

# UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

**Maestría en Educación  
Mención Educación y Creatividad**

**Línea de investigación  
Promoción de la conciencia ambiental y educación intercultural con  
base creativa**

**MODALIDAD  
Artículo científico**

**Título del Artículo Científico**

**Estrategias lúdicas para fomentar el pensamiento creativo de los  
estudiantes de aulas multigrado en el circuito 07 del Cantón Junín**

**Autora  
Lourdes Patricia Cedeño Zambrano**

**Tutora  
Cintha Game Varas**

**Investigación presentada como requisito para la obtención del título de  
Magister en Educación, mención Educación y Creatividad**

**Portoviejo, enero 2024**



## **Estrategias lúdicas para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes de aulas multigrado en el circuito 07 del Cantón Junín**

### **Playful strategies to promote creative thinking in students of multigrade classrooms in circuit 07 of the Junín Canton**

Lourdes Patricia Cedeño Zambrano  
Universidad San Gregorio de Portoviejo  
e.lpcedeno@sangregorio.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0000-2778-5889>

Cinthy Isabel Game Varas  
Universidad San Gregorio de Portoviejo  
cinthya.gamev@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0002-4877-1192>

#### **I. Resumen**

Las estrategias lúdicas llevadas al aula multigrado se convierten en herramientas importantes, introduciendo al niño en el alcance de desarrollo de habilidades a través del juego. El estudio tuvo como objetivo analizar las estrategias lúdicas que los docentes de Instituciones Educativas con aulas multigrados aplican en el Circuito 07 del cantón Junín-Ecuador. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto de tipo descriptivo; se utilizó la técnica de la encuesta a docentes y entrevista a expertos. Los resultados mostraron que los docentes desarrollan actividades lúdicas a través de dinámicas de grupos; consideran que la generación de prácticas educativas novedosas, pueden potenciar el pensamiento creativo de los estudiantes proporcionando en ellos nuevas experiencias; exteriorizan que la edad no define el nivel de creatividad, sino el entorno que proporciona el docente, por lo que se pudo concluir que realizan actividades de acuerdo a los recursos y herramientas didácticas que poseen dentro de las instituciones, aunque reconocen que incluir metodologías activas puede transformar al docente, a través de la búsqueda constante, la innovación y un trabajo creativo que se caracterice por el diseño, la aplicación y la evaluación de estrategias pedagógicas y didácticas orientadas a la mejora del pensamiento creativo.

**Palabras clave:** Aulas multigrados; Estrategias lúdicas; Pensamiento creativo; Rol del docente creativo.

## **ABSTRACT**

Playful strategies taken to the multigrade classroom become important tools, introducing the child to the development of skills through play. The objective of the study was to analyze the playful strategies that teachers of Educational Institutions with multigrade classrooms apply in Circuit 07 of the Junín canton of Ecuador. The research was developed under a mixed descriptive approach; The technique of surveying teachers and interviewing experts was used. The results showed that teachers develop playful activities through group dynamics; They consider that the generation of innovative educational practices can enhance students' creative thinking by providing them with new experiences; They externalize that age does not define the level of creativity, but the environment provided by the teacher. Therefore, it was possible to conclude that they carry out activities according to the resources and didactic tools they have within the institutions, although they recognize that including active methodologies can transform the teacher, through constant search, innovation and creative work that is characterized by the design, application and evaluation of pedagogical and didactic strategies aimed at improving creative thinking.

**Key words:** Multigrade classrooms; Playful strategies; Creative thinking; Role of the creative teacher.

## **II. Introducción**

El desarrollo del pensamiento creativo en la humanidad, representa una acción relevante en la formación integral y en las formaciones básicas que puede ejecutar el cerebro. En la educación actual, es necesario incorporar modelos o estrategias que beneficie el aprendizaje de los estudiantes (Fullan, 2015); por ello, los docentes buscan nuevos procedimientos creativos que apoye todo lo que resulte útil e inherente para el desarrollo de la personalidad de cada individuo.

Desplegar el pensamiento creativo en los estudiantes desde muy tempranas edades, es un elemento fundamental para fomentar su capacidad innovación, resolución de problemas, expresión artística entre otros (García, 2018). La creatividad es una habilidad que debe ser cultivada y fortalecida a medida que la persona va creciendo, puesto que tiene un gran impacto en el aprendizaje cognitivo, emocional y social de los niños.

El trabajo de los docentes dentro de las aulas de clases, se caracteriza por la habilidad de poder desarrollar en sus estudiantes ideas propias y originales, que permitan a través de soluciones creativas resolver problemas dentro y fuera de la institución (Asana, 2023). Para esto, es necesario contar con estrategias lúdicas que repercutan directamente en su desarrollo creativo, considerando que es un aspecto de suma importancia para el éxito del desarrollo integral, permitiendo la expresión única y auténtica de los niños, jóvenes y adolescentes estudiantes. (Varías, 2021)

Existen dificultades que enfrentan los docentes para generar en todos sus estudiantes un pensamiento creativo y espontáneo, como los diferentes niveles de habilidades y conocimientos que presentan cada uno de ellos; al ser aula multigrado, no todos poseen el mismo nivel educativo, por tanto, su desarrollo creativo se ve limitado a su edad, dificultando el uso de una estrategia general. La falta de tiempo, la limitación de recursos, las condiciones para realizar actividades lúdicas, las dificultades para fomentar la colaboración entre los estudiantes, la falta de capacitación obtenida, entre otras (Boix, 2014). Por lo cual, el desarrollo del pensamiento creativo en este sistema educativo puede ser un verdadero desafío para los docentes que desean realizar estrategias que impulsen estas ideas.

La investigación se justifica mediante la importancia que tiene el uso de estrategias lúdicas para el desarrollo creativo de los estudiantes dentro de su proceso de aprendizaje, considerando que esto impulsará la forma original de pensar, el ánimo con el que pueden

realizar sus actividades en busca de soluciones propias como desafíos educativos y vivenciales según su edad. Puesto que, en las aulas multigrados, se encuentran estudiantes de diversas edades, por lo que es necesario escoger detenidamente cada actividad para que sea integrada ante todos los alumnos.

Se utiliza una metodología de enfoque mixta, de tipo descriptiva. Se recolecta información directa de los docentes por medio de encuestas y entrevistas a expertos en el tema tratado; para luego procesar esta información y obtener resultados claros.

El trabajo presenta como objetivo, analizar las estrategias lúdicas que los docentes de las instituciones educativas con aulas multigrado en el Circuito 07, desarrollan el pensamiento creativo en sus estudiantes.

### *Desarrollo*

Para la validación teórica de la información se revisaron varias investigaciones que permitieron consolidar el estudio en ambas variables consideradas, es así que se puede tener un mayor conocimiento de las estrategias lúdicas y el pensamiento creativo específicamente en las aulas multigrado.

En este sentido, se describe que tanto el arte como el juego, son medios preponderantes que se han utilizado para el desarrollo del aprendizaje y para el fortalecimiento del pensamiento creativo necesario para el aspecto comunicativo y desarrollo del ser humano. Cuando estos dos medios de expresión se compenentran y fortalecen se logran adquirir capacidades de formación intelectual y emocional; existe un camino hacia el desarrollo del aprendizaje en donde los docentes y los estudiantes interactúan de manera lúdica incentivando el pensamiento creativo (Cuasapud, 2023). Es así, que se considera que el juego lúdico permite de alguna manera desarrollar la creatividad en los estudiantes de diversos niveles educativos, favoreciendo el proceso de aprendizaje desde una perspectiva dinámica e interactiva proporcionada por el docente.

Se puede expresar que los niños usan el juego como principal método de socialización, comunicación e interacción con los demás, es por eso que estas acciones deben ser redirigidas y organizadas, estimulando la capacidad de los niños, combinando el arte y transformando estas dos grandes fuentes de la comunicación en una herramienta lúdica interdisciplinar para fomentar la creatividad y los procesos de aprendizaje, como es

natural (Montes & Pérez, 2015). Por lo que se puede apreciar que el juego es una actividad que favorece el desarrollo integral de los niños, fomentando su imaginación a través de la exploración de su entorno de manera interactiva, aprendiendo de sus propias experiencias vividas.

Al mismo tiempo, el juego es una herramienta idónea para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta estrategia ayuda a los alumnos a expresar ideas, sentimientos y pensamientos, además favorece la adquisición de nuevas habilidades necesarias para la vida (Sanz, 2019). Por tanto, el juego favorece la comunicación entre sí y el entorno, ya que permite a los niños y jóvenes explorar todo aquello que le rodea y con ello obtener nuevas destrezas que formen su personalidad a lo largo de su vida.

Por su parte, el pensamiento creativo que desarrollan las personas, se convierte en una herramienta que genera habilidades para poder entender diferentes contextos académicos, y proporciona un aprendizaje significativo, guiado por emociones y el descubrimiento de nuevas posibilidades para abordar diferentes campos del conocimiento en donde también se hace un gran aporte al crecimiento personal (Castebianco, 2017). Es así, que el arte favorece el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que puede mejorar la práctica docente y generar en los alumnos nuevas habilidades y destrezas.

Dentro del estudio del aprendizaje de las estrategias lúdicas, en donde se vincula el arte, la lúdica y la creatividad, es importante resaltar el rol del docente como mediador y facilitador del proceso, permitiendo que sus estrategias generen autonomía, para esto es importante entender que la lúdica es una herramienta significativa de aprendizaje que facilita la interacción en el aula y la aprehensión del conocimiento (Sanz, 2019). Por tanto, “la enseñanza debe abogar por el desarrollo integral del sujeto a nivel intelectual, social, moral y con la posibilidad de abarcar lo estético y lo creativo” (González R., 2015, pág. 16). Este concepto hace parte de todo este proceso lúdico y creativo en donde el estudiante puede experimentar a través del arte sus procesos de avance educativo e imaginar un nuevo mundo que le permita satisfacer sus inquietudes.

Ribadeneira (2020), considera que una de las necesidades más importantes en el ámbito educativo es que se potencialice el pensamiento creativo, tanto en docentes, como en estudiantes. De tal forma, los especialistas y docentes desarrollan estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre con el propósito de aprender a manejar adecuadamente diversas situaciones problemáticas que se les presenten.

En concreto, los autores han tratado de escudriñar por varios años la mejor forma de enseñar a los estudiantes desde los primeros años de vida. Por ello, la presente investigación se centra en el uso de estrategias lúdicas que potencien significativamente el aprendizaje de los estudiantes en especial de las aulas multigrado, por ser un sector vulnerable ante la calidad educativa necesaria para mejorar cada día.

El trabajo está sustentado con bases teóricas sólidas que permiten poseer una idea clara sobre las variables investigadas; estableciendo que las estrategias lúdicas son esenciales para mejorar las normas de convivencia sobre todo en los primeros años, permitiendo a los niños y niñas socializarse, comunicarse y trabajar en equipo en un ambiente de juego sin necesidad de forzarlos; en ese sentido (Gallego, 2018) menciona que “las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, juegos de pinturas, dinámicas musicales” (p. 24). Estas herramientas son utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula.

De tal forma, se expresa que las estrategias lúdicas son beneficiosas puesto que permiten al estudiante generar un aprendizaje significativo a partir de la interacción dinámica (Quingaluisa, 2023). Por lo cual estas prácticas orientadas de la mejor manera pueden fomentar el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico de los estudiantes, que en consecuencia permiten brindar una educación integral, desarrollando sus destrezas, habilidades y competencias necesarias para la vida, aportando así un aprendizaje amplio.

El pensamiento creativo es la habilidad que tiene un individuo para resolver problemas de manera eficiente y eficaz ... permite generar nuevas ideas para satisfacer las necesidades y dar solución a problemas presentes en el contexto (Arguello, 2017). Es importante destacar que el pensamiento creativo debe tener un resultado, ya sea a través de una acción interna (como llegar a una conclusión, formular una hipótesis o tomar una cierta decisión) o de una acción externa (como escribir un libro, pintar un cuadro o componer una canción).

Por lo cual, el pensamiento creativo está ligado a la creatividad, siendo esta la capacidad para gestionar la imaginación y dar respuesta a los problemas, retos o desafíos presentes en el diario vivir (Moreno, 2020). Es fundamental desarrollar este pensamiento en los alumnos ya que con ello podrán fortalecer el uso del pensamiento divergente para relacionarse de mejor manera con el entorno (López, 2017). En este sentido, la creatividad

y la innovación están estrechamente relacionados, llegando a presentar características propias a través de una innovación. Muchas personas suelen ser creativas, sin embargo, nunca llegan a desarrollar algo innovador. Por ello, es importante potenciar la innovación que va de la mano con la creatividad.

Las escuelas multigrados son aquellas en las que un maestro atiende a más de un aula escolar. Este tipo de instituciones educativas se caracterizan por contar con un número reducido de docentes, por lo cual se distribuyen varios cursos para que sean atendidos por un mismo docente, que a la vez imparte todas las asignaturas necesarias (Schmelkes, 2019). Es decir, un docente puede atender las aulas de educación básica elemental y otro a las básicas media, y así dependiendo de las características pertinentes.

En Ecuador, según lo presentado por El Ministerio de Educación (2021) las instituciones multigrado constan entre uno a seis docentes, siempre que la oferta educativa este comprometida desde el subnivel 2 de educación inicial o primer año básico, hasta el séptimo año de educación básica. Estas instituciones corresponden a carácter de tipología unidocente, bidocente y pluridocente que constituyen el Sistema Nacional de Educación. Por lo que se clasifican en: Unidocentes, bidocente, y pluridocente.

De forma general, el Ministerio de Educación muestra que aquellas instituciones educativas que cuentan con más de ciento veinte y uno (121) estudiantes pueden ser o no multigrado y para atender a los estudiantes, deberán contar con la plantilla óptima de docentes de acuerdo con la malla curricular vigente.

Dentro de la calidad educativa en las aulas multigrado existen diversas perspectivas; Galaz (2018), considera que el aprendizaje en este tipo de aulas pudiera verse favorecido debido al mayor grado de cercanía y pertenencia que se genera en ese espacio. Agrega que la multigraduación propicia la realización de un monitoreo entre los propios estudiantes, hecho que fomenta que estos se ayuden mutuamente, aportando al aprendizaje entre pares.

Para Ávila (2017) la combinación entre la convivencia de estudiantes de diferentes edades y la existencia de un número individual o bajo de docentes, afectan en el tiempo disponible para la enseñanza y, por ende, son altamente demandantes para el diseño pedagógico. Además, son reconocidas las dificultades existentes para utilizar recursos disponibles para el resto del sistema educativo y problemas para acceder a internet o a TIC.

A fin dar cumplimiento a lo requerido dentro de las aulas multigrados, los docentes deben ser guías de aprendizajes significativos. Ellos tienen un gran reto, al promover diariamente una educación cooperativa, personalizada y centrada en las necesidades de los estudiantes (Castro, 2018). En este tipo de aulas se puede desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje a través de una estructura espacial organizativa, desde un punto de vista formal la educación se desarrolla en espacios pedagógicos que requiere de una atención simultánea y diferenciada, por lo que se considera necesario.

### **III. Métodos**

La presente investigación tuvo un enfoque mixto, es decir cuali-cuantitativo ya que se utilizó métodos de inferencia estadística para extrapolar los resultados obtenidos en este estudio. De tipo descriptiva puesto que se indaga las variables en cada proceso, se profundiza en el estudio de estrategias lúdicas que impulsen a desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes de aulas multigrado. De nivel analítico, deductivo e inductivo, sintético, por cuanto se analizaron los resultados de forma condensada y generalizada que permita que estos resultados sean útiles en otros contextos de investigación.

El escenario de la investigación corresponde al Distrito 13D06 Bolívar – Junín de la Provincia de Manabí, Ecuador, con 11 instituciones educativas que funcionan con aulas multigrados correspondiente al circuito 07; de sostenimiento fiscal de la zona rural, las mismas que presentan un total de 25 docentes que forman parte de este sistema educativo.

Considerando la metodología del presente estudio, se desarrollaron las siguientes técnicas: encuesta estructuradas a los docentes a través del formulario Google Forms y entrevistas a expertos por la plataforma Zooms. Los datos obtenidos a través de las entrevistas a estos dos expertos son analizados de forma crítica y establecidos de la misma manera como fueron proporcionados, quienes dieron su aporte significativo de como manejan el aula multigrado aplicando estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Para el análisis de los resultados se ha utilizado la triangulación de datos que ha permitido contrastar la información de campo con fuentes teóricas que sustentaron el cumplimiento de los objetivos de la investigación.

#### IV. Resultados

Encuestas aplicadas a docentes de aulas multigrados del Circuito 07

**Tabla 1.**

*¿De las siguientes estrategias lúdicas, cuales aplica usted en el aula de clases?*

Nº	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Juegos educativos	5	20%
2	Dinámicas de grupo	8	32%
3	Sociodramas	3	12%
4	Dinámicas musicales	2	8%
5	Juegos de mesa	1	4%
6	Juegos de pintura	6	24%
7	Otros	0	0%
	<b>TOTAL</b>	25	100%

**ANÁLISIS:** Según los resultados observados en la tabla 1, el 32% de los docentes desarrollan actividades lúdicas a través de las dinámicas de grupo, seguidamente el 20% expresa utilizar los juegos de pintura. Las actividades como: juegos educativos, sociodramas, dinámicas musicales, juegos de mesa, u otros no son consideradas atractivas para ser aplicadas en aulas multigrados. Al respecto se evidencia que los docentes de las aulas multigrados basan sus actividades en trabajos colaborativos grupales ya que el aula debe favorecer relaciones de afecto, de respeto a las diferencias, de colaboración, para que cada cual tenga y cumpla su responsabilidad y ayude a los otros a aprender. Según como lo menciona (Saltos, 2022), los estudiantes deben formarse a través de actividades que les permitan trabajar en grupo ya sean en ambientes abiertos o cerrados, pero que permitan lograr un objetivo en común. Estableciendo que las actividades lúdicas divierten y crean conciencia al ser humano.

**Tabla 2.**

*¿Cuál es el objetivo principal por el que usted como docente aplica una estrategia lúdica en los diferentes niveles educativos?*

Nº	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Aprendizaje	10	40%
2	Participación	6	24%
3	Desarrollo de habilidades	4	16%
4	Trabajo en equipo	5	20%
5	Otros. ¿Cuales? _____	0	0%
	<b>TOTAL</b>	25	100%

**ANÁLISIS:** Los resultados observados en la tabla 2 el 40% de los docentes considera que el objetivo principal por el cual aplica estrategia lúdica en los diferentes niveles educativos es para fomentar el aprendizaje en los estudiantes, puesto que la mente se encuentra abierta para adquirir todo tipo de conocimiento; los métodos de aprendizaje a través de estrategias lúdicas permiten al estudiantado apropiarse de la información, participar activamente y expresar con confianza sus experiencias, solo se requiere de una guía para impulsar su desarrollo sin importar el nivel educativo que presenten. Según como lo menciona (Beltrán, 2021), El trabajo docente se basa en generar un aprendizaje significativo entre los estudiantes, a fin de que cada uno pueda desarrollar sus habilidades desde los primeros años de educación. Una enseñanza de calidad permite que este trabajo sea participativo y adquiera personas llenas de confianza, inteligentes, capaces de resolver cualquier reto y listas para afrontar los obstáculos que la vida rural les puede ocasionar.

**Tabla 3.**

*¿Dentro de su plan de clases, usted incluye el pensamiento creativo para desarrollar aprendizaje significativo?*

Nº	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Si	19	76%
2	No	0	0%
3	A veces	6	24%
	<b>TOTAL</b>	25	100%

**ANÁLISIS:** Como se puede observar en la tabla 4, el 76% de los docentes expresan que sí incluyen el pensamiento creativo dentro de sus planes de clases anuales, lo que les permite mejorar el aprendizaje significativo de sus estudiantes. El 24% expresa que a veces. Favorecer la libertad y la comunicación, crear un ambiente propicio y la independencia de pensamiento son condiciones que deben estar presentes en el proceso educativo si queremos llevar a cabo una pedagogía de la expresión creadora. En este sentido Castro (2018), menciona que los docentes consideran que el pensamiento creativo es la capacidad que se puede inculcar entre los estudiantes para idear algo nuevo, que genere temas innovadores con esquemas de pensamientos y conductas habituales.

**Tabla 4**

*Si su respuesta anterior fue afirmativa ¿Cómo usted genera aprendizaje significativo orientado al pensamiento creativo?*

Nº	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Interacción con sus estudiantes	8	32%
2	Dinámica con sus estudiantes	6	24%
3	Estrategias orientadas al desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico	4	16%
4	Desarrollando habilidades, destrezas y competencias	7	28%
	<b>TOTAL</b>	25	100%

**ANÁLISIS:** Con base en los datos presentados en la tabla 5, los docentes han manifestado en un 32% que ellos generan aprendizaje significativo a través de interacciones con sus estudiantes, el 16% expresa que lo realiza a través de estrategias orientadas al desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico. Según lo publicado por Martínez (2018), expresa que la transmisión del conocimiento debe propiciar un pensamiento creativo y crítico en los estudiantes, para esto es importante la interacción que se genere dentro de las mismas aulas de clase, entre el docente y los estudiantes. De igual forma el autor considera que el uso de nuevas tecnologías y uso de la red son herramientas esenciales para la generación de un pensamiento creativo en los actuales momentos.

**Tabla 5.**

*¿En su trabajo como docente de aulas multigrados, ha incorporado la tecnológicas como una herramienta de aprendizaje que a la vez le permita potenciar el pensamiento creativo de todos los estudiantes?*

Nº	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	6	24%
2	Frecuentemente	5	20%
3	A veces	3	12%
4	Pocas veces	9	36%
5	Nunca	2	8%
	<b>TOTAL</b>	25	100%

**ANÁLISIS:** según los resultados evidenciados en la tabla 4 el 36% de los docentes encuestados, manifiestan que pocas veces ha incorporado la tecnología en cada una de sus actividades y el 2% manifestó que nunca ha realizado y no ha considerado implementarlas, por no contar con las herramientas necesarias dentro de las aulas de clase, por lo que se concentran en fomentar la educación en base a las condiciones que ya poseen. Al respecto se puede evidenciar que existe un alto porcentaje de docentes que no está empleando actividades innovadoras y mucho menos tecnológicas, limitando así el

desarrollo no solo creativo de los estudiantes, sino también educativo, puesto que en la actualidad es fundamental contar y promulgar una educación transformadora que permita a los estudiantes de todos los circuitos poseer un aprendizaje de calidad. Según lo expresa (Carrete, 2021) los docentes tienen un rol importante para posibilitar la optimización de los recursos tecnológicos en la escuela y más allá de la misma, a nivel pedagógico, social y comunitario para una educación inclusiva. Es preciso tener en cuenta los tipos de recursos que se utilizan en las aulas multigrado, donde trabajan junto a alumnos de distintas edades, potenciando el valor pedagógico de las interacciones que se llevan a cabo y dando respuesta por parte de los docentes a las múltiples demandas curriculares.

### **Resultados de la Entrevista aplicadas a expertos.**

Los expertos seleccionados respondieron a profundidad cada una de las preguntas que a continuación se detallan:

**Tabla 6.**

*Opinión de los expertos sobre las estrategias lúdicas que aplican en las aulas multigrado.*

<b>Pregunta</b>	<b>E1</b>	<b>E2</b>
<i>1. ¿De qué forma los docentes aplican estrategias lúdicas en las instituciones con aulas multigrados?</i>	Los juegos tienen el beneficio de que son actividades que se pueden aplicar en cualquier rango de edad, por lo tanto, aplicar una actividad lúdica que implique un juego, es bastante satisfactorio y fácil de lidiar en aulas multigrados.	Se requiere de metodologías de trabajos por rincones de aprendizaje y metodologías de proyectos, donde los niños no son catalogados por las edades sino donde pueden trabajar de acuerdo a sus intereses, habilidades o experiencias.

**ANÁLISIS:** En este aspecto lo mencionado por ambos expertos, coincide que aplicar una estrategia lúdica en el aula multigrado propicia diferentes formas de interacción por la diversidad de edades y grados que se encuentran en ella; lo que se relaciona en gran medida a lo establecido en la investigación de Pérez (2023) donde pudo establecer que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su

creatividad a través del lenguaje oral y corporal, y el desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotoras que se materializan de su relación entre pares y adultos. Al respecto se puede mencionar que esta parte resulta fundamental en todos los procesos formativos de los estudiantes en especial en las aulas multigrados.

**Tabla 7.**

*Opinión de los expertos sobre el rol de un docente creativo al aplicar estrategias lúdicas en aulas multigrado.*

<b>Pregunta</b>	<b>E1</b>	<b>E2</b>
<i>3. ¿Cuál es el rol de un docente creativo para aplicar estrategias lúdicas en aulas multigrados?</i>	El docente debe ser facilitador de ideas innovadoras, que exalte la creatividad de los niños para que se hagan las preguntas que genuinamente tengan.	Es importante que el docente reconozca las capacidades de un niño, y que no impida que éste pueda demostrar todo lo que sabe y puede hacer desde el día que llega, antes de poder aplicar cualquier estrategia.

**ANÁLISIS:** Otro de los criterios expuestos por los expertos entrevistados evidencian la importancia del rol del docente creativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos, para lo cual manifiestan que el maestro creativo debe responder a las exigencias de una sociedad que cambia rápidamente y a la cual hay que ofrecer continuamente soluciones creativas a problemas inesperados. El rol del docente en el desarrollo creativo de sus estudiantes presenta un papel de suma importancia, por cuanto es la guía para tal desarrollo desde los primeros años de vida hasta la culminación de su periodo educativo. Al respecto Gómez (2019) menciona que los procesos pedagógicos innovadores, producen creatividad en los estudiantes durante todo el proceso educativo, por lo que es fundamental buscar siempre nuevas formas de enseñar y educar a un grupo de personas en diversas asignaturas o áreas.

**Tabla 8.***Opinión de los expertos sobre el diseño de las clases en el aula multigrado.*

<b>Pregunta</b>	<b>E1</b>	<b>E2</b>
<i>4. ¿Cómo debe estructurar el diseño de sus clases el docente de aula multigrado para desarrollar el pensamiento creativo?</i>	Se requiere de una planificación cuidadosa y a su vez adaptativa a las necesidades individuales de los estudiantes. Una vez que se llegue al conocimiento, se desarrollan las conclusiones para llegar a la metacognición	Debe ser un aula donde haya movilidad, donde el estudiante pueda explorar, e incorporar los diferentes espacios para lograr los objetivos que se van planteando, que le permitan también diferentes aprendizajes.

**ANÁLISIS:** Con base en lo mencionado por los expertos se pudo conocer que son múltiples los aspectos que se deben de considerar en el desarrollo de una clase, lo que implica actividades, estrategias y recursos que se pueden diseñar y utilizar; tomando en cuenta las características de las escuelas multigrados, destacando que para lograr aprendizajes significativos, preparar y desarrollar las clases, los docentes requieren de documentos curriculares y recursos didácticos que les permitan atender de manera eficiente la diversidad de combinaciones que se presentan en las escuelas rurales. En este aspecto Célleri (2022) expresa que el arte es un aspecto que los docentes deben fomentar en sus estudiantes, y en las aulas multigrados se debe implementar estrategias que se ajusten a las necesidades tanto de los alumnos como de los docentes que en muchos casos presentan limitaciones de materiales o participación del grupo asignado.

## **V. Discusión**

Una vez obtenidos los resultados de la encuesta realizada a los docentes y la entrevista a expertos, se obtuvieron los datos concretos que permiten tener una idea clara sobre la problemática existente, la misma que fue determinada de la siguiente forma:

La actividad lúdica es concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Es por esta razón que dentro de los hallazgos se observa que los docentes de aulas multigrado emplean dentro de sus prácticas

docentes las dinámicas de grupo; al respecto, (Reyes, 2016) manifiesta que el juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización del niño, y, empleado en forma correcta, constituye una valiosa estrategia para el proceso educativo, además de ser una simple diversión.

Por consiguiente, se indagó sobre el objetivo principal por el cual se aplica estrategias lúdicas, los docentes manifestaron que su interés es fomentar el aprendizaje significativo; es decir conectar los contenidos con la experiencia real individual del estudiante, con sus intereses y necesidades. Según (Guzmán & Zambrano, 2017) las actividades lúdicas son estrategias importantes que se deben aplicar en el aprendizaje, dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los educandos puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo.

En lo referente a las dificultades que presentan los estudiantes en su desarrollo de actividades lúdicas, que influye en el pensamiento creativo se pudo determinar que la falta de materiales didácticos, insuficiencia de recursos tecnológicos y espacios reducidos componen las principales barreras que encuentran los docentes en las escuelas multigrado debido a que se recibe poco apoyo del estado, no se está en la posibilidad de proporcionar una educación de calidad; otro factor es que los profesionales que laboran no están preparados para responder en estos espacios, pero con el pasar del tiempo y la experiencia de los profesores han creado posibilidades que ayudan a desarrollar el aprendizaje de los estudiantes. Según (Ribadeneira, 2020) manifiesta que en las aulas multigrados existe una enseñanza tradicional que de manera general se alude a las condiciones de estas zonas, junto con la falta de recursos, son los principales obstáculos que limitan el desarrollo de metodologías significativas para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la entrevista a experto se analizó sobre el rol del docente creativo al aplicar una estrategia lúdica y se concluyó que el ser un docente creativo corresponde primordialmente al hallar e implementar los mecanismos que contribuyan a generar en los estudiantes un aprendizaje significativo que sea durable y sirva para su vida tanto académica como práctica.

Para (Rosas Bernal, 2015) las actividades que un profesor organiza para la enseñanza de un tema tienen la función de aumentar o disminuir la probabilidad de que los alumnos se relacionen con los objetos de conocimiento en un nivel u otro de comportamiento y, como consecuencia, influyen en el desarrollo de múltiples competencias académicas. Es por

ello que, cuando se analiza el contexto y las interacciones que se presentan en los salones de clase, el aspecto central es conocer qué nivel funcional se está desarrollando en los alumnos a través de las actividades en las que los docentes están involucrados.

Una de las limitantes de esta investigación es no haber incluido a los estudiantes en este estudio con el fin de precisar cómo se desarrolla su pensamiento creativo en el aula de clases; al no contar con una encuesta realizada a los mismos restringe el análisis sobre las estrategias lúdicas que realmente se necesita implementar en las aulas multigrados a fin de satisfacer las necesidades educativas de acuerdo a las edades o niveles educativos de cada estudiante. Por lo que se sugiere para futuros investigadores, realizar un estudio a esta población que forman parte de las aulas multigrados, para poder sintetizar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo que pueden llegar a obtener en este tipo de modalidad de educación.

## **VI. Conclusiones**

El análisis de los resultados encontrados revela que los docentes de las aulas multigrados basan sus actividades en trabajos colaborativos grupales como una estrategia de aprendizaje que se caracteriza por la relación de interdependencia entre los miembros del grupo, motivados por el deseo de alcanzar un objetivo propuesto. El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel y por lo general se utiliza muy poco porque se desconoce sus múltiples ventajas. El uso de estrategias lúdicas persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinadas áreas y su evaluación es integral y cualitativa, en la que el profesor es considerado un guía y orientador de los estudiantes en los procesos de aprendizaje, contemplando el diálogo, la formulación de preguntas y su correspondiente búsqueda de respuestas, al igual que el respeto a las inquietudes del estudiante y sus propuestas en torno al conocimiento, dinamizando el desarrollo cognitivo y social de los mismos.

El estudio permitió conocer y analizar cómo los docentes y los expertos encuestados consideran que se debe de trabajar en el aula multigrado para favorecer el pensamiento creativo de sus estudiantes; donde coinciden que utilizar métodos como: la indagación, la exploración, descubrir el conocimiento utilizando material concreto, las analogías y el interactuar con el otro sin temor al cuestionamiento, posibilitando el trabajo cooperativo entre estudiantes de grados y edades diferentes, siendo estas característica propia de las escuelas multigrados, ayudan a fomentar su aprendizaje; uno de los principales retos de

la actualidad es que el docente construya, interactúe y analice las necesidades de todos los factores que comprenden una educación de excelencia, al mismo tiempo, debe poseer una conciencia del método o técnica que favorece la adquisición del conocimiento en pro de una correcta iniciativa organizativa.

A partir del análisis realizado en esta investigación se denota también que existen limitantes al momento de desarrollar ciertos tipos de actividades debido la falta de materiales didácticos necesarios para una educación satisfactoria en base a los requerimientos actuales educativos y aunque se trata de adaptar las planificaciones de sus clases de acuerdo a lo que se dispone, reconocen que el emplear métodos novedoso e incluir procesos investigativos es posible transformar el hacer docente, a través de la búsqueda constante, la innovación y un trabajo creativo que se caracterice por el diseño, la aplicación y la evaluación de estrategias pedagógicas y didácticas orientadas a la mejora del pensamiento creativo.

## **VII. Referencias bibliográficas**

- Arguello, A. (2017). *Niveles de comprensión lectora literal e inferencial en el área de Lengua castellana con estudiantes de educación básica*. Universidad autónoma de Manizales faculta de estudios sociales y empresariales maestría en enseñanza de las ciencias.
- Asana, T. (2023). *El pensamiento convergente vs el divergente: cómo hallar el equilibrio para lograr la resolución creativa de problemas*. Obtenido de <https://asana.com/es/resources/convergent-vs-divergent>
- Ávila, B. (2017). Experiencias pedagógicas significativas de educación rural en Colombia, Brasil y México. *Centro de Investigación*, 121-158.
- Beltrán, F. (2021). *Pensamiento creativo: Fomenta la creatividad en los niños*. Obtenido de Berlitz: <https://www.berlitz.com/es-co/blog/pensamiento-creativo-como-fomentar-la-creatividad-en-los-ninos>
- Boix, R. B. (2014). La enseñanza en las aulas multigrado: una aproximación a las actividades escolares y los recursos didácticos desde la perspectiva del profesorado. *Iberoamericana de Evaluación Educativa* , 29-43.

- Bustos, A. (2014). La didáctica multigrado y las aulas rurales: perspectiva y datos para su análisis . *Innovación Educativa*, 119-131.
- Cantos, T. (2021). *Diferencia entre el pensamiento convergente y divergente en la ideación* . Obtenido de <https://www.acceptmission.com/es/blog/idea-generation-divergent-vs-convergent-thinking/#:~:text=El%20pensamiento%20convergente%20considera%20solo,producir%20diferentes%20conceptos%20de%20innovaci%C3%B3n>.
- Carrete, N. (2021). Los recursos tecnológicos en las aulas multigrado de la escuela rural: Una revisión sistemática. *Brasileira de Educacao do Campo*, 86-118.
- Castebianco, E. (2017). *Desarrollo de habilidades comunicativas en el aula: propuesta de un diseño didáctico para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Centauros del municipio de Villavicencio*. Repositorio digital. Universidad Santo Tomás de Aquino.
- Castro, V. (2018). *Estrategias para el desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar* . Repositorio Digital. Universidad Politécnica Salesiana.
- Célleri, A. (2022). *Método montessori en la educación inicial*. Repositorio digital. Universidad del Azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12390/1/17917.pdf>.
- Cuasapud, J. M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Scielo*, 56-73.
- De la Vega, L. F. (2020). Docencia en aulas multigrado: Claves para la calidad educativa y el desarrollo profesional docente. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 14(2), 154–175
- Domingo, L. (2018). What can be learned from Spanish rural schools. *International Journal of Educational Research*, 114-126.
- Fullan, M. (2015). *Leadership sustainability*. Corwin Press, 207-221.
- Galaz, C. (2018). *Educación de calidad: Política pública y percepciones de docentes de escuelas rurales multigrado (Tesis de doctorado)*. Universidad Alberto Hurtado, Chile.
- Gallego, J. (2018). La comprensión lectora de escolares de educación básica. *Literatura y Linguística*, 187-208.

- García, M. A. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 159.
- Gómez, L. (2019). El papel del docente para el logro del aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Redaly*, 118-131. vol 17 (2). <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>.
- González, R. (2015). *La lúdica como estrategia didáctica*. Repositorio digital. Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Guzmán, D., & Zambrano, N. (2017). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pedro Carbo, periodo lectivo 2016-2017*. (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador. Repositorio Institucional. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/29341>
- López, R. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa*. Repositorio digital. Universidad de La Salle. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>.
- Martínez, R. (2018). *El aprendizaje significativo y el pensamiento creativo en la Enseñanza actual*. Obtenido de <https://drrafazarate.com/2018/09/05/el-aprendizaje-significativo-y-el-pensamiento-creativo-en-la-ensenanza-de-la-arquitectura/>
- Ministerio de Educación. (2021). *Lineamientos curriculares para instituciones educativas multigrado*. República de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/LINEAMIENTOS-CURRICULARES-PARA-INSTITUCIONES-EDUCATIVAS-MULTIGRADO.pdf>. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp->
- Montes, C., & Pérez, I. (2015). La competencia comunicativa en la labor pedagógica. *Scielo*, 17.
- Moreno, A. (2020). Recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento creativo en un grupo multigrado. *Educando para Educar*, 71-86. Vol. 38.
- Quingaluisa, S. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora del aprendizaje de las matemáticas en las EGB media*. Repositorio digital. Pontificia Universidad

Católica del Ecuador.  
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4352/1/MIE%20Quingalisa%20Acurio%20Sandra%20Jaqueline.pdf>.

Ramírez, P. (2019). Desarrollo del pensamiento creativo en el contexto educativo. *Illari*, 23-31. .

Reyes, T. (2016). *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria [Tesis Doctoral Universidad de Córdoba]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10396/13789>

Ribadeneira, F. (2020). Estrategias didácticas en el proceso educativo de la zona rural. *Scielo*, 128-145.

Rosas Bernal, S. (2015). *El aprendizaje lúdico como estrategia interactiva para el desarrollo de competencias en las ciencias naturales en alumnos de secundaria básica. [Tesis de Maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11285/621254>

Saltos, T. (2022). *Actividades para fomentar el cuidado del medio ambiente*. Obtenido de EUROINNOVA: <https://www.euroinnova.ec/blog/actividades-para-fomentar-el-cuidado-del-medio-ambiente>

Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Scielo*, 235-261.

Schmelkes, S. (2019). *La educación multigrado en Mexico*. Obtenido de Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación : [https://historico.mejoredu.gob.mx/wp-content/uploads/2019/01/La-Educacio%CC%81n-Multigrado\\_BIS.pdf](https://historico.mejoredu.gob.mx/wp-content/uploads/2019/01/La-Educacio%CC%81n-Multigrado_BIS.pdf)

Variás, I. (2021). Estrategias de pensamiento creativo en aulas de educación primaria. *Revista Innova Educación*, 46-47.

## CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN

En mi calidad de tutora del maestrante **Lourdes Patricia Cedeño Zambrano** que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, impartido en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

### CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad **Artículo científico** con el título: **“Estrategias lúdicas para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes de aulas multigrado en el circuito 07 del Cantón Junín”** presentado por el maestrante **Lourdes Patricia Cedeño Zambrano** con cédula de ciudadanía No 131210827-5 como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad. El trabajo científico ha sido postulado en la revista **CoGnosis** de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador con fecha 11 de enero del 2024. Considero, reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que, lo apruebo.



Firmado electrónicamente por:  
**CINTHYA ISABEL GAME  
VARAS**

Dra. Cinthya Isabel Game Varas, PhD  
TUTORA

Portoviejo, 11 de enero del 2024