

INCIDENCIA DE LA LÚDICA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO DIVERGENTE EN ESTUDIANTES DEL GRADO PRIMERO 1°

RUBEN DARIO AREIZA GONZALEZ

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA.

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA.



MAESTRO ASESOR.
Darwin Valmore Franco Gallego

MEDELLÍN/ COLOMBIA.

FECHA.
21/06/2024

Nota de aceptación.

Firma del presidente del jurado.

Firma del jurado.

Firma del jurado.

21/06/2024

DEDICATORIA.

Este trabajo está dedicado primeramente a Dios por darme la oportunidad de enriquecerme de nuevos conocimientos y guiarme a culminar este importante objetivo. A mi familia por 3 apoyarme y ser un pilar para alcanzar un logro más en la vida académica.

AGRADECIMIENTOS.

Gracias a la Escuela Normal Superior Antioqueña por permitir convertirme en maestro qué es lo que tanto me apasiona. Gracias a cada maestro que hizo parte de nuestro proceso formativo y esto deja como producto, recuerdos y este importante proyecto de grado que perdurará en la memoria de la ENSA.

Tabla de contenido

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTOS.....	3
Introducción.....	5
CAPÍTULO I: Planteamiento del problema.....	7
1.1. Formulación del problema.....	7
1.2. Delimitación del problema.....	9
1.3. Objetivos.....	9
1.3.1. Objetivo general.....	9
1.3.2. Objetivos específicos.....	9
Justificación.....	10
Antecedentes.....	13
CAPÍTULO II: Marco Referencial.....	16
CAPÍTULO III: Metodología de la investigación.....	29
3.1. Diseño metodológico de la investigación.....	29
3.2. Población y muestra.....	32
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	34
3.4. Análisis de resultados.....	40
CAPÍTULO IV: Propuesta, resultados y conclusiones.....	52
4.1. Propuesta.....	52
4.2. Resultados.....	53
4.3. Conclusiones.....	57
Referencias.....	59

INCIDENCIA DE LA LÚDICA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE EN ESTUDIANTES DEL GRADO PRIMERO 1°

Introducción.

El presente proyecto investigativo tiene como objetivo principal el desarrollo y construcción del pensamiento divergente a partir de la lúdica y la creatividad en los estudiantes del grado primero 1° que se lleva a cabo en la Escuela Normal Superior Antioqueña, con el propósito de diseñar estrategias lúdicas que conlleven a mejorar su desempeño académico.

La idea de realizar este proyecto de investigación surge a partir de las observaciones realizadas en las prácticas pedagógicas durante los años de 2022 a 2023, logrando evidenciar en los estudiantes del grado primero 1° la poca imaginación y creatividad en actividades y situaciones problematizadoras de profundidad pedagógica. Esta investigación busca mejorar la creatividad y habilidades del pensamiento divergente por medio de estrategias lúdicas permitiendo desarrollar estas habilidades desde lo vivencial.

En el proyecto se buscó dar respuesta a las siguientes categorías: estrategias lúdicas, creatividad, y pensamiento divergente, teniendo en cuenta enfoques cotidianos e innovadores con el fin de dar respuestas a la situación o problemática planteada en dicha investigación.

Hablar de pensamiento divergente y creatividad es de suma importancia dado el rol que cumplen en el contexto escolar, ya que es esencial proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para mejorar en estas habilidades, y como maestro es esencial poder mitigar la problemática en el aula para así llevar a cabo aprendizajes significativos y la construcción del pensamiento lateral y el fortalecimiento del proceso de enseñanza.

La creatividad y la lúdica pedagógica son pilares importantes en el proceso de construcción del pensamiento divergente y el aprendizaje de los alumnos y esto determina la necesidad de comprender y analizar aspectos que posibilitan el aprendizaje y la construcción de este pensamiento lateral, teniendo en cuenta lo anterior se desarrollan habilidades cognitivas

entre otras, además se fortalecen las capacidades cerebrales asociadas al desarrollo del pensamiento lateral y mejoramiento del rendimiento académico.

En este proyecto es desarrollado y aplicado el método inductivo, el enfoque cualitativo, diseño investigación, acción participación. Además, se desarrolló la técnica de la observación permitiendo la recolección de información de manera más detallada, y mediante instrumentos de investigación como la foto lenguaje, la colcha de retazos, el árbol de problemas, el mural de situaciones, lo cual permite obtener información para abordar la situación problema.

Esta investigación consta de 4 capítulos, en el capítulo 1 titulado Planteamiento del problema, se desarrolló la formulación del problema, la delimitación del problema, los objetivos tanto general como específicos, la justificación y los antecedentes. Seguidamente del capítulo 2 titulado Marco de Referencia, en el cuál se desarrolló el marco referencial y conceptual, partiendo de las categorías, teniendo en cuenta los autores como sustentación del proyecto.

Posteriormente en el capítulo 3 titulado Metodología de la Investigación, se desarrolló el diseño metodológico, la población y la muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de información y el análisis de resultados. De igual manera se continua con el capítulo 4 titulado Propuesta, Resultados, Conclusiones. En conclusión, construcción del pensamiento divergente en estudiantes de primer grado 1° a través de estrategias y aportes de la lúdica lo cual puede generar un impacto significativo en su desempeño académico y en su creatividad.

Las actividades lúdicas no solo hacen que el aprendizaje sea más entretenido, sino que también mejoran las habilidades del pensamiento creativo de los estudiantes para enfocarse en tareas académicas y resolver problemas de manera más efectiva.

Al brindar oportunidades para interactuar a través de la lúdica y juegos que requieran atención y concentración, se están sentando las bases para un desarrollo cognitivo sólido y progresivo. Estas habilidades trascienden el aula y pueden beneficiar a los estudiantes en todas las áreas del conocimiento, preparándolos para enfrentar todos los desafíos del contexto.

CAPÍTULO I: Planteamiento del problema.

1.1. Formulación del problema.

La educación juega un papel muy importante en el desarrollo social y cultural de toda sociedad lo cual implica el conocimiento de los procesos formativos y los estilos de aprendizaje necesarios para el desarrollo de la educación; sin embargo, a estos procesos se les atribuye poco interés debido a las deficiencias de las escuelas provistas con infraestructuras básicas poco adecuadas o en su defecto dotadas con poco material pedagógico para el impulso y la potencialización de la educación inicial desde una mirada creativa, constructiva y significativa para el niño. Según el Director General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura Koichiro Matsuura (citado por UNESCO, 2014) “Lograr la calidad para todos” establece que el producto del aprendizaje reside principalmente en certificar una educación de buena calidad, porque lo que los niños estudien y la forma en que lo hacen puede ser la clave del triunfo o el fracaso de su experiencia estudiantil y de las derivadas posibilidades que después tengan para salvaguardarse en la vida.

Por otro lado, y considerando lo anterior, se hace relevante mencionar que en la escuela Normal Superior Antioqueña- ENSA, específicamente en los niños del grado 1° primero, con edades promedio entre los 6 y 7 años aproximadamente, en su gran mayoría presentan

dificultades en la lectura, escritura y en sus capacidades creativas para asimilar de manera significativa algunos contenidos de enseñanza básica. Específicamente estas dificultades están presentes en el desarrollo de ejercicios y talleres de escritura, ciencias sociales y matemáticas.

Por lo que, el aprendizaje no solo se basa en la forma de enseñanza de los docentes sino también en los estilos que cada uno puede llegar a optar, donde se busca la mejor forma de transmitir y adquirir conocimientos, lo cual implica que sea más fácil y práctico para cada estudiante y además propicie el aprendizaje significativo. Entonces es a partir de esto precisamente, que se pueden desarrollar todas las actividades lúdicas- pedagógicas para la potencialización de otras habilidades y el mejoramiento continuo del pensamiento creativo o pensamiento lateral en los niños y la capacidad de encontrar conocimientos e ideas que innoven la percepción de la realidad.

En este aspecto, la lúdica es observada como un instrumento para promover el aprendizaje significativo y potencializar el pensamiento divergente a partir de la creatividad en el niño, permitiendo que el niño explore, se motive y aprenda a través del juego y la diversión como esencia de su mundo. De esta manera, el proyecto o investigación, parte del concepto de la lúdica con el propósito de generar aprendizajes significativos en el niño y construir procesos de enseñanza basados en el juego, la diversión, recreación y el disfrute lo cual fortalezca la capacidad creativa de los estudiantes del grado 1°. Según Sandoval, M. (2017) plantea que “es necesario el uso de estrategias lúdicas durante el desarrollo de las clases para propiciar la motivación hacia el aprendizaje significativo y que los niños aprenden mejor cuando las experiencias que se les brindan les permiten disfrutar de ellas, haciendo que la construcción del conocimiento sea un momento placentero y duradero”, es decir, generar disfrute en el estudiante, y a la vez, potenciar su formación integral.

1.2.Delimitación del problema.

¿De qué manera la lúdica pedagógica, a través de la creatividad, impacta en el desarrollo del pensamiento divergente en los estudiantes del primer grado 1° de la Escuela Normal Superior Antioqueña?

1.3.Objetivos.

1.3.1. Objetivo general.

Determinar la incidencia de la lúdica pedagógica a través de la creatividad, en el desarrollo del pensamiento divergente en los estudiantes del primer grado (1°) de la Escuela Normal Superior Antioqueña.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Identificar los niveles del pensamiento divergente que presentan los estudiantes del grado primero 1° a través de la aplicación del Test de Torrance sobre pensamiento creativo.
- Analizar la metodología de enseñanza de la Escuela Normal superior Antioqueña que favorezca el desarrollo del pensamiento divergente en los niños del grado primero 1°.
- Diseñar estrategias lúdico pedagógicas que favorezcan el desarrollo del pensamiento divergente y creativo en los estudiantes del grado primero 1° por medio de un producto sistematizado en el formato de fichero lúdico.

Justificación.

La educación en la actualidad en todos sus niveles ha tenido distintos desafíos, uno de estos tiene que ver con el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente, según la UNESCO (2015) “la interrelación de pensamiento crítico, trabajo colaborativo, competencias digitales, y habilidades socioemocionales contribuyen al desarrollo del pensamiento creativo y divergente” (p. 30). Desde esta perspectiva la educación está llamada a contribuir en el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente de los estudiantes de nivel preescolar, primaria y secundaria con el fin de responder a las lógicas que se ha trazado la educación en el siglo XXI.

Según Chavez & Rojas (2021) plantean que “el proceso del pensamiento divergente genera ideas para enfrentar circunstancias adversas de múltiple respuesta, a través de actitudes de la creatividad como la fluidez, flexibilidad, y originalidad” (p. 91). De igual manera Ken Robinson (2020) define la creatividad y el pensamiento divergente como “el proceso de tener ideas originales que tienen valor” (p. 4-5). En este contexto, el pensamiento divergente juega un papel importante y toma protagonismo en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incluir en la formación de los estudiantes, aspectos asociados a la flexibilidad de pensamiento, lo cual lleva al individuo a tener otras perspectivas para acceder al conocimiento y a partir de estas, plantear diversas soluciones a los problemas que se les vayan presentando en su cotidianidad escolar. De igual manera, con este tipo de pensamiento se busca mayor fluidez respecto a las acciones que se pueden brindar a los estudiantes para establecer múltiples opciones para hallar respuestas a dichas problemáticas, de allí nace la importancia que esgrime el objeto de estudio del presente trabajo de investigación.

Dicho trabajo de investigación pedagógica está basada en las dificultades observadas e identificadas en una población de estudiantes del grado primero 1° de la Escuela Normal Superior Antioqueña, (ENSA) ubicada en la ciudad de Medellín en la Cra 36A # 48- 55 Barrio

Buenos Aires, dicha institución educativa cuenta con un modelo pedagógico desarrollista y reúne los niveles de educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y media. A nivel de preescolar cuenta con un número de (19) niños, en educación básica primaria cuenta con un volumen de estudiantes de (204) niños, los cuales están repartidos y claramente identificados de 1° primero a quinto 5° grado y en educación secundaria y media reúne un volumen de (314) estudiantes distribuidos de 6° a 11° grado.

De acuerdo a Alonso Gallegos & Honey (1994) los niños con dificultades de aprendizaje tienen dificultades que no solo se relacionan con las matemáticas, la escritura, la lectura, la organización y la memoria. Los efectos de frustración, enojo, tristeza o vergüenza pueden incitar alteraciones psicológicas como la ansiedad, la depresión o baja autoestima, que frecuentemente alteran el ritmo de la enseñanza-aprendizaje. La dificultad y la duración de las dificultades psicológicas de un niño/niña pueden alterarse a razón que crecen, esos problemas pueden seguir hasta la adultez y continuar durante esa etapa de la vida, es así que el desarrollo de muchas capacidades se limitan y en el peor de los casos se atrofian, como la creatividad, la imaginación y la capacidad crítica y divergente de análisis.

Por otro lado, es importante analizar desde el ámbito legal, el Art. 13. Constitución Política de Colombia (1991) establece que el niño o niña tendrá derecho a la libertad de expresión, ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño (p. 1). Del mismo modo, el Art. 67 de la Constitución política de Colombia define la educación como un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

De igual manera, el Art. 21 de la Ley 115 establece “Incentivar el pensamiento crítico en los alumnos, puesto que es necesario generar en el otro el fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como del espíritu crítico”. De igual forma el Decreto 1621 de agosto 02 de 2002, en su Art. 1° establece “créase la Comisión Nacional Intersectorial para la coordinación de la celebración del día de la niñez y la recreación, que será responsable, de conformidad con las normas vigentes, del diseño y desarrollo de programas, actividades y eventos que, fundamentados en una metodología lúdica, procuren el acceso de los niños y niñas a opciones de salud, educación extraescolar, recreación, bienestar y participación, así como la generación de espacios de reflexión sobre la niñez entre los adultos.

En este orden, el Decreto 1075 de 2015 en su Artículo 2.3.3.2.2.2.3 se plantean directrices que se deben tener en cuenta para la organización de las actividades y proyectos lúdico pedagógicos como la identificación y el reconocimiento de las curiosidades, inquietudes, saberes, necesidades, experiencias y talentos que el educando posee debido a su interacción con el entorno que lo rodea, apuntando así a su formación integral mediante la construcción de valores y actitudes, creación de espacios significativos donde se pueda llevar a cabo la vivencia de nuevas experiencias que posibiliten al estudiante la imaginación, la fantasía, la creatividad y la curiosidad por explorar cada vez más y llegar a tener buenos aprendizajes, y poder lograr por medio de estas identificaciones una adecuada planeación e implementación de estrategias que suplan y complementen todas las necesidades del educando para así llegar a un aprendizaje significativo y enriquecedor (p.92). De acuerdo a lo anterior es necesario adecuar estrategias metodológicas aplicadas a los procesos de enseñanza que permitan impulsar el pensamiento

divergente en los estudiantes del grado primero 1° de la Escuela Normal Superior Antioqueña con el fin de dar respuesta a las necesidades cognitivas y creativas de todos los estudiantes.

Es importante resaltar que los pilares fundamentales en el desarrollo del pensamiento divergente están asociados a la lúdica y creatividad partiendo de la fluidez y la imaginación del estudiante. Con esta investigación se pretende obtener un impacto favorable y gradual en los estudiantes del grado primero 1° de la Escuela Normal Superior Antioqueña con el fin de desarrollar al máximo su pensamiento creativo y divergente que le permita obtener mayor capacidad creativa al momento de solucionar distintas situaciones académicas de la escuela y de su vida cotidiana, además se busca el desarrollo integral del estudiante.

Antecedentes.

Algunos aportes a nivel investigativo para responder a los problemas del aprendizaje y la importancia de la lúdica en el desarrollo del pensamiento divergente permiten conocer los planteamientos teóricos y técnicos que se han desarrollado en los últimos años los cuales son el punto de partida para el inicio de este proyecto de investigación pedagógica. En este sentido se tienen algunas referencias sobre el tema de estudio.

Desde el ámbito internacional se referencia la tesis de grado de Guerra Zorrilla, Vanessa Carmen (2020) “Pensamiento Divergente en niños de cinco años de una Institución Educativa los Olivos y San Martín de Porres, 2019” La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la diferencia significativa del pensamiento divergente en niños de cinco años entre una Institución Educativa Los Olivos y San Martín de Porres, 2019. Con este trabajo se pretende analizar los alcances, la evolución y diferenciación del pensamiento divergente entre la población estudiantil, institución educativa San Martín de Porres y el centro educativo los Olivos. En donde

se evidenció que la creatividad de los estudiantes ha disminuido con el transcurrir de los años en las escuelas, de tal forma que la originalidad e innovación creativa se han vuelto rígidas, trayendo como consecuencia que los niños sean inflexibles y concurrentes en su aprendizaje. En este sentido, la investigación enfoca su atención en niños de 5 a 7 años a través de la aplicación de pruebas e ideas de exploración donde se determina que el 20% de la población estudiantil logran obtener 50 ideas distintas y el 80% solo pudieron mencionar 1 idea. Este trabajo de investigación pedagógica nos aportará herramientas necesarias para establecer algunos patrones y caracteres del pensamiento divergente en los niños entre 5 y 7 años aproximadamente.

Por otro lado, en el contexto nacional está la investigación o trabajo de grado de Melissa Hurtado Guarnizo, Máryury Lemus Restrepo y Javier Humberto Ospina Arango (2020). “Niveles del pensamiento divergente que presentan estudiantes entre los 7 y los 12 años vinculados al Instituto pedagógico nacional, la Institución Educativa San Félix y la Institución Educativa Antonio Derka Santo domingo” La presente investigación tuvo como objetivo determinar los niveles de desarrollo del pensamiento divergente que presentan los estudiantes entre los 7 y los 12 años vinculados al Instituto Pedagógico Nacional, la Institución Educativa San Félix y la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo desde un enfoque mixto a través de la implementación del Test de Torrance de expresión figurada (1962), instrumento principal desde cual se determinan los niveles del pensamiento divergente a partir de las variables de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración propuestas por Guilford (1950). Entre los principales hallazgos se encontraron fortalezas y debilidades en los estudiantes en los porcentajes de las variables nombradas anteriormente. Se recurrió a tres juicios valorativos para las pruebas aplicadas a cada uno de los grados; los resultados se establecieron promediando dichas valoraciones con base en la evaluación como producto creativo, según (Marín 1985, como

se citó en Morales 2001). Los resultados de este estudio muestran que los estudiantes de grado tercero tienen mayor desarrollo en el pensamiento divergente que los estudiantes de los grados primero y sexto. Igualmente se detectó que la variable de originalidad es la más desarrollada por los estudiantes de grado tercero, mientras que los de grado sexto estuvieron significativamente por debajo de los estudiantes de grado primero. Dicho trabajo de investigación aporta a esta investigación la metodología y aplicación del Test de Torrance de expresión figurada desde un enfoque mixto mediante el cual se determinan los niveles del pensamiento divergente a partir de las variables de la creatividad individual y colectiva de los niños y niñas.

Por último, en el plano regional o local se presenta el trabajo de grado realizado por los investigadores Tatiana Patricia Rosas López y Sharen Jhoffana Santos Ramos (2019) “Aportes de la creatividad al pensamiento reflexivo en Instituciones de Atención a la primera infancia”. La presente investigación profundiza sobre el estudio de la creatividad y el impacto que provoca en los niños de primera infancia, potencializando el desarrollo del pensamiento divergente y reflexivo. Del mismo modo, tiene como objetivo general conocer en qué medida las herramientas y el lenguaje del pensamiento crítico juegan un importante rol en las formas de aprendizaje en los niños y niñas de las instituciones educativa centenaria del Municipio de Bello y de San José de pasto. Este trabajo investigativo permite conocer las dinámicas y cualidades de la creatividad infantil y su aplicación en los entornos de aprendizaje donde aporta algunos modelos metodológicos y pedagógicos que permiten potencializar el pensamiento divergente a partir de la creatividad y la construcción del pensamiento reflexivo. Dichas investigaciones sobre el desarrollo del pensamiento divergente en los niños son consideradas muy importantes dentro de la investigación actual teniendo en cuenta los factores más incidentes dentro de las investigaciones sobre el proceso de desarrollo del pensamiento divergente en la primera infancia

y sus niveles de evolución de acuerdo a la edad y el contexto específico dentro del ámbito educativo.

CAPÍTULO II: Marco Referencial.

El marco de referencia de dicho proyecto investigativo está fundamentado en la descripción y fundamentación teórica que sustentan algunas teorías sobre los aportes o incidencia de la lúdica en el desarrollo del pensamiento divergente y su incidencia en la construcción del aprendizaje significativo y la creatividad. El doctor Ulrich Kraft en su investigación sobre los mecanismos que activan o no la creatividad, igualmente investiga donde reside la capacidad inventiva y deduce que los niños son aparatos de invención, venimos programados con la creatividad, y la educación es la encargada de orientar estas capacidades y generar las estrategias para que el pensamiento divergente jueguen papeles conducentes a multiplicar las capacidades de los estudiantes. Pero no se podría hablar de creatividad si no tomamos una de las herramientas dinamizadoras como lo es la lúdica, entendida como juego pedagógico cuya esencia es el disfrutar y aprender como lo menciona Romero (2001, p 22).

De acuerdo a lo siguiente existen muchas concepciones con respecto a la lúdica como juego desde el ámbito escolar y su incidencia en el desarrollo infantil, y la construcción del pensamiento divergente, los cuales nos brindan una mayor comprensión sobre el conocimiento de dichas habilidades naturales superiores infantiles. Además con estas confirmaciones teóricas se puede observar oportunamente los niveles del pensamiento divergente en la población estudiantil del grado primero 1° de la Escuela Normal Superior Antioqueña y potenciar de manera gradual y significativa dichas capacidades.

Dentro de esta investigación es importante tener en cuenta el significado del pensamiento divergente como la capacidad de encontrar soluciones creativas, originales, desde diferentes puntos de vista, lo que amplía la gama de factibilidad, y aceptación por mayor cantidad de personas.

Nos centraremos en la lúdica pedagógica o el juego lúdico como herramienta para que este pensamiento divergente sea desarrollado y aprovechado en los procesos de enseñanza y en la construcción del conocimiento del estudiante desde el aula.

Según Puspitasari (2019) “El pensamiento divergente busca construir nuevas ideas y conceptos para cubrir una necesidad provocada por problemas retadores”. De igual forma Chávez & Rojas (2021) establecen que “El proceso del pensamiento divergente el cual genera ideas para enfrentar circunstancias adversas de múltiple respuesta, a través de actitudes de la creatividad como la fluidez, flexibilidad y originalidad”. Es decir que el desarrollo del pensamiento divergente es fundamental en el aprendizaje y su articulación con la lúdica pedagógica permite obtener mayor capacidad y habilidad mental para la solución de problemas y mejorar la velocidad del aprendizaje.

- *Lúdica pedagógica.*

La lúdica pedagógica o juego según su forma es una de las actividades más placenteras desarrolladas por los niños en el contexto educativo, permanentemente hacen propiciar cualquier situación para sacar la dimensión lúdica a relucir; el niño al interactuar con este tipo de juegos lúdico pedagógicos desarrolla la capacidad creativa y el aprendizaje se maximiza y por ende el pensamiento divergente se desarrolla gradual y significativamente.

La actividad lúdica pedagógica reúne los conceptos del juego según su forma como potenciador y dinamizador del pensamiento desde el diseño metodológico propuesto, es decir que los elementos presentes en el están basados en experiencias para el desarrollo del pensamiento lateral o divergente y contribuya de manera significativa al proceso de estructuración cognitiva.

En relación a este concepto sobre la incidencia de la lúdica pedagógica en la construcción del pensamiento divergente debe observarse la lúdica como un juego pedagógico que además incide en el desarrollo y potenciación de la creatividad y aporta a la dinamización y construcción del pensamiento, de este modo se deben considerar las características y cualidades del juego lúdico pedagógico con el cual se busca mejorar la creatividad, adquisición de nuevos conceptos, desarrollo de aptitudes físicas, cognitivas y estimular la atención y concentración del niño.

Desde este enfoque se puede mirar el juego como un instrumento pedagógico que pretenda o tenga como finalidad una acción e intencionalidad educativa definida que se desarrolla en medio de una actividad académica para potenciar el pensamiento divergente. Esto busca satisfacer una necesidad del estudiante y fortalecer la creatividad permitiendo aumentar la capacidad de pensar y solucionar situaciones de la vida cotidiana y la vida escolar.

El presente proyecto además de destacar la discusión académica en torno a la importancia de la lúdica pedagógica hace una propuesta metodológica para aplicar el factor lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del grado primero de la Escuela Normal Superior Antioqueña; esta proyecto está respaldado por aportes teóricos importantes de varios autores que investigaron sobre este tema tan importante, en este sentido me apoyo en varios estudios que han demostrado que la aplicación de la lúdica pedagógica implica el desarrollo del pensamiento

creativo, solución de problemas, capacidad para adquirir nuevos conocimientos, combatir problemas de conducta, mejorar el autoestima y el desarrollo cognitivo.

La educación moderna ha implementado una serie de métodos y estrategias de enseñanza en el aula con la finalidad de promover la participación del estudiante en el proceso enseñanza aprendizaje ya que se basa en el método científico, que enseña a pensar, actuar, predecir y resolver. En este sentido la actividad lúdica es atractiva y motivadora, captando la atención de los alumnos hacia un aprendizaje específico. Según la investigación de Camargo, G. (2018) establece que es necesario la implementación de estrategias lúdicas en las aulas de clase, que servirán de apoyo no solo a los maestros sino también involucrar a padres de familia en el desarrollo de proceso enseñanza aprendizaje de sus hijos.

De esta investigación se concluyó que el factor lúdico pedagógico puede llegar a convertirse en una herramienta que se la puede aplicar diariamente en las aulas por los docentes para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes y el desarrollo de habilidades cognitivas según el diseño lúdico metodológico aplicado. De acuerdo a los teóricos Guzmán y Zambrano (2017), las actividades lúdico pedagógicas son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el aprendizaje centrado en el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Por consiguiente, para autores como Gómez, Molano y Rodríguez (2017), la actividad lúdico pedagógica favorece en los niños la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades y competencias. Según con Arévalo y

Carreazo (2018) “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula” plantea que el problema afecta a niños y niñas de la misma manera, lo cual se refiere a la poca utilización o implementación de juegos pedagógicos durante la jornada escolar.

De acuerdo a los trabajos de Sarle (2012, pág. 30) en el libro. “El juego en la educación inicial” establece que la lúdica es donde el niño se constituye a través del juego, transita a lo largo de su vida por diferentes experiencias lúdicas en los ámbitos familiares, educativos y recreativos. Todas ellas aportan a su crecimiento, su desarrollo y a sus modos de establecer vínculos con los que lo rodean. Las actividades lúdicas en el contexto educativo se plantean como condición para la socialización, a través de su práctica el niño incorpora normas, valores y costumbres, propios del contexto en el que se desarrolla”.

De igual manera este concepto debe ser pensado desde la potencialidad lúdica del ambiente, tanto del entorno educativo como de otros entornos en los que se desenvuelven las niñas y los niños. El juego lúdico pedagógico guarda relación con la creatividad e imaginación del niño y reúne ciertas características de forma sistemática y ordenada que miden el desempeño del pensamiento del estudiante a partir de elementos y reglas evaluadas a través de objetivos definidos. En este sentido, Daré & Barreteau (2003) establecen que los juegos de roles son conjuntos de funciones simuladas que desempeñan los jugadores y que se encuentran limitados por las reglas del juego. En otras palabras, los roles están circunscritos a las reglas formales que rigen el juego, las cuales controlan las actividades funcionales y pensamientos de los jugadores al interior del juego. Para Juul (2003) las reglas y características del juego lúdico pedagógico son órdenes que se imparten en el juego o conjuntos de preceptos que restringen las acciones que se pueden realizar al interior del juego y desarrollan el pensamiento.

Del mismo modo el científico Juul (2003) también define como elementos integrantes del juego lúdico pedagógico las variables, que son resultados esperados del juego, a las cuales se les pueden asignar determinados valores que pueden ser positivos (la adición de puntos, por ejemplo) o negativos (algún tipo de penalización en términos de los elementos del juego), de forma tal que, con base en esas variables, se puede determinar el(los) ganador(es) del juego y su nivel de asimilación.

Así mismo, otros investigadores como Kasvi (2009); Gros (2008) y Pivec (2009) han encontrado pruebas de las ventajas que tiene la inclusión de la lúdica pedagógico en el aula de clase el cual trasciende en un mayor nivel de creatividad en los estudiantes. En este sentido se genera la siguiente pregunta o interrogante “De qué manera la lúdica pedagógica, a través de la creatividad, impacta en el desarrollo del pensamiento divergente en los estudiantes del primer grado 1° de la Escuela Normal Superior Antioqueña”.

En relación a esta pregunta, para Max Neef la lúdica debe ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa. Es decir, una capacidad innata de crear o inventar o imaginar a partir de procesos de reorganización mental.

A esta edad temprana o en la primera infancia el juego lúdico pedagógico se encarga de ayudar a resolver una tarea concreta del niño donde predomina el pensamiento activo y creativo. Los niños a la edad de seis a siete años primero formulan verbalmente lo que deben hacer y luego efectúan su pensamiento acerca de la acción que quieren realizar.

Los niños de esta edad o rango pueden realizar juegos lúdicos pedagógicos y orientar el pensamiento de diferentes maneras buscando la solución de dicha tarea. En este sentido el

desarrollo de la memoria y el pensamiento creativo o divergente durante este periodo es importante y su avance debe partir de la estimulación temprana.

Desde este ámbito el juego lúdico pedagógico es el principal tipo de actividad en los niños de edad preescolar para dinamizar y afianzar el desarrollo del pensamiento divergente. Es decir, a medida que el niño se desarrolla cambian los juegos y el papel que desempeñan en el desarrollo psíquico.

Los juegos lúdicos pedagógicos o la lúdica pedagógica en la edad preescolar desarrollan la actividad mental general de los niños y contribuyen a la construcción de la memoria y el pensamiento. Los juegos lúdicos pedagógicos en la edad escolar tienen una enorme importancia educativa; en ellos los niños aprenden a obedecer las reglas del juego, a contener la manifestación de las emociones, a poner en tensión los esfuerzos volitivos, a concentrar la atención, a percibir de forma correcta, etc.

La lúdica pedagógica es una de las condiciones más importantes del desarrollo de la imaginación creativa; además, es un medio eficaz para la formación del pensamiento y las relaciones de equipo entre los niños. En el juego lúdico pedagógico los niños aprenden a actuar conjuntamente y desarrollan rasgos tales como la capacidad creativa e imaginativa.

Los estudios sobre el juego demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia. Para ser verdaderamente educativo y desarrolle el pensamiento lateral o divergente, el juego debe ser lúdico pedagógico, variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. El juego lúdico pedagógico, debe exigir y convertir su imaginación cada vez más flexible.

Esta imaginación que podemos desarrollar en los niños por medio del juego lúdico pedagógico es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o resolver cualquier tipo de situación que le exija flexibilizar el pensamiento. En este contexto la lúdica es el juego pedagógico empleado como un pretexto para el desarrollo de procesos de pensamiento creativo a partir de la valoración de las estructuras convergentes y divergentes. Así como existen formas de dificultar el sentido del juego, también existen múltiples mecanismos para activar el juego como una experiencia de goce, disfrute, de lúdica y desarrollo emocional, social y cognitivo.

Según Romero. El uso del juego como mecanismo lúdico pedagógico es el pretexto de jugar no solo por jugar, lo que importante es saber, saber y saber más, olvidando que en el descanso lúdico o en el juego no solo se disfruta, sino que, además, se puede aprender y desarrollar procesos del Pensamiento creativo.

La función específica del juego lúdico pedagógico como activador de la creatividad, permite que el niño, además de divertirse, abra su mente a la imaginación, la expresión libre, el diseño, la recombinación, la reestructuración, el rediseño, la transformación y la creación de realidades diferentes a las que la escuela le presenta. Esto es posible solo si se diseñan y aplican una serie de juegos lúdicos pedagógicos como estrategia del desarrollo de procesos del pensamiento creativo.

Al respecto Pérez R. (2005) afirma que “Para lograr alumnos estratégicos, se necesitan padres y profesores estratégicos que hayan tomado conciencia de la importancia del desarrollo del pensamiento, que sean capaces de plantear actividades que, por su complejidad, requieren una regulación consciente y deliberada de la propia conducta por parte de los estudiantes, que generen un clima de aula en que se tolere y propicie la reflexión, la indagación, la exploración y

la discusión sobre los problemas y la forma de afrontarlos, que faciliten la transferencia de las estrategias de aprendizaje a otros dominios, etc.

Es decir, los niños aprenden a afrontar sus problemas en forma estratégica y creativa cuando habitan en un contexto escolar y familiar donde están habituados a resolver situaciones aplicando métodos, técnicas, procedimientos o actividades lúdicas o juegos de experimentación, inferencia e improvisación pedagógica.

- *Pensamiento divergente.*

De acuerdo a los planteamientos teóricos anteriormente realizados en relación a la incidencia de la lúdica pedagógica en la construcción del pensamiento divergente es importante establecer y reconocer los aportes que se obtienen a partir de la potenciación de la creatividad en el desarrollo del pensamiento lateral o divergente. De acuerdo a Guilford (1967) “El pensamiento divergente puede entenderse como un método o proceso de pensamiento que el cerebro utiliza para generar ideas creativas al explorar todas las posibles soluciones de cómo enfrentar cada circunstancia o problema”.

Del mismo modo según Ken Robinson (2020) define el pensamiento divergente como un método utilizado para generar ideas creativas y genuinas mediante la exploración de muchas posibles soluciones. Es decir que estas dos teorías muestran que la creatividad es indispensable en el desarrollo de las habilidades del pensamiento lateral o divergente en la primera infancia.

En este sentido, para desarrollar y ejercitar el pensamiento lateral o divergente en los niños es fundamental aprender a analizar los problemas desde multitud de puntos de vista.

Según Gardner, H. (2001) “El individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o cuestiones nuevas en un campo de un modo, que el

principio, es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto”.

Desde el enfoque de la creatividad infantil y las teorías del desarrollo del pensamiento divergente es importante considerar el juego como articulador y dinamizador de estas capacidades innatas en el niño. Es importante resaltar que la lúdica pedagógica intencional o pensada es fundamental para potenciar la creatividad e imaginación en el niño aportando herramientas cognitivas para el desarrollo mental y dinámico del pensamiento.

De acuerdo al psicólogo Edward de Bono (2019) “El pensamiento lateral es una habilidad operacional para desarrollar nuevas ideas. Es una forma deliberada de creatividad de ideas, basada en la comprensión de cómo funciona el cerebro como un sistema de información autoorganizado.

Este pensamiento divergente o lateral en los niños se desarrolla con mayor rapidez de acuerdo a la estimulación lúdica donde se pueda desarrollar todo su potencial creativo según el juego pedagógico que se realice. El pensamiento divergente es un proceso cognoscitivo y afectivo que permite desplegar aptitudes mentales que contribuyen a solucionar una pregunta desde múltiples respuestas y un problema desde múltiples opciones. Es decir, la fantasía, imaginación, y la lúdica presentes en el juego pedagógico desarrollan los procesos del pensamiento divergentes, desarrollo cognitivo, social y emocional en el niño. Bien lo afirma Vygotsky (2009) “Todas las formas de representación creadora encierran en sí elementos efectivos.

- Creatividad.

Según Getzels & Jackson (1962) establecen que “La creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas”.

En este mismo sentido Parnés (1962) define la creatividad como “La capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos”. De la misma manera Torrance (1959) realizó uno de los principales estudios predictivos a largo plazo, basándose en las pruebas de pensamiento creativo o test de pensamiento creativo de Torrance (T.T.P.C.) para determinar la incidencia de esta capacidad en la construcción del pensamiento lateral en los niños.

Según Torrance (1962) La creatividad es el proceso de descubrir problemas o algunas de información, formar ideas o hipótesis, probarlas, modificarlas y comunicar los resultados. De acuerdo a DeGraff hay cinco tipos de creatividad en el niño; la creatividad mimética, la creatividad analógica, la creatividad bisociativa, la creatividad narrativa y la creatividad intuitiva.

De igual manera, Alex Osborn se dio cuenta de que enfocarse sólo en generar ideas no era suficiente, el cual establece que mediante ejemplos podrías estar generando ideas geniales para resolver el problema equivocado y plantea Creative Problem Solving, es un método probado para resolver problemas o retos de forma imaginativa e innovadora. De este modo Tórrance y Osborn establecen métodos y test para la medición de los niveles de la creatividad y buscar su mejoramiento para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje y la capacidad de pensamiento lateral.

De esta manera observamos que el desarrollo del pensamiento lateral o divergente en los niños obedece a las capacidades creativas que este tenga para alcanzar un mayor nivel y desempeño de sus habilidades cognitivas y desarrollar los niveles más altos del pensamiento.

La imaginación de los niños está basada en su gran potencial creativo, es decir entre más creativo sea un niño tendrá mayores niveles de flexibilidad, elasticidad y generará múltiples alternativas de solución a diferentes situaciones que se deben solucionar en las distintas etapas del desarrollo infantil.

En este sentido la creatividad del estudiante debe ser estimulada y potencializada constantemente desde la escuela ya que obedece y debe responder a las necesidades innatas del niño el cual presenta una capacidad creativa inmensa desde la etapa infantil siendo este elemento o capacidad como pilar fundamental en el desarrollo dinámico del pensamiento divergente o pensamiento lateral.

Desde este enfoque podemos establecer que las acciones que favorecen el desarrollo de procesos del pensamiento creativo son aquellas que permiten el desarrollo de la expresión libre, la utopía lúdica, flexible, fluida y original en los seres humanos. Gracias a estas podemos facilitar la liberación de la imaginación, la fluidez, la flexibilidad, la divergencia, la abducción, la apertura hacia nuevas realidades, la eliminación de las fronteras culturales, ideológicas, religiosas, políticas y económicas.

Por ejemplo, algunas de las acciones y aprendizajes que la lúdica pedagógica favorece en el desarrollo de los procesos del pensamiento creativo son: permite propiciar la fluidez y la expresión libre. Se asume la divergencia como cotidianidad afectiva y académica. Permite evitar que las normas sean rígidas y mecánicas. Despierta la curiosidad. El juego invita al niño a experimentar a probar. Motiva y seduce.

Esto significa que todo lo que edifique la fantasía influye recíprocamente en nuestros sentimientos, y aunque ese edificio no concuerde, de por sí, con la realidad, todos los

sentimientos que provoque son reales, efectivamente vividos por el hombre que los experimenta (p. 23). Según Kary B. (Premio Nobel de Química) define la creatividad, como “Esto de la invención tiene sus propias reglas. A menudo cuando alguien intenta descubrir algo, no es la lógica lo que lleva a la solución, sino un sinuoso proceso subconsciente. A menudo la solución está en algo que, en un principio, puede parecer un error. Y sin embargo no es suerte. Es algo inevitable. Toda vez que todas las piezas encajan, esperando que alguien las uniera”. Así funciona la creatividad.

En conclusión, podemos establecer que la lúdica pedagógica está estrechamente relacionado con las habilidades cognitivas y el desarrollo del aprendizaje del niño lo cual debe observarse desde el ámbito escolar como prioridad para el fortalecimiento de las habilidades y competencias. Este proyecto recoge algunas teorías sobre el comportamiento del pensamiento lateral o divergente en los niños y su evolución a partir de la potenciación de la creatividad, la cual se considera una de las capacidades más importantes para el desarrollo del niño en la etapa escolar.

Con este proyecto la escuela Normal Superior Antioqueña incorpora nuevos estilos de aprendizaje basados desde estrategias lúdico pedagógicas que incidan en el diseño curricular e implementar hipótesis con enfoques pedagógico-lúdico basadas en la experimentación práctica. La creatividad lúdica tendrá el objetivo de desarrollar el pensamiento divergente y medir su nivel de perfeccionamiento a corto y largo plazo en los estudiantes del grado primero 1°.

CAPÍTULO III: Metodología de la investigación.

Este proyecto se desarrolla a partir de las necesidades y dificultades observadas en el aula o específicamente en los estudiantes del grado primero 1° de la Escuela Normal Superior Antioqueña ENSA, donde se busca o se pretende fortalecer el desarrollo del pensamiento divergente y la creatividad de los estudiantes, por consiguiente dicho proyecto de investigación sugiere la implementación de un diseño metodológico a fin a su naturaleza y además define la población objetivo y muestra, de igual modo, las técnicas y modos de recolección de información y el análisis de la misma mediante diferentes categorías.

3.1. Diseño metodológico de la investigación.

La siguiente investigación o proyecto el cual se adelanta en la Escuela Normal Superior Antioqueña tiene un enfoque cualitativo, el cual se entiende como aquel que busca observar y describir las prácticas educativas o pedagógicas que se desarrollan en la Escuela Normal Superior Antioqueña en torno al desarrollo del pensamiento divergente y la creatividad de los niños del grado primero 1°.

Dicho proyecto tendrá un enfoque cualitativo el cual se fundamentará en el análisis, actitudes, intereses y conductas expresadas por los informantes en cada proceso de intervención durante el trabajo de campo y recolección de información.

Según los autores Espinosa & Toscano (2017) “La investigación cualitativa se caracteriza por el significado que el investigador le confiere al fenómeno estudiado velando por el cumplimiento de las normas y reglas científicas para que el resultado sea válido, apegado lo más posible a la verdad”. Dicho enfoque cualitativo utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, test y observaciones, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas en el aula. Por otro lado, el alcance explicativo es uno de

los métodos cualitativos que se usan en investigaciones que tienen como objetivo la observación y evaluación de algunas características de una población o situación en particular, procura buscar qué situaciones causan los fenómenos o eventos, explicando que lo origina, que se suscita a partir de ello y en qué escenario se presentan. En este sentido, dicha investigación es de carácter explicativo, ya que tiene como objetivo principal estudiar y observar y hacer seguimiento sistemáticamente al objeto de estudio y relacionar la información recopilada por medio de las variables de la investigación. Al mismo tiempo, se hace relevante resaltar que el diseño implementado para la aplicación de estrategias es la investigación Acción participativa, debido a que se estudia cómo se puede desarrollar dinámicamente el pensamiento divergente de modo que favorezca significativamente la creatividad en los niños de manera gradual y sistemática.

Según Espinoza (2020), en la investigación cualitativa, el aspecto ético está presente desde el inicio del diseño y planificación, hasta la socialización de los resultados, lo que se logra mediante el pensamiento reflexivo en la aplicación de los fundamentos de este tipo de investigación. Por otro lado, Moscoso, L. (2017). Expresa que “uno de los aspectos más relevantes al iniciar una investigación de enfoque cualitativa es el abordaje de los participantes y la forma como van a ser invitados a tomar parte de esta, sobre todo cuando son niños, ya que se requiere haber obtenido un mayor nivel de confianza para tener un acercamiento más efectivo; esto se alcanza a partir de la inmersión al campo”. En ese sentido se encuentra que dentro de las características esenciales de esta investigación está la indagación y las expectativas de los estudiantes con respecto a la implementación de estrategias didácticas y lúdicas centradas en el juego pedagógico.

Los estudios explicativos están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Es decir, se enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno y en

qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables (Hernández, 2017). Además procura encontrar qué situaciones causan los fenómenos o eventos o problemas, explicando que lo origina, que se ocasiona a partir de ello y en qué escenario se presentan.

De este modo, puede decirse que la investigación acción-participativa es una metodología que presenta unas características particulares que la distinguen de otras opciones bajo el enfoque cualitativo; entre ellas podemos señalar la manera como se aborda el objeto de estudio, las intencionalidades o propósitos, el accionar de los actores sociales involucrados en la investigación, los diversos procedimientos que se desarrollan y los logros que se alcanzan.

De acuerdo a lo anteriormente expuesto este proyecto permitirá identificar y potenciar los diferentes niveles del pensamiento divergente de los estudiantes de la Escuela Normal Superior Antioqueña a partir de las recomendaciones que posibiliten la comprensión de estrategias didácticas centradas en la lúdica o juego pedagógico con la intencionalidad de incrementar la creatividad a los niños en su proceso académico y generar estrategias significativas con respecto al aprendizaje y la resolución y gestión de problemas cotidianos dentro y fuera del aula de clase. Así mismo por medio de esta metodología se logra determinar que la lúdica pedagógica o ludo pedagogía es una herramienta motivacional que favorece la construcción del aprendizaje, en el cual el niño es pleno, disfruta, se interrelaciona, comparte experiencias, y a su vez aprende de ese contexto que le ofrece el mismo, eso es lo que finalmente se busca con esta investigación, identificar la incidencia del juego pedagógico o lúdica pedagógica como mecanismo que brinda habilidades cognitivas para favorecer la creatividad y el aprendizaje.

Finalmente, el método de la investigación es el inductivo. Debido a las representaciones de la incidencia que tiene la lúdica pedagógica o el juego pedagógico en la motivación, la creatividad y el desarrollo del pensamiento divergente. Es decir “Este método observa, estudia y

conoce las características genéricas o comunes que se reflejan en un conjunto de realidades para elaborar una propuesta o ley científica de índole general”, (Citado por, Abreu, J. (2021), Pág.5. El método inductivo activa el interés por el aprendizaje propio, ejercita competencias y genera aprendizajes de elevado nivel cognitivo; es apropiado para la obtención de resultados puesto que, la experiencia del alumnado al descubrir y resolver desafíos promueve en ellos el desarrollo intelectual y la capacidad de aprendizaje independiente (Prieto, Díaz, & Santiago, 2017). Este método está basado en la indagación eso quiere decir que el docente presenta desafíos a los estudiantes para que puedan resolverlos, en el proceso cada uno va descubriendo, encontrando y tomando lo que es útil para la solución del problema, esto favorece el desarrollo de habilidades, desenvolvimiento, creatividad y confianza en sí mismo (Prieto, Díaz, & Santiago, 2017)

3.2.Población y muestra.

Para Hernández, Fernández & Batista (2017), define la población como el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. Por lo tanto, una población está determinada por sus características definitorias, que teniendo el conjunto de elementos que posea esta característica se denomina población o universo, por lo que el investigador deberá conocer quiénes serán sus unidades de análisis, donde definirá los parámetros poblacionales, que son aquellas características que tendrá la población.

Ahora bien la importancia de una buena muestra radica en que a partir de esa muestra se puedan hacer inferencias sobre características de toda la población, es decir que se puedan obtener conclusiones que sean válidas para el conjunto poblacional, la muestra debe ser

representativa, la cual es la primer característica indispensable de una buena muestra, la representatividad, es decir los elementos de la muestra no deben de tener atributos especiales que los diferencien del resto de la población, porque de ser así no manifestaron al total de elementos de la misma. Para el desarrollo de esta investigación o proyecto, se trabajó con los 25 estudiantes que integran el grado primero 1° de la Escuela Normal Superior Antioqueña- ENSA. Dicha población presenta las características básicas de niños en edad escolar, y familias constituidas de clase media con niveles de ingresos altos que posibilitan el bienestar económico y emocional de los estudiantes facilitando el acceso a la educación de calidad. El grupo de edad al que corresponden, está entre los seis y siete años aproximadamente, conformados por los dos géneros. Expuesto lo anterior, los autores concuerdan que la población es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de esta poseen una característica común, la que se estudia y da origen a los datos de la investigación.

La muestra extraída para el desarrollo de esta investigación o proyecto es no probabilística, ya que, de la población anteriormente descrita se extrae una muestra representativa de 25 estudiantes del grado primero 1°, los cuales se entrevistaron y representan el 100% de la población objeto de estudio. Lo cual, se consignará a través de grabaciones de audios.

Para esta investigación se trabajara el muestreo no probabilístico que es una técnica de selección de muestras y es basada en la elección de elementos de manera aleatoria, no son seleccionados al azar y esto permite que sean elegidos de manera subjetiva, para la investigación favorece ya que pueden seleccionar los estudiantes basados en criterios para el investigador, que se considere pertinente y pueden ser recolectados para los resultados.

El muestreo por cuotas, este tipo de muestreo se utiliza cuando se desea elegir a una población teniendo en cuenta sus características en común o por juicio entendiéndose por parte del investigador. En este caso no se utiliza algún método estadístico. Para el proyecto de investigación se aplicó muestreo por cuotas teniendo en cuenta la representatividad , y generalización de los resultados esperados, este tipo de muestreo establece el número de participantes que en este caso 10 niñas y 15 niños, con un total de 25 estudiantes.

3.3.Técnicas e instrumentos de recolección de información.

Una vez obtenido el tipo y diseño de la investigación, es necesario definir las técnicas de recolección de información orientadas a alcanzar los objetivos propuestos. La técnica utilizada para los cuatro instrumentos es observación, es una herramienta fundamental para la investigación que requiere la observación directa de un objetivo de estudio, permitiendo registrar el comportamiento de un individuo, grupo o fenómenos de manera sistemática y cuidadosa.

Según Arias (2017) refiere que la aplicación de una técnica conduce a la obtención de información, la cual debe ser guardada en un medio material de manera que los datos puedan ser recuperados, procesados, analizados e interpretados posteriormente, a este soporte le denomina Instrumento. Por el cual este autor define el instrumento como cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información. Así mismo los medios que utiliza y emplea el investigador para medir el comportamiento y atributos de la variable pueden ser instrumentos de medición como: Los cuestionarios, test, entrevistas entre otros.

En este sentido la observación participante es la primera forma de contacto o de relación con los objetos que van a ser estudiados. A través de esta técnica se estableció una estrecha relación entre investigador y estudiantes sujetos de estudio, procurando la comprensión del contexto escolar, identificando los intereses de los niños con respecto a la importancia del juego o lúdica pedagógica en la motivación para favorecer la creatividad y el desarrollo del pensamiento divergente. El instrumento que se utilizó fue la ficha, en el cual se consignó toda la información que facilitaron los niños o estudiantes durante el trabajo de campo, de la cual se pudo extraer la interpretación y análisis para sistematizar la información registrada. Para materializar este instrumento se presentarán una serie de juegos pedagógicos durante el desarrollo de clases como estrategias lúdicas, de tal manera que los estudiantes tengan una visión más amplia sobre este tipo de herramientas y sus distintas maneras de resolver situaciones presentes a través del juego que faciliten al investigador el análisis de los resultados. Se les presentó una serie de juegos pedagógicos, con sus respectivas intencionalidades académicas.

Juego resolución de problemas “Historieta”

Juegos en línea (pensamiento creativo)

Juegos elaborados por el maestro (tetriz pedagógico, tangram)

Juego de memoria y fichas

Para la recolección de información requerida en el desarrollo de esta investigación, se emplearán los siguientes instrumentos:

- Test y prueba de creatividad
- Colcha de retazos

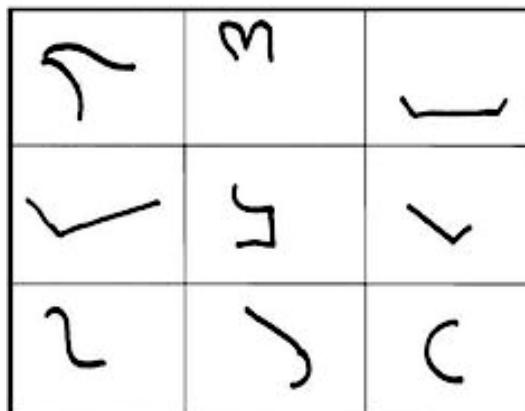
- Mural de situaciones
- Foto lenguaje

Test y prueba de creatividad. A través de esta técnica se registró información relevante que surgió de una situación problemática, previamente dispuesta y estudiada, a la que el niño ha de responder siguiendo ciertas instrucciones y de cuyas respuestas se estima, por comparación con las respuestas de un grupo normativo (o un criterio), la calidad, índole o grado de algún aspecto. Este test está basado en realizar tareas gráficas y verbales, dicho test permite obtener unas puntuaciones cuantitativas y cualitativas referidas a las características de la creatividad: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración y su incidencia en el desarrollo del pensamiento divergente y/o lateral.

Un test “es una prueba que permite, partiendo de un comportamiento observado en un individuo, la determinación de comportamientos habituales o futuros significativos”. Sarton Alain, “Los tests en la psicología moderna”. Así por ejemplo, un test de creatividad consiste en un conjunto de preguntas, problemas o tareas cuya solución depende de las capacidades intelectuales del sujeto.

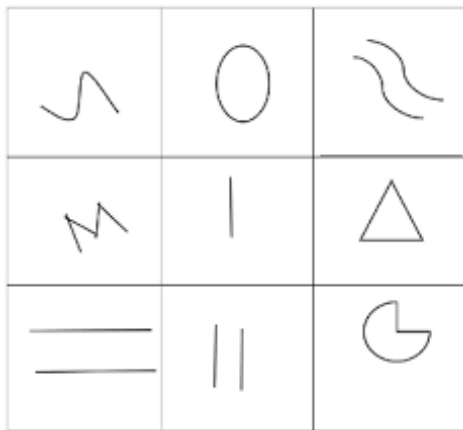
Gráfica 1:

Completar y hacer un dibujo.



Gráfica 2:

Desarrollar un dibujo



Desarrollar un dibujo

Colcha de retazos

Los objetivos de este instrumento de recolección de información es develar y poner evidencia sentimientos, expresiones y vivencias de los sujetos con relación al arte, la creatividad y el nivel del pensamiento divergente. Este instrumento tiene como finalidad dentro del proyecto de investigación generar un punto de focalización en donde se busca que el participante llegue a diversas conclusiones y construcciones colectivas en donde el investigador hace una devolución encaminada hacia el tema seleccionado para descubrir las divergencias que se encuentren. En este instrumento se usará el juego Tangram por parejas, donde ellos deben unir los elementos o piezas geométricas y crear una figura usando la imaginación, originalidad y creatividad, socializar el ejercicio y explicar si usaron su pensamiento para crear la forma.

Gráfica 3:

Colcha de retazos.



Mural de situaciones

Los objetivos de este instrumento de recolección de información es visualizar de forma clara y detallada para identificar si usan su creatividad y pensamiento divergente para resolver situaciones problematizadoras. En este sentido a cada estudiante se le hará entrega de elementos gráficos para trabajar, esta incluye un laberinto, en el cual deben de pintar y buscar una salida para llegar a encontrar el objetivo (el perro), la segunda y tercera pieza grafica es una imagen de puntos que deben de unir de acuerdo a la secuencia de números, para lograr la figura, pintarla y responder como les pareció la actividad, en este caso se usó en los tres elementos el arte, la creatividad y el pensamiento lateral o divergente. Y para culminar en dos carteleras, se unen las evidencias y se pegan, para socializarlas con los estudiantes.

Gráfica 4.

Ejemplo de mural de situaciones.

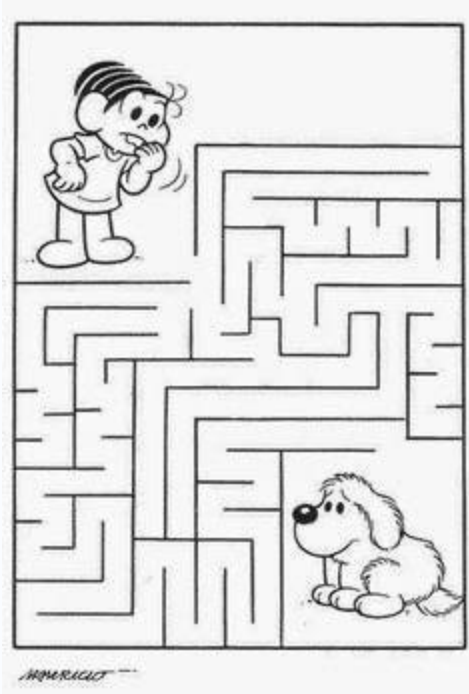


Foto lenguaje

Los objetivos de este instrumento de recolección de información es usar el pensamiento, el arte y la imaginación. El investigador lee un cuento, dejando el final abierto, para que el estudiante solucione la situación o el final de la historia. Realizar un dibujo creativo y original que represente, recree y concluya la historia, de esta forma se podrá evidenciar los conceptos y niveles de su pensamiento creativo y divergente. La finalidad de este instrumento es analizar como ellos resuelven con su imaginación y usan la creatividad para responder al final de la historia. Socializar con los estudiantes.

Gráfica 5:

Ejemplo de foto lenguaje.



3.4. Análisis de resultados.

En el presente capítulo, se pretende realizar una amplia observación sobre los resultados de las técnicas e instrumentos anteriormente aplicados en la Escuela Normal Superior Antioqueña en el grado primero 1°, ya que de estas depende continuar la investigación y dar un excelente cierre al presente proyecto de investigación. Una vez aplicados los instrumentos de recolección de la información, se procedió a realizar el tratamiento correspondiente para el análisis de los mismos, por cuanto la información que arrojará será la que indique las conclusiones a las cuales llegará la investigación. Para analizar los resultados se requiere de un proceso minucioso, debido a que esa información obtenida puede brindar respuestas o posibles soluciones a la investigación.

En este sentido la recopilación y registro de datos, deben someterse a un proceso de análisis o examen analítico que permita precisar las causas que llevaron a tomar la decisión de emprender el estudio y ponderar las posibles alternativas de acción para su efectiva atención.

El propósito del análisis es establecer los fundamentos para desarrollar opciones de solución al factor que se estudia, con el fin de introducir las medidas de mejoramiento en las mejores condiciones posibles. En este sentido, el análisis de resultados se ha convertido en una herramienta fundamental para la evaluación del aprendizaje y la toma de decisiones informadas. Los datos obtenidos del análisis pueden proporcionar información sobre el rendimiento del estudiante y la efectividad de los programas educativos" (Baepler et al., 2019).

Según el análisis y las respuestas o información obtenida, se procederá a especificar las categorías de análisis que serán elegidas para dar continuidad al proyecto, las cuales son: La lúdica, la creatividad y el desarrollo del pensamiento divergente.

De acuerdo con las técnicas e instrumentos aplicados anteriormente (Test de creatividad infantil TCI, la colcha de retazos, mural de situaciones y foto lenguaje) se logró observar que las herramientas y metodologías lúdico pedagógicas implementadas incentivaron a los estudiantes a realizar las actividades propuestas, debido a esto se pudo observar cómo los estudiantes desarrollan la imaginación, la creatividad y la construcción del pensamiento divergente a partir de la lúdica pedagógica o el juego con una intencionalidad en términos problematizadores partiendo de las habilidades del pensamiento como la imaginación, la creación y la flexibilidad de los estudiantes. (Ver Anexos). Por lo tanto, la lúdica pedagógica será una de las categorías a mencionar, ya que esta influye en el desarrollo del pensamiento divergente y en los procesos del pensamiento creativo en los niños.

Según lo dice Gómez. T, Molano. & Rodríguez. S “la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa” (p. 8). Lo mencionado anteriormente, se puede relacionar con las técnicas interactivas en la investigación

cuantitativa las cuales son entendidas como “ dispositivos que activan la expresión de las personas, facilitando el proceder en el ver, hablar, recuperar, crear, analizar, lo cual es lo mismo que hacer visibles sentimientos, vivencias, formas de ser, pensar, sentir y relacionar” (Ramírez, & Cano, 2021, p. 7).

Durante la infancia es de gran importancia la lúdica y la construcción del pensamiento divergente ya que permite que el niño fortalezca y afiance sus habilidades creativas e imaginativas y fortalezca su autoconfianza, autonomía, además permite el desarrollo de su personalidad a través de actividades lúdico pedagógicas como juegos de mesa, cuentos, retos que permiten el desarrollo cognitivo en el niño y la expansión de su pensamiento lateral. Por último, se debe rescatar que la lúdica es una herramienta que permite que el niño aprenda de una manera divertida y alegre, además permite que el niño refuerce y exprese sus diferentes emociones y sus diferentes opiniones acerca de las actividades que está realizando ya sea por sí solo o en compañía de otros niños.

La lúdica pedagógica

Con respecto a la técnica aplicada mediante dibujo o esbozo establecido en el Test de creatividad infantil o TCI se logró observar como los estudiantes disfrutaban de este tipo de experiencias pedagógicas, teniendo un momento de esparcimiento y cómo por medio de este aprenden y desarrollan sus habilidades creativas y destrezas de una forma lúdica y diferente mediante el proceso de desarrollo creativo. De la misma manera, los estudiantes lograron plasmar por medio de este test de creatividad sus representaciones, saberes y las formas de crear e imaginar que tienen con respecto a otras metodologías que están establecidas en el centro educativo.

Por otro lado, se les indaga a las estudiantes sobre la grafía o representación que realizaron mediante el test de creatividad infantil, a lo que algunos manifestaron que fue una actividad divertida y placentera donde desarrollaron sus habilidades creativas mediante el dibujo, el color, la expresión, la flexibilidad, la originalidad y lo importante el goce y el disfrute de la actividad como esencia del aprendizaje. Es así como se logró observar, complementar y entender los niveles de la creatividad de los estudiantes y determinar el grado del desarrollo del pensamiento divergente en la muestra establecida en el grado primero 1°. El resultado obtenido a través del instrumento Test de creatividad infantil o TCI se evidencia la subcategoría que es la fluidez de procesos de creación artística, con ello se pudo reflejar los factores que favorecen la imaginación y los que no favorezcan la imaginación entre ellos se obtuvo resultados satisfactorios ya que la mayoría de los estudiantes tuvieron un buen rendimiento y adaptación del desarrollo creativo y lo reflejaron en el mural.

Dicho Test de creatividad, arroja que las habilidades o las capacidades relacionadas con estas destrezas sean trabajadas o potencializadas desde la lúdica pedagógica según los gustos del estudiante teniendo en cuenta esto; una de las categorías de este proyecto son estas estrategias lúdicas y se puede evidenciar que los estudiantes lo ven como una necesidad para fortalecer sus capacidades creativas. Por consiguiente en este análisis de resultados se puede deducir que los estudiantes despliegan y desarrollan sus capacidades imaginativas y creativas utilizando diferentes estrategias lúdicas que motiven y movilicen su pensamiento en las aulas y así llegar a un desarrollo significativo en la construcción del pensamiento divergente.



Trabajamos

CREATIVIDAD
Alfabeto-Tot de Terrassa



la CREATIVIDAD



Resultado de la ficha anterior.

Creatividad y estrategia lúdica

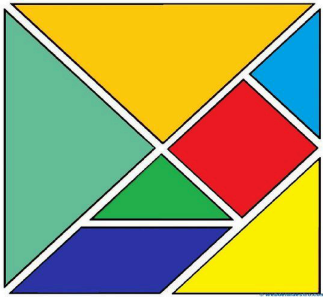
En la observación de los hechos transcurridos dentro del proceso del desarrollo del pensamiento creativo a través de la colcha de retazos, se puede evidenciar que la lúdica pedagógica o el juego geométrico pedagógico empleado o Tangram de 7 piezas es la herramienta para el desarrollo y la construcción del pensamiento creativo; este no solo es un referente lúdico y juego motivacional, sino que también potencia las habilidades del pensamiento creativo y condiciona las habilidades del pensamiento divergente de acuerdo a su dinámica, intencionalidad y metodología lúdica, haciendo que las actividades que les cuestan o dificultan, sean un factor de prueba donde ellos deseen intentar alcanzar las soluciones.

Teorías del juego: Los juegos pedagógicos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad. Gallardo (2018).

Esta cita se refiere a un artículo que analiza el uso del juego como estrategia lúdica para promover el desarrollo del pensamiento creativo en niños de primaria. Es importante tener en cuenta que existen numerosas estrategias lúdicas para diferentes dimensiones y competencias según la edad y el grado educativo, por lo que es importante buscar la fuente adecuada según el tema específico de interés.

Dentro del desarrollo del pensamiento divergente de los estudiantes del grado primero 1° de la Escuela Normal Superior Antioqueña, es importante resaltar desde el punto de vista práctico la necesidad de implementar temas que sean abordados desde la ludopedagogía como estrategia del maestro, puesto que la idea principal se basa en permitir que estos estudiantes

desarrollen gradualmente la creatividad y esta contribuya en la construcción del pensamiento divergente a partir de sus habilidades y destrezas innatas; en otros términos, generar un proceso de desarrollo y aprendizaje que consolide las bases del pensamiento lateral.

Nombre: _____ Fecha: _____ Grado: _____	
Instrumento: colcha de retazos	
Técnica: Realizar una figura a partir del juego o piezas El Tangram	
	
Resultados.	
	

Los resultados obtenidos a través del instrumento mural de situaciones se evidencia la categoría desempeño divergente o pensamiento divergente, en este análisis de resultados se puede comprobar las fuentes y los efectos que puede traer la flexibilidad y fluidez y la falta de estas habilidades o capacidades del pensamiento creativo. En los resultados obtenidos la mayor

parte de los estudiantes las causas más relevantes son la falta de atención y concentración en las aulas de clase y la carencia de actividades que estimulen la imaginación y factores creativos.

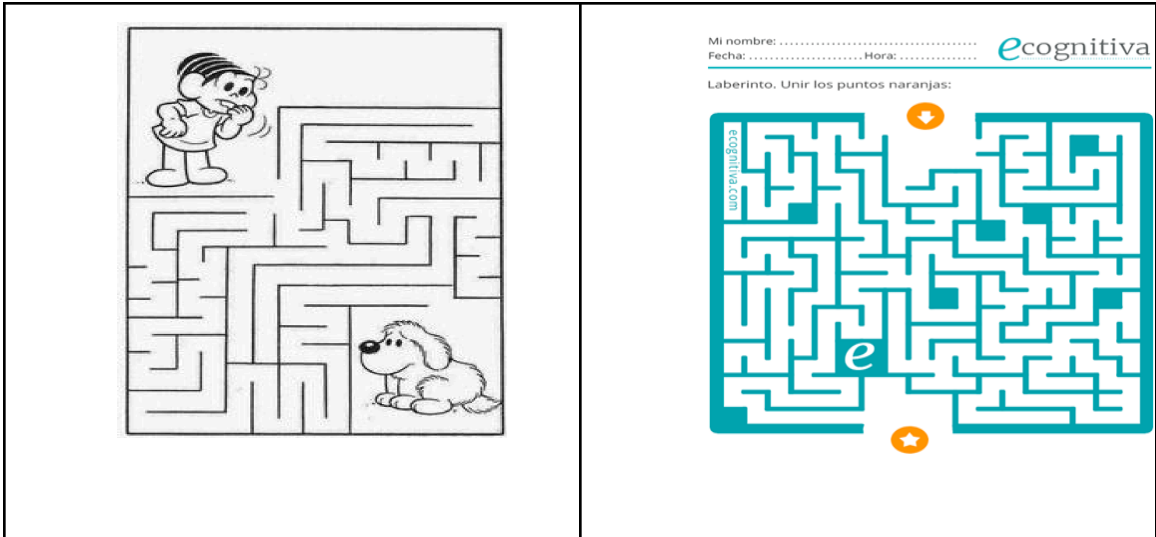
Las consecuencias o causas obtenidas por la mayoría de estudiantes se puede apreciar que los estudiantes relacionan la falta de creatividad a la falta de actividades lúdicas o juegos pedagógicos que estimulen el goce, su imaginación y el proceso creativo con el objetivo de adquirir las potencialidades y conocimientos que se reflejen en el buen desempeño creativo de cada estudiante.

Los estudiantes identificaron las falencias, causas, fortalezas y consecuencias que se tiene al desarrollar las habilidades como la imaginación, reinvención, la flexibilidad y la fluidez a través del instrumento mural de situaciones el cual ayudo a identificar lo que sucede en las aulas y lo que evidencian los maestros en términos de la capacidad del niño en la resolución de problemas, además que comprendan que una de las causas que impiden la resolución de problemas es la falta de creatividad y el bajo nivel del pensamiento divergente, además tienen en cuenta los indicadores para mejorar en ello y poder mejorar consigo el buen desempeño y las habilidades del pensamiento lateral.

Nombre: _____ Fecha: _____ Grado: _____

Instrumento: Mural de situaciones

Técnica: El laberinto y resolución de problemas



Resolución de problemas y pensamiento divergente

De acuerdo a los datos obtenidos dentro de la aplicación de los instrumentos

considerados apropiados en esta investigación para obtener información sobre los procesos

mentales en relación a la capacidad de resolución de problemas a partir de la creatividad y las habilidades del pensamiento lateral fue aplicada la técnica Foto lenguaje a partir de la narración de un cuento creativo y posteriormente la construcción y recreación imaginativa del mismo.

En este instrumento se observó que la mayoría de los estudiantes tienen fuertes habilidades hacia la resolución de problemas (ver Anexos), lo que se relaciona estrechamente con el pensamiento divergente que en el proyecto en curso es determinado como aquella habilidad que las personas desarrollan a medida de su crecimiento personal, éste permite realizar un proceso de toma de decisiones acertado, debido a la capacidad decisiva que han ganado a partir del crecimiento en conocimientos y experiencias propias. Lo anteriormente realizado con los estudiantes es importante, pues lo consideran como una habilidad para la vida y el buen desempeño cognitivo.

Esto se analizó por medio de actividades orales, escriturales y gráficos que ayudaron a identificar cuáles eran las dificultades a la hora de buscar solución a una problemática surgida a partir del cuento creativo.

Después de hacer un extenso análisis de aplicación de los instrumentos, específicamente en la técnica Foto lenguaje, se identificó que la resolución de problemas ayudó a establecer qué dificultades presentaban los estudiantes respecto a las actividades planteadas en esta técnica. A partir de esto podemos decir que los estudiantes del grado primero 1° de la Escuela Normal Superior Antioqueña, se encuentran en la generalidad bien encaminados en cuanto a la expresión creativa y gráfica, acorde a su proceso y desarrollo formativo. Cabe resaltar que gracias a la observación de la técnica (ver Anexo H) Se pudo notar que a una pequeña parte de la población se le hace necesario el fortalecimiento de los factores que inciden de manera directa en la construcción de procesos del pensamiento creativo que influyen en la resolución de problemas,

los cuales fueron las dificultades encontrados en la aplicación de los instrumentos de la investigación.

Por medio de las actividades problemáticas o problematizadoras se generaron diversas soluciones para el mejoramiento metodológico y estratégico de los procesos del pensamiento divergente. Lo que se quiere lograr con la investigación es que los estudiantes de la Escuela Normal Superior Antioqueña del grado primero 1° fortalezcan su capacidad de reflexionar, fortalecer las habilidades de su pensamiento creativo, argumentar, ordenar de forma coherente y autónoma situaciones que le presenten en la cotidianidad para la toma de decisiones.

De acuerdo con la Unicef (2019)

La resolución de problemas se puede definir como la capacidad para identificar un problema, tomar medidas lógicas para encontrar una solución deseada, y supervisar y evaluar la implementación de tal solución. Es una habilidad cognitiva, flexible y adaptativa que indica apertura, curiosidad y pensamiento divergente, a partir de la observación y reconocimiento preciso del entorno. Estas actitudes conducen a la autoeficacia y al empoderamiento, lo que permite que las personas resuelvan problemas mediante el pensamiento crítico y la toma de decisiones (párr. 2).

Según lo anterior, se puede decir que la resolución de problemas en el aula implica como acción principal una demostración por parte del maestro en formación, quien plantea un problema y desarrolla a continuación la solución del mismo como modelo (ver Anexo H). Los alumnos, por su parte, repiten la solución presentada por el maestro y luego aplican procedimientos que consideren más adecuados frente a la solución de problemas similares.



CAPÍTULO IV: Propuesta, resultados y conclusiones.

4.1. Propuesta.

La propuesta pedagógica que se planteó, es un armario escolar o fichero lúdico que tiene por nombre, “Moviendo la mente y el cuerpo”, el cual tiene inmersas estrategias pedagógicas basadas y centradas en el juego para contribuir al desarrollo del pensamiento divergente desde la creatividad de los niños a través del desarrollo de habilidades cognitivas que permitan establecer mejores niveles de aprendizaje y de resolución de problemas en la vida escolar.

De esta manera, se recomiendan diferentes estrategias pedagógicas sistematizadas en el fichero lúdico, por lo que permiten desarrollar o fortalecer algunas habilidades y competencias como la creatividad, análisis cognitivo, pensamiento lógico, funciones ejecutivas, atención,

concentración, y el desarrollo del pensamiento divergente. Es así, que cuenta con una serie de estrategias como:

- Tangram. Con el cual los niños pueden desarrollar amplitud cerebral, creatividad y desarrollo cognitivo.
- Tetris Wooden. Por medio de esta estrategia los niños desarrollan habilidades de atención, estimulación y creatividad.
- Cubo Rubik. Permite promover el desarrollo cognitivo, la plasticidad cerebral y la creatividad en los niños.
- Armatodo. Promover en los niños las competencias y habilidades creativas y alternativas para resolver problemas, además atención y concentración.
- Geoplano, es otra de las estrategias planteadas para el desarrollo de la creatividad que es fundamental, al momento de generar ideas originales y genuinas.
- Laberinto, permite promover la autonomía y la toma de decisión y además de potencializar las habilidades cognitivas, alternativas y competencia social.
- Jenga, es otra de las estrategias planteadas para el desarrollo de habilidades del pensamiento lateral es fundamental al momento de generar ideas estratégicas de aprendizaje.
- Cubo Bafi. Este juego fue diseñado con el fin de generar múltiples formas a partir de la geometría lúdica, para favorecer el desarrollo del pensamiento lateral o divergente entre los miembros del grupo.

4.2. Resultados.

Lúdica pedagógica.

Desde esta variable o categoría se puede evidenciar que los niños presentan motivación y disposición al jugar e interactuar con juegos estratégicos y cognitivos.

Se observa la capacidad motriz y el disfrute de la población o el grupo por el juego de diferentes roles y distintas cualidades. Se observa que la muestra seleccionada al realizar lúdica pedagógica o juegos pedagógicos presentan habilidades de interacción social y comunicación entre estudiantes dentro del aula de clases.

También se evidenció en gran parte de la muestra las habilidades para el aprendizaje lúdico puesto que ellos mismos analizan las reglas de cada juego y estaban concentrados si un compañero no las cumple, al mismo tiempo se evidencia también el compañerismo, el trabajo en equipo, se observa la atención y concentración en la mayor parte de los niños en el desenvolvimiento y desarrollo de los juegos estratégicos.

También se pudo observar a través de la lúdica pedagógica o juegos, que los niños prestan atención a las reglas e indicaciones que están inmersas en el juego, se observa que durante la aplicación de los juegos estratégicos los estudiantes del grado primero 1° aprendieron a manejar y gestionar la tolerancia al fracaso o pérdida en el juego.

De acuerdo con los teóricos Guzman y Zambrano (2017), las actividades lúdico-pedagógicas son estrategias fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se ha observado que sin estas prácticas, existe un bajo desempeño de los estudiantes. El aprendizaje centrado en el juego es crucial en el desarrollo de habilidades y destrezas significativas para los estudiantes, siendo una parte integral de la vida de todos los seres humanos.

Creatividad.

Con respecto a esta variable, se desplegaron algunos juegos estratégicos de acuerdo a su función e intencionalidad pedagógica.

Desde esta variable se pudo evidenciar en gran parte de la muestra la satisfacción y disfrute de los niños del grado primero 1° durante la aplicación de las estrategia lúdicas o juegos, así mismo se pudo observar que la mayoría de estudiantes presentan habilidades y destrezas importantes en aspectos como la originalidad y elaboración donde los niños realizaron cantidad de formas y figuras desde su propia imaginación, además se observa una alta fluidez mental en más de la mitad de la muestra o niños combinando elementos y piezas geométricas de manera autónoma alcanzando variedad de formas y figuras definidas. Vale la pena resaltar que durante la aplicación y desarrollo de estas estrategias se evidenciaron algunos casos particulares donde 7 niños del grado primero 1° no registraron un buen desarrollo creativo en los juegos aplicados observando poca fluidez y amplitud cognitiva en cada uno de estos niños.

Según la Teoría de la inversión triangular de la creatividad desarrollada por Sternberg y Lubart, la creatividad implica tres componentes interrelacionados:

Experticia: Se refiere al conocimiento, habilidades y competencias en un área específica. La experticia proporciona la base sobre la cual se construye la creatividad.

Pensamiento divergente: Este componente implica la capacidad de generar una amplia gama de ideas, soluciones o respuestas a un problema dado. Se trata de explorar múltiples posibilidades y perspectivas.

Pensamiento convergente: Contrario al pensamiento divergente, este aspecto implica evaluar y seleccionar las ideas generadas para encontrar la mejor solución o respuesta al problema.

Pensamiento divergente.

Con respecto a esta variable, se aplicaron juegos estratégicos de acuerdo a su función e intencionalidad pedagógica:

Laberinto, permite promover la autonomía y la toma de decisión y además de potencializar las habilidades cognitivas, alternativas y competencia social.

Tangram. Con el cual los niños pueden desarrollar amplitud cerebral, creatividad y desarrollo del pensamiento divergente.

Jenga, es otra de las estrategias planteadas para el desarrollo de habilidades del pensamiento lateral es fundamental al momento de generar ideas estratégicas de aprendizaje.

Cubo Bafi. Este juego fue diseñado con el fin de generar múltiples formas a partir de la geometría lúdica, para favorecer el desarrollo del pensamiento lateral o divergente entre los miembros del grupo.

Rompecabezas. Por medio de esta estrategia los niños pueden resolver conflictos y situaciones en el aula y fuera de esta, y desarrollar competencias y habilidades para la resolución de problemas y la interacción con el mundo físico.

A partir de esta variable se puede observar que la mitad de la muestra del grado primero 1° cuenta con altos niveles de habilidad para la resolución de problemas a través del desarrollo de juegos con retos y dificultades. Desde la óptica del pensamiento divergente y el desarrollo de

juegos estratégicos se evidencia en la mitad de la muestra del grado primero 1° la capacidad de concentración y resolución al momento de interactuar con los diferentes juegos de organización y reto cognitivo.

Se evidencia que la mayoría de niños presentan las habilidades de observación y concentración en el momento del desarrollo y ejecución del juego. También se pudo observar durante la aplicación de estas estrategias que la mitad de la muestra, es decir aproximadamente 10 estudiantes presentaron una disminución de las habilidades y destrezas para solucionar retos y problemas en el juego generando pocas soluciones durante su desarrollo. Se evidencia que estos niños presentan poca fluidez y predisposición en la resolución de juegos con retos y distintas alternativas de solución.

De acuerdo con Juan Saldarriaga aportando desde la teoría de Guilford (2020) el pensamiento divergente es un enfoque cognitivo que implica explorar múltiples soluciones o ideas para enfrentar una circunstancia o problema. Esta perspectiva contrasta con el pensamiento convergente, que se centra en encontrar una única solución correcta. En el pensamiento divergente, se fomenta la exploración creativa y la generación de ideas originales, lo que puede conducir a soluciones innovadoras y no convencionales.

El pensamiento divergente es fundamental en procesos creativos y en la resolución de problemas complejos, ya que permite considerar una amplia gama de posibilidades y perspectivas. Al explorar todas las opciones disponibles, se abre espacio para la creatividad y la innovación. Este enfoque no solo se aplica en campos como el arte y el diseño, sino también en áreas como la ciencia, la tecnología y los negocios, donde la capacidad de generar ideas nuevas y únicas es esencial para el progreso y el éxito.

Una de las características distintivas del pensamiento divergente es su enfoque en la fluidez, flexibilidad y originalidad. La fluidez se refiere a la capacidad de generar una gran cantidad de ideas, mientras que la flexibilidad implica la habilidad para considerar diferentes enfoques o perspectivas. La originalidad, por su parte, se relaciona con la capacidad de generar ideas únicas y novedosas. Estas tres características trabajan en conjunto para estimular la creatividad y la innovación en el proceso de resolución de problemas.

4.3. Conclusiones.

- Al utilizar el juego como una propuesta pedagógica, se pudo constatar que es un recurso importante para la adquisición de aprendizajes y el reconocimiento de las normas que están inmersas en él y que además están establecidas dentro de un entorno familiar, social o educativo, los resultados son favorables, puesto que la convivencia sana dentro del aula aumenta favorablemente la conducta de los niños. Es así que el juego se convierte, de esta manera, en una herramienta lúdica y pedagógica para esos procesos de enseñanza y aprendizaje.

- Las estrategias lúdico pedagógicas han demostrado ser una herramienta valiosa para mejorar las habilidades y destrezas como la creatividad y la imaginación de los estudiantes en el aula, y al mismo tiempo a desarrollar competencias a través de la implementación de actividades educativas centradas en el juego, se logra captar el interés de los estudiantes y mantenerlos concentrados en el proceso de aprendizaje.

- Mediante observación se identificaron las causas, consecuencias y falencias que implica dicha problemática; esto con el fin de comprender y entender el proceso de aprendizaje y la focalización en las actividades por parte de los estudiantes.

- Se concluye que la variedad de estrategias lúdico-pedagógicas impactan satisfactoriamente y significativamente en el aula ya que permiten mejorar el aprendizaje del estudiante y fortalecer el desarrollo de habilidades cognitivas y desarrollo del pensamiento lateral a partir de la fluidez e imaginación.

- Las experiencias e información recolectada permitió observar e identificar la viabilidad técnica y pedagógica de las estrategias lúdicas y su efectividad e incidencia en el desarrollo del pensamiento divergente a través del fichero lúdico el cual reúne las características de construcción cognitiva.

Referencias.

Alonso, C. M., & Honey, D. Y. otros. (1994). Los estilos de aprendizaje, procedimientos de diagnóstico y mejora. Ediciones Mensajero. Bilbao. España.

Acevedo Gutiérrez, L. N., & Obregón González, H. A. (2018). Proyecto divergente: comprender la influencia del pensamiento divergente en la creatividad y la expresión artística. Una comparación desde prácticas profesionales (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).

Álvarez, E. (2010). Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente. Recuperado de: http://www.interac.es/adjuntos/crea_pensa_diver.pdf. Blanco & Pérez (2007) “Metodologías de Investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte”

Chávez, C. F., & Rojas, O. (2021). Algunas consideraciones sobre el pensamiento divergente y la creatividad a partir de la resolución de un problema geométrico

con múltiples vías de solución. *Números. Revista de Didáctica de las Matemáticas*, 107, 91-108.

Camargo Amado, Á., & Ripoll de Castro, E. (2008). La lúdica en el desarrollo de la creatividad en el programa de diseño y producción gráfica en Unitec.

Campos, A., & González, M. A. (1994). Imagen, inteligencia y creatividad. *Psicothema*, 6(3), 387-393.

Cascón-Pereira, R. (2016). GARDNER, HOWARD (1995) *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de Sigmund Freud, Albert Einstein, Pablo Picasso, Igor Stravinsky, TS Eliot, Marta Graham y Mahatma Gandhi*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. *Revista Internacional de Organizaciones= International Journal of Organizations*, (16), 155-157.

De Bono, E., & Traductores varios. (1991). *El pensamiento lateral*. Paide's Argentina.

De Colombia, A. C. (2022). *Constitución política de Colombia*. Ley fácil. com. art.13.

De Colombia, A. C. (2022). *Constitución política de Colombia*. Ley fácil. com. art.67.

Decreto 1075 de 2015 Artículo 2.3.3.2.2.2.3 (p. 92) “Se plantean directrices para la organización de las actividades y proyectos lúdico pedagógicos”.

Fernández–González, N. (2016). UNESCO (2015). *Replantear la educación hacia un bien común mundial*.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana.

- UNESCO, I. (2014). Enseñanza y Aprendizaje para lograr la calidad educativa.
- Marshall Raskind (1971) “Los estilos y Estrategias de Aprendizaje”
- Miranda, A. J. M., De Vergara, D. L., & De Fernández, C. L. (2018). De la organización del sistema educativo colombiano en la Ley 115 de 1994 a la estandarización del currículo en el nivel básico: Discursos y realidades. *Revista Espacios*, 39(25), 21-32.
- Muñoz, C. (2022). Enfoques, teorías e investigaciones sobre el pensamiento creativo y divergente. Un estudio de revisión. *Revista Innova Educación*, 4(1), 157-171.
- Moscoso, J. N. (2017). Los métodos mixtos en la investigación en educación: hacia un uso reflexivo. *Cuadernos de pesquisa*, 47, 632-649.
- Pérez, T. (2009). Ministerio de educación nacional. línea]. Available: <https://www.Mineducacion.gov.co/1621/article-209857>. HTML.[Último acceso: 30 4 2020].
- Piaget, J., & TEORICOS, A. (1976). *Desarrollo cognitivo*. España: Fomtaine.
- Robinson, K., & Aronica, L. (2015). *Escuelas creativas: La revolución que está transformando la educación*. Vintage Español.
- Ríos-Cabrera, P., & Ruiz-Bolívar, C. (2020). La innovación educativa en América Latina: lineamientos para la formulación de políticas públicas. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(32), 199-212.
- Sandoval, M., Ramírez, E., & Ospina, A. (2017). LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE NIÑOS Y NIÑAS EN EL GRADO DE PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA SOLEDAD ROMÁN DE NÚÑEZ (SEDE VICTORIA PAUTT)
MARGELIA. Trabajo de investigación) Universidad de Cartagena, Cartagena de
Indias, Colombia.

Sarlé, P. M. (2001). Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil. Noveduc Libros.

Serrano, M. T. E. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones.

Sternberg, R. J., & O'Hara, L. (2005). Creatividad e inteligencia. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, (10), 113-149.

Sampieri, R. H. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.

Torres-Toukoumidis, A., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. Educar para los nuevos medios, 61-72.

Vygotsky, L. S. (2022). Imaginación y creación en la edad infantil. Editorial pueblo y educación.