

**La lúdica como estrategia pedagógica, para mejorar la creatividad y la motivación escolar en los estudiantes del grado sexto 1 de la institución educativa Soledad Acosta de Samper de Cartagena Bolívar**

Trabajo presentado para obtener el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica,  
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales  
Fundación Universitaria Los Libertadores

Director:

Leidy Cristina Sáchica Cepeda

Yaneth Londoño Gómez

Cartagena, 2017



## **Dedicatoria**

Al creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando a punto de caer he estado; por ello, con toda la humildad que de mi corazón puede emanar, dedico primeramente mi trabajo a Dios.

A la memoria de mis padres Mercedes Gómez y Alfonso Londoño por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional, sin importar nuestras diferencias de opiniones, que a pesar de nuestra distancia física siento que están conmigo y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos, sé que este momento hubiera sido tan especial para ellos como lo es para mí.

A mis amistades Ruth Peña y Ana Herrera que gracias a su apoyo y conocimiento hicieron de esta una experiencia inolvidable.

A las profesoras de Educación Infantil para que no olvidemos nunca lo lindo que es nuestro trabajo y lo enriquecedor que pueden ser estos años en los más pequeños. Para que tengamos siempre presente que las clases creativas y en las que se les permite al niño crear y dejar volar su imaginación, son siempre las más enriquecedoras tanto para ellos como para nosotras, y que es en estos primeros años, cuando el niño tiene el primer contacto con el ambiente educacional cuando podemos conocerlo bien y aportar nuestro granito de arena, y hacer la diferencia por el resto de sus vidas.

## **Agradecimientos**

Doy gracias a Dios todo poderoso, quien me guía e ilumina en mi labor docente, a mis familiares, compañeros con su ayuda y decidido apoyo hicieron posible la consecución de este objetivo, a mis padres quienes me dieron fortaleza en la tarea emprendida y son la razón de mi existencia. Gracias a los profesores de la Fundación Universitaria Los Libertadores por su acompañamiento en cada una de las tutorías y a todos los que se vincularon en el proceso y desarrollo del proyecto.

## Resumen

El propósito de esta investigación, radica en hacer una pedagogía lúdica para motivar, exhortar y concienciar al estudiante a través de estrategias para desarrollar y utilizar habilidades en el campo del proceso de enseñanza y aprendizaje de cualquier institución educativa. Este hecho incita la autoformación de contraste del individuo, por supuesto en el nivel 6 A, especialmente en el área artística, lo que ya se ha dicho, la autoformación trasciende el ser para resolver conflictos, socialmente o en sí mismo. Un plan de actividades enmarcado con un buen diseño, proyecta de la mejor manera posible el logro de los estudiantes, los que hacen los proyectos, trabaja en el mejor sentido innovador con efusión de creatividad, que se estableció como estrategia de vida para resolver los conflictos, implementado Contexto del intelecto, la cognición al servicio constante de la mente. Recursivamente, con el tinte instintivo de un amor profundo y conmovedor que siempre se quiere, porque va a valer la pena, este proyecto fue socializado con otras personas debido a la necesidad de crear espacios, fortalecer y establecer de manera interdisciplinaria este proyecto.

Palabras clave: Creatividad, lúdica y motivación

**Abstract**

The purpose of this research, lies on making a ludic pedagogy to motivate, exhort and aware the student through strategies to develop and use skills in the field of the process of teaching and learning of any educational institution. This remarkable incites the contrast self-formation of the individual, of course on level 6<sup>th</sup> A, specially in the artistic area, what is already said, the autoformation transcends the being to solve conflicts, socially or itself. An activities plan framed with a good design, projects from the best way the students 'achievement', the ones who do projects, works in the best sense innovator with outpouring of creativity, which was established as strategy of life to solve the conflicts, put in context of the intellect, the cognition to the constant service of the mind. The recursively with the instinctive dye of a deep and touching love which wants always be, because is going to be worth, this project was socialized with other people because of the need to create spaces, strengthen and establish in an interdisciplinary way this project.

Keywords: Creativity, play and motivation

**Tabla de contenido**

Capítulo 1. La necesidad de la lúdica para propender la motivación integral, creativa y Cognitiva en nuestros estudiantes. ....	8
Capítulo 2. Nuestro nido espacial .....	14
Capítulo 3. Nuestro sendero metodológico. ....	29
Capítulo 4. Sendero creativo del arte .....	40
Capítulo: 5 Concluyendo y recomendando .....	60
Lista de referencias .....	61

## Capítulo 1.

### **La necesidad de la lúdica para propender la motivación integral, creativa y cognitiva en nuestros estudiantes.**

Alrededor de los últimos 25 años nuestro contexto educativo ha mermado el rendimiento académico integral creativo y de paso cognitivo por parte de los estudiantes que se han estado educando, estas características notorias y evidentes han causado una honda preocupación en el quehacer pedagógico, porque denotan rangos que de hecho imposibilitan el crecimiento del ser o persona que se está formando. (Piguave, 2014)

Se observa en las instituciones educativas un porcentaje altísimo de apatía desinterés, pereza e indiferencia por parte de los estudiantes para generar cambios o evolución favorable, que indique que su proceso de formación se está llevando de su mejor manera, lo más grave del caso es la manifestación censurable desde todo punto de vista a nivel del comportamiento del estudiante con sus semejantes e incluso con el propio docente ,este último punto es el más grave , las riñas , ofensas , ataques físicos, psicológicos, se han convertido increíblemente en una rutina decepcionante, los valores por los que tanto se propende adolecen dentro de una realidad que está a la vista de todos ,esta problemática desgarradora vivenciada en nuestra institución educativa Soledad Acosta de Samper. (Velazques & col, 2010)

Para nadie es un secreto que nuestro país Colombia, está sumido en una gran cantidad de problemas de una alta complejidad que parecen no tener límites : Descomposición social, problemas intrafamiliares severos, en los cuales la drogadicción, el irrespeto, la intolerancia, la desconsideración, e incluso actitudes de perversión, han convertido el contexto escolar, que por naturaleza debe llevar la bandera en la defensa de los valores, sin embargo, paradójica e

irónicamente ha sido todo lo contrario es decir, el accionar o la interacción recíproca del componente familiar deja mucho que desear por todas estas actitudes. Si sumamos el resto del entorno social el cual muestra ingredientes similares negativos confluyendo en una conclusión que muestra a las claras, la gravedad de un problema que ha traído múltiples consecuencias. (Instituto de investigación Gino Germani & col, 2013)

Entre las probables razones que conllevan a los anteriores efectos referenciados podemos mencionar las siguientes: (Quetglas, 2013)

- Situaciones incómodas en convivencia familiar, esta se observa desintegrada los padres tienden a la poca participación en la formación de los hijos, esto se refleja en acompañamiento no acorde en las tareas escolares, la responsabilidad de los estudiantes muchas veces es asumida por los padres contradiciendo el principio esencial de que sean los estudiantes quienes manifiesten en primera instancia su inminente responsabilidad.
- La parte afectiva o emocional de los estudiantes merma constantemente, precisamente por la actitud no acorde de sus padres. (Bedoya & col, 2016)
- -Los espacios recreativos y deportivos no son los más adecuados así como el no buen manejo del tiempo libre y la carencia del sentido de pertenencia por las pocas cosas que se tienen.
- La violencia excesiva de los estudiantes hacia compañeros, docentes, parte administrativa, y personas cercanas a su entorno.
- -Carencia de ayuda y respaldo por parte de las directivas y profesores en diversas actividades extracurriculares.
- Adormecimiento de materiales didácticos y poca aplicación de estrategias en el proceso educativo (Piguave, 2014)
- Falta de estímulo a la creatividad en los estudiantes (Bedoya & col, 2016)

- Ausencia de mediación o acompañamiento en la resolución de conflictos.
- Falta de asertividad en la aplicación de correctivos, la expulsión de estudiantes por cortos periodos de tiempo, enviándolos a casa sin compromisos de índole académico.
- Falta de compromiso por parte de docentes en la actualización de su quehacer pedagógico con base en herramientas innovadoras, necesarias en su proceso de desarrollo y crecimiento. (Bedoya & col, 2016)
- Ausencia de la lúdica como factor preponderante en el proceso constante de enseñanza – aprendizaje.
- Todas las falencias arriba mencionadas, inciden notoriamente en el desempeño académico, social y emocional de los educandos. Cuando estos se encuentran desmotivados, absorbidos por la apatía, el desgano, la falta de interés por realizar sus responsabilidades, conllevan a la proyección inequívoca, desacertada de un estudiante, afectando significativamente el clima escolar, esta tendencia podría convertirse en un virus absoluto de desatención, intolerancia, desarmonía en el grupo , rivalidad con los demás grupos; de la misma manera, su futuro tiende a ser desesperanzador, teniendo en cuenta que su formación integral es intrascendente, en el mañana próximo enfrentara la vida sin sueños de éxito, profesionalmente las dudas arrasaran su imagen ,la sociedad no encontrará la mejor respuesta a la persona o personas que puedan desempeñar un papel determinante y próspero para la misma , se encontrará un ser con tendencia al pandillismo, el uso de sustancias alucinógenas, enfermedades de transmisión sexual, embarazos no deseados, proliferación de sectas satánicas ,la agresividad hará parte del trasegar cotidiano , rutinario y censurable desde todo punto de vista . Su autoestima estará siempre en entre dicho, un ser inseguro y eventualmente negativo proyectará sus emociones con un sentido desconsolador inmerso en los antivalores hasta mas no poder. (Soto, 2013)

Todo lo anterior, permite reconocer la necesidad de implementar soluciones que apunten al mejoramiento de los estudiantes para superar las falencias y debilidades encontradas. Frente a este panorama se plantea el siguiente interrogante de investigación: (Varios Autores, 2012)

**¿Cómo la lúdica a manera de estrategia pedagógica fortalece la capacidad creativa de los estudiantes del grado 6<sup>o</sup> de La Institución Educativa Soledad Acosta De Samper?**

El responder esta pregunta implica plantear como objetivo principal : Determinar estrategias para que el estudiante de grado sexto A de la Institución Educativa Soledad Acosta fortalezca la motivación y la creatividad en la clase de Educación Artística ,y como metas específicas proponer espacios de creación artística en donde el estudiante fortalezca su pensamiento crítico, innovador e imaginativo .Además promover la capacidad creativa como una habilidad para la vida en sus diferentes contextos que le ayuden a su sana convivencia. Diseñar una propuesta didáctica para la enseñanza y aprendizaje, fundamentada en acciones lúdicas, para implementar un proceso de investigación – acción en el aula.

Finalmente Socializar en la institución como el estudiante por medio de la lúdica potencia la creatividad libremente.

Los profesores a cargo de los grados sextos, enfrentan a uno de los factores que más afectan el aprendizaje, esto es la poca motivación y responsabilidad de los estudiantes. Esto se comprueba en un deseo constante de los educandos de trabajar con poco o mínimo esfuerzo, esto conlleva a no propender por la amplitud del conocimiento, en otras palabras estos se satisfacen por alcanzar los logros mínimos para pasar la asignatura. Esta característica esta reforzada también por sus mismos padres. En algunos casos los últimos no cuentan con el tiempo suficiente para ayudar a sus acudidos por cuestiones de trabajo, en otros, no tienen una formación adecuada sumándose la presunción poseen el valor de la responsabilidad no siendo así. (Guerra, 2014)

Se propone la implementación de estrategias lúdicas con el fin de desarrollar destrezas, y habilidades cognitivas de los estudiantes, y así facilitar el desarrollo de los objetivos establecidos, con el fin de lograr por parte de los estudiantes que realicen, proyecten y construyan trabajos. También compartan con otras personas la necesidad de afianzar esta metodología en otros campos en donde la creatividad sea una estrategia de vida para solucionar situaciones personales, de convivencia sana, intelectual y cognitiva, ser recursivos creativos y con el deseo de proyectar en sus trabajos la realidad utilizando todos los materiales y recursos que tienen a su alcance. Además se busca que los estudiantes no se limiten exclusivamente a lo asignado sino que exploren e investiguen por sí mismo y con interés, desarrollando así su autonomía, su percepción artística, para que en sus actividades propongan por sí mismos gráficas, imágenes, dibujos en donde represente su visión sobre él como ser humano y la realidad, donde a través de estos recursos establecidos proyecten sus ideales, apliquen conceptos establecidos, y logren desarrollar su coeficiente intelectual. Esta alternativa promete motivar a los estudiantes con respecto a la adquisición de nuevos conceptos e implementación de los mismos, erradicar ese concepto implantado del cumplimiento de las actividades establecidas por los docentes, por obligación, y hacer las cosas a medias solo por cumplir, o no perder logros establecidos.

Estas estrategias podrían hacer reflexionar sobre el sistema de la lengua en sí y sobre el propio aprendizaje, memorizar y retener el vocabulario a largo plazo, favorecer el proceso de aprendizaje mediante la concentración, motivación y otros factores afectivos. Otras estrategias que pueden considerarse de aprendizaje o de comunicación dependiendo de la finalidad, con una gráfica crear o inventar un cuento o deducir el significado por el contexto, comprobar resultados o autoevaluarse o constatar, verificar si se ha comprendido algo correctamente, regular el proceso de aprendizaje y la comunicación. Todas estas estrategias se ven reunidas en juegos populares

conocidos como “Juego de Pistas”, una competencia en donde se distribuye en diferentes lugares, “ayudas” con actividades, para que grupos de estudiantes con conceptos afines a un tema específico hagan una exploración encontrando respuestas y acciones en un determinado tiempo. Otra actividad es la creación de juegos didácticos como rompecabezas, concéntrese y retos que permita desarrollar habilidades motrices, cognoscitivas y artísticas. Finalmente, “Descubre tu Talento” en donde cada estudiante mediante un diagnóstico, preguntas abiertas, construcciones espontáneas, videos, dramatizaciones exploran capacidad de expresión.

Este estudio es viable, porque se convierte en la herramienta de motivación para que los estudiantes exploren los diferentes ámbitos de la educación artística proyectando conceptos y nuevas alternativas para trabajar esta área. Así mismo la importancia social, educativa y pedagógica de este trabajo es aportar herramientas que ayuden a que los educandos a valorar la actividad lúdica no como desorden e indisciplina sino como una estrategia para el aprendizaje y que ellos en su espacio libre y familiar compartan estas herramientas para fomentar actividades formativas de valores.

Aporta este estudio en el campo educativo información que se puede implementar en otras áreas del currículo escolar para hacer de la enseñanza–aprendizaje un proceso interdisciplinario. También permite que los docentes miren desde otra perspectiva la forma de orientar las clases y se les dé la oportunidad a los estudiantes de expresar sus emociones, a través de la lúdica y hacer de la actividad pedagógica un hecho agradable.

Para finalizar a nivel del ser maestro, permite adquirir nuevas herramientas y conceptos que ayuden al quehacer pedagógico. También convertir la clase en un espacio acogedor y paralelamente descubrir por esencia reflexiva habilidades que estaban desconocidas que permitirán mejorar en la labor docente. (Gonzales, 2018)

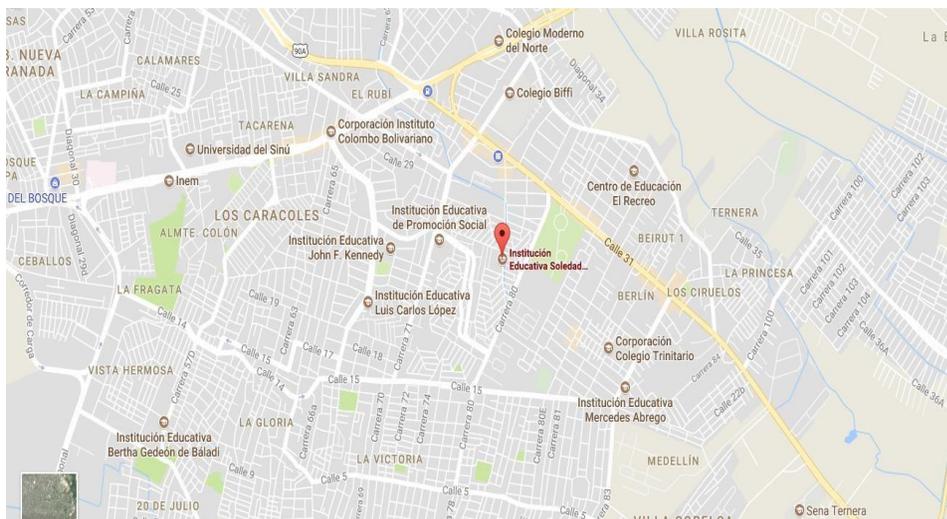
## **Capítulo 2.**

### **Nuestro nido espacial**

El marco de referencia de la investigación nos ubica en La Institución Educativa Soledad Acosta de Samper. Es una institución oficial y se encuentra ubicada en el barrio Blas de Lezo, sector comercial plazoleta Luis Carlos López en el distrito de Cartagena de Indias Colombia, Es de carácter mixto contando con los niveles de educación preescolar, básica y media en dos jornadas. Actualmente la institución cuenta con una población de 4.300 estudiantes desde preescolar hasta grado 11° y una planta docente de 117 educadores.

Su misión es Formar ciudadanos competentes, seguros de sí mismos, con una educación de calidad fundamentada en los valores y proyectos institucionales que trasciendan en la construcción de una sociedad más humana. Como objetivos principales tiene ofrecer un ambiente propicio para el aprendizaje, formar individuos con capacidad para integrarse a una sociedad. Jóvenes con un proyecto de vida definido, preparados para para ser exitosos, y destacarse como profesionales y como personas al servicio de la sociedad.

**Figura 1.** Ubicación geográfica de la Institución Educativa Soledad Acosta de Samper- Cartagena Bolívar - Colombia



**Figura 2.** Estudiantes de la I.E. Soledad Acosta de Samper de Cartagena –Bolívar



**Figura 3.** Estudiantes de la I.E. Compartiendo sus puntos de vista Soledad Acosta de Samper de Cartagena –Bolívar.



- **Obligación ética fundamental de los establecimientos educativos.**

Formar a los niños, niñas y adolescentes en el Respeto por la dignidad humana, los derechos Humanos, la aceptación y la tolerancia.

Proteger a los niños, niñas y adolescentes contra el Maltrato, agresión física o psicológica, humillación, Discriminación o burla por parte de sus compañeros o Profesores.

Establecer en sus reglamentos mecanismos Adecuados de carácter disuasivo, correctivo y reductivo para impedir la agresión física o psicológica, la burla el desprecio o la humillación hacia Infantes y adolescentes con dificultades de aprendizaje o con capacidades sobresalientes o Especiales.

La lúdica y la creatividad son instancias de reflexión, de crecimiento personal que facilita la incorporación de los educandos inicialmente, a un sistema educativo en general y a la educación artística lo cual les permite que les permite desarrollarse en un plano de equidad , mejoramiento de la autoestima ,mejor clima escolar, innovación , tolerancia ,motivación que posteriormente se

verá reflejado en una sociedad donde puedan realizarse como personas, únicas y responsables de su propia vida . (Bedoya & col, 2016)

**Antecedentes Empíricos.** La humanidad ha jugado desde siempre, incluso los animales lo hacen, por eso el juego se ha considerado previo a la cultura misma; existen innumerables manifestaciones de esta actividad en sociedades de todos los tiempos y se cuenta con muchas obras de arte donde se aprecian estas manifestaciones lúdicas. Los primeros filósofos que abordaron este tema fueron: Platón, es uno de los primeros en reconocer el valor práctico de la lúdica (Salas, 2015).

Aristóteles, quien se ocupaba de los problemas educativos para la formación del hombre libre, menciona en varios apartes de su obra ideas que permiten mejorar la conducta del juego en los niños. La historia de la disciplina al interior de la escuela como en la familia, puede ser trazada desde la antigüedad entre muchos pueblos, se destacan los griegos con la educación Espartana que era bastante rígida, igual que en los hebreos. Los Egipcios, Babilonios y Fenicios la educación era dirigida solamente a la elite y a algunas culturas. Después de la constatación de muestras bibliográficas, se encontraron los siguientes resultados:

La investigación desarrollada por ( Quintero, 2016) de : Fundación universitaria Los Libertadores en su objetivo señala, la motivación del estudiante como el centro del aprendizaje y la lúdica como la estrategia utilizada por el maestro para desarrollar la creatividad y motivación en el aprendizaje.

“La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la motivación escolar en estudiantes del grado sexto, de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán Guachené Cauca”. Desarrollado por Burbano, P. & Paz, Francisca, en Popayán, el año 2016 de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Poseen como objetivo de esta investigación la importancia de reconocer en los niños, niñas y adolescentes una motivación intrínseca y otra extrínseca y el papel importante que

juega el docente como el motivador en el desarrollo de las actividades por medio de la lúdica favoreciendo así el aprendizaje y disminuyendo el fracaso escolar en nuestros estudiantes.

A su vez en trabajos como el desarrollado por Castañeda, J. Slava, O. Puerto, M. titulados "Propuesta Lúdico-Pedagógica para mejorar la atención en los estudiantes de tercer grado de primaria del Colegio Externado Nacional Camilo Torres" de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Se expresa la lúdica como un potencial que le permite a los niños, niñas y adolescentes desarrollar al máximo su capacidad creadora, así mismo reconoce al estudiante como un ser rico en sus experiencias culturales las cuales pueden ser potenciadas a través de las artes y la lúdica favoreciendo sus relaciones socioculturales y por ende su aprendizaje.

Generando espacios lúdicos para mejorar la participación artística de los estudiantes del ciclo 5 de la Institución Educativa Distrital Miguel de Cervantes Saavedra. Es un trabajo desarrollado por Guerra, D. Gutiérrez, M y Silva, A , en la escuela como un espacio formador en donde los niños, niñas y jóvenes refuerzan los valores que han sido inculcados en sus hogares, así mismo resalta la importancia de las actividades lúdicas específicas como el teatro que le permite a los estudiantes fortalecer su expresión dramática favoreciendo su comunicación con los demás a través de la expresión de sus sentimientos y así por medio de la interacción grupal un aprendizaje más motivante y significativo.

El docente frente al reto de motivar al alumno Es un artículo desarrollado por Fernando Arturo Sánchez , En el año 2014 Establece como objetivo cuáles son las causas que afectan de manera directa el rendimiento de los jóvenes sobre todo en el desinterés en los trabajos de investigación., determinar si una de las razones de la apatía y del desinterés puede encontrarse en la desmotivación, en la desgana, en el aburrimiento que padecen algunos jóvenes.

La apatía y el desinterés por la investigación escolar a veces es inevitable. El cerebro del adolescente que no tiene la madurez suficiente y sumada el equipaje emocional y psicológico que suele acompañarlos a veces impide llevar a cabo un desempeño académico adecuado. No obstante, tanto el docente como los padres deben mantener vigilancia sobre los patrones de conducta, con tal de evitar o al menos minimizar estas cargas. Si el docente logra tener una relación auténtica y transparente, de cálida aceptación, de No se trata de luchar en contra sino de desplegar estrategias para que no se den las condiciones que puedan generar la apatía y el desinterés en los alumnos. Cuanto más valorado y aceptado se sienta el alumno más le ayudará a avanzar en sus aprendizajes. Por tanto ,es imprescindible que el docente ejerza con profesionalismo su labor al enseñar, que posea cualidades que generen la armonía en el salón de clases: que sea inteligente, intuitivo, responsable, optimista, tenaz, benevolente y justo. Lo anterior producirá una motivación inevitable en el alumno, quien si no adolece de un problema intrafamiliar o de alguna causa compleja, fácilmente será atraído a las actividades de clase. Una de las ventajas es el uso de tecnologías como medio o intermediario en el aprendizaje escolar. Pues es como se ha descrito, el alumno entiende mejor algún tema, si este va acompañado de figuras visuales, y más aún si va complementado con los antecedentes históricos, en forma de relato, lo cual atraerá inevitablemente su atención. Aprovechar programas pilotos exitosos para implementar y auxiliar al estudiante para que incremente su confianza de hacer las cosas por sí mismo y a la vez, ampliar la comunicación con sus maestros para que ellos puedan guiarlos hacia sus metas.

*Tabla 1. Marco Legal*

NORMATIVA	CONCEPTO
-----------	----------

Constitución política de 1991	La educación formara al Colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación , para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente Art.2 Fines esenciales del Estado
Artículo 30.	Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades creativas propias de su ciclo vital.
Ley 15 de educación de 1994	La educación artística recibió un importante impulso, al ser considerada como una de las áreas básicas y obligatorias para ser tenidas en cuenta dentro del proyecto educativo institucional.
Ley 2601 artículo 44 Protección integral de los derechos del niño	Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor la educación y la cultura , la recreación y libre expresión de su opinión.
Artículo 64, Ley 397 de 1997	El ministerio de cultura inicia a partir de de 1998 un proceso encaminado a posibilitar el abordaje de la formación cultural con una perspectiva de largo aliento, sustentada sobre la base de procesos de investigación , planificación , concertación, , desarrollo , evaluación y seguimiento.
Artículo 15	Toda persona tiene derecho a descanso, a honesta recreación y a la oportunidad de emplear útilmente el tiempo libre en beneficio de su mejoramiento espiritual, cultural y físico.

Artículo 67	<p>La educación es 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.</p> <p>La educación es una política de Estado, formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; en el desarrollo de habilidades, destrezas, valores, conocimientos y actitudes necesarios para la formación ciudadana; en el conocimiento de diversos idiomas y de las lenguas de los grupos étnicos de Colombia, en la capacitación en las tecnologías de la información y la comunicación; en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del medio ambiente.</p>
Artículo 79 derecho a gozar de un ambiente sano.	<p>La ley garantizará la participación de la comunidad en las decisiones que puedan afectarlo. Es deber del Estado proteger la diversidad e integridad del ambiente, conservar las áreas de especial importancia ecológica y fomentar la educación para el logro de estos fines.</p>
Artículo 67 Derecho a la educación	<p>Cada mujer, hombre, joven y niño o niña tienen el derecho a la educación, capacitación e información; así como a otros derechos humanos fundamentales para la realización plena de su derecho a la educación.</p>

Fuente: Adaptado por Londoño, 2017

- **Derechos del niño**

- Principio 7

El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas Artículo 43° Concordancias:

- Artículo 25 Ley

Protegerlos contra el maltrato, agresión física o Psicológica, humillación, discriminación o burla De parte de los demás compañeros o Profesores.

Cada institución educativa, debe propender para que los estudiantes desarrollen sus capacidades de los que representan sus iamongarion.es decir, el sentido y significado de su ser, hecho diversión, placer, alegría con su entorno, interactuando de la mejor manera con sus semejantes , exponiendo eficientemente su integridad como persona y motivando con su actitud al resto de sus similares .por tal razón , es importante diseñar estrategias que conllevan a liderar procesos con dinámicas bien estructuradas, por sus docentes ; para edificar sus intereses , motivación , creatividad ,proactividad, precisamente por medio de actividades lúdicas donde la innovación , la recursividad sea un derroche de fantasía y la sensibilidad conlleve exteriorice y refleje desde lo más profundo del ser lo sublime del arte en toda su esencia .la sana convivencia, el espíritu crítico , el amor al conocimiento, a los saberes en una amplia multiplicidad , conllevando todos estos ejes al verdadero fruto o resultado que todo docente anhela por el buen crecimiento y desarrollo integral de sus estudiantes en un área tan importante para la vida proyectando de manera amplia ,clara, precisa y enriquecedora el mejor sentido humanístico. Ya es sabido que las artes a nivel delas ciencias humanas plasman como muy pocas ciencias, el sentido de la estética la belleza, la creatividad, la emoción, y La subjetividad, esta última característica es como un espejo , donde el arista muestra su imagen expresa lo que siente con la idea certera de aquel que lo va a ver u

observar le va a comprender todo aquello que está transmitiendo con su obra, desde la más vistosa imagen hasta lo más vistosamente incomprensible o sea la imagen y la abstracción ven de la mano para captar con toda la seguridad el conocimiento artístico en toda su esencia .

Esta investigación surge como respuesta a necesidades que requieren un proceso de enseñanza aprendizaje que mejore las condiciones de vida del ser humano, incluyendo a todos los miembros de la comunidad educativa y el papel que deben jugar los padres de familia como artífices constantes de un proceso integral, el cual proyectando las capacidades en sus diferentes dimensiones para que siempre prime el bien común.

Para enmarcar este proceso investigativo con la estructura expresa del área de la lúdica como herramienta y a la vez como estrategia didáctica es de suma importancia las teorías de grandes pedagogos como Jean Piaget, Lev Semyonovich Vygotsky, Karl groos , , Johan Huzinga callois , Alcantud , Jerome Bruner, entre otros .

Haciendo la apertura con (Piaget J 20166) citando la teoría de los juegos .

Este considera que el juego forma parte de la inteligencia del niño ya que cada etapa de él está recopilando información teniendo en cuenta toda su estructura emocional psíquica y cognitiva. Teóricamente Piaget expone tres fases del juego: el juego simple, simbólico y reglado. Destaca Piaget que el proceso cognoscitivo del niño se hace en cuatro etapas relacionadas con el desarrollo físico de su cuerpo : sensomotriz, pre operativa , operativa la etapa del pensamiento , para llegar a la idea de lo que lo aprendido es una acción que permite enfrentarse a lo real, por tal razón los docentes de los niños del grado sexto quienes normalmente oscilan en edades entre los diez y doce años, utilizan el juego reglado para estimular la socialización, el trabajo en equipo y el aprendizaje significativo de sus estudiantes.

(Bedoya & col, 2016)manifiesta que el juego surge como necesidad en reproducir el contacto con los demás. Al respecto textualmente afirmó:

“el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Teniendo en cuenta lo anterior con el juego el niño en un momento dado toma la iniciativa de hacer algunos cambios o ajustes según su gusto o el placer que le encuentre a este, por la anterior característica esto se convierte en un impulso presto al desarrollo mental del niño. En otras palabras el juego es un fenómeno social que mezcla imágenes que van más allá de la parte instintiva con relación a lo anterior, Vigosky considera que existe en el ser humano dos líneas de cambio evolutivo: cambio-reproducción de la especie e integración en una cultura y grupo social. Así mismo, plantea el juego como una actividad social apoyada por otros. Se adopta papeles y roles que complementan el proceso. El niño transforma algunos objetos en su imaginación dando un sentido.

(Groose Karl -1861) expuso la teoría evolutiva del juego, este se representa en las etapas biológicas como reacciones y necesidades naturales innatas que contribuyen a su formación en su etapa de vida. El acto del juego propende por el desarrollo de funciones como la inteligencia y considera reales las simples representaciones de la imaginación.

- **Teoría lúdica.**

Como primera medida, se identifica como el LUDO toda acción que tiende a la diversión, placer, alegría y habría que adicionarle un término más, toda acción que se identifique con la recreación, como segunda medida con una serie de expresiones culturales: Teatro, danzas, música, competencias deportivas, juegos de azar, juegos infantiles, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otras. (Chipugsi, 2012)

La lúdica como expresión del quehacer humano en general hace parte de una condición netamente subjetiva, manifiesta sentido y significado cuando se proyecta social y culturalmente., si el ser o individuo a nivel de toda su existencia ha realizado, juegos en múltiples modalidades

idean rituales y ceremonias con diversidad de muestras, juegan con los animales, entre otras tantas acciones que manifiestan formas de recreación, diversión y placer.

La lúdica es entendida como una abstracción, teniendo en cuenta que su concepción no solo se reduce al juego en cuanto al aspecto recreativo se puede afirmar que el juego mantiene su importancia como esencia lúdica y esta puede ir más allá dentro de esta analogía, porque para hablar de la lúdica en esencia siempre va a producir diversión, placer, alegría y en un momento dado de acuerdo al contexto puede incluso estar dentro de lo sublime.

(Callois R.- 1950) en su obra *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, plantea que el “homo ludens” obra de Johan no existe una clasificación y descripción concreta de los juegos (huzinga 2) habla más bien de la importancia de la función del juego en el desarrollo de la civilización por esto mismo se dedica a la clasificación del juego, en cuatro grandes áreas. (Secadas, 2013). define el juego como una actividad que se caracteriza por ser libre, separada de la realidad incierta, improductiva, reglamentada y ficticia y clasifica los juegos en donde existen solo dos categorías:

Paida , está relacionada con la diversión, improvisación, amplia fantasía, comúnmente conocida como el juego de los niños.

Ludus. Se refiere a las actividades con dificultad para llegar al resultado final, contiene ingenio ,está presente la habilidad la destreza e incluso la paciencia, poseen reglas más complejas

La lúdica como estrategia pedagógica, es fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, teniendo en cuenta que es una necesidad intrínseca del ser humano estimula y propende por el desarrollo del pensamiento y la creatividad produciendo placer por la adquisición de nuevos conocimientos. El aprendizaje como proceso es interminable para el ser humano, por tal razón va a ser siempre relevante las experiencias el significado y el sentido que el individuo le dé a las

mismas. En este aspecto Piaget ha destacado en su obra que el aprendizaje es una construcción personal del sujeto. Como ya es conocido Piaget explica la génesis del conocimiento mediante la construcción de estructuras que surgen en el proceso de interacción del organismo con el ambiente Citado por (Beltrán, 2002, P16)

En nuestra mediática cotidianidad se puede observar como los espacios que se brindan a los niños en algunas instituciones educativas no son las mejores, teniendo en cuenta que adolecen de experiencias reales y autónomas, por lo general se puede ver a un niño receptor de información, con escasas posibilidades de participación activa en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Esta perspectiva produce desinterés por la adquisición del mismo. Bruner lo recordó (1960): para que el aprendizaje funcione adecuadamente es esencial la participación activa del alumno y la mejor manera de lograrlo sería favorecer todo lo que se pueda el aprendizaje por descubrimiento.

Esta claro que algunas instituciones educativas públicas generalmente, se observa como la práctica pedagógica no estimula experiencias lúdicas para fortalecer y propiciar el proceso de aprendizaje, en estas se proyectan en una rutina que tiende a la monotonía, ocasionando aburrimiento y desinterés por la adquisición del conocimiento.

(Jimenez 2018) define la lúdica como un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico e imaginativo en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras .la realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancia personales, frente a situaciones que agradan o desagradan en razón de los compromisos y direcciones conscientes e inconscientes que nos comprometen.

Es de suma importancia resaltar estrategia lúdica que favorecen el proceso de aprendizaje. El docente establecer unas acciones motivadoras para facilitar una relación afectiva emocional y empatía con los niños, esto debe ir de la mano con un diseño de actividades lúdicas que tengan en cuenta las necesidades e intereses de sus estudiantes, porque solo así podrá llegar al corazón de

ellos y motivarlos a la participación activa y dinámica en la adquisición de sus propios conocimientos, con relación a lo anteriormente planteado lafrancesco(1999) lo expreso de manera clara: “el educador mediador debe crear un ambiente propicio para motivar al niño aprovechar toda inquietud del estudiante, pues es una buena oportunidad para orientar su aprendizaje y canalizar sus intereses y expectativas”.

Primeramente se hace una aproximación de conceptos teóricos importantes para la investigación: educación, pedagogía, enseñanza, didáctica se cita textualmente a Lucio Ricardo (1999)

- **Educacion.**

El ser humano es un ser en constante desarrollo es decir se adapta, evoluciona, asimila, recibe se integra, se apropia, crea construye por su continuo contacto con el medio, es un ser social. “la educación es el proceso por el cual la sociedad facilita, de una manera intencional difusa este crecimiento en sus miembros y de manera integral que significa crecer” (Gonzales, 2018)

- **Pedagogía.**

Es reflexionar cuando el “saber educar, saber sobre la educación, sobre sus cómo, sus por qué, el saber pedagógico como saber científico significa la sistematización del saber, sus métodos y procedimientos y la determinación de su objetivo como disciplina teórico- práctica.”. (Lucio Ricardo 1999), cita a Rafael Ávila (1998) “la educación es a la pedagogía como la práctica a la teoría” y menciona textualmente los siguiente haciendo una disertación entre pedagogía y educación. (Varios Autores, 2012)

“Mientras que la educación ha sido una acción continua, la pedagogía ha sido intermitente (más o menos tematizada como saber social y, modernamente, como el saber científico)”

“Mientras la educación puede ser consciente o inconsciente, la pedagogía es siempre y necesariamente un producto de la conciencia reflexiva”

La pedagogía es una teoría práctica cuya función es orientar las prácticas educativas. Las teorías prácticas son ciencias aplicadas” De Ávila Rafael libro (Lucio Ricardo, que es pedagogía? Bogotá: ed. Nueva América 1998).

### Enseñanza

“Representa un aspecto específico de la práctica educativa , mientras la educación se refiere al hombre como un todo y su práctica se diluye en la sociedad en su conjunto ,la enseñanza como practica social específica supone, por un lado ,la institucionalidad del quehacer educativo y por el otro, su sistematización y organización alrededor de procesos intencionales de enseñanza – aprendizaje.” (Elisondo, 2015)

- **Didáctica**

“EL saber que tematiza el proceso de instrucción, orienta sus métodos, sus estrategias, sus eficiencias, es pues orientada por un proceso pedagógico, ya que la práctica de la enseñanza, es un momento específico de la práctica educativa. (Lara & col, 2017)

### Capítulo 3.

#### Nuestro sendero metodológico.

Línea de investigación: Pedagogías didácticas e infancias, Fundación Universitaria los libertadores.

Para esta investigación, el accionar marcará una pauta trascendente e ineludible para el cumplimiento de los objetivos propuestos. En consonancia con lo anterior este proceso investigativo permite precisar La investigación -acción porque posibilita detectar las condiciones que presentan los estudiantes en su contexto.

Esta forma de investigación se refleja en el ser y el hacer de conocimientos que guían su puesta en marcha; además permiten la modificación de una realidad dada, en esta se identifican cuatro fases (planificar, actuar, observar y reflexionar, basadas en principios que tienden a la independencia, igualdad y cooperación. se concibe esta teoría desde una perspectiva positiva, la cual defiende la unión de investigador e investigado. Ella nos vincula en un nuevo modelo de investigador que implica llegar a realizar el trabajo por medio de un método flexible y orientado a los valores éticos-morales.

Esta investigación se caracteriza por: Es democrática, la toma de decisiones es grupal, y en ellas la comunidad resalta la autocrítica para crecer socialmente. En esta clase de investigación el carácter flexible posibilita, un margen de acción más amplio, sobre todo cuando se trata de un tema tan complejo como es el ambiente educativo, que puede cambiar con mucha facilidad en el recorrido del proceso de investigación.

Este tipo de investigación tiene un objetivo trascendente, este es la transformación estructural de los sujetos para mejorar sus vidas, se resalta la producción del conocimiento y las acciones prácticas para el grupo, también conlleva a que sus integrantes se empoderen y se capaciten de manera autónoma.

A nivel investigativo el término investigación acción proviene del autor Kurt Lewin (1946) quien describía una forma de investigación que podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social, en este caso las prácticas pedagógicas que vincula teoría, práctica, acción y reflexión.

La investigación – acción valora la subjetividad pero sin descartar la objetividad, el propósito es interpretar creencias y significaciones de los individuos.

La investigación – acción es un proceso continuo, espiral, donde se van dando los momentos de problematización, diagnóstico, diseño de una propuesta de cambio, aplicación de la propuesta y evaluación, para luego reiniciar un nuevo circuito partiendo de una nueva problematización.

- **Población y muestra**

La población objeto de esta investigación estará constituida por 40 estudiantes del grupo 6<sup>a</sup> de la I.E. Soledad Acosta de Samper jornada de la mañana

Criterios para la muestra: Es un grupo representativo de la institución, su magnitud se relaciona estadísticamente con el promedio general de la institución, es la comunidad más oportuna para cumplir las metas de la investigación.

- **Técnicas e instrumentos de la recolección de la información**

Los instrumentos de recolección de datos es un recurso para obtener la información de la realidad en el cual se distinguen dos aspectos:

Entre los instrumentos a utilizar están:

- **Encuesta**

Es un estudio exploratorio considerado como una técnica específica destinada a recoger, procesar y analizar características que se dan en personas de un grupo determinado.

Entre sus características están: Utiliza información cuantitativa, los campos de aplicación incluyen una amplia gama de fenómenos tales como los agrupados en las siguientes características:

conductas, actividades, opiniones y actitudes, es un método que logra un conocimiento de la realidad social en forma directa, utilizando través de las siguientes actividades:

- Se aplica las encuestas a los estudiantes con el objeto de analizar hasta donde los participantes de la investigación son conocedores de las distintas estrategias de convivencia escolar que se vive en la institución, además cómo ha sido su interés en cada uno de los procesos de enseñanza – aprendizaje.
- Los participantes del proceso de investigación responden conscientemente el cuestionario propuesto aprovechando actividades específicas de la Institución como reuniones al inicio del proceso investigativo, lo cual tendrá por objeto encontrar pautas más consolidadas en el desarrollo de la investigación, es decir, encontrar las debilidades y fortalezas más características sobre la motivación en la clase de artística, convivencia escolar que presenta la comunidad educativa del objeto de estudio.
- Análisis de resultados de la encuesta a los estudiantes

*Tabla 2.* Las actividades que realizas en la clase de artística son motivantes.

<b>PREGUNTA</b>	<b>SI</b>	<b>%</b>	<b>NO</b>	<b>%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>%</b>
¿Las actividades que realizas en la clase de educación artística son motivantes?	<b>14</b>	<b>35</b>	<b>26</b>	<b>65</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

*Grafico 1.*

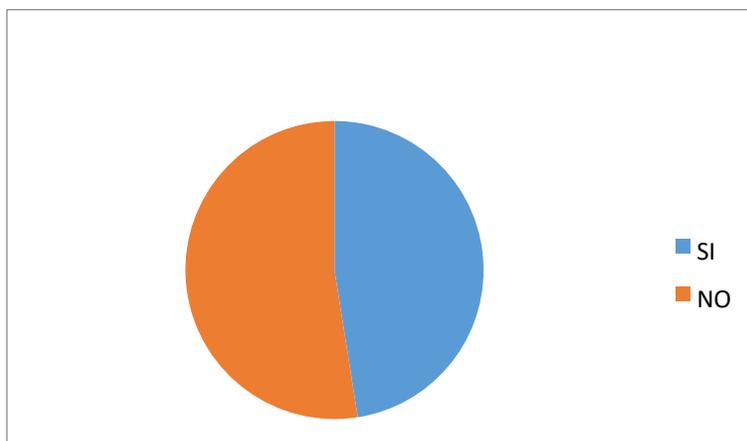


El gráfico 1. Nos muestra que el 35% de los encuestados, consideraron que las actividades que realizaron en la clase de artística fueron motivantes el 65% las consideran no motivantes, esto demuestra el descontento en participar activamente en las clases de educación artística por no contar con un estrategias con actividades lúdicas.

*Tabla 3.* Consideras que a las clases de educación artística les hace falta el componente lúdico?

<b>PREGUNTA</b>	<b>SI</b>	<b>%</b>	<b>NO</b>	<b>%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>%</b>
¿Consideras que a las clases de educación artística les hace falta el componente lúdico?	<b>19</b>	<b>47.5</b>	<b>21</b>	<b>52.5</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

*Grafico 2.* Consideras que a las clases de educación artística les hace falta el componente lúdico?

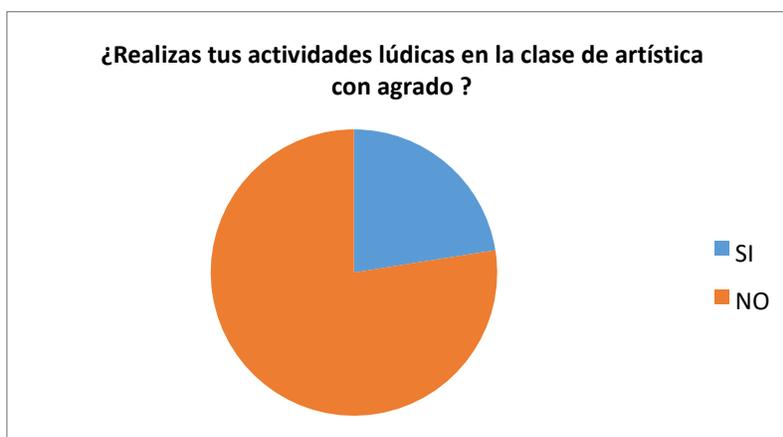


En el gráfico 2. Se puede apreciar que el 47.5% de los encuestados, responden que a las clases de artística no les hace falta el componente lúdico, sin embargo 52.5% opinan que es necesario el componente lúdico en estas.

*Tabla 4.* Participas en las s actividades de educación artística con agrado.

<b>PREGUNTA</b>	<b>SI</b>	<b>%</b>	<b>NO</b>	<b>%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>%</b>
¿Participas en las s actividades de educación artística con agrado?	<b>09</b>	<b>22.5</b>	<b>31</b>	<b>77.5</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

*Grafico 3.* Participas en las s actividades lúdicas con agrado?

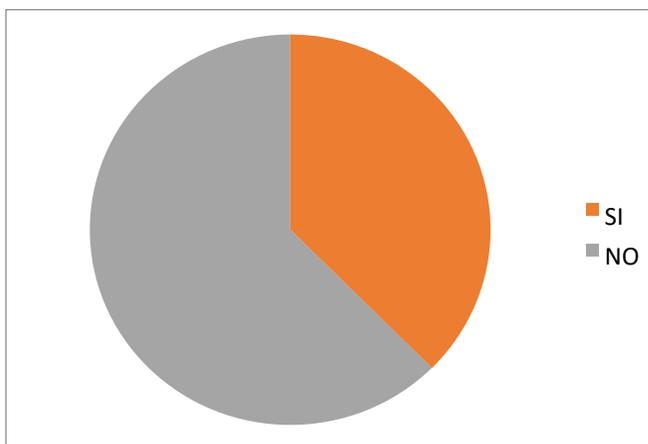


En el gráfico 3. Se puede apreciar que el 22.5%, realizan las actividades lúdicas en las clase de artística con agrado; mientras que el 77.5% opina que lo hace sin agrado.

*Tabla 5.* Cuándo realizas tus actividades en la clase de artística, ¿lo haces disciplinadamente y con atención?

<b>PREGUNTA</b>	<b>SI</b>	<b>%</b>	<b>NO</b>	<b>%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>%</b>
¿Cuándo realizas tus actividades en la clase de artística ¿lo haces disciplinariamente y con atención ?	<b>15</b>	<b>37.5</b>	<b>25</b>	<b>62.5</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

*Grafico 4.* Cuando realizas las actividades en la clase de artística, ¿lo haces disciplinadamente y con atención?

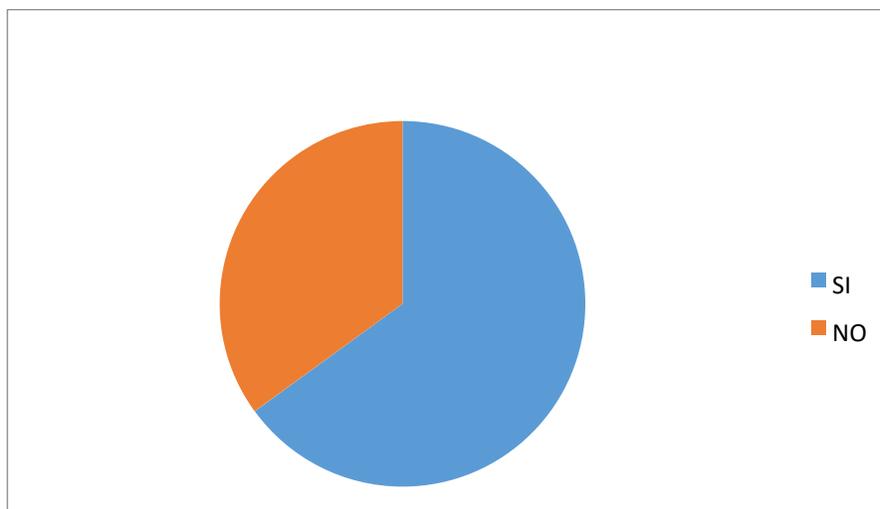


En el grafico 4. Se evidencia que el 62.5% de los encuestados, opinan que en el momento en que realizan sus actividades en las clases de artística, lo hacen indisciplinadamente y sin atención, mientras que el 37.5% respondió que no se portan con disciplina y tampoco prestan atención.

*Tabla 6.* Tu participación en las clases de artística es libre y espontánea.

<b>PREGUNTA</b>	<b>SI</b>	<b>%</b>	<b>NO</b>	<b>%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>%</b>
¿Tu participación en las clases de lúdica es libre y espontánea?	<b>26</b>	<b>65</b>	<b>14</b>	<b>35</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

*Grafico 5.* Tu participación en las clases de artística es libre y espontánea.



En el grafico 5. El 65% expresa que no participa libre y espontáneamente en las clases de artística; mientras que el 35% restante opinan que si participa libre y espontáneamente en las clases de artística.

*Tabla 7.* Se presentan conflictos a menudo entre tus compañeros de clase de artística?

<b>PREGUNTA</b>	<b>SI</b>	<b>%</b>	<b>NO</b>	<b>%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>%</b>
¿Se presentan conflictos a menudo entre tus compañeros de clase de artística?	<b>20</b>	<b>50</b>	<b>20</b>	<b>50</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

*Grafico 6.* ¿Se presentan conflictos a menudo entre tus compañeros de clase de artística?

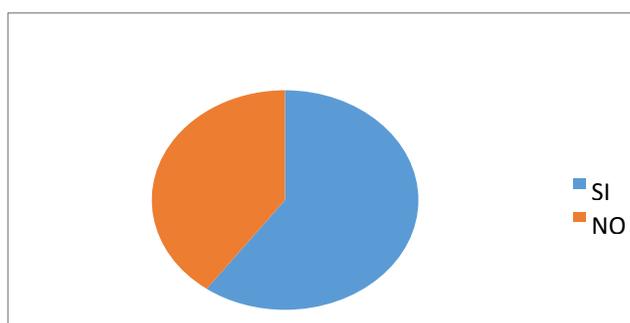


El grafico 6. Nos muestra la paridad de opiniones entre los escolares, mientras que el 50% manifiesta que a menudo hay conflictos durante las clases de educación artística y el otro 50% opina que no.

*Tabla 8.* Consideras que las clases de artística son monótonas?

<b>PREGUNTA</b>	<b>SI</b>	<b>%</b>	<b>NO</b>	<b>%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>%</b>
¿Consideras que las clases de educación artística son monótonas?	<b>24</b>	<b>60</b>	<b>16</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

*Grafico 7.* Consideras que las clases de educación artística son monótonas?

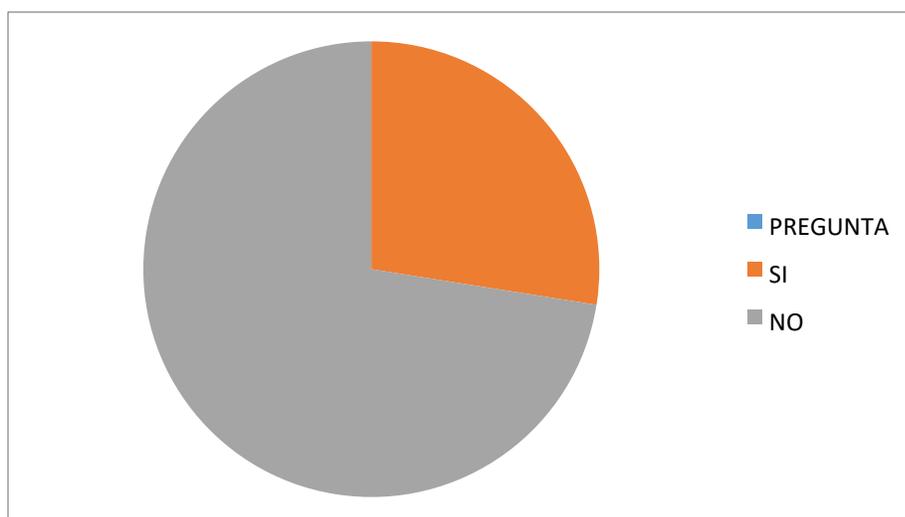


En el grafico 7.el 60%los estudiantes expresan que las clases de educación artística son monótonas, el 40% manifiesta que no, lo que evidencia que hay monotonía en las clases artística.

*Tabla 9.* Las actividades que se realizan en clase de educación artística son diferentes a solo utilizar el cuaderno?

<b>PREGUNTA</b>	<b>SI</b>	<b>%</b>	<b>NO</b>	<b>%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>%</b>
¿Las actividades que se realizan en clase de educación artística son diferentes a solo las proporcionadas por el cuaderno?	<b>11</b>	<b>27.5</b>	<b>29</b>	<b>72.5</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

*Grafico 8.* Las actividades que se realizan en clase de educación artística son diferentes a ejercicios del cuaderno?



El gráfico 8. Refleja el descontento de los estudiantes con las actividades de educación artística en un 72.5% pues solo se limitan a ejercicios en el cuaderno de actividades. 27.5% está conforme con ese tipo de actividades en las clases.

- **Análisis de la información**

El diagnóstico en general Muestra que hay dificultades comportamentales, de convivencia, por parte del estudiante, y deseo de participar activamente en las clases de artística

De la misma manera los estudiantes consideran que hay monotonía en las clases ya que solo se limitan a ejercicios de cuaderno, al realizarlos en las mañana consideran que la influencia del calor y la humedad también contribuye a la falta de participación en las sesiones.

Los estudiantes manifiestan pertenecer a los estratos 1 y 2, en su mayoría hijos de padres separados, desplazados por la violencia, dedicados a diversas actividades económicas: algunos empleados, otros informales y muchos desempleados, lo que en la mayoría de los casos redundan en el desempeño y comportamiento de los estudiantes en las aulas de clase y se evidencia más durante la clase de artística también.

### Capítulo 4.

### Sendero creativo del arte



“El sendero creativo hacia el arte” es una propuesta que busca despertar en los estudiantes capacidades y habilidades que les permita hacer de su proceso de aprendizaje una actividad amena, alegre y constructiva. A través de una especie de estaciones con propósitos específicos les permite explorar dentro de sí, manifestaciones guardadas por el arte y el juego ayudándolo a entender y percibir su realidad como un ser miembro de una comunidad. Ver que su rol se desenvuelve en varios ámbitos; hogar, escuela, amigos y así reflexione y fije sus metas fortaleciéndolo en su parte humana, también, le permite potenciar su facultad creativa llevándolo a plasmar en una imagen, dibujos o textos guiado por su imaginación que le permite construir sin límites.

“El sendero creativo hacia el arte” le permite al estudiante considerar otra alternativa para utilizar adecuadamente su tiempo libre, tanto en la escuela como en la casa; siendo esta estrategia un espacio que ayuda al esparcimiento ya que si el estudiante tiene conflictos emocionales, personales y familiares se distraiga un poco y por ende pueda buscar una mejor solución a ellos escribiendo o dibujando sus emociones.

“El sendero creativo hacia el arte” le permite explorar, investigar, mirar el objeto estudio por todas sus caras y construya una estrategia que le ayuden en sus diferentes etapas de su vida.

Tabla 10. El mundo y yo

“EL MUNDO Y YO”						
<b>Objetivo general:</b> motivar al estudiante hacia la creatividad, la sensibilidad y la imaginación, mediante experiencias artísticas, intrapersonales y de interacción con los de su familia.						
Objetivo específico	Metodología o procedimiento	Temática	Número de estudiantes Responsables	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Identificar sus gustos, debilidades y fortalezas, en compañía de sus padres a través de un proceso creativo y colaborativo.</p> <p>Desarrollar el sentido estético, artístico y creativo a través de la elaboración del collage.</p> <p>Desarrollar habilidades en el manejo y utilización correcta de herramientas y materiales empleados en el trabajo</p>	<p>Esta actividad es colaborativa. Realizada en casa con sus padres.</p> <p>1. Paso: socializar actividad con los padres mediante circular.</p> <p>2. Paso: cada niño debe realizar un collage muy creativo y a todo color con diferentes imágenes suyas desde pequeño, incluir escenas relevantes a través de su vida y con su familia. Hacer reflexión acerca de sus gustos, deseos y Su visión en el futuro.</p> <p>3. Paso: Colocar un título creativo.</p> <p>Nota: debe hacerse en un formato de 50cms X 70cms</p>	COLLAGE	<p>Todo niño que integra el grado 6°A realizará la actividad. Son 40 estudiantes en total</p>	<p>Cartón paja 50cms X 70cms.</p> <p>Fotos, imágenes impresas, colbón, marcadores, pinturas, escarcha, papeles, regla, tijera.</p>	3 horas aprox.	<p>Entrega de collage</p> <p>Creatividad</p> <p>Socialización</p> <p>Evidencias de trabajo en familia</p> <p>Auto y coevaluación</p>

Tabla 12. Erase una vez

<b>“ERASE UNA VEZ”</b>						
<b>Objetivo general:</b> estimular la capacidad creadora, imaginativa y comunicativa expresándose gráficamente.						
<b>Objetivo específico</b>	<b>Metodología o procedimiento</b>	<b>Temática</b>	<b>Número de estudiantes</b>	<b>Recursos materiales</b>	<b>Tiempo de duración</b>	<b>Evaluación</b>
<p>Estimular la competencia comunicativa a través de la creación artística.</p> <p>Hacer buen uso del tiempo libre realizando cuentos creativos.</p> <p>Afianzar la habilidad para aplicar los lápices de colores a sus dibujos.</p>	<p>1. Paso: Motivación y sensibilización.</p> <p>2. Paso: Socialización de la actividad.</p> <p>3. Paso: El estudiante crea y recrea un cuento maravilloso.</p> <p>4. Paso: Será realizado en 12 viñetas o más.</p> <p>Nota: Debe tener en cuenta en qué lugar lo ubicará, en que época, que elementos mágicos manejará y que aventura creará.</p>	<p>PINTA UN CUENTO</p>	40	<p>Hojas de block, lápiz. Regla, lápices de colores.</p>	4 horas	<p>Seguimiento de instrucciones</p> <p>Elaboración de cuento ilustrado.</p> <p>Auto y coevaluación.</p>

Fuente: Londoño, 2017

Tabla 13. Me inspiro con artistas

“ME INSPIRO CON ARTISTAS”						
<b>Objetivo general:</b> Experimentar materiales y técnicas para transmitir sus propios conceptos, recuerdos e inspirándose de artistas y sus obras de arte, integrada a la formación según la temática.						
Objetivo específico	Metodología o procedimiento	Temática	Número de estudiantes	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Desarrollar la capacidad de proponer nuevas ideas a partir de otros conceptos.</p> <p>Reconocer y valorar las maneras como otros han realizado la creación artística.</p> <p>Reforzar la estética en el manejo de diferentes materiales.</p> <p>Emitir juicios valorativos de sus trabajos y de los demás.</p>	<p>1. Paso: motivación y socialización.</p> <p>2. Paso: El estudiante consultará la biografía de JOAN MIRÓ.</p> <p>3. Paso: Se socializará la consulta en clase. Conversatorio.</p> <p>4. Paso: Socialización de la actividad. Motivación.</p> <p>Paso: Diseño de sombrero inspirado en alguna pintura de JOAN MIRÓ.</p> <p>6. Paso: Elaboración del sombrero utilizando todo material que encuentren a la mano.</p> <p>Paso: Pintar creativamente.</p>	SOMBRERO MÁGICO	40	<p>Cuaderno internet, lápiz</p> <p>Cartulinas, cartones, icopor, foamy, pinturas, alambres, palos, pitillos, silicona, goma, otros.</p>	<p>2 horas</p> <p>3 horas aprox.</p>	<p>Consulta en el cuaderno.</p> <p>Participación activa en la socialización de la consulta.</p> <p>Diseño de sombrero</p> <p>Producto final</p> <p>Auto y coevaluación</p>

Fuente: Londoño, 2017

Tabla 14. Imagino y creo

"IMAGINO Y CREO"						
Objetivo general: Incentivar de forma lúdica la expresión de sus sentimientos, pensamientos y valores.						
Objetivo específico	Metodología o procedimiento	Temática	Número de participantes	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Estimular la imaginación en la creación de un personaje con características especiales.</p> <p>Crear un dibujo caracterizando las ideas de su personaje.</p> <p>Demostrar habilidad en el manejo de pinceles y aplicación de pinturas.</p> <p>Desarrollar en el estudiante la asertividad, a través de la identificación con otros personajes, en este caso súper héroes.</p>	<p>SUPER HÉROE es una actividad creativa que incluye sensibilidad y creatividad.</p> <p>1. Paso: Realizar en una hoja un dibujo de él como súper héroe y escribir las características que tiene como súper héroe.</p> <p>2. En dos cartulinas pegadas dibujar la silueta de su cuerpo adoptando una posición. Esto lo hacen en colaboración con un compañero.</p> <p>3. Cada uno con su dibujo, recrear éste de la misma manera que lo hizo con el dibujo en la hoja ampliándolo.</p> <p>4. Pintar creativamente utilizando vinilos.</p> <p>5. Caracterizar el súper héroe que crearon utilizando elementos que encuentren en casa.</p> <p>De forma colaborativa, los estudiantes adoptaran una posición creativa en forma de maniqués y se realizará un video.</p>	<p>SÚPER HÉROE</p> <p>VIDEO MANIQUÍ CHALLENGE</p>	<p>Todos los estudiantes del curso.</p> <p>Individual.</p>	<p>Hoja de block, lápiz, lápices de colores.</p> <p>Cartulina blanca, lápiz, tijera, vinilos, pinceles, material de aseo.</p>	<p>2 horas</p> <p>4 horas aprox.</p>	<p>Diseño de personaje.</p> <p>Creación de personaje en cartulina.</p> <p>Caracterización del personaje.</p> <p>Participación en el video.</p>

Tabla 15. Descubre tu talento

“ DESCUBRE TU TALENTO “						
Objetivo general: descubrir en los estudiantes habilidades artísticas como el baile, el canto, la actuación, la pintura, interpretación musical con instrumento y otros a través del Show de Talentos.						
Objetivos específicos	Metodología o procedimiento	Temática	Número de participantes	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Motivar a los estudiantes a que descubran su talento artístico a través de indagación familiar y encuesta.</p> <p>Reconocer el talento artístico de cada estudiante y la importancia que tiene en el desarrollo socio afectivo.</p> <p>Crear semilleros artísticos con cada una de las modalidades o habilidades que se desarrollen.</p> <p>Potencializar estos talentos en presentaciones dentro y fuera de la institución y así mismo dentro de las asignaturas.</p>	<p>1* paso: Sensibilización sobre los talentos artísticos.</p> <p>2* paso: Indagación oral de posibles talentos y dinámica.</p> <p>3* paso: entrega de encuesta</p> <p>“Descubre tu Talento”</p> <p>4* paso: Tabulación de encuesta. 5* paso: socialización sobre el Show de Talentos.</p> <p>6* paso: los estudiantes se reúnen en grupos dependiendo del talento que escogieron.</p> <p>nota* para la presentación del show se presentaran de la siguiente manera: CANTO: individual o dúos. BAILE: individual o hasta cuatro integrantes. ACTUACION: monologo o hasta tres integrantes. PINTURA: individual. INTERPRETACIÓN CON INSTRUMENTO: Individual o acompañando a un cantante.</p>	DESCUBRE TU TALENTO	Esta actividad se hará como prueba piloto con un grupo de 6 grado de la jornada am de la I. E, Soledad Acosta de Samper.	<p>*Vestuario</p> <p>*Maquillaje</p> <p>*Música</p> <p>*Instrumentos musicales</p> <p>*pinturas</p> <p>*pinceles</p> <p>*cartulinas</p> <p>*micrófonos</p> <p>*escenario</p> <p>*fotos</p> <p>*videos</p> <p>*globos</p> <p>*pancartas</p>	<p>En el desarrollo de esta actividad se manejan tres tiempos: preparación y decoración.</p> <p>Presentación de los actos.</p> <p>Coevaluación.</p>	<p>En la evaluación de la actividad, se tendrán en cuenta los siguientes parámetros: *Habilidad motriz. *Creatividad. *Utilización de recursos. *Actitud. *Manejo de escenario. *Interpretación.</p>

	<p>OTROS (escribe cuentos o poesía, declama, cuenta cuentos): individual.</p> <p>*los estudiantes tendrán 20 días hábiles para preparar su show.</p> <p>*se le dan instrucciones y parámetros de cómo debe ser la presentación incluyendo el vestuario adecuado y la música.</p> <p>*se preparará un estudiante piloso para que sirva como presentador del evento.</p> <p>*el evento tendrá lugar en el aula máxima de la institución y los invitados serán los padres de los estudiantes y algunos profesores disponibles.</p>					
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

Fuente: Londoño, 2017

Tabla 16. Aprendo jugando.

"APRENDO JUGANDO"						
Objetivo general: Estimular la confianza de manera lúdica fomentando la solidaridad, el respeto y la colaboración entre pares y/o grupos.						
Objetivo específico	Metodología o procedimiento	Te m á t i c a	Número de participantes	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Identificar en el niño cómo se expresa y comparte ideas con los demás.</p> <p>Fortalecer el valor de solidaridad y respeto hacia los más necesitados o discapacitados.</p>	<p>1. paso: Se inicia socializando la actividad al mismo tiempo realizando una charla motivando a los chicos para que participen más animadamente.</p> <p>2. Paso: Seguidamente se darán las instrucciones o reglas del juego:</p> <p>1. Se divide el grupo en dos grandes subgrupos. Uno hará de ciego, el otro grupo elegirá el ciego de manera aleatoria sin que los ciegos sepan quien les tocó de lazarillo.</p> <p>2. Los ciegos deben tomar al lazarillo desde atrás, del hombro izq. Con la mano der.</p> <p>3. El ciego no podrá hablar. Solo el lazarillo lo puede hacer en su momento adecuado dando una orden al ciego de levantar el pie para subir algún escalón o algo parecido.</p> <p>4. No se trata de una carrera de obstáculos, por lo tanto el lazarillo debe estar atento a los gestos y dificultades que exprese el ciego con el cuerpo.</p> <p>5. Se cambian los papeles y el lazarillo pasa a ser ciego y viceversa.</p> <p>6. Al final los estudiantes realizarán una reflexión de la actividad expresando lo que sintieron al realizar los dos papeles.</p> <p>7. después del recorrido regresan al salón y se realiza la evaluación de la dinámica exponiendo de manera espontánea y libre los aspectos positivos y negativos.</p>	<p>C I E G O S  Y  L A Z A R I L L O S</p>	<p>Esta dinámica se hace en parejas.</p>	<p>Venda, pito, lápiz, papel.</p>	<p>30 minutos</p>	<p>Manejo del tiempo.</p> <p>Seguimiento de instrucciones</p> <p>Participación activa</p> <p>Auto y coevaluación</p>

### **Indicadores (evaluación y seguimiento)**

- ☐ Involucrar y transversalizar las competencias artísticas de los estudiantes con otras áreas.
- ☐ Seguimiento de competencias involucrando a padres de familia y comunidad educativa en general.
- ☐ Implementar estrategias de aprendizaje a través de semilleros.

La propuesta lúdico-pedagógica ,fue llevada a la escena teniendo como espectadores a toda la comunidad educativa , los cuales tuvieron su espacios para formular sus apreciaciones conceptos, puntos de vista sugerencias y en general todas estas premisas o concepciones bajo el fundamento sano de la crítica constructiva como la establece la investigación acción, por consenso , se sintetizó que la lúdica es un de las mejores herramientas que debe tener no solamente un académico sino el ser humano en general para crecer , desarrollar y vivir mejor su existencia.

Esta experiencia educativa tuvo tanta trascendencia que los jefes de área y personal directivo La trascendencia de esta experiencia recomendaran en forma expresa tener a la lúdica como un accionar constante para el desarrollo general de todas las actividades institucionales, extendiéndose incluso al exterior de la misma teniendo en cuenta que esta propuesta incluye también a los padres de familia quienes también son actores o artífices del proceso educativo de sus acudidos.

Esta propuesta fue de gran satisfacción en mejoramiento actitudinal, disciplinario, convivencia cognitivo, sobre todo que la motivación fue el factor que más prevaleció durante el desarrollo del proceso puesto que muchos estudiantes coincidieron en que ser creativos en la vida y para la vida es una consideración clara para adoptarla como un modo de interacción normal en cualquier campo o contexto. En general se alcanzaron los objetivos propuestos en la investigación.

**Figura 4.** Evidencias del sendero creativo.

**APRENDO JUGANDO**

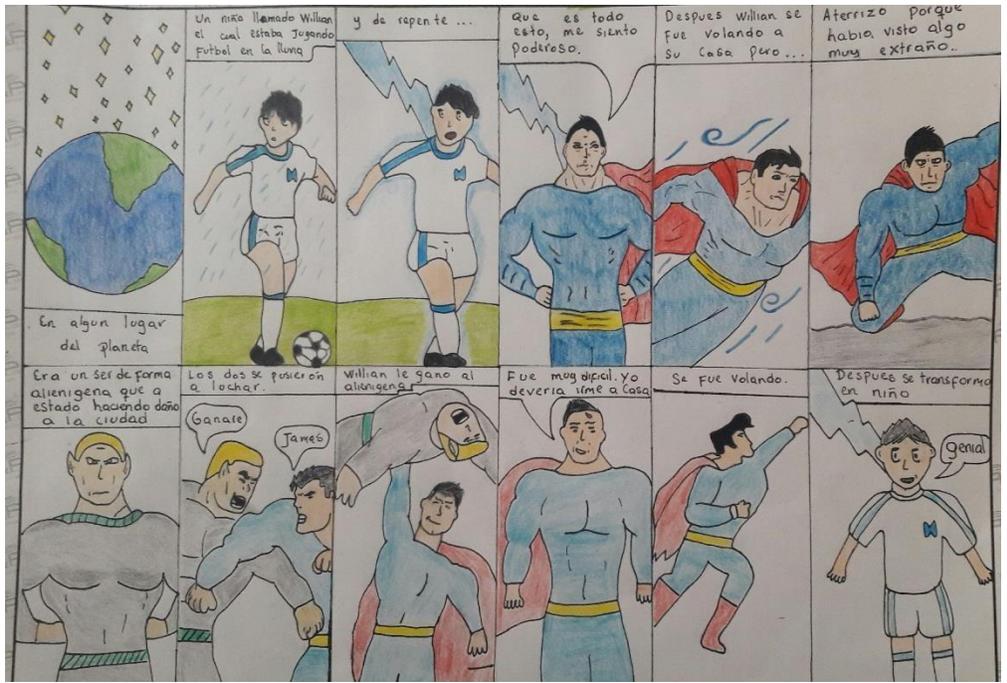


IMAGINO Y CREO











## ME INSPIRO CON ARTISTAS







**DESCUBRE TU TALENTO**





## Capítulo 5

### Concluyendo y recomendando

Un docente, estudiante, directivo, padre de familia y personas allegadas al entorno de la institución que adopten la lúdica como herramienta o estrategia para interactuar social, cognitiva y emocionalmente, se le facilitará vivir, convivir y disfrutar las experiencias de la vida, sin temor a equivocarnos es un objetivo que cualquier ser humano siempre quiere lograr.

En el quehacer docente siempre va a hacer importante que este promueva la motivación, el cariño, el afecto, interés, la empatía, y el sentimiento del amor pero prevaleciendo en este caso el amor como valor, un factor esencial para ser cada día mejores seres, hijos, padres y por ende vislumbrar un panorama más claro y certero para triunfar en la vida.

Tomando la última premisa triunfar en la vida este sendero se podrá propiciar con menos dificultad si en nuestro pensar esta siempre la idea de investigar, ahondar o profundizar aspectos que incluyan no solamente lo lúdico como herramienta o estrategia pedagógica sino cualquier otra que genere cambios o evoluciones para beneficio del ser en general.

## Lista de Referencias

Artículo 15 marco legal de la recreación- Constitución Política Colombiana

Artículo 67 de la constitución colombiana

Artículo 79. Derecho a gozar de un medioambiente sano

Bedoya & col, S. (2016). *El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado tercero*. Obtenido de

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/906/BedoyaLoaizaSandraMar%20C3%ADa.pdf?sequence=2>

Calderon & col. (2014). *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa nusefa de ibagué*. Obtenido de La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa nusefa de ibagué: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015->

[La%20l%20dica%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20aprendizaje%20en%20ni%20%C3%B1os%20de%20edad%20preescolar%20de%20la%20I.E.%20Nusefa%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf?fbclid=IwAR3U8cmohY2Rt1X4\\_bzUVbph2BKMLc9BE1aC3GCWpUmNb9M3kN19GrQrQw](http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%20dica%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20aprendizaje%20en%20ni%20%C3%B1os%20de%20edad%20preescolar%20de%20la%20I.E.%20Nusefa%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf?fbclid=IwAR3U8cmohY2Rt1X4_bzUVbph2BKMLc9BE1aC3GCWpUmNb9M3kN19GrQrQw)

Chipugsi, J. E. (2012). *La motivación como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de competencias comunicativas de los estudiantes de nivel I-II de inglés del convenio héroes del cenepa-espe de la ciudad de Quito en el año 2012. diseño de una guía de estrategias motivacionales*.

Obtenido de [http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1659/1/TESIS%20COMPLETA%20DE%20MOTIVACION.pdf?fbclid=IwAR3U8cmohY2Rt1X4\\_bzUVbph2BKMLc9BE1aC3GCWpUmNb9M3kN19GrQrQw](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1659/1/TESIS%20COMPLETA%20DE%20MOTIVACION.pdf?fbclid=IwAR3U8cmohY2Rt1X4_bzUVbph2BKMLc9BE1aC3GCWpUmNb9M3kN19GrQrQw)

[http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1659/1/TESIS%20COMPLETA%20DE%20MOTIVACION.pdf?fbclid=IwAR3U8cmohY2Rt1X4\\_bzUVbph2BKMLc9BE1aC3GCWpUmNb9M3kN19GrQrQw](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1659/1/TESIS%20COMPLETA%20DE%20MOTIVACION.pdf?fbclid=IwAR3U8cmohY2Rt1X4_bzUVbph2BKMLc9BE1aC3GCWpUmNb9M3kN19GrQrQw)

[MOTIVACION.pdf?fbclid=IwAR3U8cmohY2Rt1X4\\_bzUVbph2BKMLc9BE1aC3GCWpUmNb9M3kN19GrQrQw](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1659/1/TESIS%20COMPLETA%20DE%20MOTIVACION.pdf?fbclid=IwAR3U8cmohY2Rt1X4_bzUVbph2BKMLc9BE1aC3GCWpUmNb9M3kN19GrQrQw)

Elisondo. (2015). La creatividad como perspectiva educativa : cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación*. Obtenido de La creatividad como perspectiva educativa : cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje.

Ezquerro. (2017). *Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil*. Obtenido de Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil:

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>

Gonzales, M. (2018). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS*

*METODOLOGICAS EN LA EDUCACION INICIAL*. Obtenido de LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLOGICAS EN LA EDUCACION INICIAL:

[http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACION%20INICIAL.pdf?fbclid=IwAR00DAX\\_d0rS\\_x6LuAit4sht8tACcVA6R-91qxrkZAwravXtaR6yFGmfBEJc](http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACION%20INICIAL.pdf?fbclid=IwAR00DAX_d0rS_x6LuAit4sht8tACcVA6R-91qxrkZAwravXtaR6yFGmfBEJc)

Guerra, Y. (Octubre de 2014). *La motivacion como estrategia del docente de practicas en el proceso de formacion*. Obtenido de

<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/13392/LA%20MOTIVACION%20COMO%20ESTRATEGIA%20DEL%20DOCENTE%20DE%20>

[N%20COMO%20ESTRATEGIA%20DEL%20DOCENTE%20DE%20](https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/13392/LA%20MOTIVACION%20COMO%20ESTRATEGIA%20DEL%20DOCENTE%20DE%20)

OPR%C3%81CTICAS%20%20EN%20%20EL%20%20PROCESO%20%20DE%20FOR  
MACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR2VRbbf438wov\_ZIz

Instituto de investigacion Gino Germani & col. (Octubre de 2013). Ludicamente. instituto de investigacion Gino Germani. Obtenido de

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iigg-uba/20140704080511/Ludicamente-V2No4.pdf>

Lara & col. (2017). *Estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del grado jardín del instituto bolívar de cartagena*. Obtenido de Estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del grado jardín del instituto bolívar de cartagena:

<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5140/1/ESTRATEGIA%20L%C3%9ADICAS%20PEDAG%C3%93GICAS%20PARA%20ESTIMULAR%20Y%20FORTALECER%20EL%20APRENDIZAJE%20EN%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DEL%20G.pdf?fbclid=IwAR24TqOIIKFRWf-9zVuOTwm>

7. artículo 30: derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes

<https://prezi.com/pftkxstsm87g/articulo-30-derecho-a-la-recreacion-participacion-en-la-vida-cultural-y-en-las-artes/>

8. Ley 2601 articulo 44 Protección integral de los derechos del niño

Piguave. (marzo-agosto de 2014). *Importancia del desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la carrera ingenieria comercial desde el proceso de enseñansaaprendizaje*.

Obtenido de file:///C:/Users/Yaneth/Downloads/Dialnet-

[ImportanciaDelDesarrolloDeLaCreatividadParaLosEstu-5056841.pdf](file:///C:/Users/Yaneth/Downloads/Dialnet-ImportanciaDelDesarrolloDeLaCreatividadParaLosEstu-5056841.pdf)

Quetglas. (2013). *Reflexiones sobre el desarrollo de la cretividad en niños*. Obtenido de

<https://l.facebook.com/l.php?u=http%3A%2F%2Fwww.temasdepsicoanalisis.org%2F201>

3%2F01%2F09%2Freflexiones-sobre-el-desarrollo-de-la-creatividad-en-  
elnino%2F%3Ffbclid%3DIwAR2rlg9nwY5eoUOiS7BbmJyblwkg0UIS5uFWFEcINkR0E  
1AaGPxS8zi3e8&h=AT3fV0k8i9ev2alGm3IFhBuA

Rivera, G. (2013). *La motivación del alumno y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes de bachillerato tecnico tecnico 2013.*

Salas. (2015). *EL LENGUAJE VISUAL DE PLATÓN Y EL LENGUAJE LÓGICO FORMAL DE WITTGENSTEIN*. Obtenido de EL LENGUAJE VISUAL DE PLATÓN Y EL LENGUAJE LÓGICO FORMAL DE WITTGENSTEIN: [http://espacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Filosofia-Csalas/SALAS\\_ABAD\\_Carlos\\_Tesis.pdf](http://espacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Filosofia-Csalas/SALAS_ABAD_Carlos_Tesis.pdf)

Secadas, F. (2013). *Las definciones del juego*. Obtenido de Las definciones del juego: <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-delJuego.pdf>

Soto, V. (2013). *Diseño y apliación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil*. Obtenido de <http://eprints.ucm.es/22396/1/T34662.pdf?fbclid=IwAR2DCduEYfiuqBZIJQ1ucxFRTlye3H4zLohUxwCTzGQAYDYN8mi6AIB-DdI>

Varios Autores. (2012). *Pedagogia y didactica*. Bogota.

Velazques & col. (2010). *La creatividad como practica para el desarrollo del cerebro total.*