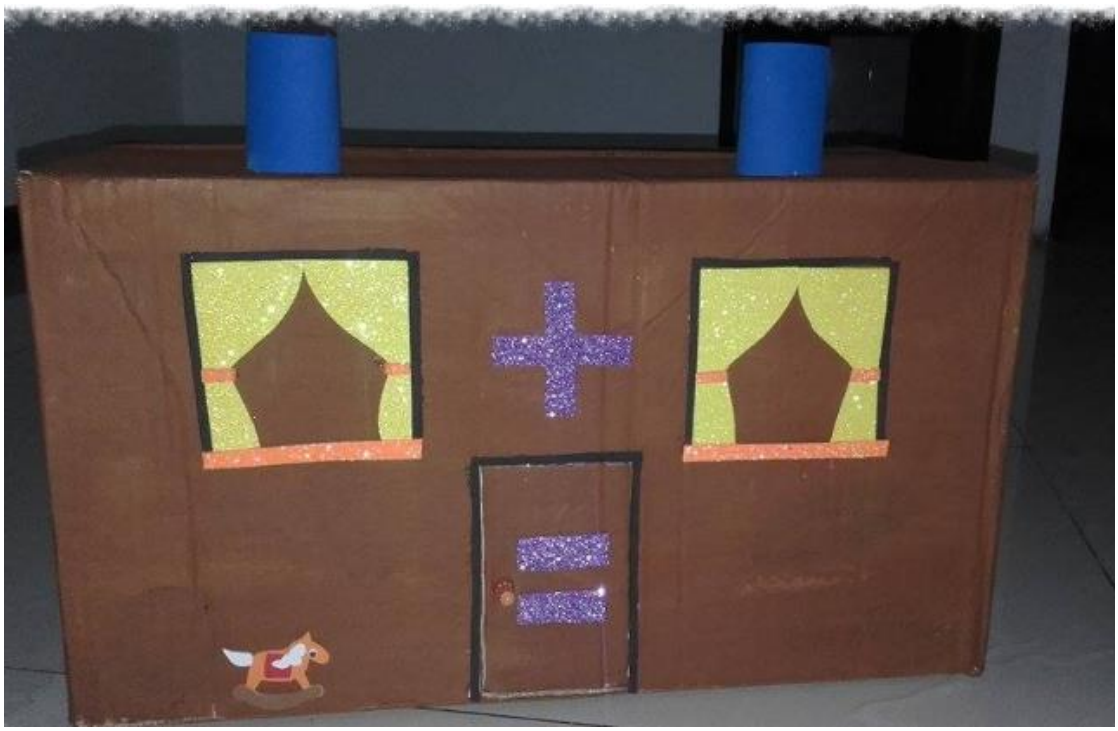
- ✓ Todos los estudiantes de segundo y tercer grado.

Materiales

- ✓ Casa
- ✓ Canicas
- ✓ Tarjeta con números

Instrucciones:

El docente menciona dos números y el estudiante deberá colocarlos en la chimenea y luego introducir el número de canicas correspondientes. Antes de abrir la casa le pregunta cuantas canicas cree que saldrán. Luego abre la puerta de la casa y comprueba su hipótesis. Una vez comprobado los resultados, deberá coger la tarjeta de dicho número.



GEOPLANO

Jugadores/as

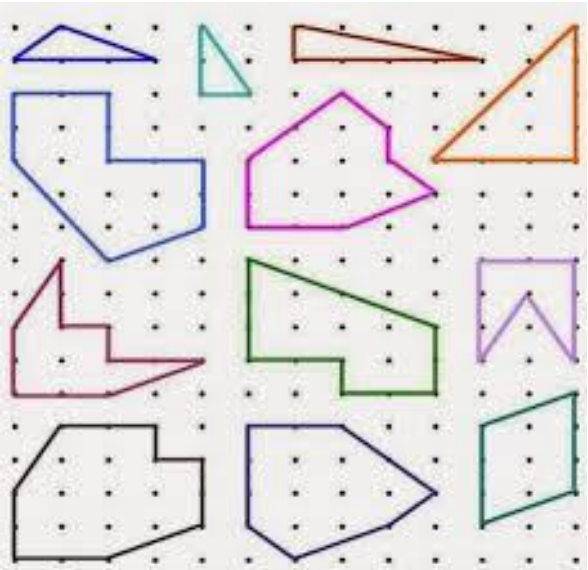
- ✓ Todos los estudiantes de la básica elemental.

Materiales

- ✓ Geoplanos físicos de seis por seis clavos y la distancia entre cada clavo será una unidad de longitud (u).
- ✓ Ligas
- ✓ Mesa

Instrucciones:

Para usarlo el docente dará a los estudiantes varias ligas. Mejor que sean de colores diferentes, ya que cuando se les muestre que se pueden crear figuras geométricas con las ligas por los clavos, podrán ir creando ellos las formas y diferenciarlas unas de otras al tener colores diferentes.



REGLETAS NUMÉRICAS

Jugadores/as

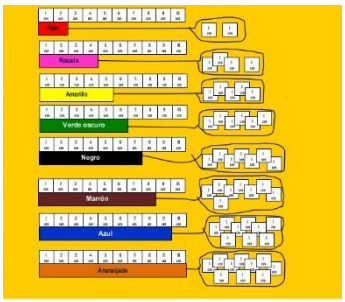
- ✓ Todo los estudiantes de segundo y tercer grado

Materiales

- ✓ Paralelepípedos de distintos colores de sección cuadrada (de 1 cm por un 1cm), que están hechos en madera o a veces de plástico.
- ✓ Mesa

Instrucciones:

El docente indica el valor de cada regleta de acuerdo al color, una vez socializado el valor, el estudiante deberá relacionar cada regleta con las unidades correspondientes, equivalencia de sumas con distintas regletas, fijar un número y conseguirlo operando con las mismas, hacer relación entre suma y resultado.



TAPAS NUMÉRICAS

Jugadores/as

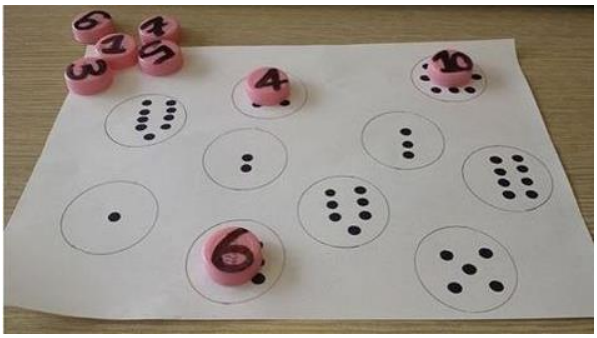
- ✓ Todos los estudiantes básica elemental

Materiales

- ✓ Cartillas con la silueta de círculos de mayor longitud que las tapillas y en el centro círculos negros pequeños.
- ✓ Tapillas con números marcados en la parte superior.
- ✓ Mesa

Instrucciones:

Mediante las cartillas ellos deberán identificar qué número está representado por el conjunto de bolitas negras y una vez que lo haya reconocido buscar la tapilla con el número correspondiente. Puede ser utilizarlo para trabajar sumas, restas, la identificación del número y esto simplemente desde el área de la matemática.



ÁBACO

Jugadores/as

- ✓ Todos los estudiantes de básica elemental

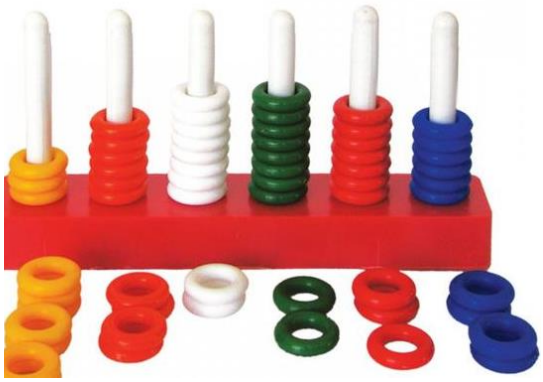
Materiales

- ✓ Ábaco
- ✓ Mesa
- ✓ Fichas

Instrucciones:

Este juego matemático es una herramienta precisa para desarrollar distintas habilidades matemáticas como contar, medir, sumar, restar y comparar.

1. Observamos las columnas: una, es para unidades otra para decenas otra para centenas y otra para las unidades de mil.
2. Separamos las fichas según el número indicado en la ficha.
3. Ensamblamos las fichas según el número indicado en el ábaco.
4. Luego el estudiante tiene que indicar qué número está representado



JUGUETES
JUEGOS DINÁMICOS

BINGO

Jugadores/as

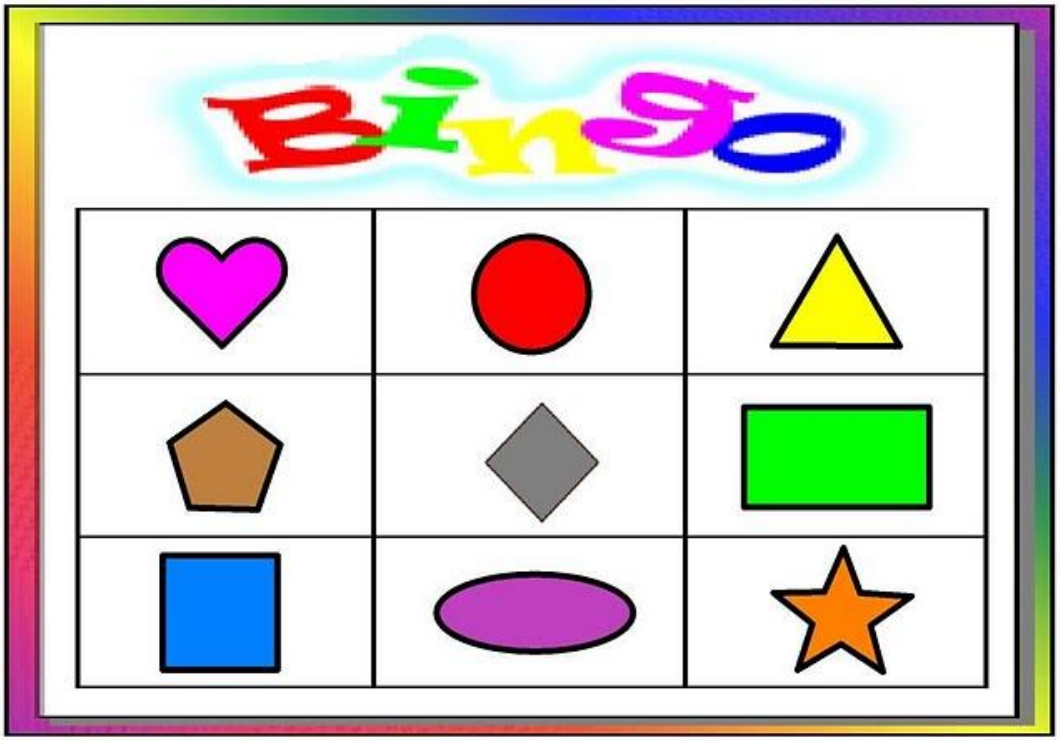
- ✓ Todos los estudiantes de básica elemental

Materiales

- ✓ Bingo
- ✓ Cartillas

Instrucciones:

Consiste en un bombo con un número determinado de bolas numeradas en su interior. Los/as jugadores/as juegan con cartones con números aleatorios escritos en ellos, dentro del rango correspondiente. Un/a locutor/a va sacando bolas del bombo y cantando los números en voz alta. Si un/a jugador/a tiene dicho número en su cartón lo tacha, y el juego continua así hasta que alguien consigue marcar todos los números de su cartón, cantando Bingo.



BOLOS

JUGADORES/AS:

Mínimo dos personas. Tercero y cuarto grado

MATERIALES:

Bolos y la bola.

INSTRUCCIONES:

Los bolos, están colocados al final del salón de clases, en forma de triángulo equilátero. Una partida típica de bolos consiste en 10 juegos, donde cada juego consta de dos lanzamientos, a menos que se realice un pleno, (derribar los 10 bolos con un solo tiro de la bola), en cuyo caso no se vuelve a lanzar en ese juego.

Cada jugador en cada lanzamiento deberá intentar derribar el mayor número de bolos posibles.

TRAGABOLOS

Jugadores/as: Básica elemental

- ✓ 1 persona o más.

Materiales:

- ✓ Rana y fichas.

Instrucciones:

Afina tu puntería, intentando encestar cada una de las bolas en la boca de la rana. Gana aquella persona que mayor número de bolas enceste.

CUERDAS

Jugadores/as: Básica elemental

- ✓ Mínimo 1 persona

Materiales:

- ✓ Cuerda.

INSTRUCCIONES:

El salto a la comba habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona que hacer girar la cuerda y salta. Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta. Es habitual saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonan los participantes.

ZANCOS

Jugadores/as: Tercero y cuarto grado

- ✓ 1 persona

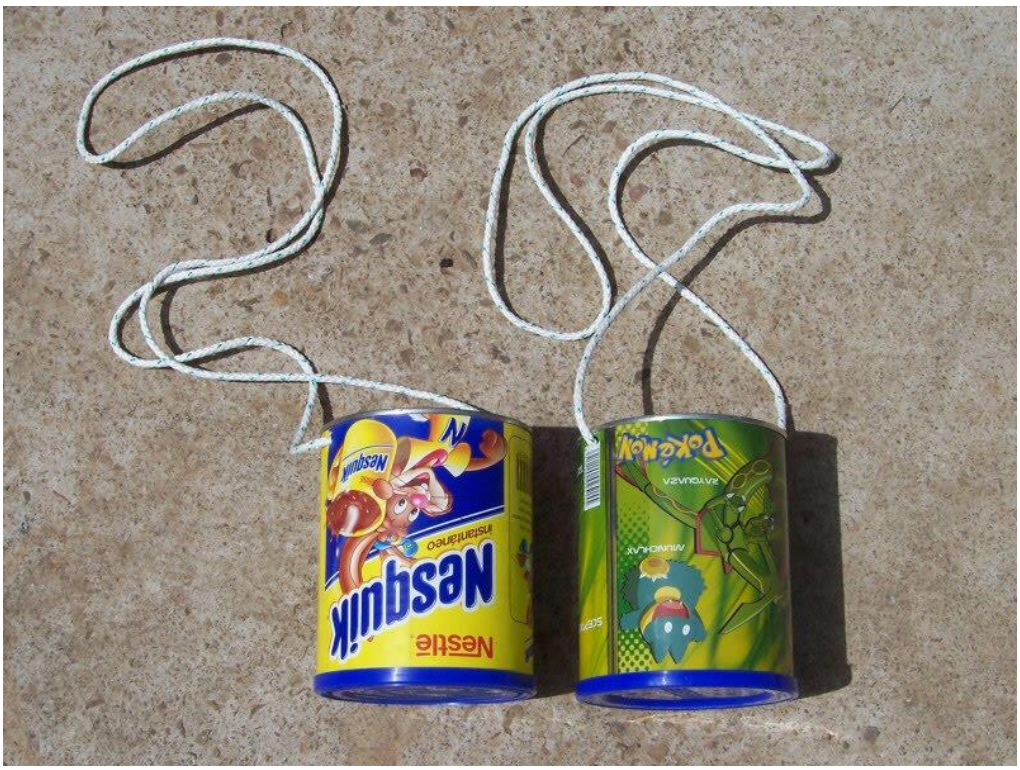
Materiales

- ✓ Zancos

Instrucciones:

La estudiante se sube en los zancos, coloca un pie en cada zanco para caminar sobre ellos manteniendo el equilibrio.

A su vez, ajusta la medida de la cuerda que sale del zanco con cada una de las manos.



CONCLUSIONES

La aplicación de esta propuesta es muy importante para la comunidad educativa, llegando a la conclusión de que en este siglo en que vivimos se hace necesario generar cambios en la educación que transformen la enseñanza aprendizaje los cuales deben ser innovadores, dinamizando los procesos desde el sujeto, y de éste con los otros, y sobre el entorno.

Además, favorece una cultura del conocimiento creando condiciones de mayor accesibilidad al mismo, a su comprensión y aplicación en la vida práctica fomentando la autonomía, la autodirección de la realidad para entenderla y transformarla.

Bibliografía

Albo, P. (2015). Manual para la implementación de ludotecas comunitarias. *Manual para la implementación de ludotecas comunitarias*, 11.

Bandera, P. F. (2012). Clasificación de las Ludotecas. *Educación infantil. Ludotecas*, 1.

Bandera, P. F. (2012). Clasificación de las Luotecas. *Educación infantil. Ludotecas*, 1.

BAUTISTA, R. H. (2012). LUDOTECA UN ESPACIO COMUNITARIO DE RECREACION . *FUNLIBRE*, 3.

Blanco, V. (2012). Clasificación de los juegos . *Teorías del Juego*, 1.

Bono, E. d. (2012). Tecnicas de Sesibilización . *Creatividad el método de introducción de discontinuidades*, 2.

Bono, E. d. (2012). Pensamiento Creativo. *El Pensamiento Creativo*, 5.

Botero, M. (20 de Junio de 2015). La lúdica como propuesta pedagógica. *LA LÚDICA COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA FRENTE AL MANEJO DE LA*. Medellin, Colombia, colombia.

Candepadros, R. (2013). sociologia de la educación. *LA SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN DESDE LA PEDAGOGÍA CRÍTICA*, 61.

CASIELLO, M. D. (2013). ANIMACIÓN SOCIO CULTURAL EN EL AMBITO DE LOS CENTROS CRECER. *LUDOTECA MOVIL*, 8.

Casiello, M. d. (2013). Ludoteca Móvil. *Proyecto Socio Cultural y Social de los Centros Crecer*, 10.

Cauché, S. A. (2013). guía de preguntas . *Guías de entrevista y cuestionario*, 1.

Chuquicondor, M. (4 de abril de 2012). Planificación estrategica de recursos Humanos. QUITO, Pichincha, Ecuador. Obtenido de http://marciachuqui.blogspot.com/2012/05/importancia-de-los-manuales.html

Cloquell, J. M. (2012). EL PRAGMATISMO. *LAS COMPETENCIAS EN LA EDUCACIÓN CIENTIFICA*, 5.

CNDN, C. N. (2012). ART. 7. *FUNLIBRE*, 3.

Collachamin , C. (12 de 06 de 2012). Tecnicas Activas y A prendizaje . *Tecnicas Activas y A prendizaje* . Quito, Pichincha, Ecuador.

Constitución de la República del Ecuador. (2008). Sección quinta. En A. Nacional, *Constitución de la República* (pág. 27). Montecristi.

Cooperativa de Gestión Participativa. (2017). Modelo Pedagogico Constructivista. *Modelo Pedagogico Constructivista*, 1.

García, R. V. (2016). Pensamiento segun Dewey. *Psicología.online*, 1.

Girona, F. P. (24 de Marzo de 2018). *Emprender es Posible*. Obtenido de Proceso Creativo: http://www.emprenderesposible.org/proceso-creativo

Innovación, F. n. (24 de marzo de 2018). *Neuronilla*. Obtenido de Los Seis Sombreros para pensar: https://www.neuronilla.com/seis-sombreros-para-pensar/

Lazzaro. (2013). manuales . *Manuales de Procedimientos*, 6.

Long, M. (2012). Etapas del Juego. *Bebes y mas* , 1.

Martín Torres , M. (24 de FEBRERO de 2018). Los manuales como herramientas de comunicación. Ixmiquilpan, Mexico, Mexico. Obtenido de http://www.milenio.com/firmas/universidad_tecnologica_del_valle_del_mezquital/importancia-manuales-herramientas-comunicacion-MiPyMes_18_243755682.html

Moreano, D. (2016). LOS BENEFICIOS DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS. *REVISTA PARA EL AULA*, 19.

Oriol, L. (2014). Escalas de Likert. *Netquest*, 1.

Padilla, J. C. (2012). escalas. *escalas de medición*, 106. Obtenido de Dialnet-EscalasDeMedicion-4942056%20(2).pdf

Palomé, A. (12 de febrero de 2012). Técnicas para la elaboración de preguntas y recolección de respuestas en investigación. Mexico, Mexico. Obtenido de http://www.fhumyar.unr.edu.ar/escuelas/3/materiales%20de%20catedras/trabajo%20de%20campo/entrevistas.htm

Parra, M. S. (2012). Ludoteca Móvil. *Changemakers*, 1.

PEREZ, M. (2015). Beneficios del juego en los niños. *ESTAMPAS*, 1.

Regader, B. (2016). Psicología educativa. *Psicología y Mente*, 2. Obtenido de https://psicologiaymente.net/desarrollo/psicologia-educativa

Rodríguez. (2018). Pensamiento creativo. *Como Adoptar el pensamiento creativo*, 6. Obtenido de http://www.ciberautores.com/libreria/pensamiento-creativo-cib.pdf

Rodríguez, J. (2012). Desmenuzar. *Como Adoptar un Pensamiento Creatvo*, 20.

Rodríguez, J. (2012). habilidades que ayudan al pensamiento creativo. *Como Adoptar un Pensamiento Creativo*, 17. Obtenido de http://www.ciberautores.com/libreria/pensamiento-creativo-cib.pdf

Rodríguez, J. (2012). Hablidad de Razonar. *Como Adoptar un Pensamiento creativo*, 17.

Rodríguez, J. (2012). Lluvia de ideas . *Como Adoptar un Pensamiento Creativo*, 20.

Rodríguez, J. (2012). Repasar. *Como Adoptar un Pensamiento Creativo*, 20.

Rodríguez, J. (2012). Técnicas Eficaces De Pensamiento Creativo. *Como A doptar un Pensamiento Creatvo*, 19.

Rodriguez, J. (2018). PENSAMIENTO CREATIVO. *COMO ADOPTAR UN PENSAMIENTO CREATIVO*, 5.

Rojas, R. O. (2012). La Metodología del Cuestionario. *La sociología en sus escenarios*, 5.

Segura García, J. (2013). *Universidad de Las Américas*. Obtenido de https://sites.google.com/site/javieraandreaseguragarcia/clases/las-variables

Soledad, M. (2012). Ludoteca Móvil un lugar para la convivencia. *CHANGEMARKERS* , 2.

Soto, M. (2013). Fichas de Observación. *Fichas de Observación*, 2.

Ventura, J. A. (2012). Manual para el funcionamiento de las ludotecas infantiles en el departamento de Jalapa. *Manual para el funcionamiento de las ludotecas infantiles en el departamento de Jalapa.*, 9.

Referencias Bibliográficas

Referencias

Albo, P. (2015). Manual para la implementación de ludotecas comunitarias. *Manual para la implementación de ludotecas comunitarias*, 11.

Bandera, P. F. (2012). Clasificación de las Ludotecas. *Educación infantil. Ludotecas*, 1.

Bandera, P. F. (2012). Clasificación de las Luotecas. *Educación infantil. Ludotecas*, 1.

BAUTISTA, R. H. (2012). LUDOTECA UN ESPACIO COMUNITARIO DE RECREACION . *FUNLIBRE*, 3.

Blanco, V. (2012). Clasificación de los juegos . *Teorías del Juego*, 1.

Bono, E. d. (2012). Tecnicas de Sesibilización . *Creatividad el método de introducción de discontinuidades*, 2.

Bono, E. d. (2012). Pensamiento Creativo. *El Pensamiento Creativo*, 5.

Botero, M. (20 de Junio de 2015). La lúdica como propuesta pedagógica. *LA LÚDICA COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA FRENTE AL MANEJO DE LA*. Medellin, Colombia, colombia.

Candepadros, R. (2013). sociologia de la educación. *LA SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN DESDE LA PEDAGOGÍA CRÍTICA*, 61.

CASIELLO, M. D. (2013). ANIMACIÓN SOCIO CULTURAL EN EL AMBITO DE LOS CENTROS CRECER. *LUDOTECA MOVIL*, 8.

Casiello, M. d. (2013). Ludoteca Móvil. *Proyecto Socio Cultural y Social de los Centros Crecer*, 10.

Cauché, S. A. (2013). guía de preguntas . *Guías de entrevista y cuestionario*, 1.

Chuquicondor, M. (4 de abril de 2012). Planificación estrategica de recursos Humanos. QUITO, Pichincha, Ecuador. Obtenido de http://marciachuqui.blogspot.com/2012/05/importancia-de-los-manuales.html

Cloquell, J. M. (2012). EL PRAGMATISMO. *LAS COMPETENCIAS EN LA EDUCACIÓN CIENTIFICA*, 5.

CNDN, C. N. (2012). ART. 7. *FUNLIBRE*, 3.

Collachamin , C. (12 de 06 de 2012). Tecnicas Activas y A prendizaje . *Tecnicas Activas y A prendizaje* . Quito, Pichincha, Ecuador.

Constitución de la República del Ecuador. (2008). Sección quinta. En A. Nacional, *Constitución de la República* (pág. 27). Montecristi.

Cooperativa de Gestión Participativa. (2017). Modelo Pedagogico Constructivista. *Modelo Pedagogico Constructivista*, 1.

García, R. V. (2016). Pensamiento segun Dewey. *Psicología.online*, 1.

Girona, F. P. (24 de Marzo de 2018). *Emprender es Posible*. Obtenido de Proceso Creativo: http://www.emprenderesposible.org/proceso-creativo

Innovación, F. n. (24 de marzo de 2018). *Neuronilla*. Obtenido de Los Seis Sombreros para pensar: https://www.neuronilla.com/seis-sombreros-para-pensar/

Lazzaro. (2013). manuales . *Manuales de Procedimientos*, 6.

Long, M. (2012). Etapas del Juego. *Bebes y mas* , 1.

Martín Torres , M. (24 de FEBRERO de 2018). Los manuales como herramientas de comunicación. Ixmiquilpan, Mexico, Mexico. Obtenido de http://www.milenio.com/firmas/universidad_tecnologica_del_valle_del_mezquital/importancia-manuales-herramientas-comunicacion-MiPyMes_18_243755682.html

Moreano, D. (2016). LOS BENEFICIOS DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS. *REVISTA PARA EL AULA*, 19.

Oriol, L. (2014). Escalas de Likert. *Netquest*, 1.

Padilla, J. C. (2012). escalas. *escalas de medición*, 106. Obtenido de Dialnet-EscalasDeMedicion-4942056%20(2).pdf

Palomé, A. (12 de febrero de 2012). Técnicas para la elaboración de preguntas y recolección de respuestas en investigación. Mexico, Mexico. Obtenido de http://www.fhumyar.unr.edu.ar/escuelas/3/materiales%20de%20catedras/trabajo%20de%20campo/entrevistas.htm

Parra, M. S. (2012). Ludoteca Móvil. *Changemakers*, 1.

PEREZ, M. (2015). Beneficios del juego en los niños. *ESTAMPAS*, 1.

Regader, B. (2016). Psicología educativa. *Psicología y Mente*, 2. Obtenido de https://psicologiaymente.net/desarrollo/psicologia-educativa

Rodríguez. (2018). Pensamiento creativo. *Como Adoptar el pensamiento creativo*, 6. Obtenido de http://www.ciberautores.com/libreria/pensamiento-creativo-cib.pdf

Rodríguez, J. (2012). Desmenuzar. *Como Adoptar un Pensamiento Creatvo*, 20.

Rodríguez, J. (2012). habilidades que ayudan al pensamiento creativo. *Como Adoptar un Pensamiento Creativo*, 17. Obtenido de http://www.ciberautores.com/libreria/pensamiento-creativo-cib.pdf

Rodríguez, J. (2012). Hablidad de Razonar. *Como Adoptar un Pensamiento creativo*, 17.

Rodríguez, J. (2012). Lluvia de ideas . *Como Adoptar un Pensamiento Creativo*, 20.

Rodríguez, J. (2012). Repasar. *Como Adoptar un Pensamiento Creativo*, 20.

Rodríguez, J. (2012). Técnicas Eficaces De Pensamiento Creativo. *Como A doptar un Pensamiento Creatvo*, 19.

Rodriguez, J. (2018). PENSAMIENTO CREATIVO. *COMO ADOPTAR UN PENSAMIENTO CREATIVO*, 5.

Rojas, R. O. (2012). La Metodología del Cuestionario. *La sociología en sus escenarios*, 5.

Segura García, J. (2013). *Universidad de Las Américas*. Obtenido de https://sites.google.com/site/javieraandreaseguragarcia/clases/las-variables

Soledad, M. (2012). Ludoteca Móvil un lugar para la convivencia. *CHANGEMARKERS* , 2.

Soto, M. (2013). Fichas de Observación. *Fichas de Observación*, 2.

Ventura, J. A. (2012). Manual para el funcionamiento de las ludotecas infantiles en el departamento de Jalapa. *Manual para el funcionamiento de las ludotecas infantiles en el departamento de Jalapa.*, 9.

A N E X O S

ANEXO 1

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA

FORMATO DE EVALUACIÒN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÒN

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación	LUDOTECA MÓVIL EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL. MANUAL DE LUODTECA MÓVIL		
Nombre de los estudiante (s)	BRIONES SALTOS MARÍA ELENA FLORES FAJARDO RONALD JAVIER		
Facultad	**Filosofía. Letras y Ciencias de la Educación**	**Carrera**	**EDUCACIÓN PRIMARIA**
Línea de Investigación	Estrategias educativas integradoras e inclusivas	**Sub-línea de investigación**	Tendencias educativas y didácticas contemporáneas del aprendizaje.
Fecha de presentación de la propuesta del trabajo de titulación	Guayaquil, 22 de noviembre del 2017	**Fecha de evaluación de la propuesta del trabajo de titulación**	

ASPECTO A CONSIDERAR	**CUMPLIMIENTO**		**OBSERVACIONES**
	SÍ	**NO**	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	X		
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación	X		
Planteamiento del Problema	X		
Justificación e importancia	X		
Objetivos de la Investigación	X		
Metodología a emplearse	X		
Cronograma de actividades	X		
Presupuesto y financiamiento	X		

✓	**APROBADO**
	APROBADO CON OBSERVACIONES
	NO APROBADO

Dra. Norka Gualancañay Tomalá. MSc.

Tutora

FACULTAD DE FILOSOFÍA
CARRERA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
UNIDAD DE TITULACIÓN

Guayaquil, 09 de enero del 2018

ANEXO 2

SR. (SRA)
MSc. Sofía Jácome Encalada
DIRECTORA DE CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
FACULTAD
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

Yo, **MSc. NORKA GUALANCAÑAY TOMALÁ** , docente tutor del trabajo de **titulación LUDOTECA MOVIL EN EL PESAMIENTO CREATIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL.MANUAL DE LUDOTECA MÓVIL, BRIONES SALTOS MARÍA ELENA y RONALD JAVIER FLORES FAJARDO** estudiantes de la Carrera/Escuela **EDUCACIÓN PRIMARIA**, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario MARTES Y MIERCOLES 19:H00.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 8 tutorías .(6 tutorías individuales y dos grupales)
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,

MARÍA BRIONES SALTOS	RONALD FLORES FAJARDO	MSc. NORKA GUALANCAÑAY **Docente Tutor**

ANEXO 4

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Guayaquil, 13 de Marzo del 2018

Lcda.
Sofía Jácome Encalada. MGTI.
DIRECTORA DE LA CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **LUDOTECA MÓVIL EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL. MANUAL DE LUDOTECA MÓVIL** de los estudiantes **BRIONES SALTOS MARÍA ELENA Y FLORES FAJARDO RONALD JAVIER** indicando han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que los estudiantes están aptos para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

DRA. NORKA GUALANCAÑAY TOMALÁ
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.C. 0915623805

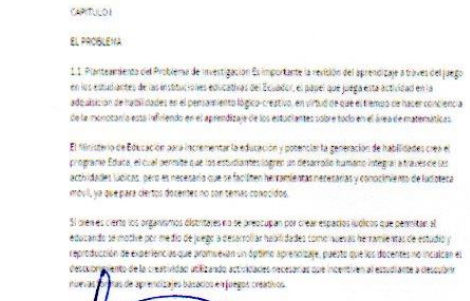
ANEXO 6

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Guayaquil, 13 de marzo del 2018

Habiendo sido nombrado Msc. GUALANCANAY TOMALA NORKA PATRICIA, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por BRIONES SALTOS MARIA ELENA con C.C. 0912955432 y FLORES FAJARDO RONALD JAVIER con C.C. 0923752612 con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización EDUCACIÓN PRIMARIA Se informa que el trabajo de titulación:LUDOTECA MOVIL EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL. MANUAL DE LUDOTECA MOVIL. , ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUND quedando el 3% de coincidencia


CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema de investigación Es importante la revisión del aprendizaje a través del juego en los estudiantes de las instituciones educativas del Ecuador, es papel que juega esta actividad en la adquisición de habilidades en el pensamiento lógico-creativo, en virtud de que es tiempo de hacer conciencia de la incidencia está influyendo en el aprendizaje de los estudiantes sobre todo en el área de matemáticas.

El Ministerio de Educación para incrementar la educación y potenciar la generación de habilidades crea el programa Educa, el cual permite que los estudiantes logren un desarrollo humano integral a través de las actividades lúdicas, pero es necesario que se faciliten herramientas metodicas y conocimiento de ludoteca móvil, ya que para los docentes no son temas conocidos.

Si bien es cierto los organismos distritales ya se preocupan por crear espacios lúdicos que permitan al educando se motive por medio de juego a desarrollar habilidades como nuevas herramientas de estudio y reproducción de experiencias que promuevan un óptimo aprendizaje, puesto que los docentes no incitan el desarrollo de la creatividad utilizando actividades necesarias que incentiven al estudiante a descubrir nuevas formas de aprendizajes basados en juegos creativos.

https://secure.urkund.com/view/35614825-290930-333095

Firma del Gestor Antiplagio
FDT-FP-30

ANEXO 8

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMRIA

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Guayaquil, 7 de Diciembre del 2017

PROF.
LUZ AURORA MUÑOZ CEDILLO
DIRECTORA DE LA ESC.DE EDUC. BASICA "PABLO SANDIFORD AMADOR"
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Le expreso cordial saludo y en nombre de quienes conformamos la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación; tiene por finalidad solicitar su colaboración permitiendo que los estudiantes, MARIA ELENA BRIONES SALTOS con C. I. 0912955432, RONALD JAVIER FLORES FAJARDO con C.I. 0923752612 realicen el PROYECTO EDUCATIVO, en el subnivel medio de educación básica, en la institución que usted dirige. Como requisito previo a la obtención del Título de Licenciado Educación Primaria.

TITULO
LUDOTECA MOVIL EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL

Agradeciendo por su atención, nos suscribimos de usted.

Atentamente.

Lcda. Sofía Jácome Encalada MGTI
Directora del Sistema de Educación Semipresencial

Escuela de Educación Básica
"PABLO SANDIFORD AMADOR"
Guayaquil - Ecuador

Recibido
7/12/2017

2-287072 / 2-284505
Cdla. Universitaria Salvador Allende
www.ug.edu.ec
Guayaquil - Ecuador

ANEXO 9

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Carta del colegio

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"PABLO SANDIFORD AMADOR"

Correo electrónico escuela19pmn@hotmail.com - Telef.: 0989938572
Avda. 16 de octubre 516 y Rodolfo Fernández- Durán
2017 – 2018

Memorando:
Prof. Luz Aurora Muñoz Cedillo
Para: Briones Saltos María Elena y Ronald Javier Flores Fajardo

Asunto:

AUTORIZACIÓN

Atendiendo la solicitud de los presentes egresados, que han presentado en esta Institución Educativa con fecha 7 de diciembre de 2017, tengo a mi bien comunicar a los peticionarios que se **AUTORIZA** la ejecución del proyecto con el tema **LUDOTECA MÓVIL EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL. MANUAL DE LUDOTECA MÓVIL,** por ser un proyecto que va a promover el aprendizaje significativo y ayudará a mejorar la calidad de Educación en el plantel.

Prof. Luz Aurora Muñoz Cedillo
DIRECTORA

Escuela de Educación Básica
"PABLO SANDIFORD AMADOR"
Durán - Ecuador

ANEXO 10

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUACACIÓN PRIMARIA

Fotos de aplicación de ficha de observación a estudiantes

Aplicación de ficha de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Aplicación de ficha de observación a los estudiantes del subnivel elemental

Fotos de encuestas a padres de familias

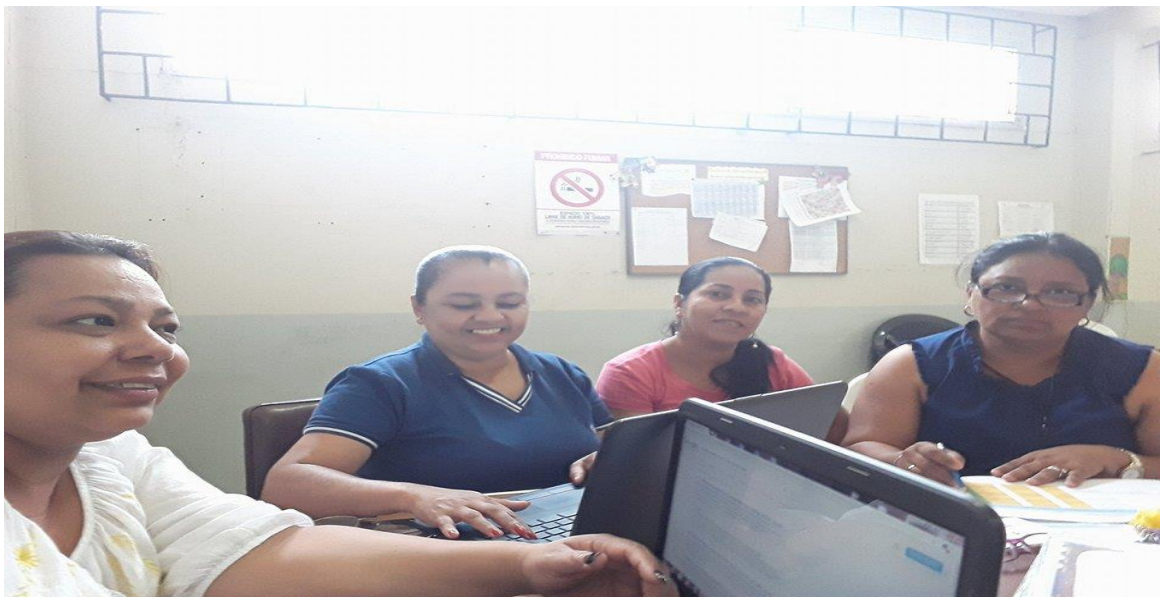
Aplicación de encuesta a representantes legales

Aplicación de encuesta a representantes legales

ANEXO 12

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUACIÓN PRIMARIA

Fotos de entrevista a las autoridades



Aplicando entrevista a la Directora

Aplicando entrevista a la Directora

ANEXO 13

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Certificado de práctica docente

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"
TELÉFONO: 04-2281146

CERTIFICACIÓN

LA DIRECCION GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACION SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION , CERTIFICA: Que , el señor (a) (ita) BRIONES SALTOS MARIA ELENA con documento nacional de identidad Nº 091295543-2; del Centro de Estudios GUAYAQUIL, realizó y aprobó las practicas docentes Reglamentarias en la Escuela de Educación Básica "ZOILA ROSA GARCIA MONTENEGRO", especialización PRIMARIA, modalidad SEMIPRESENCIAL con la nota DIEZ (10), correspondiente al periodo lectivo 2016 - 2017, con la supervisora MSc. ALEXANDRA QUEZADA. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil 21 DE FEBRERO del 2017.-.-.-.-.-.-

Atentamente,

MSc. YOCONDA CASTRO T.
DIRECTORA GENERAL
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	Lcda. Jessica Siguencia J. - Coordinadora
Revisado y aprobado:	MSc. YOCONDA CASTRO T. - Directora

ANEXO 13

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Certificado de práctica docente

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"
TELÉFONO: 04-2281146

CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) FLORES FAJARDO RONALD JAVIER, con documento nacional de identidad Nº 092375261-2 especialización EDUCACIÓN PRIMARIA modalidad SEMIPRESENCIAL del Centro de Estudio GUAYAQUIL, realizó y aprobó las Prácticas Docentes Reglamentaria en la Escuela Fiscal Mixta "ARNULFO JARAMILLO SIERRA", con la calificación DIEZ (10), bajo la supervisión del(a) MSc. JORGE PANTUSIN, correspondiente al periodo lectivo 2016 – 2017. Así consta en los archivos que reposan en la secretaria de la dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil 04 DE ABRIL del 2017.-
-.-.-.-

Atentamente,

MSc. YOCONDA CASTRO T.
DIRECTORA GENERAL
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	Lcda. Jessica Sigüencia J. - Coordinadora
Revisado y aprobado:	MSc. YOCONDA CASTRO T.- Directora

ANEXO 14

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Certificado de vinculación

UG Universidad de Guayaquil | Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación | Gestión Social de Conocimiento

CERTIFICADO

LA COORDINACIÒN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÌA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÒN, CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el **Sr. (a.) (ta.) BRIONES SALTOS MARIA ELENA**, con C.I. 0912955432, carrera **EDUCACIÓN PRIMARIA** en la modalidad **SEMIPRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 06 de marzo de 2018.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

COORDINACIÓN
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
Facultad de Filosofía
Universidad de Guayaquil

Atentamente,

Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc
Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

Elaborado y Revisado por:	Econ. Gisella Alcivar Pérez, Asistente Administrativo
Revisado y Autorizado por:	Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc., Coordinadora de Gestión del Conocimiento

Cdla. Universitaria Av. Kennedy s/n y Av. Delta
www.filosofia.edu.ec
Guayaquil - Ecuador

ANEXO 14

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Certificado de vinculación

UG Universidad de Guayaquil | Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación | Gestión Social de Conocimiento

CERTIFICADO

LA COORDINACIÒN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÌA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÒN, CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el **Sr. (a.) (ta.) FLORES FAJARDO RONALD JAVIER**, con C.I. 0923752612, carrera **EDUCACIÓN PRIMARIA** en la modalidad **SEMIPRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 06 de marzo de 2018.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

COORDINACIÓN
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
Facultad de Filosofía
Universidad de Guayaquil

Atentamente,

Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc
Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

Elaborado y Revisado por:	Econ. Gisella Alcivar Pérez, Asistente Administrativo
Revisado y Autorizado por:	Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc., Coordinadora de Gestión del Conocimiento

Cdla. Universitaria Av. Kennedy s/n y Av. Delta
www.filosofia.edu.ec
Guayaquil - Ecuador

ANEXO 15

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓNSISTEMA DE EDUCACION SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CARRERA EDUCACION PRIMARIA

FORMATO DE FICHA DE OBSERVACION A LOS ESTUDIANTES DE BASICA ELEMENTAL DE EDUCACION GENRAL BASICA.

Marque con una x la opción que usted considere correcta

N.-	PREGUNTAS	SI	NO
1	Es interesante la clase de matemática sin un jugo o dinámica.		
2	El docente forma grupos para realizar una actividad de matemática.		
3	Cuando el estudiante no entiendes una clase de matemática el docente le vuelve a explicar.		
4	Será necesario tener un espacio para la recreación dentro de las horas clases.		
5	El estudiante muestra interés cuando el docente realiza actividades de desarrollo del pensamiento.		
6	Resultaría importante que el docente comience las clases con una actividad de agilidad mental, cantando, haciendo algún movimiento corporal o un juego.		
7	Cuando el docente da una clase de matemática con materiales, como domino, base diez, geoplanos, figuras tangram, hay mayor interés por arte de los estudiantes.		
8	Los estudiantes muestran interés al resolver problemas de razonamiento lógico matemático.		
9	De acuerdo a lo observado será de mucha utilidad tener un lugar donde aprender jugando.		
10	Consideras importante que los docentes cambien la manera de enseñar para que el aprendizaje sea significativo.		

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓNSISTEMA DE EDUCACION SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CARRERA EDUCACION PRIMARIA

FORMATO DE ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA "PABLO SANDIFORD AMADOR"

OBJETIVO: Obtener el criterio sobre el uso de la ludoteca móvil como herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje de los y las estudiantes de la básica elemental en el área de matemática

INSTRUCCIONES: Por favor conteste según corresponda a la columna del número que refleje su criterio tomando referencia los siguientes parámetros.

1.- ¿Considera Usted que es necesario que la escuela cuente con áreas especializadas en juegos? SI ☐ NO ☐	**2.- ¿Las actividades lúdicas dentro de las áreas de enseñanza tendrán un valor significativo?** ( ) Siempre ( ) A Menudo ( ) Ocasionalmente ( ) Rara vez ( ) Nunca
3.- ¿Cree Usted que es importante jugar para lograr desarrollar destrezas? SI ☐ NO ☐	**4.- ¿Cree Usted que en clase se desarrolla el pensamiento creativo en los estudiantes?** ( ) Siempre ( ) A Menudo ( ) Ocasionalmente ( ) Rara vez ( ) Nunca
5.- ¿Considera Usted que el juego ayuda a mejorar las relaciones entre los estudiantes? ( ) Siempre ( ) A Menudo ( ) Ocasionalmente ( ) Rara vez ( ) Nunca	**6.- ¿La aplicación del juego ayuda a mejorar el rendimiento escolar?** ( ) Siempre ( ) A Menudo ( ) Ocasionalmente ( ) Rara vez ( ) Nunca
7.- ¿Cree Usted que las actividades que lleven al desarrollo del pensamiento creativo sean obligatorias? SI ☐ NO ☐	**8.- ¿Es importante que se apliquen nuevas estrategias basadas en el juego para mejorar el aprendizaje de su representado?** ( ) Siempre ( ) A Menudo ( ) Ocasionalmente ( ) Rara vez ( ) Nunca
9.- ¿Los docentes de la institución donde se educa su representado (a) utilizan el juego como mecanismo de enseñanza? ( ) Siempre ( ) A Menudo ( ) Ocasionalmente ( ) Rara vez ( ) Nunca	**10.- ¿Estaría usted dispuesto a colaborar en la creación de espacios de juegos, para mejorar la enseñanza de su representado (a)** SI ☐ NO ☐

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓNSISTEMA DE EDUCACION SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CARRERA EDUCACION PRIMARIA

FORMATO DE ENTREVISTA A DOCENTES

1) ¿Cómo define Usted la palabra ludoteca móvil?

2) ¿Cree usted que las actividades lúdicas sirven para fomentar la comunicación entre los estudiantes?

3) ¿Cómo brinda Usted a sus alumnos la oportunidad para desarrollar el pensamiento creativo mediante las actividades lúdicas?

4) ¿Considera usted las actividades lúdicas como una fuente de aprendizaje?

5) ¿De qué manera le ofrece usted a sus alumnos un ambiente adecuado donde se utilice el juego como medio para adquirir nuevos conocimientos?

6) ¿Cree Usted que las ludotecas son un recurso para estimular la actividad en los estudiantes dentro del aula?

7) ¿De qué manera el actual modelo educativo vincula estrechamente el juego con el aprendizaje?

8) ¿Cómo sintetiza Usted que el fin último de nuestra tarea educativa, es el pleno desarrollo de la persona de forma integral?

9) ¿De qué manera promueve la innovación del juego como acción orientadora para superar las dificultades en el área de matemática?

10) ¿Por qué es importante aplicar espacios de expresión lúdica creativa dentro del currículo?

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓNSISTEMA DE EDUCACION SUPERIOR SEMIPRESENCIAL CARRERA EDUCACION PRIMARIA

FORMATO DE ENTREVISTA A DIRECTIVO Y PERSONAL DEL DECE

1) ¿Cómo define usted la palabra ludoteca?

2) ¿Cree importante el juego para un mejor aprendizaje en los niños por qué?

3) ¿Los tipos de actividades que se desarrollan dentro de una ludoteca móvil contribuyen a la formación integral del niño?

4) ¿Considera usted que la ludoteca es un espacio que facilita la ejecución de acciones que transversa lisen los aprendizajes?

5) ¿Estaría interesado en habilitar en su institución educativa ludotecas móviles, como herramientas que favorezcan el pensamiento creativo en los estudiantes?

6) ¿Cree usted qué es importante utilizar las ludotecas como métodos de enseñanza que ayuda a mejorar el rendimiento escolar?

7) ¿Qué característica considera usted debe tener una ludoteca móvil?

8) ¿Qué clase de materiales sugiere usted dentro de una ludoteca móvil?

9) ¿Por qué considera importante aplicar espacios de expresión lúdica creativa dentro del currículo?

10) ¿Qué opina Usted de la Sección Quinta los art.24 y 27 de la Constitución de la Republica?

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Fotos de tutorías de tesis

Tutoría grupal con la Tutora Dra. Norka Gualancañay Tomalá

Tutoría individual con la Tutora Dra. Norka Gualancañay Tomalá

ANEXO 16

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Tutoría individual con la Tutora Dra. Norka Gualancañay Tomalá

Tutoría individual con la Tutora Dra. Norka Gualancañay Tomalá

Tutoría individual con la Tutora Dra. Norka Gualancañay Tomalá

Tutoría individual con la Tutora Dra. Norka Gualancañay Tomalá

ANEXO 17

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	LUDOTECA MÓVIL EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL. MANUAL DE LUDOTECA MÓVIL		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	BRIONES SALTOS MARÍA ELENA FLORES FAJARDO RONALD JAVIER		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	DRA. GUALANCAÑAY TOMALÁ NORKA PATRICIA		
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL		
UNIDAD/FACULTAD:	FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
ESPECIALIDAD:	EDUCACIÓN PRIMARIA		
GRADO OBTENIDO:	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN: EDUCACIÓN PRIMARIA		
FECHA DE PUBLICACIÓN:		**No. DE PÁGINAS:**	135
ÁREAS TEMÁTICAS:	MATEMÁTICA		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	MOBILE PLAYROOM DEVELOPMENT CREATIVE THINKING		

RESUMEN

El propósito de este proyecto es desatacar y desarrollar la importancia de la lúdica en el área de matemática del subnivel elemental. Dejando de lado una educación tradicional y monótona para convertirla en una formación más innovadora encaminada al desarrollo del pensamiento creativo. El trabajo realizado da a conocer los aspectos cognitivos, motrices, socioafectivos desarrollados, a través de la lúdica permitiendo elaborar un manual para la implementación de una ludoteca móvil. Concientizar a los docentes en su labor educativa y la aplicación de técnicas y estrategias utilizando métodos y espacios lúdicos en la enseñanza aprendizaje, como parte principal del desarrollo creativo, la investigación contiene información relevante, sobre el avance integral de los estudiantes del subnivel elemental. Además, crear interés en la comunidad educativa sobre los espacios de recreación, donde los estudiantes puedan divertiste, a través del juego se promueva el desarrollo del aspecto intelectual, emocional, físico, afectivo, social y creativo.

ADJUNTO PDF:	☐ SI	☐ NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	**Teléfono:** 0999675322 0991087388	E-mail: ronald_1382@hotmail.com briosalmar@hotmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	**Nombre:**	
	Teléfono:	
	E-mail:	