



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

Incidence of recreational activities in the development of the creative thinking in students of Basic General Education

Impacto de actividades recreativas no desenvolvimento do pensamento criativo em alunos da educação básica

Jéssica E. Posligua-Espinoza ^I

jessica.posliguae@ug.edu.ec

William T. Chenche-García ^{II}

williamchenchegarcia@hotmail.com

Beatriz G. Vallejo-Vivas ^{III}

vallejo_beatriz@hotmail.com

Recibido: 30 de enero de 2017 * **Corregido:** 20 de febrero de 2017 * **Aceptado:** 20 mayo de 2017

- I. Economista con Mención en Gestión Empresarial. Especialización: Marketing; Magister en Educación Superior; Facultad de Comunicación Social; Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- II. Abogado de los Tribunales y Juzgados de la República del Ecuador; Magister en Gerencia Educativa; Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación; Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- III. Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social, Magister en Comunicación y Desarrollo, Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

Resumen.

La presente investigación se realizó en el nivel de Educación General Básica durante el periodo comprendido 2015–2016, de allí nace el propósito de la investigación, el cual consistió en el análisis del efecto por el mal uso de los recursos tecnológicos para el desarrollo del pensamiento creativo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que se está dando en un mundo digitalizado en donde para todo se utiliza la tecnología y la educación no se escapa de ello.

Existen muchas aplicaciones tecnológicas que son utilizadas en las aulas, pero siempre en forma monótona y no hay cambio en el uso de estos. El objetivo principal de esta investigación, es evaluar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de Educación General Básica.

De esta forma por medio de la metodología de investigación de campo, la cual es utilizada para el estudio de la realidad de la enseñanza-aprendizaje en las instituciones, por esa razón este proyecto tiene como objetivos específicos identificar los procesos de aprendizaje con actividades lúdicas para potenciar la creatividad. Así mismo, el proyecto está relacionado con el entorno vivido que existe en el aula día a día, de cómo influyen los procesos de aprendizaje en los estudiantes, sin embargo, los docentes son parte fundamental porque ellos son los que relacionan los recursos tecnológicos con el aprendizaje para poder desarrollar

Palabras Clave: Actividades lúdicas; pensamiento creativo; TIC.

Abstract.

This research was carried out at the level of Basic General Education in the period 2015-2016, there was born the purpose of the research, which consisted of the analysis of the effect by misuse of technological resources for the development of creative thinking in the learning process of students, since it is taken in a world digitized in where to all technology is used and does not escape the education of this is.

There are many technological applications that are used in classrooms, but always on monotonously, and there is no change in the use of these. The main objective of this research is to evaluate the incidence of recreational activities in the development of creative thinking to improve the process of teaching and learning in students of Basic General Education.

In this way and by means of the methodology of field research, which is used for the study of the reality of teaching and learning in the institutions, this project has specific objectives identify the processes of learning with fun activities to enhance creativity. Likewise, the project is related to the lived environment that exists in the classroom every day, how you influence the processes of learning in students, however, teachers are fundamental part because they are which relate the technological resources with learning in order to develop creative thinking in their students.

Key words: Leisure activities; creative thinking; TIC.

Resumo.

Esta pesquisa foi realizada ao nível da Educação Geral Básica no período 2015-2016, surgiu o objetivo da pesquisa, que consistiu na análise do efeito por uso indevido de recursos tecnológicos para o desenvolvimento do pensamento criativo na aprendizagem Processo de alunos, uma vez que é levado em um mundo digitalizado em onde toda a tecnologia é usada e não escapa à educação deste é.

Existem muitas aplicações tecnológicas que são usadas em salas de aula, mas sempre de forma monótona, e não há mudanças no uso delas. O objetivo principal desta pesquisa é avaliar a incidência de atividades recreativas no desenvolvimento do pensamento criativo para melhorar o processo de ensino e aprendizagem em estudantes de Educação Geral Básica.

Desta forma e por meio da metodologia de pesquisa de campo, que é utilizada para o estudo da realidade do ensino e da aprendizagem nas instituições, este projeto tem objetivos específicos identificar os processos de aprendizagem com atividades divertidas para aumentar a criatividade. Do mesmo modo, o projeto está relacionado ao ambiente vivido que existe na sala de aula todos os dias, como você influencia os processos de aprendizagem nos alunos, no entanto, os professores são parte fundamental porque são os que relacionam os recursos tecnológicos com o aprendizado para desenvolver o pensamento criativo Em seus alunos.

Palavras-chave: Atividades de lazer; pensamento criativo; TIC.

Introducción.

La investigación de este tema se realizó apegado al Plan Nacional Del Buen Vivir, como (Senplades, 2013-2017) menciona: “Promover la educación laica, basada en la centralidad del pensamiento crítico, el razonamiento lógico y la creatividad, en todos los niveles educativos”, manteniéndose la importancia de la creatividad en el nuevo ciudadano que demanda al programa del buen vivir. Sin embargo, es necesario considerar investigaciones y trabajos pedagógicos que motivan al estudiantado hacia la creatividad socialmente deseada, que les motiven a participar afectuosamente involucrados en actividades lúdicas.

La educación vive en permanentes cambios, lamentablemente carece de herramientas, técnicas y estrategias para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El tema de este trabajo: es la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo para los estudiantes de la Educación General Básica.

La reflexión parte del objetivo general que se expone de la siguiente manera: evaluar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes, implementando una revista electrónica interactiva y de forma específica identificar los procesos de aprendizaje para potenciar la creatividad, evaluando el nivel del pensamiento creativo de los estudiantes.

Para llevar a cabo este trabajo se desarrolló por medio de una búsqueda básica dentro de la metodología de investigación de campo, debido a que se realizará en el lugar donde se presenta el problema estableciendo una interacción entre los objetivos del estudio y la realidad.

Por otra parte, se pretende que los estudiantes logren el desarrollo de habilidades y conocimientos que los lleve a la creación de ideas innovadoras que puedan integrarlas en cada una de las experiencias educativas que cursan y hagan transferencia a su entorno personal y posteriormente profesional.

Desarrollo

Análisis y discusión

Para el desarrollo del trabajo, se emplearon métodos del nivel teórico y del nivel empírico para validar la investigación que se desarrolla desde el punto de vista cualitativo. Se destacan el histórico-lógico, el inductivo-deductivo, la observación, la entrevista, la encuesta, el sistémico estructural y funcional.

La insistente deficiencia en la formación y capacitación de los estudiantes se debe a la falta del uso de recursos tecnológicos, la poca experiencia y manejo de estas herramientas hace que esa implementación sea cada vez menos adecuada, ya que se demuestra que es necesario de una guía o aplicación interactiva de más fácil manipulación y comprensión para la clase dada.

Desde el punto de vista educativo, se puede evidenciar que existen varias problemáticas en su entorno, se logra identificar que en las aulas de clases suele originarse excesiva distracción y a su vez desinterés por parte de los estudiantes en Educación General Básica, por tal motivo se puede mencionar que es necesario que el educador adquiera una profesionalización completa, es decir, mantener una capacitación permanente para actualizar sus conocimientos que están sujetos a cambio en el día a día.

Es necesario que la formación que se da al estudiante sea en un entorno actualizado donde promueva el interés del mismo, sin caer en el desinterés del estudiante, así mismo ayudar al desarrollo creativo, llegar a tener una educación interactiva donde el estudiante sea el protagonista en el momento de la participación, promoviendo de esta forma su capacidad social en el entorno educativo. Cada vez la participación e interacción en el aula de clase, es algo que va disminuyendo en cuanto a lo demostrado en la metodología de clase tradicional en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad, es necesario fomentar la interacción del estudiante con el docente en el aula de clase, manteniendo esa relación respetuosa, con el fin llegar a una clase armónica, para lograr así mismo el equilibrio que se necesita en el aula, proporcionando a la institución una herramienta que ayude en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de esa manera desarrollar el pensamiento creativo del estudiante, con el fin de llevarlos a crear sus propias ideas, de esta manera puedan tener una clase más interactiva y participativa evitando que se genere la monotonía dentro del entorno educativo por parte del docente.

Deficiente manejo de los recursos tecnológicos por parte de los docentes al momento de dar las clases. Insuficientes espacios con recursos didácticos en la institución para el desarrollo de actividades. Falta de técnicas encaminadas al desarrollo de la creatividad por parte del docente y del estudiante. Ausencia de un sistema de actividades y comunicaciones donde el pensamiento creativo se desarrolle de manera coherente.

Las habilidades del pensamiento creativo constituyen hoy en día una prioridad dentro y fuera del entorno educativo por lo que se está expuesto a constantes cambios y demanda en la

actualización de conocimientos, siendo inevitable la formación de habilidades y actitudes necesarias para lograr un pensamiento creativo en los estudiantes.

Con este proyecto se pretende que los estudiantes logren el desarrollo de habilidades y conocimientos que los lleve a la creación de ideas innovadoras que puedan integrarlas en cada una de las experiencias educativas que cursan y hagan transferencia a su entorno personal y posteriormente profesional, así mismo estimular a los docentes a romper los paradigmas tradicionales, fomentando la interactividad, permitiendo la participación con dinamismo y capacidad creativa en los estudiantes.

Se debe proporcionar estrategias con el uso de recursos tecnológicos para de esta forma incentivar al docente a integrar actividades dinámicas y motivadoras en su planificación de acuerdo a la necesidad del estudiante para el desarrollo del pensamiento creativo en los mismos, pero además de incentivar al docente se debe tener una buena infraestructura institucional ya que si el aula no está adecuada no se podrá realizar la interacción, así de esta forma poder dejar atrás esas clases aburridas y monótonas que hacen perder el interés de aprendizaje en los estudiantes.

El avance de la ciencia y la tecnología, abre un mundo de posibilidades para el desarrollo de competencias, pues favorece el acceso a la información virtual, es decir, la interacción de la comunicación a través de video y audio en tiempo real, artículos y programas, que mejoran la capacidad de la persona.

El desarrollo de las actividades lúdicas va a tener elementos fundamentales para el aprendizaje del estudiante, hará que el joven sea imaginativo, sociable, efectivo y perseverante, permitiendo tener una mayor acción sostenible dentro de los pilares de la educación, tomando en cuenta el apego de la sociedad que hoy en día se da por la tecnología; los recursos tecnológicos

buscan mejorar y crear hábitos de estudio a través de una revista interactiva para afianzar nuevos conocimientos en los estudios.

Si se toma en cuenta las facultades de la tecnología, estas requieren de un objetivo colectivo, es claro que el fomentar y desarrollar el pensamiento creativo hace que la información sea cada vez detallada y más estudiada que de costumbre. Así mismo, el uso de una revista interactiva para estudiantes y docentes establece procedimientos en un correcto uso de información para orientar el manejo correcto de los recursos tecnológicos, y de esa manera fomentar la interacción del mismo siendo eficaz y oportuno.

Por lo antes expuesto, se considera relevante investigar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de pensamiento creativo de los estudiantes de Educación General Básica, la cual brinda aportes a los docentes como diagnóstico y guía de orientación sobre la importancia lúdica y beneficios que se pueden obtener en el aprendizaje de los estudiantes, permitiendo a los estudiantes disfrutar de nuevas actividades variadas, con la participación directa de sus docentes; así también estas instituciones contarán con un material actualizado que le permitirá observar el trabajo realizado por los docentes.

Las actividades lúdicas como método para transmitir cultura se remonta a la comunidad primitiva, era utilizada de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación (Ortiz, 2004, pág. 3) esto facilitaba a los niños asimilar de una manera más fácil los procedimientos de actividades de la vida cotidiana.

Las actividades lúdicas como variable de investigación han sido estudiadas por diversos autores, entre ellos destacan: Orellana y Valenzuela en 2010, Ortegano y Bracamonte en 2011, Tzic Mendoza en 2012 y Rodríguez en 2012.

El trabajo realizado por Orellana y Valenzuela en 2010, sobre la actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas, determina que la importancia del juego en la educación, constituye un factor fundamental para la preparación de la vida social del estudiante, considerando que jugando se aprende. Este proyecto proporciona la actividad lúdica como eje en la preparación del estudiante para la sociedad.

Por otra parte, Ortegano y Bracamonte en 2011, aportó sobre actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en la enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas Básicas, manifiesta que las actividades lúdicas propuestas para el mejoramiento de la asignatura se torna como una idea interesante, por lo que es de importancia que los docentes planifiquen juegos pedagógicos en la enseñanza para que los estudiantes adquieran destrezas en la resolución de problemas y ejercicios en cualquiera de las operaciones matemáticas. Esta obra aporta la importancia de las actividades lúdicas como técnicas para mejorar el sistema de enseñanza en el área educativa, con el propósito de adquirir destrezas que permitirán al estudiante desenvolverse en cualquier rol educativo y social.

Mientras tanto, Tzic Mendoza en enero 2012, sobre actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias concibe las actividades lúdicas como alternativa en relación a los métodos tradicionales en Educación, en el trabajo de habilidades con los estudiantes para el logro del desarrollo cognitivo y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros. Este trabajo aporta un papel significativo en las

actividades lúdicas para el logro de habilidades y actitudes sociales, aspecto que revela la pertinencia de una tesis como potencializadora de la creatividad.

En tanto, Rodríguez 2012, en su tesis actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje en niñas y niños, argumenta que el juego constituye una necesidad de gran importancia integral del niño, puesto que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea. Esta tesis aporta el valor de las actividades lúdicas como pilar fundamental en el desarrollo de habilidades y de la persona misma ante la sociedad que lo rodea siendo complemento necesario para un crecimiento sano.

La humanidad ha ido cambiando los contenidos del pensamiento, según las necesidades, de la misma forma en la que ha venido evolucionando la manera creativa de suplir todas y cada una de las necesidades. (Martínez, 2013, pág. 40) El desarrollo del pensamiento creativo ha sido relevante dentro de los diferentes proyectos en donde se involucra, en el cual se hace referencia a: Mendoza 2009, Waisburd 2009, Pérez 2009 y Rodríguez 2012.

El proyecto elaborado por Mendoza en 2009, con su tesis sobre el desarrollo de la creatividad y el interaprendizaje, refiere que la creatividad no es un don especial, misterioso, que únicamente pertenece a unos pocos, para comprender la creatividad es preciso extirparle cualquier halo místico y considerarla como un modo de emplear la mente y el manejo de la información, por lo tanto, es necesario comprender que la creatividad está al alcance de todas las personas que sientan la curiosidad de explorar e innovar ideas para mejorar la sociedad, alejado de enfoques elitistas o reduccionistas.

Seguidamente, Waisburd en 2009, refiere la importancia de la relación del pensamiento creativo e innovación, aplicado a la capacidad para generar e implementar nuevas ideas, métodos y soluciones que incrementan la calidad de vida tanto a nivel personal como social, lo que significa entonces que el desarrollo del pensamiento es tener en presente todas las ideas y métodos posibles del pensamiento activando nuevas habilidades que desarrollen la calidad de vida social y personal.

También Pérez en 2009, con el tema creatividad e innovación, una destreza adquirible, la creatividad tiene un carácter interactivo que evoluciona en el tiempo, ya que el ser humano puede absorber, crear e intercambiar conocimiento de forma interdependiente, muchas veces a través de un proceso continuo de aprendizajes interactivos con el medio, porque la innovación requiere una base amplia y diversa de conocimientos. Este estudio revela el valor de la interacción en dos sentidos, la interacción con los objetos del mundo y con los sujetos como base y fuente para la creación.

Entre tanto, Rodríguez en 2012, con su trabajo la enseñanza de la filosofía en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, sostiene que el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, permitirán a los docentes la posibilidad real de mejorar, adiestrarse y perfeccionarse en el uso adecuado de las estrategias que contribuyan con el progreso del proceso educativo. Este proyecto es de suma importancia para padres de familia, educadores y personas preocupadas en superar la calidad de la educación por el motivo que mejora el uso de estrategias contribuyendo al progreso de la educación y así enfrentarse ante la sociedad en cualquier ámbito.

Las revistas electrónicas han sido siempre un recurso esencial de la vida académica, ya que difunden los avances de investigación y ofrecen áreas de especialización, así mismo son la imagen pública de muchas instituciones, sociedades profesionales y grupos académicos (Castro, 2010, pág.

2). De tal forma, las revistas electrónicas han sido tema importante de proyectos, en el cual se hace referencia a: López 2004 y Marcillo 2013.

Con el proyecto de López en 2004, con el tema Diseño y validación de un instrumento para evaluar revistas electrónicas, donde menciona que estas mantienen rapidez de publicación estableciendo comunicación académica al instante, la versatilidad de los artículos por la incorporación de ilustraciones, sonidos, animaciones, video, bases de datos, enlaces de hipertexto y características propias de la revista electrónica, así como los bajos costos en reproducción. Esto invita a pensar que las revistas electrónicas superan algunos retos de la revista impresa, permitiendo tener interactividad por la versátil incorporación multimedia que mantiene.

Con el trabajo de Marcillo 2013, refiere la evaluación de la aceptación de una revista electrónica, donde considera que este formato de revistas son más amigables con el medio ambiente debido a la reducción del uso del papel y energía, de la misma forma ofrecen a menudo elementos interactivos, como hipervínculos, tanto dentro de la propia publicación y de otros recursos de internet, incorporando elementos multimedia para mejorar artículos o anuncios. A esto se puede referir que las revistas electrónicas son iniciativas originales, debido al bajo costo y objetivo hacia el medio ambiente, pueden ser vista como una tecnología de punta en referencia a los editoriales tradicionales, de la misma forma aporta flexibilidad y se puede aumentar los contenidos enriqueciéndolas con los elementos multimedia.

La renovación pedagógica que surge a finales del siglo XIX, aboga por importantes cambios en la concepción educativa, en el diseño y planteamiento de lo que debe ser y enseñar en las escuelas, además de definir los nuevos papeles para el docente. De esta forma se puede indicar que el juego, es un elemento clave en la nueva educación, base y motivación de los grandes cambios en

el proceso educativo y de principal importancia tanto para los aprendizajes de orden intelectual, como con aquellos relacionados con la educación física o corporal, social o moral e incluso creativa y estética.

El juego es muy antiguo y no lo utilizan solo los seres humanos, por esa razón desde los años 70s hasta ahora se ha considerado el juego como un elemento intrínseco la personalidad humana y potenciador del aprendizaje, la atracción del juego es un elemento motivador importante en el aula de clases. (Álvarez, 2014, pág. 10) Se debe considerar el juego como estrategia de aprendizaje de una forma globalizada e indicadora de objetivos, así como una forma de trabajo conjunto en el entorno educativo para de esta forma, el estudiante aprenda a transformar la realidad y crear mundos propios de su interés apegadas a sus necesidades. Según Ernesto Yturralde, en 2014:

“Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en las escuelas en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer el juego como detonador del aprendizaje.” (pág. 2)

Concordando con lo antes mencionado, se puede entender la importancia del juego y por ende es una actividad lúdica dentro del proceso de aprendizaje y de esta forma aprovecharla para el desarrollo en el pensamiento creativo de los estudiantes de una forma hábil por parte del docente, manteniendo la coherencia requerida en el proceso.

De acuerdo con su etimología, se puede decir que lúdica es un adjetivo que es relativo al juego, ocio, pasatiempo, recreo, entretenimiento o diversión. Lúdica, puede considerarse como el conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y tradicionales, propias de una región, grupo o sociedad. (Rodríguez, 2012, pág. 12) La lúdica encierra diferentes

dimensiones de la vida del ser humano entre las que se pueden mencionar: el goce, la estética, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales permiten asumir un lugar e identidad (Castellar, 2014, pág. 14). Para Ernesto Yturralde, 2014 es:

“Impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como las emociones que producen con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspecto serio y profesionales.” (pág. 2)

Lo antes citado manifiesta el juego como proceso que trasciende la etapa de la infancia, expresándolo en el diario vivir de las actividades que se realizan, como por ejemplo, en competencias deportivas, aspectos culturales, lo cual no lo reduce a un momento etéreo del desarrollo.

La lúdica, es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del estudiante, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollará su aspecto motriz, sino que además incrementará su capacidad intelectual, social, moral y creativa. En sintonía con ello Jiménez, 2014 refirió: “La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva cultura y biología.” (pág.3) Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido y a la creatividad humana en todos sus sentidos y facetas, donde los sujetos que participan lo hacen desde una afectividad que los moviliza en su actividad.

Considerando el juego como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje, ya que los niños juegan por instinto, que los obliga a moverse como una necesidad

interior de sí mismo mas no como una obligación o compulsión exterior. El juego es esencial para su desarrollo y crecimiento mental, permitiendo adquirir un papel importante en el ser humano de complementación en sí mismo. Por esa razón es importante que desde el primer contacto del niño en la escuela encuentre mayores posibilidades para el desarrollo de su personalidad y para la integración en el sistema educativo y de manera orientarlos para intervenir en la dinámica social que los rodea, es así para satisfacer sus necesidades e interés propia de salud, actividad física, afecto, comprensión, participación e integración social, inquietudes, manipulación y creación. En concordancia con lo expuesto (Castellar, 2015) refiere:

“El docente debe conocer las características de sus estudiantes, y estar consciente de las necesidades e interés de ellos, de manera que al inducir las actividades lúdicas dentro de la planificación, desarrollo y evaluación de trabajo educativo con el real y claro objetivo de estimular su desarrollo integral.” (pág. 15)

Por lo anterior, se puede mencionar que el empleo de actividades lúdicas es de vital importancia para despertar el interés de los estudiantes y así provocar el desarrollo integral, adquieran habilidades, destrezas y la necesidad de crear con voluntad propia, manifestando los contenidos aprendidos en el aula de clase.

La lúdica es tan amplia, refiriéndose a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en toda una serie de emociones, orientadas hacia el entretenimiento y la diversión, también evidencia valores que orientan a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.(Castellar, 2015, pág. 18) No sólo desde la perspectiva como docente, el juego y actividad lúdica, son fenómenos dinámicos y completos al igual que las interacciones que generan,

como lo importante de tener espacios libres y ocuparlos en actividades que ayuden a formarse como personas.

Para que un estudiante esté motivado hacia las actividades lúdicas, requiere que el nuevo contenido sea significativo, que le pueda atribuir sentido. (Ballesteros, 2011, pág. 22) En este caso si el contenido está en un lenguaje poco comprensible se desmotivará o aburrirá si ya conoce el material. En tanto, la motivación y el interés que los sujetos incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica del ser humano, por esta razón el juego y el aprendizaje están relacionados de manera necesaria. (Rodríguez, 2012, pág. 18). De esta forma el juego como método es motivador en sí mismo, atribuye un sentido a lo que el sujeto hace, lleva también a determinar actitudes.

Mientras tanto, el hecho de que un estudiante exponga sus ideas, le permitirá ser consciente de las mismas y de su poder explicativo, y el docente ofrecerle la experiencia que le permita comparar, comentar, decidir y la necesidad de crear nuevas ideas con las ya establecidas, confrontando lo que sabe y lo que necesita saber para solucionar un problema educativo. De la misma forma, la necesidad de crear e imaginar implica una planeación orientada a la búsqueda de información relevante, organización, interpretación y análisis de la misma. (Ballesteros, 2011, pág. 25).

Es necesaria una buena actitud sobre la lúdica hacia los facilitadores del proceso de enseñanza, capaz de interpretar la realidad del estudiante, que sea tenida en cuenta en la orientación educativa con procesos pedagógicos mediados por la ternura, el afecto, el respeto y posibilidades de socialización. Así lo menciona Ballesteros, en 2011:

“Si se tiene en cuenta que la esencia de la lúdica está en el establecimiento de afectividad y emocionalidad entre los participantes, su aplicación en el aula de clase implica un cambio del rol del docente el cual deja de ser un instructor y pasa a ser un orientador y acompañante del aprendiz en su proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta su interés, necesidades, fortalezas y debilidades.”

A la par con las emociones, los sentimientos expresados condicionan la asimilación del conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje, un clima afectivo y cálido donde el estudiante se libere de tensiones, genera al interior del aula situaciones asertivas de relaciones interpersonales favoreciendo el desarrollo de competencias sociales y motivadoras para el aprendizaje.

Por otra parte, los juegos contribuye al fomento de las comunicaciones, el jugar de forma adecuada con otros exigen a los niños a aprender, a comunicarse entre ellos, a su vez, a comprender lo que tratan en la comunicación. Así mismo, es una salida para la energía emocional acumulada en el juego proporcionando un desgaste de tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.

Los niveles de educación alcanzados por los estudiantes hacia la actividad lúdica, impulsan el desarrollo de la acción con un elevado nivel de participación colectiva.

En las actividades lúdicas los estudiantes adquieren mayor protagonismo que con las metodologías tradicionales, puesto que el estudiante va construyendo conocimientos y desarrollando habilidades mediante la búsqueda personal orientados por el docente, en tal sentido, resulta ser un aprendizaje más implicativo y por lo tanto, más atrayente y motivador.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica, es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados,

siendo un ejercicio que proporciona alegría, gozo, placer y satisfacción. De esta forma Espinosa, 2013 define: “La clase lúdica es un espacio de aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el estudiante necesita para apropiarse del conocimiento”. En relación a lo expuesto, el aula de clase es un espacio donde se realiza una oferta de actividades lúdicas con cualidades distintas, didáctica, animación y pedagogía activa.

Los juegos de cooperación ayudan a la expansión de las necesidades y los deseos que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisface mediante el juego, siendo fuente de aprendizaje y estímulo para la creatividad en la exploración de los juegos, lo mismo descubren que al crear algo y distinto puede ser satisfactorio. Como lo menciona Espinosa, 2013 “La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.”

Por otra parte, se puede mencionar que el juego desarrolla un papel determinante en la educación y contribuye enormemente al crecimiento intelectual, emocional y físico. De esta forma, generando una planificación de actividades bien organizadas para lograr un alto grado de asistencia en la participación de estos eventos que se ejecuten, conservando la motivación deseada para evitar el desinterés en los mismos y así mantenerlos implicados afectivamente en el juego, siendo de suma importancia revivir, activar, la práctica de juegos tradicionales, puesto que es una forma de beneficiar y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y que aprendan a relacionarse entre los estudiantes.

La llegada del siglo XX supuso el gran desarrollo de la teoría de la creatividad, al mismo tiempo que se profundizaba en nuevas investigaciones sobre la creatividad en distintos campos y

disciplinas en donde se va extendiendo la idea de que la creatividad es posible en todos los campos del saber, y deja de ser una calidad exclusiva del arte. (Shandy, 2011, pág. 1)

El desarrollo del pensamiento creativo ha sido una preocupación constante para los investigadores en la educación. Los factores constitutivos de los procesos de pensamiento en el acto de aprender y educar ayudan a reorientar el proceso de soluciones alternativas y creativas.

La creatividad llamada también como ingenio, original, constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas que habitualmente producen soluciones originales. Como refiere Shandy 2011, citado por Guilford, en 1952, que: “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son característica de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente” (pág. 3). Por lo tanto, la creatividad como un proceso dinámico, es un desarrollo que conlleva un origen y como tal tiene un objetivo, el cual permite observar el desarrollo y el proceso paso a paso del estudiante.

El desarrollo de la creatividad tiene que salir del marco de la capacidad en conocimientos y penetrar con mayor fuerza en la dimensión del pensamiento, calidad del contacto entre el estudiante, docente y la institución. El potencial creativo lo posee cada individuo y puede aplicarlo en cualquier situación vital, la creatividad individual, es de esencial importancia para el desarrollo del individuo, así también se indica que la creatividad en un nivel práctico que tiene la cualidad de mejorar la calidad del pensamiento y las condiciones de vida de cada persona, pues mantiene un modo de operar en la mente que mejora la calidad de pensar, así indica Clifford, 2013 “El pensamiento creativo tiene que ser compartido y validado por otros en un ambiente social de apoyo” (pág. 2), pero en un sentido trascendente, la creatividad recupera la experiencia de lo divino, el reinstalar al Ser de seres como un creador.

La creatividad, es un poderoso factor de motivación porque logra que la gente se interese por lo que está haciendo (Velasco, 2011, pág. 13). De la misma forma, da la esperanza de encontrar nuevas ideas valiosas brindando la posibilidad de alcanzar logros, haciendo una vida más divertida e interesante.

En tanto, el nivel que se experimenta del estudiante hacia la actividad creadora se lo sostiene como un proceso que reúne diversos elementos desde la experiencia del estudiante para formar nuevas ideas, así mismo sentirse seguro en nuevas experiencias, lo cual mantendrá una constante variación en la creación. Así lo refiere Del Prado, 2009:

“Cada actividad creadora, es una expresión del estudiante que realiza en un momento determinado con diferentes motivos absorbidos por el arte, es una exploración de nuevos materiales para expresar algo, en todo los casos esta manifestación muestra el entusiasmo de los estudiantes.” (pág. 1)

Por lo anteriormente expuesto, cada creación refleja sentimientos, la capacidad, experiencia, actitud que satisface de forma personal, y no solo se refleja estas propiedades indicadas, sino que se asoman los cambios que sufre el estudiante a medida que crece y se desarrolla.

En cambio, en lo que refiere al nivel de autoestima hacia las actividades creadoras, se debe tomar en cuenta la confianza en sí mismo del estudiante, en creer en sus actitudes y encontrar en sí mismo los recursos necesarios para superar las dificultades que se puedan presentar en el proceso creativo, siendo así el nivel de autoestima, el responsable de muchos éxitos y fracasos educativos. Como refiere Romero, 2011: “Una elevada autoestima, vinculada a un concepto positivo de sí mismo, potenciará la capacidad de la persona para desarrollar habilidades y aumentará el nivel de

seguridad personal” (pág. 4), es decir que con una mayor autoestima mayor será la creatividad de los estudiantes.

Mientras tanto, el nivel de autovaloración sobre los contenidos aprendidos, proporciona una retroalimentación sobre el aprendizaje del estudiante y así promover un mayor desarrollo en el mismo. En lo que corresponde al docente, también debe planear para que exista valoración en el aula de clase, de esta forma ser una esencia de la enseñanza. Con esta valoración se revela lo que el estudiante comprende, sabe y puede hacer.

En lo que refiere a la actuación creadora, es la de estar disponible y responder a las demandas tanto físicas como psíquicas (Sol Garre, 2014, pág. 2) como factores que contribuyen, el dominio y ajuste de la atención, la capacidad de concentración y de rápida toma de decisiones durante la actuación, así mismo mantener en activo la imaginación y la de descubrir por parte de los estudiantes en el aula de clase. Así mismo, Sol Garre, 2015 “De tal forma que la facultad de pensar se basa en la capacidad de crear y combinar imágenes con las que luego componemos conceptos, manteniendo un lenguaje para construir a partir de ellas la realidad que los rodea.”

La investigación será básica dentro de la metodología de investigación de campo, debido a que se realizará en el lugar donde se presenta el problema estableciendo una interacción entre los objetivos del estudio y la realidad, manteniéndose en el proceso sistemático, riguroso y racional de recolección, tratamiento, análisis y presentación de datos, basado en una estrategia de recolección directa de la realidad de las informaciones necesarias para la investigación.

Según (Santa paella y Feliberto Martins, 2010) la finalidad de: “La Investigación de campo, consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar las variables. Estudia los fenómenos sociales en su ambiente natural.

El investigador no manipula variables debido a que esto hace perder el ambiente de naturalidad en el cual se manifiesta.”(pág. 88)

Claro está con lo mencionado, la investigación será directamente en el lugar donde permitirá establecer una interacción entre los objetivos y situación real de estudio, observar y recolectar lo datos directamente de la realidad, profundizar en la comprensión de hallazgos encontrados con la aplicación de los instrumentos.

A continuación se presenta una muestra de las principales encuestas y entrevistas dirigidas a estudiantes de Educación General Básica desarrolladas como parte de la investigación:

Resultados de la Encuesta dirigida a los Estudiantes

Pregunta N° 1

¿Cree usted que se siente motivado a participar en las actividades lúdicas dentro de la clase?

Cuadro N° 1

“Participación en Actividades Lúdicas”

Ítems	Estrato	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	37	10,83%
2	Casi Siempre	31	19,75%
3	A veces	31	19,75%
4	Casi Nunca	44	28,03%
5	Nunca	34	21,66%
	TOTAL	177	100%

Gráfico N° 1

“Participación en Actividades”

Análisis: Con respecto a la motivación en las actividades lúdicas dentro de la clase, se pudo observar en un mayor porcentaje que no se mantiene la motivación adecuada en la participación de las actividades dentro del aula de clase, lo cual perjudica a los estudiantes y hace necesario trabajar en este aspecto para mejorar el aprendizaje y desarrollo del pensamiento creativo, así mismo el rendimiento académico.

Pregunta N° 2

¿En el Desarrollo de la clase, mantienen la mejor actitud en la realización de las actividades?

Cuadro N° 2

“Actitud sobre las Actividades”

Ítems	Estrato	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	32	20,38%
2	Casi Siempre	37	23,57%
3	A veces	43	27,39%
4	Casi Nunca	27	17,20%
5	Nunca	18	11,46%
	TOTAL	157	100%

Análisis: En lo que corresponde a la actitud que mantienen los estudiantes en la realización de las actividades, se contempla en un porcentaje mayor que la atención sobre las actividades no es permanente, haciendo necesaria la motivación para así tener una buena actitud en los estudiantes, mejorando de tal forma la enseñanza-aprendizaje dentro del aula de clase.

Pregunta N° 3

¿Considera que su estado emocional es bueno dentro de las actividades realizadas en la clase?

Cuadro N° 3

“Estado Emocional en las Actividad”

Ítems	Estrato	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	12	7,64%
2	Casi Siempre	12	7,64%
3	A veces	63	40,13%
4	Casi Nunca	28	17,83%
5	Nunca	42	26,75%
	TOTAL	157	100%

Análisis: En lo que refiere al estado emocional de los estudiantes, los encuestados afirmaron en un gran porcentaje que no se mantiene un buen estado emocional de forma regular, lo que hace percibir que existen problemas familiares que producen este decaimiento emocional, que desfavorece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Propuesta.

La aplicación de una revista electrónica interactiva ayudará a mejorar y desarrollar capacidades en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de Educación General Básica de la ciudad de Guayaquil, es una respuesta a la gran demanda de procesos de enseñanza - aprendizaje que requiere una unidad educativa, contribuyendo a formar mejores estudiantes.

Garantizar así en los estudiantes un mejor manejo de la información y contenidos brindados por medio de la nueva aplicación, y a su vez controlando su aprendizaje y facilitar el desempeño del rol del docente dentro de la clase, manteniéndose como mediador y orientador del proceso.

El diseño y la implementación de la revista electrónica interactiva para la enseñanza-aprendizaje tienen como finalidad brindar una herramienta didáctica, que permite generar un cambio de actitud de los estudiantes de Educación General Básica, de la ciudad de Guayaquil, mejorando también el desempeño en el desarrollo de la creatividad.

Con la implementación de esta aplicación se contribuirá al docente en su desempeño de una forma más lúdica, apoyando como instrumento de aprendizaje no tradicional, dinamizando el proceso educativo para tener estudiantes motivados dentro de la clase consiguiendo así el logro del aprendizaje. También por medio de la implementación de esta herramienta se busca reanimar al estudiante el deseo e interés por aprender, creando un ambiente apropiado y agradable utilizando el recurso lúdico.

Finalmente, la propuesta intenta dar solución al problema planteado, mejorando el proceso de enseñanza de las asignaturas de Educación General Básica, promoviendo mecanismos que permitan integrar la interactividad que proporcionan las herramientas tecnológicas en la educación.

Los medios tecnológicos son las herramientas mediadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje, que contribuyen a la participación activa, que a pesar del desconocimiento en ciertos docentes se perciben como necesarios en ellos mismos, fomentando el bien común y desarrollando de una manera diferente las técnicas y estrategias del proceso de enseñanza. Los medios no solamente son usados por los docentes, sino también son de verdadera utilidad a los estudiantes para el desarrollo de la interacción y habilidades específicas.

La importancia de una aplicación interactiva en el área educativa es evidentemente percibido, ya que por medio esta herramienta los docentes adquieren destrezas didácticas en la enseñanza, beneficiándolos en un proceso atractivo y diferente que los involucra por voluntad propia a desarrollar habilidades, siendo espectadores de una transición de la enseñanza con miras hacia un futuro como un primer mundo de nuestra cultura, inclusivo y nacional.

En concordancia a lo indicado según (Rodríguez, 2013) menciona: “Una aplicación informática bien definida como estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.” (pág. 4)

Siendo de tal forma el proceso de enseñanza-aprendizaje el carácter instrumental del software educativo, quedando en claro que puede ser cualquier aplicación el medio ideal de enseñanza. Los recursos tecnológicos educativos utilizados pueden interactuar con el estudiante mediante estímulos textuales, gráficos, color, sonido, animaciones y demás medios multimedia, siendo capaces de procesar la información y mostrar el resultado que desea el estudiante. La interactividad es una cualidad diferente a los demás medios, el cual debe ser considerando como principal indicador para su uso.

El proceso de cambio que propone la tecnología, en la aplicación al docente es progresivo, ya que al desarrollarse habilidades de carácter creativo marca la senda hacia la evolución globalizada y competitiva, dicha evolución competitiva, será la cuna de los creadores de la sociedad justa y de oportunidades, que propone un mundo con tendencias hacia el bien común.

Esta es una de las actividades más importantes para determinar y verificar si el proyecto es factible o viable desde todas las perspectivas posibles. El estudio de factibilidad debe analizarse de acuerdo a: Factibilidad Financiera, Factibilidad Técnica, Factibilidad Económica. Las tecnologías de software necesarias para el desarrollo de la revista electrónica interactiva, se dividen por las siguientes áreas: Sistema operativo, dibujo, video y animación.

Para cada una de las áreas mostradas se tienen varias propuestas y alternativas que están disponibles en el mercado actual de software y para tener una idea concisa sobre cada disponibilidad y tipo de software, se detalla el siguiente cuadro:

Cuadro N° 4

“Tipos de Software y Disponibilidad en el Mercado”

Área	Alternativas	Disponibilidad
Sistema Operativo	Windows XP, Vista, 7.	Software Comercial
Dibujo	Adobe Photoshop, Illustrator, Corel Draw	Software Comercial
Video	Adobe Premier, Cantasia, Movie Maker.	Software Comercial
Animación	Macromedia Flash 8, Adobe After Effect	Software Comercial

El hardware requerido para la implementación del proyecto se describe a continuación:

Computador, Accesorios (Audífonos, Impresora)

Cuadro N° 5

“Características del Computador”

Marca:	HP, otras.
Sistema Operativo:	Windows XP, Vista, ó 7
Procesador:	Intel Core i3
Disco Duro:	500 GB
Memoria RAM:	4 GB

En esta parte se analizó la tecnología, hardware y software que se requiere para el desarrollo de una revista electrónica interactiva. Los softwares utilizados son de tipo comercial como Windows 7, Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop, Adobe Ilustrador, Adobe Premier y en lo que corresponde al hardware para montar el desarrollo de la aplicación educativa.

Además de contar con la tecnología necesaria se requiere con conocimientos técnicos para la correcta utilización de la misma. En el caso del software, los desarrolladores tienen conocimientos de las alternativas de software mencionados, en algunos casos no se trata de conocimientos profundos, pero si suficientes para el manejo de las mismas. Y en lo que corresponde al hardware, como la parte más importante de la tecnología a utilizar consiste en computadores personales y los desarrolladores tienen experiencia en el manejo de ellas.

Al hacer un análisis de lo anterior, se logra concluir que el proyecto es factible técnicamente. La aplicación puede implementarse en los docentes y estudiantes para profundizar conocimientos y actitudes que los lleven al desarrollo de la creatividad, facilitando al docente aplicar su contenido en las asignaturas de Educación General Básica, cuya esencia consiste en la interacción con la aplicación educativa.

Sin embargo, vale mencionar que no es necesaria la contratación de personal para el manejo de la aplicación, ya que la interfaz está diseñada de forma que resulta amigable y de fácil manipulación, tanto para el docente como para los estudiantes al interactuar con la aplicación. Así mismo cuenta con un archivo editable, el mismo que permitirá la actualización de su contenido en caso sea necesario para satisfacer el aprendizaje.

Con esto se determina que es factible de forma humana porque todo muestra disponibilidad completa para la ejecución de la revista por parte del docente como del estudiante. La revista electrónica interactiva, es una aplicación de gran difusión en el entorno interactivo, que permite realizar diversos tipos de actividades lúdicas como rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, etc. Está desarrollada en la plataforma de Macromedia Flash y funciona en sistemas Windows.

Es una aplicación de software libre, siendo un instrumento que facilitará al docente la interacción que debe tener el proceso de enseñanza-aprendizaje y a su vez al desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

La fácil elaboración e interacción de estas actividades, así como su difusión en la web, responde a las necesidades que exige una manera diferente de impartir conocimientos y que plantea la actual sociedad de la información y la comunicación, y qué mejor manera que utilizando recursos tecnológicos con la implementación de una revista electrónica interactiva.

Se puede mencionar que será una herramienta muy útil para los docentes que ayudará a mejorar la interacción con los estudiantes ya que las imágenes, textos y animaciones que posee la revista captará la atención del estudiantado, creando sus propias opiniones y fomentando el liderazgo a través de una cualidad que todos poseen, pero no todos lo saben explotar siendo esta la creatividad. Los mejores inventos, las mejores empresas salen de la imaginación de las personas y qué mejor manera de fomentar desde un principio en la base de la juventud, que radica en el entorno educativo y va formándose con el pasar del tiempo.

Conclusiones

Este proyecto será de beneficio tanto para los estudiantes y docentes para captar y asimilar las diferentes estrategias que posee el proceso de enseñanza-aprendizaje, y más que todo, fomentar la creatividad a través de actividades lúdicas mediante una revista electrónica interactiva, orientada al desarrollo del pensamiento creativo.

La aplicación sirve como apoyo a las actividades del docente en las Unidades Educativas, evidenciándose como un cambio favorable en el sistema educativo del país, siendo una alternativa válida para ofrecer al usuario un ambiente propio en la construcción de conocimientos.

El resultado final de esta investigación fue una revista electrónica interactiva con actividades lúdicas, que permitirá un fácil manejo y entendimiento, entre los cuales se puede mencionar videos informativos, animaciones y actividades para el desarrollo del aprendizaje y creativo en los estudiantes.

Bibliografía.

- ARCA. (2013) Psicología Arca. Recuperada de: <http://www.psicologiaarca.com/2013/09/06/la-importancia-de-estimular-la-creatividad/>
- Ballesteros, O.P. (2011). La lúdica como estrategia para el desarrollo de competencias científicas. Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias. Bogotá, DC, Colombia en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgaballesteros.2011.pdf>
- Yturalde, E. (2014). La Lúdica en la Educación, Guayaquil. Recuperada de: <http://www.ludica.org>
- Montañés, C. A. (2013). La lúdica como estrategia lúdica. Escuela Primaria Multigrado El Malacate, Colima. Recuperada de: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream.pdf> por C Montañés Espinosa– 2013
- Márquez, R. (2010). Recuperada de: http://tesis.luz.edu.ve/tde_arquivos/146/TDE-2011-06-23T09:36:55Z-1169/Publico/marquez_rafael.pdf
- Alonso-Geta. P (2009). Creatividad e Innovación. Recuperada de: <http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/creatividadeinnovación>.
- Rodríguez, G. C. (2012). Actividades Lúdicas y su Influencia en el Aprendizaje de la Pre – Matemática en Niñas y Niños de cuatro a seis años. Quetzaltenango. Universidad Central del Ecuador. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Quito. Recuperada de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/278/T-UCE-0010-57.pdf>
- Rodríguez, L. (2013). Uso del software educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Universidad Central del Ecuador. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Quito. Recuperada de: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream.pdf> por Rodríguez Lamas – 2013
- Rodríguez, L. (2012). La Enseñanza de la Filosofía en el Desarrollo del Pensamiento Crítico y Creativo. Recuperada de: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream.pdf> por L Rodríguez Macas – 2012
- Romero, P. C. (2011). La Expresión Plástica Para El Desarrollo Del Pensamiento Creativo. Universidad Central del Ecuador. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Quito. Recuperada de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/278/T-UCE-0010-27.pdf>
- Sánchez, S. A. (2013). El proceso del aprendizaje a través de un pensamiento complejo. Recuperada de: <http://www.laccei.org/LACCEI2013-ancun/RefereedPapers/RP148.pdf>
- Santamaría, G. F. (2012). Cómo aprenden los estudiantes: siete principios para un óptimo aprendizaje. Recuperada de: <http://fernandosantamaria.com/blog/2012/08/como-aprenden-los-estudiantes-siete-principios-para-un-optimo-aprendizaje/>
- Tzic, J. E. (2012). Actividades Lúdicas y su Incidencia en el Logro de Competencias. Universidad Rafael Landívar. Facultad de Humanidades, Quetzaltenango. Recuperada de: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/Tzic-Juan>

Velasco, L. (2011). Desarrollo del Pensamiento Creativo. Universidad de Londres. Recuperada de: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream.pdf> por L Velasco Tapia – 2011

Villagómez, M. C. (2014). Las fases del proceso creativo en las etapas para el desarrollo del producto de diseño gráfico. Recuperada de: <http://www.interiorgrafico.com/edicion/cuarta-edicion-noviembre-2007>

Waisburd, G. (2011). Pensamiento Creativo e innovador. Recuperada de: <http://www.revista.unam.mx/art87>

Zumaqué, N. (2011). Estrategia Lúdico Musical para el Desarrollo del Pensamiento Creativo en el Proceso Enseñanza–Aprendizaje en Niño(As). Universidad de Córdoba, Córdoba. Recuperada de: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream.pdf> por N Zumaqué Gómez – 2011