



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN DE INICIAL.**

**TEMA: ESTRATEGIAS LÚDICAS INNOVADORAS PARA EL DESARROLLO DE LA  
CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LA  
DOLOROSA” DEL CANTÓN NARANJITO**

**Autores:**

Srta. Fernández Sumba Rita Francisca

Srta. Karla Janeth Flores Coronel

**Tutor:**

MSc. Jenny Fabiola Montes Párraga

**Milagro, Marzo 2022**

**ECUADOR**

## DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.  
Fabricio Guevara Viejó, PhD.  
**RECTOR**  
**Universidad Estatal de Milagro**  
Presente.

Yo, Fernández Sumba Rita Francisca, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de integración curricular, modalidad Proyectos Integradores, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor, como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de integración curricular en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, marzo 2022

---

Fernández Sumba Rita Francisca  
Autor 1  
CI: 0940144157

## DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabricio Guevara Viejó, PhD.

**RECTOR**

**Universidad Estatal de Milagro**

Presente.

Yo, Flores Coronel Karla Janeth, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de integración curricular, modalidad Proyectos Integradores, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor, como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de integración curricular en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, marzo 2022

---

Flores Coronel Karla Janeth  
Autor 1  
CI: 0921658365

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Yo, Montes Párraga Jenny Fabiola. en mi calidad de tutor del trabajo de integración curricular, elaborado por Srta. Flores Coronel Karla Janeth y Sra. Fernández Sumba Rita Francisca, cuyo título es Estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años de la dolorosa del Cantón Naranjito, que aporta a la Línea de Investigación Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad previo a la obtención del Título de Grado Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Inicial; considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios en el campo metodológico y epistemológico, para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso previa culminación de Trabajo de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, Haga clic aquí para escribir una fecha.

---

Montes Párraga Jenny Fabiola  
Tutor  
C.I: 1314131093

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (tutor).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Secretario/a).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (integrante).

Luego de realizar la revisión del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título (o grado académico) de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Inicial presentado por Flores Coronel Karla Janeth.

Con el tema de trabajo de Integración Curricular: Haga clic aquí para escribir el tema del Trabajo de Integración Curricular.

Otorga al presente Trabajo de Integración Curricular, las siguientes calificaciones:

Trabajo Curricular	Integración	[     ]
Defensa oral		[     ]
<b>Total</b>		[     ]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) \_\_\_\_\_

Fecha: Haga clic aquí para escribir una fecha.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos				Firma
Presidente	Apellidos y nombres de Presidente.				_____
Secretario /a	Apellidos y nombres de Secretario				_____
Integrante	Apellidos y nombres de Integrante.				_____

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (tutor).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Secretario/a).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (integrante).

Luego de realizar la revisión del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título (o grado académico) de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Inicial presentado por Flores Coronel Karla Janeth.

Con el tema de trabajo de Integración Curricular: Haga clic aquí para escribir el tema del Trabajo de Integración Curricular.

Otorga al presente Proyecto Integrador, las siguientes calificaciones:

Trabajo de Integración Curricular	[     ]
Defensa oral	[     ]
<b>Total</b>	[     ]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) \_\_\_\_\_

Fecha: Haga clic aquí para escribir una fecha.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos	Firma
Presidente	Apellidos y nombres de Presidente.	_____
Secretario /a	Apellidos y nombres de Secretario	_____
Integrante	Apellidos y nombres de Integrante.	_____

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar este proyecto de investigación a Dios, quien ha estado presente en cada una de las decisiones que he tomado a lo largo de mi vida, entre ellas está la decisión de estudiar una carrera profesional.

A mis padres por ser pilares fundamentales durante la carrera, por su confianza y apoyo incondicionalmente para culminar esta etapa, además son mi motivación de día a día para cumplir cada una de las metas.

*Fernández Sumba Rita Francisca*

## DEDICATORIA

Dedico este proyecto de investigación primeramente a Dios, por estar en las diferentes etapas de vida por su bondad y sobre todo por guiarme en este proceso de aprendizajes que no ha sido fácil, pero con su bendición eh podido continuar.

A mi madre Teresa Coronel Sarmiento también se lo dedico por ser el pilar fundamental en mi vida, su apoyo ha sido incondicional, gracias madre por su paciencia e inculcarme aquellos valores y principios que hasta el día de hoy los pongo en práctica, también por aquellas frases de motivación que me ha servido para poder continuar con mi carrera profesional.

También dedico a mi hermano mayor Guillermo Flores Coronel, por ser el hermano ejemplar y ayudarme incondicionalmente en todo lo que eh necesitado en este proceso, espero contar con su valioso apoyo.

A mi esposo Carlos Rodríguez Medina, por ser esa persona que estuvo apoyándome en cada decisión que tomara, y sobre todo por la paciencia y entrega que tuvo conmigo le dedico y agradezco de corazón todo lo que ah echo por mí.

*Flores Coronel Karla Janeth*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por estar presente diariamente, guiarme y darme fuerza, para continuar la etapa de estudio durante la carrera universitaria. A mis padres por inculcarme valores que permitieron tener fuerzas y continuar, por estar presente por su inmenso amor, comprensión y por la formación que me permitieron formar mi carácter.

Un agradecimiento especial a la tutora Montes Párraga Jenny Fabiola, por su paciencia y su enseñanza durante la etapa del desarrollo del proyecto innovador.

*Fernández Sumba Rita Francisca*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios, infinitamente por darme diariamente fuerzas para lograr cumplir cada una de las metas propuestas, a mi Madre y Hermano por cada momento que estuvieron presente, principalmente a mi hermano por su apoyo incondicional por ser mi ejemplo y ser parte de mi motivación y culminar la carrera profesional.

Agradezco a la Universidad Estatal de Milagro, por ser una institución educativa de educación superior que ofrece oportunidades a los jóvenes para estudiar, y sobre todo agradezco a mi tutora Jenny Montes, por ser una docente muy entregada a sus labores gracias a ella me he podido culmina con éxito este proyecto.

A mi esposo agradezco por su sacrificio y esfuerzo, por darme la oportunidad de crecer profesionalmente para poder tener un mejor futuro, y creer en mi capacidad, aunque hemos pasado momentos difíciles siempre ha estado brindándome su comprensión cariño y amor

*Flores Coronel Karla Janeth*

## ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTOR	2
DERECHOS DE AUTOR	3
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	4
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR	5
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR	6
DEDICATORIA	7
AGRADECIMIENTO	9
ÍNDICE GENERAL	11
ÍNDICE DE FIGURAS	13
ÍNDICE DE TABLAS	14
RESUMEN	15
ABSTRACT	16
CAPÍTULO 1	17
1. INTRODUCCIÓN	17
1.1. Planteamiento del problema	18
1.2. Objetivos	20
1.2.1. Objetivo General	20
1.2.2. Objetivos Específicos	20

1.3. Justificación	21
1.4. Marco Teórico	22
CAPÍTULO 2	32
2. METODOLOGÍA	32
CAPÍTULO 3	37
3. RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)	37
RECOMENDACIONES	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
ANEXOS	49

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 .....	40
Gráfico 2 .....	41
Gráfico 3 .....	42
Gráfico 4 .....	43
Gráfico 5 .....	44

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 .....	34
Tabla 2 .....	37
Tabla 3 .....	39
Tabla 4 .....	40
Tabla 5 .....	41
Tabla 6 .....	42
Tabla 7 .....	43

**Título de Trabajo Integración Curricular:** Estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años, en la Institución Educativa “La Dolorosa” del cantón Naranjito.

## **RESUMEN**

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad potenciar el desarrollo de la creatividad mediante el uso de estrategias innovadoras en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica la Dolorosa, del cantón Naranjito. Debido que la creatividad es una de las habilidades que va a permitir resolver problemas en la vida cotidiana, las actividades lúdicas innovadoras aplicadas como un reactor de la creatividad, generan un ambiente agradable que enriquece al desarrollo de los niños. Con respecto a la creatividad de los niños, es importante estimularla porque esta habilidad va a aportar soluciones en diferentes conflictos que puede tener a lo largo de la vida. En cuanto a la metodología de la investigación, tuvo un enfoque mixto desarrollado con el complemento de algunos diseños indispensables como el descriptivo y el aplicado, la muestra constó de 1 docente y 11 padres de familia; como instrumentos de recogida de datos, se aplicó una entrevista a la docente y una encuesta para los padres de familia. Como resultado global de la entrevista, se evidenció que la maestra no aplica actividades lúdicas innovadoras por falta de conocimiento de las mismas y manejo de la tecnología mientras que los padres indicaron que sus hijos al realizar las actividades no se encuentran motivados y son pocos creativos, esto es debido a que no se aplican diferentes actividades basadas en la innovación lúdica, como estrategias de motivación por adquirir un aprendizaje duradero.

**PALABRAS CLAVE:** Actividades lúdicas, Innovación, Creatividad.

**Título de Trabajo Integración Curricular:** estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años, en la Institución Educativa “La Dolorosa” del cantón Naranjito.

### **ABSTRACT**

The purpose of this research work is to promote the development of creativity through the use of innovative strategies in children aged 4 to 5 years of the La Dolorosa School of Basic Education, in the Naranjito canton. Because creativity is one of the skills that will allow us to solve problems in everyday life, innovative play activities applied as a creativity reactor generate a pleasant environment that enriches the development of children. With regard to children's creativity, it is important to stimulate it because this ability will provide solutions in different conflicts that may occur throughout life. Regarding the research methodology, it had a mixed approach developed with the complement of some essential designs such as descriptive and applied, the sample consisted of 1 teacher and 11 parents; As data collection instruments, an interview with the teacher and a survey for parents were applied. As a global result of the interview, it was evidenced that the teacher does not apply innovative play activities due to lack of knowledge of them and management of technology, while parents indicated that their children are not motivated and are not very creative when carrying out the activities. This is due to the fact that different activities based on playful innovation are not applied, such as motivational strategies to acquire lasting learning.

**KEY WORDS:** Leisure activities, innovation, creativity

## **CAPÍTULO 1**

### **1. INTRODUCCIÓN**

El presente proyecto innovador, tiene como propósito describir las estrategias innovadoras para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 4 a 5 años, por eso mencionamos que innovar no significa crea algo nuevo, por lo contrario, es mejorar lo que ya existe, por lo cual la innovación educativa rompe los paradigmas de la educación tradicional que consiste en la enseñanza donde el docente explica el contenido y la función del docente es memorizar. Ahora bien, al momento que se realiza una innovación se necesita la participación del individuo involucrado en el proceso, donde el docente debe estar preparado para analizar el contexto del aula, conociendo la realidad de su curso, detectando problemas y que puede presentar soluciones viables.

Dentro del campo de la educación la innovación es fundamental, porque es una herramienta que tiene como finalidad captar la atención del estudiante, generando la curiosidad de ellos facilitando el proceso de asimilación del contenido, logrando que el educando tenga un aprendizaje significativo, es decir, que él comprenderá, reflexionara y va a ser crítico y analítico, con el propósito de mejorar la calidad educativa.

Uno de los grandes tesoros que tiene la etapa infantil es la imaginación, la misma que permite desarrollar el pensamiento abstracto de los estudiantes además la capacidad de poder resolver problemas en las diferentes etapas de su vida. Por esta razón una de las habilidades que se debe desarrollar en la educación inicial es la creatividad o la imaginación, por eso el docente deberá innovar para promover esta habilidad o capacidad.

## **1.1. Planteamiento del problema**

Los seres humanos tienen capacidades innatas, una de ellas es la creatividad, que se debe ir desarrollando en las diferentes etapas de su vida, la misma permitirá dar soluciones a unos problemas. Además, es un término que es muy difícil de definir, existen varios estudios de diferentes líneas o ramas como es psicología educativa, artístico entre otras. La creatividad es la habilidad que tiene el ser humano para crear algo distinto y novedoso, el desarrollo de este objeto o producto puede estar enfocados en el campo artístico, como también, en el científico, que ayuda en la resolución de una problemática, que está vinculada con las diferentes actividades de las personas a lo largo de su vida, como es personal o laboral.

La educación en el Ecuador, desde el 2019 tuvo un cambio en su modalidad de estudio de lo presencial a lo virtual, debido por la pandemia covid-19, obligando a todos los miembros de la comunidad educativa, a cambiar la metodología y los medios de aprendizaje, más a los docentes que se vieron obligados a innovar las estrategias lúdicas, es decir, los conjuntos de actividades para impartir sus clases y lograr el aprendizaje óptimo de sus estudiantes. Estas actividades son los juegos y dinámicas que permitirán que los estudiantes aprendan de una manera fácil.

El pedagogo Jean Piaget en la teoría del desarrollo cognitivo, hace referencia a la adquisición de aprendizaje de los niños dividiendo en diferentes etapas del niño y las diferentes habilidades que se desarrollan en cada una de las etapas. Jean Piaget divide en cuatro grandes grupos, desde cero años hasta los 16 años de edad (Linares, s. f.), empezando por la etapa sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y de las operaciones formales, los mismos que representan los cambios que existen durante el crecimiento del niño desde lo más simple hasta lo complejo.

Es muy importante que los docentes tengan en cuenta claramente cuáles son las habilidades que se desarrollan de acuerdo con la teoría de Jena Piaget, cabe mencionar, que la educación de Educador es a partir desde los 3 años hasta los 5 años con el nivel inicial, que se subdivide en dos cursos, en inicial I (3 – 4 años) e inicial II (4 -5 años), edades que están en la etapa preoperacional y de acuerdo con Jean Piaget, se desarrolla el uso del lenguaje, la capacidad para pensar simbólicamente entre otras habilidades, entonces, el docente debe trabajar para lograr el desarrollo de habilidades que van a permitir, que el estudiante aplique estas capacidades para resolver los problemas en su vida cotidiana.

Los educadores de este nivel deben aplicar estrategias lúdicas, pero no las tradicionales, sino innovadores, cabe mencionar que innovar no significa crear sino mejorar las estrategias que se están utilizando al momento de impartir su cátedra. Sin embargo, en la actualidad existen docentes que aún aplican la metodología tradicional que provoca el desinterés de los estudiantes para realizar las actividades, dificultando los procesos de enseñanza-aprendizaje, la motivación es uno de los pilares fundamentales para la enseñanza.

La institución educativa (IE) donde tendrá lugar el desarrollo del proyecto Integrador es la Escuela de Educación Básica La Dolorosa, de sostenimiento Particular, cuya oferta educativa va desde el nivel inicial hasta la educación básica media, siendo un total de 142 estudiantes correspondiendo al nivel inicial 20 estudiantes de la totalidad.

Según el informe del Ministerio de Educación (MinEduc), la institución educativa tiene la autorización del retorno progresivo, por lo tanto, la institución educativa imparte clases en dos modalidades presenciales, únicamente con los padres que autorizaron que sus hijos asistan a la instalación de la Institución Educativa, y virtual para aquellos que no autorizaron. En las

planificaciones elaboradas por los docentes del nivel Inicial II, describe estrategias lúdicas, pero tradicionales, esto provoca que al momento de desarrollar la creatividad del estudiante se dificulta, por falta de actividades innovadoras y llamativas para los niños. Es muy importante mencionar, que en la actualidad la tecnología es parte de la innovación educativa existen recursos que, para ser utilizados, deben cancelar un valor, pero también existen programas gratuitos alojados en la web, que el docente puede utilizar sin ningún problema.

Por otro lado, está que al inicio de año lectivo los docentes están obligados a realizar una encuesta donde se pueda reconocer los medios tecnológicos que cuentan en sus hogares, esta información es fundamental para que el docente pueda realizar la planificación de acuerdo a la realidad de su grado, es así que en el informe del docente que reposa en la Institución Educativa, se detalla que los niños cuentan con computador, cámara, micrófono, parlante e internet en casa herramientas fundamentales para aplicar la innovación educativa.

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo General**

- Analizar la relación que existe entre el desarrollo de la creatividad y el uso de estrategias innovadoras en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica la Dolorosa, del cantón Naranjito.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

- Fundamentar teóricamente sobre el desarrollo de la creatividad y el uso de estrategias innovadoras.
- Conocer las causas por las cuales se ha visto afectada la creatividad en los educados.

- Determinar las estrategias innovadoras que sirven para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes y que resulten innovadoras.

### **1.3. Justificación**

Este proyecto de estrategias lúdicas innovadoras en niños de 4 a 5 años se lo realizó con el fin que los docentes se vayan actualizando en teoría y práctica para poder aplicarlos en los educandos y no ir arrastrando lo tradicional, como se ha estado haciendo, y así poder establecer o conseguir una educación de calidad y calidez, es importante su desarrollo para comprender por qué los docentes de las instituciones educativas del nivel inicial deben desarrollar la habilidad de la creatividad de sus estudiantes, además es una capacidad innata del ser humano. Cabe resaltar que la habilidad creativa según la rama de la psicología, es relevante su desarrollo porque es fundamental al momento que el individuo desea crear, este proceso se considera fundamental para la resolución de un problema.

Cabe mencionar que, la exigencia de las habilidades y capacidades que deben tener las personas para poder proceder las actividades cotidianas de su vida, obliga que los docentes estén buscando metodologías educativas que satisfacen esta necesidad. Según (Ramírez, s. f.) manifiesta que no todos los estudiantes tienen las mismas capacidades, debido a la ideología familiar o tipo de hogar que tiene. Es así, que cuando un niño proviene de una familia u hogar en donde no exista una comunicación rígida se le dificultará el desarrollo de la creatividad.

Según (Linares, s. f.), indica que es fundamental la creatividad porque es una habilidad mental, que se necesita hoy en día, que se debe originar o mejorar productos o procesos para ir mejorando el desarrollo de una actividad, satisfacer la necesidad del ser humano o dar la solución a una problemática que se está generando.

## **1.4. Marco Teórico**

### **Antecedentes**

A continuación, se presenta el estado del arte, el mismo que está conformado por investigaciones o trabajos previos referentes al tema de este proyecto.

En la Universidad Tecnológica Indoamérica, se llevó a cabo un estudio realizado con autoría de Érika Inés Acosta Patiño, en el año 2018, en la ciudad de Cuenca para obtener el título de magíster, con el tema “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Augusto Nicolás Martínez”, haciendo énfasis sobre la importancia del desarrollo de la creatividad de los niños, como parte fundamental del proceso de aprendizaje y enseñanza, y las actividades lúdicas que permiten que los estudiantes aprendan y desarrollen sus habilidades de una manera fácil y sencilla, motivando a realizar sus actividades dentro y fuera del salón de clases.

La creatividad influye en los estudiantes al momento que van a realizar un trabajo, pero al no presentar iniciativa, en el instante de plasmar las ideas se le dificultará, no solamente en expresar con gestos lingüísticos u otra forma que se puede utilizar. Además, concluye que a la edad de 4 a 5 años obtiene el aprendizaje significativo el mismo que le permitirá desenvolverse en la vida escolar o cotidiana.

En relación con otro trabajo, el tema del proyecto innovador que presenta la Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca, la autora Jhoselyn Susana Vera Castro, en el año 2018, presenta el desarrollo de una propuesta metodológica sobre “estrategias para el desarrollo de la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016-2017”, donde manifiesta que los niños son creativos por naturaleza, sin embargo, el desarrollo de

esta habilidad se lo realiza a lo largo de su etapa de niñez y juventud, con la propuesta mencionada, se tiene como beneficiarios los estudiantes, debido a que ellos son los protagonistas, que luego a implementar, se obtuvieron como resultados que ellos desarrollaron las cualidades curiosidad, pueden dar ideas para solucionar unos inconvenientes y actitud positiva. La autora dentro del apartado marco teórico referencial cita al autor Merizalde (2014), que a formación integral de las personas consiste en varios procesos desde su concepción, sin embargo, para lograr esto el niño debe recibir atención, afectos y estímulo.

En la investigación realizada por Paulina Violeta Aguayza Pillco, para su titulación en la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca, en el año 2021, una de sus recomendaciones que los docentes deben aplicar actividades lúdicas didácticas, dentro de sus clases, que van a permitir que sus estudiantes adquieran el conocimiento de una manera fácil y sencilla, potenciando a la formación escolar. Dentro de la investigación el objetivo general es en diseñar estrategias lúdicas, que permitirán desarrollar las habilidades de los niños.

En numerosas investigaciones o proyectos se ha destacado el estudio de la importancia de la creatividad en las personas, además del impacto que tienen, es por eso que diferentes autores manifiestan su punto de vista y se dificulta definir esta palabra, (Gervilla Castillo, 2010), indica que es “la capacidad de engendrar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, una idea, o un modo de enfocar la realidad” (p. 1), así mismo, se indica que la creatividad tiene que ver con el desarrollo de la fantasía “en todos los ámbitos posibles, independientemente de las consideraciones de valor y las normas, y se manifiesta por la tendencia a la experimentación, la inadaptación, la independencia, y por el frecuente cambio o la ocupación simultánea con varias ideas” (Chacón, 2011, p. 4).

Entonces, se puede concluir que es la imaginación que tienen los niños, por lo tanto, en este proceso interviene la capacidad espacial, debido a que es el proceso cognitivo que tienen los estudiantes para crear objetos en su pensamiento, los mismos, que se consideran ideas para desarrollar algo nuevo.

### **Fundamentación teórica**

Las innovaciones que se evidencian en el siglo XXI se relacionan mucho con la tecnología, donde existen personas que modifican o crean algo nuevo que cumple con la satisfacción de la sociedad, estos cambios tecnológicos están relacionados con la exigencia de la utilización de la creatividad, porque esta es la habilidad que se puede considerar fundamental para modificar o crear,

Es notable que los niños desde temprana edad juegan, no es novedad de observar los bebés con sus pies, actualmente muchas actividades del ser humano han variado en realizar, una está son los juegos, recordemos que antes los niños no tenían una tecnología en sus manos, que le permita realizar esta actividad. Hoy en día existe un millón de variedades que puede ser instalado en la computadora o celular, captando el interés y curiosidad en pasar los niveles, por esta razón los educadores que son los responsables de desarrollar las habilidades a los niños deben cambiar la metodología e incluir el juego, es una de las actividades para que los niños pequeños adquieran conocimientos y habilidades esenciales. Por esta razón, las oportunidades y el entorno que empuja los juegos, además, la exploración y el aprendizaje práctico se puede considerar piedras angulares de los programas efectivos de educación de la primera infancia.

## **Innovación en el campo de la educación**

Es notable el cambio que se está teniendo en el mundo, el mismo que es generado por la implementación de la tecnología, uno de los campos que no es ajeno a este cambio es la educación, actualmente existe la innovación educativa que es la vinculación entre lo tecnológico, didáctico y pedagógico para enseñar, es esta combinación que el docente debe tener claro para desarrollar el proceso educativo con éxito. Porque no es de utilizar cualquier recurso tecnológico en la clase, es más complejo que esto, el docente debe relacionar la metodología con la tecnología y que es lo que desea que el estudiante logre, se vuelve complejo porque los niños de ahora no solo se dedican a escuchar lo que dice el profesor, sino también, discuten y exponen sus ideas en referencia a un tema.

Existen diferentes tipos de estrategias educativas entre ellas tenemos la gamificación, pedagogía inversa, aprendizaje colaborativo, realidad virtual entre otras. Cada uno de esta innovación tiene como efecto mejorar y facilitar el aprendizaje de los estudiantes permitiendo que ellos sean activos construyendo su conocimiento. De acuerdo con el pensamiento Delors (1996) la educación tiene pilares fundamentales “aprender a conocer”, “aprender a hacer”, “aprender a ser” y “aprender a vivir con los demás”, es así que los docentes y estudiantes van a ser los líderes en su aprendizaje. Según los autores (Ramos Garcia & Zambrano Rosado, 2019) si bien es cierto que el método de aprendizaje utilizado en la primera infancia es necesario para la adecuada adaptación a este momento y posterior razonamiento lógico cognitivo. En efecto el cerebro del niño es capaz de aprender a gran volumen, creando una metáfora entre el cerebro de niño con una esponja, por esto dice que a esa etapa absorbe todo el conocimiento, donde se podrá desarrollar las habilidades cognitivas, interpersonales, socioemocional que permitirán llegar a un adecuado proceso de

desarrollo físico en los estudiantes, es por eso que la educación inicial debe ser continua, sistemática y ordenada.

Según Correa (s. f.), indica en su investigación que “se darán nuevas relaciones profesor-alumno y nuevos tipos de contenidos. Serán necesarios cambios organizativos y administrativos para la incorporación efectiva de las TIC” (p. 4), esto es simplemente por los cambios que existen y los centros educativos también deben cambiar su aprendizaje. Por eso la educación ecuatoriana debe fomentar el desarrollo de la creatividad. (Klimenko, s. f.) manifiesta que “la creatividad adquiere doble importancia y significado: como un valor cultural que permite generar soluciones eficaces para las problemáticas contemporáneas y como una necesidad fundamental del ser humano, cuya satisfacción permite alcanzar una mayor calidad de vida” (p. 5).

Según el autor (Huanca Rojas, 2016) es verdad que existen juegos que tienen un impacto negativo en la formación del educando, pero este proyecto no se trata de analizar este campo, por lo contrario, esta actividad del ser humano es ejemplo claro donde se plasma la creatividad. Una de nuestras interrogantes es como se desarrollan esta habilidad en nuestros estudiantes, está claro que un docente debe aplicar estrategias no solamente para desarrollar esta habilidad de la creatividad, también la empatía, manejo de las emociones, toma decisiones, resolución de conflicto, entre otras (Ministerio de Educación, 2016).

Es muy difícil entender el proceso del cerebro, pero es una parte fundamental para poder seleccionar la mejor estrategia para el grupo estudiantil, por eso, el docente en las primeras semanas de clases debe desarrollar un proceso analítico que le permita identificar tipos y ritmos de aprendizaje.

En muchos casos las personas asocian el campo artístico con la creatividad, pero es necesario mencionar que se equivocan, esta capacidad esta relaciona con lo educativo, psicológico, entre otros campos. Entonces, la neurociencia indica que la creatividad es la conexión de todas las neuronas, que permite que el ser humano pueda crear un producto. Se puede mencionar a la ciencia neuro educativa, que es la que trata de explicar o entender la relación que existe con la educación y la neurología, esto puede mejorar en la identificación de la metodología del aprendizaje.

### **Estrategias lúdicas innovadoras**

En primer lugar, se va a definir las estrategias innovadoras, “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (Guerrero, 2015, p. 4, como se citó en Díaz y Hernández, 2002), en otras palabras, son las modificaciones que realizan los docentes al momento de impartir las clases con el objetivo que los estudiantes puedan comprender y facilitar el contenido del aprendizaje. Más aún, los primeros años de vida de los niños, son muy importantes para lograr un aprendizaje significativo, en el libro “didáctico lúdico” indica que “las estrategias didáctico-lúdicas son estrategias de trabajo complejo, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes” (Ortiz, A., 2005 p. 4).

Las estrategias lúdicas, pueden considerarse como cuento, canción, juego grupal, música, poema, éstas deben motivar al aprendizaje activo. Estas actividades que se van a desarrollar con los estudiantes deben ser innovadoras, flexibles, críticas, prospectivas y orientadoras.

Las actividades que se proponen en la Unidad Educativa “La Dolorosa” se encuentran a continuación:

- **El juego de piedra, papel o tijera.**

Este juego va a permitir que los estudiantes interpreten gestos o movimientos corporales, es necesario que el estudiante tenga clara la normativa del juego, para que puedan identificar quien gano o perdió

- **Saludar diferente.**

A través de esta estrategia, se va a estimular al estudiante a la comunicación verbal o no verbal, permitiendo que se pueda expresar de manera diferente.

- **Duplicado.**

La estrategia consiste en que la docente, realiza movimientos o acciones secuenciales y los estudiantes deben repetirlas, las mismas, que pueden ser auditivas, visuales o corporales.

- **Inventar cuentos**

Se enfoca al desarrollo de las habilidades lingüística, pero esta no es la única forma de expresar sus pensamientos o ideas, también se lo puede realizar a través de grafio. Durante la actividad, el estudiante tiene que crear cuentos y luego expresar de forma verbal a sus compañeros.

- **Safari**

Esta estrategia estará enfocada en el desarrollo de la expresión corporal y lenguajes, consiste que el estudiante realizará gesto, imitación de sonido de animales, para que sus compañeros adivinen que animal se refiere.

- **Juegos Educativo-tecnológico**

**Rincón tecnológico (Juegos educativos Niños 5):**

Esta estrategia será implementada en el hogar, con la supervisión de los padres de familia, se utilizará un recurso gratuito, denominado “Juegos educativos Niños 5”, en los idiomas de inglés, español y portugués, para sistema operativo Android, tiene doce juegos educativos para niños, los mismo que van potenciar el desarrollo de la creatividad, lingüístico.

**Uno de estos juegos es el Pluzzes o rompecabezas:**

Este juego va estimular a los estudiantes la creatividad y el pensamiento flexible, considerad como un juego completo para ejercitar el cerebro tanto como el derecho e izquierdo, cabe mencionar que el lado derecho del cerebro es el encargado de la creatividad.

**Gráfico 1**  
Interfaz de la aplicación



**Fundamentación legal**

El sistema educativo ecuatoriano tiene como finalidad ofrecer una educación de calidad y calidez de acuerdo a la exigencia del entorno de los estudiantes, es por eso que en el año 2016 se pone en conocimiento a todos los integrantes que forman la educación en el país, los acuerdos y

lineamientos, que otorgan a las autoridades educativas las capacidades de adaptar el currículo según a la realidad de la institución educativa y su comunidad, esto va a promover el desarrollo integral de los estudiantes.

### **Constitución de Ecuador**

En la constitución de la república del Ecuador, unos de sus artículos indican que el estado ecuatoriano tiene que garantizar la educación desde el nivel inicial hasta bachillerato.

Artículo. 3.- Son deberes primordiales del Estado, inciso 1. Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes. (Constitución del Ecuador, 2018, p. 9)

En la sección quinta de título Educación, art. 26 establece lo siguiente:

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Constitución del Ecuador, 2018, p. 17).

### **Código de la Niñez y la Adolescencia**

En el código de la niñez y la adolescencia, mediante esta normativa el estado ecuatoriano garantiza la protección a nuestros niños y adolescencia en el siguiente artículo:

Art. 37.- Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo inciso 1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, ¿así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente. (Código de la Niñez y la Adolescencia, 2013, p. 4).

También en el artículo 39. “Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación. Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños,

niñas y adolescentes, inciso 1. Matricularlos en los planteles educativos [...] (Código de la Niñez y la Adolescencia, 2013, p. 4).

### **Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)**

LOEI, es la normativa que regula la educación del país, en el siguiente artículo establece la denominación

Art. 40.- Nivel de educación inicial. - El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas [...] (LOEI, 2015, p. 38)

## CAPÍTULO 2

### 2. METODOLOGÍA

#### **Tipo y diseño de investigación**

El enfoque del presente proyecto innovador es de tipo mixto, debido que es cualitativo-cuantitativo, mediante el cual se va a recolectar, analiza y vincular datos e información usando el método mixto, dentro del enfoque cualitativo, este se realiza al momento que se aplicó la entrevista a la docente donde se obtuvo la información de manera profunda y reflexiva de las técnicas innovadoras que aplica la maestra para desarrollar la capacidad de la creatividad. Por otro lado, el enfoque cuantitativo que se centra en la obtención de datos numéricos, estos datos se procesaron después de aplicar la encuesta a los padres de familia en relación al uso de estrategias utilizadas por la docente en las clases y el estado de ánimo que tiene el estudiante al momento de realizar las tareas asignadas por la docente.

La investigación se realizó con el objetivo de determinar cuáles son los efectos que produce en los estudiantes la práctica de la docente en inicial 4 años. Una vez definido el enfoque que se utilizó, es importante conocer cuáles fueron los tipos de investigación y el diseño o diseños utilizados en la misma, cada uno presente a continuación respaldó el trabajo realizado para hacer posible la investigación.

Este proyecto integrador se basó en una investigación aplicada, debido a que buscó resolver un problema latente de la educación, a través del proceso investigativo se dio respuesta a la pregunta específica que es la falta de actividades innovadora afecta al desarrollo de la capacidad de la creatividad de los estudiantes.

El proyecto no tiene como finalidad realizar ninguna constatación de las variables, entonces, se concluyó que es fue investigación no experimental donde se aplicó técnicas e instrumentos para recolectar información, para obtener datos entre la variable la habilidad de la creatividad y las estrategias innovadoras que utiliza el docente.

Prosiguiendo con el análisis, se utilizó también, la investigación descriptiva, que buscó analizar la respuesta de la docente y los padres de familia ante las estrategias lúdicas para desarrollar la habilidad de la creatividad de los estudiantes.

Cabe mencionar que también el proyecto se relacionó con el diseño transversal, porque se conoce la muestra de la investigación además se aplicó la encuesta a los padres de familia y se realizó en un determinado tiempo que fue durante el último parcial del segundo quimestre en el periodo lectivo 2021 – 2022.

### **Población y muestra**

El proyecto fue aplicado en una institución privada, denominada Escuela de Educación Básica “La Dolorosa”, tiene 2 paralelos del nivel inicial de 4 años, con un total de 21 estudiantes matriculados, distribuidos en de la siguiente manera, un paralelo tiene 11 niños y niñas, y el otro de 10.

Cada paralelo cuenta de 1 docente titular y por los dos 1 docentes auxiliares, es decir en un total de 3 docente por el inicial 4 años. La población de los padres de familia corresponde al total de los estudiantes debido que cada niño tiene su representante legal y en ambos cursos no existe hermanos.

Se detalla a continuación la población y la muestra del proyecto:

**Tabla 1**

Población y muestra

<b>Participantes</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Estudiantes	21	11
Docentes	3	1
Padres de familia	21	11
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>23</b>

**Elaborado por:** Fernández y Flores (2022)

### **Métodos de investigación**

Cabe recordar que la investigación tiene un enfoque mixto, el mismo que se apoya en algunos métodos de investigación para desarrollarse. Como método se recurrió al uso del inductivo-deductivo, el cual va de lo particular a general, es así que el proyecto busca la opinión de la docente para luego generalizar, permitiendo obtener un análisis profundo y reflexivo de los significados subjetivos que forman parte del objeto estudiado.

Así mismo, se hizo uso del método analítico – sintético, es importante indicar que atendiendo a la característica de este método se realizan dos procesos como son el análisis y la síntesis, durante la investigación el objeto de estudio son los y padre de familia y la docente, a cada uno de los que integran la muestra se le realizó un estudio por separado, el complemento para el análisis de los datos recolectados fue el método sintético, luego de haber investigado por separado se realizó una síntesis de todo.

### **Técnicas e instrumentos de investigación**

Como técnicas de recolección de datos dado que el proyecto tuvo un enfoque mixto, se hizo uso de una entrevista, así como de una encuesta. La entrevista, estuvo dirigida a la muestra o

docente de aula con la finalidad de recoger información sobre las estrategias que utiliza en el desarrollo de sus clases. Con respecto a la encuesta, esta se aplicó a los padres de familia con el objetivo de recopilar información que ayudara a conocer la aplicación de las estrategias lúdicas por parte de la docente en las clases que reciben sus hijos.

En cuanto a los instrumentos en ambas técnicas se utilizó el cuestionario, para la entrevista este estuvo estructurado de 8 preguntas abiertas, es decir, proporcionando un espacio recurrente a la docente para que explicará a profundidad el uso de las estrategias lúdicas durante las clases. En la encuesta, el cuestionario estuvo conformado por 5 preguntas cerradas con opciones de respuesta y fue desarrollado por los padres de familia.

### **Procesamiento de la información**

El análisis de contenido es unos procesos sistematizados que busca identificar, conocer y describir los datos, luego que se aplicó la entrevista dirigida a la docente, la misma que va a permitir tener información cualitativa, por lo tanto, se realizó el análisis no estructurado de cada una de la respuesta emitida por la docente, permitiendo profundizar en detalle en ellas.

Para la encuesta dirigida a los padres de familia, se realizó un procesamiento estadístico, a través del programa de Excel, que permite diseñar tablas también se puede utilizar las fórmulas que tiene el programa que permite facilitar la realización de cálculos estadísticos, además tiene la opción del diseño gráficos de diferentes tipos como son los círculos lineales entre otros.

Con los resultados procesado en Excel se va a realizar el análisis correspondiente a cada una de las preguntas, la información va estar de la siguiente manera organizada

1. Se va a detallar la pregunta.
2. Se presentará la información en una tabla de los resultados

3. Diseño de grafico estadísticos.
4. Realizar el análisis de información.

## CAPÍTULO 3

### 3. RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)

Para la aplicación de la entrevista se realizó a la docente tutor del nivel Inicial Lcda. Raquel Flores para conocer sobre las actividades lúdicas innovadoras en el desarrollo de las habilidades de la creatividad en el nivel Inicial 2.

**Tabla 2**

Encuesta realizada a la docente

<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Interpretación</b>
1. Defina ¿qué son actividades lúdicas innovadoras?	Las actividades lúdicas son aquellas que se realiza mediante juego, al momento que indicamos innovadoras significa que son las que se vincula con la tecnología	La docente manifiesta que las actividades lúdicas son aquellas que se desarrollan a través del juego para adquirir el aprendizaje del niño, y al momento que se utiliza la tecnológica se denomina actividades lúdicas innovadoras.
2. ¿Qué tan importante considera la aplicación de las actividades lúdicas en la planificación de clases?	Considero que es importante aplicar las actividades lúdicas principalmente en la edad de 4 a 5 años, porque los niños durante esta edad aprenden a través del juego, por eso debemos establecer estas actividades en la planificación diaria.	La docente manifiesta que los niños aprenden mediante el juego, permitiendo que se desarrollen varias habilidades como son el liderazgo, trabajo en equipo, cooperación, por tal razón los docentes deben incluir en sus planificaciones.
3. Defina ¿el concepto de creatividad?	Creatividad es una habilidad que tiene el estudiante al momento de utilizar la imaginación	Según la docente indica que la imaginación es parte de la creatividad, lo cual permitirá al estudiante de crear o diseñar que le va a permitir resolver problemas, por tal motivo se

---

		debe motivar el desarrollo de pensamiento creativo.
4. ¿Considera usted que la creatividad está asociada con la inteligencia, por qué?	Considero que la creatividad es parte de inteligencia ser humano, recordemos que según Gardner el ser humano tiene 8 tipos de inteligencia entre ellas esta espacial que es la capacidad de las personas de utilizar modelos mentales	La docente hace referencia al autor Gardner que determina que el ser humano tiene ocho inteligencias, y una de ellas es espacial-visual, donde los estudiantes crean modelos mentales de forma abstractas o lo pueden reproducir de forma gráfica.
5. ¿Cuáles son las estrategias que usted implementa para desarrollar la creatividad en los estudiantes?	Como docente las estrategias que utilizo con mis estudiantes en el área de matemáticas identificar patrones de figuras. También utilizo durante mis clases la actividad que he denominado los ritmos musicales que consiste en que los niños deben primero escuchar un ritmo de música y luego deben escribir una letra para ese ritmo.	La docente aplica estrategias la cual le va a permitir desarrollar la creativa, las estrategias de patrones, los estudiantes van a realizar un proceso de imaginación para determinar que patrón continúa utilizando procesos mentales, de la misma manera al momento que incentiva que los estudiantes crean una letra de canción con un ritmo de música también.
6. ¿A qué edad considera usted que el desarrollo de la creatividad debe ser estimulado y potenciado, por qué?	Considero que todas las habilidades deben ser desarrollada desde temprana edad, porque debido que su cerebro está en su máximo potencial para adquirir el conocimiento desde los hogares debe incentivar su formación motora, social e intelectual	En la respuesta la docente indica que el cerebro del niño no es igual al adulto, es decir que durante esta etapa la niñez el cerebro está en todo el potencial donde se hace fácil de aprender y desarrollar las habilidades.
7. ¿Cómo educadora aplica usted estrategias innovadoras, cuáles?	Como docente no aplico estrategias innovadoras, porque no existe tecnología implementada en cada grado	La docente manifiesta que no implementa estrategias innovadoras por motivo que no existe tecnología en cada una de las aulas que le

---

---

impide implementar dichas estrategias.

8. En caso que la pregunta 7 usted contesto NO, explique las razones por las cuales no aplica.

Debido que la institución educativa falta recursos tecnológicos como es una computadora en cada curso, tiene un laboratorio, pero se distribuye entre los estudiantes de cuarto hasta séptimo.

La docente hace referencia a las actividades innovadoras aquellas que se utiliza únicamente con la tecnología, por tal motivo durante sus clases ella no aplica ninguna estrategia innovadora.

No solamente se puede aplicar estrategias lúdicas innovadoras mediante la tecnología. La innovación no depende únicamente de las herramientas tecnológicas, también se puede aplicar a través de un material concreto.

---

**Elaborado por:** Fernández y Flores (2022)

### **Análisis estadístico – encuesta**

La aplicación de la encuesta se realizó a través de un formulario de Google dirigido para los representantes legales.

### **¿Usted considera que su hijo es creativo?**

**Tabla 3**

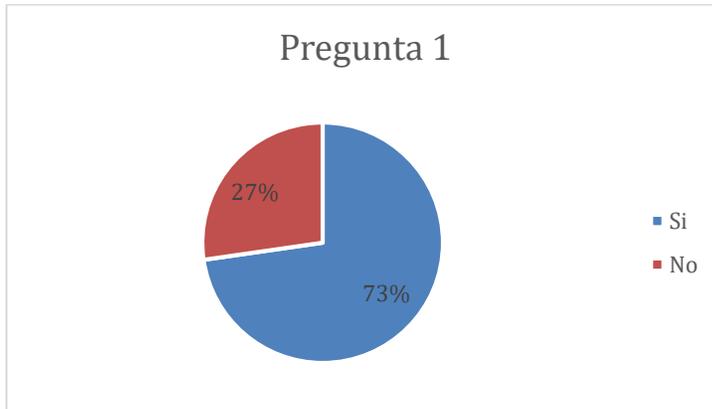
Pregunta 1- encuesta

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	8	73,00 %
No	3	27,00 %
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>100,00 %</b>

**Elaborado por:** Fernández y Flores (2022).

## Gráfico 2

### Pregunta 1



**Elaborado por:** Fernández y Flores (2022)

### Análisis e interpretación:

El 73% indica que sus hijos consideran que, si son creativos, esto es evidente en los trabajos creados por los niños en las distintas actividades presentadas, mientras que el 27% de ellos manifiesta que sus hijos no presentan la habilidad del pensamiento, es decir no son creativos.

**¿Durante las clases de su hijo, ha observado usted que la docente aplica actividades innovadoras o nuevas?**

**Tabla 4**

Estrategias innovadoras

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	9,00 %
No	10	91,00 %
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>100,00 %</b>

**Elaborado por:** Fernández y Flores (2022)

Gráfico 3  
Estrategias innovadoras



**Elaborado por:** Fernández y Flores (2022)

**Análisis e interpretación:**

Los padres manifiestan que ha observado que durante las clases la docente no aplica estrategias innovadoras para impartir sus clases, este resultado concuerda con la respuesta de la entrevista de la docente donde ella indica que no aplica ninguna estrategia innovadora.

**¿Con qué frecuencia su hijo/a tiene la oportunidad de participar en actividades creativas en el aula?**

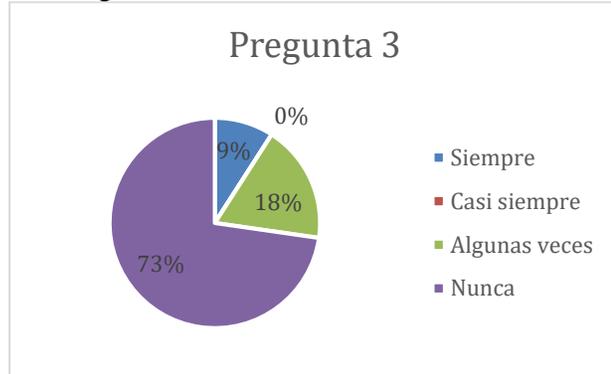
**Tabla 5**

*Frecuencia de participación actividades creativas en el aula.*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	1	9,00 %
Casi siempre	0	0,00 %
Algunas veces	2	18,00 %
Nunca	8	73,00 %
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>100,00 %</b>

**Elaborado por:** Fernández y Flores (2022)

**Gráfico 4**  
Estrategias innovadoras



**Elaborado por:** Fernández y Flores (2022)

**Análisis e interpretación:**

El 73% indica los padres de familia que nunca han participado en actividades lúdicas innovadoras debido que la docente no implementa estas estrategias, existe un 18% que indica que algunas veces su hijo participa

**Cuando su hijo está realizando las actividades propuestas por la docente, ¿Qué actitud muestra?**

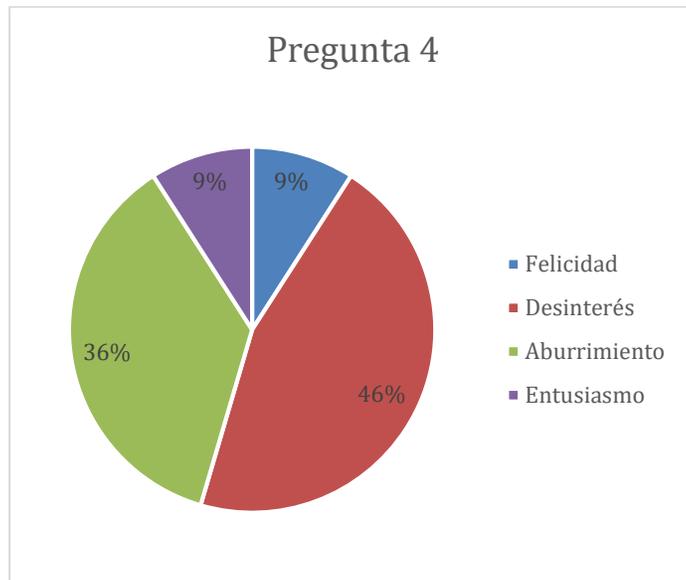
**Tabla 6**  
*Actitud de los estudiantes.*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Felicidad	1	9,00 %
Desinterés	5	46,00 %
Aburrimiento	4	36,00 %
Entusiasmo	1	9,00 %
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>100,00 %</b>

**Elaborado por:** Fernández y Flores (2022).

### Gráfico 5

Actitud de los estudiantes



Elaborado por: Fernández y Flores (2022)

#### Análisis e interpretación:

Un gran grupo de padres de familia manifiesta que cuando sus hijos están haciendo las actividades no tiene interés en realizarlo y el 36% de representante indica que sus hijos pasan aburridos existe también existe una parte diminutiva que indica que sus hijos sienten felicidad y entusiasmo durante el desarrollo de las actividades.

#### ¿Cuándo el docente está dando clases, su hijo está atento?

**Tabla 7**

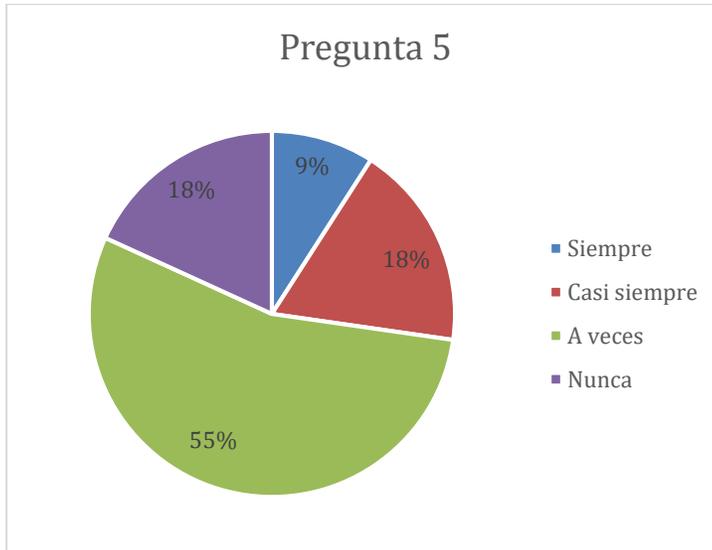
*Atención del estudiante.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	9,00 %
Casi siempre	2	18,00 %
A veces	6	55,00 %
Nunca	2	18,00 %
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>100,00 %</b>

Elaborado por: Fernández y Flores (2022)

## Gráfico 6

Estrategias innovadoras



**Elaborado por:** Fernández y Flores (2022)

### **Análisis e interpretación:**

La mayoría de los padres de familia indica que durante las clases que dicta el docente sus hijos a veces están atentos a las indicaciones del maestro provocando que sus hijos no puedan desarrollar las habilidades.

## CONCLUSIONES

A través del proyecto innovador se ha comprobado indiscutiblemente que la implementación de estrategias lúdicas innovadoras mejorar el proceso de enseñanza, precisamente uno de los procesos más importante en los niños es la enseñanza, que permitirá desarrollar las fortalezas y habilidades durante los primeros años de vida de las personas el cerebro tiene estímulos para aprender.

La educación inicial los docentes deben potenciar el desarrollo de la creatividad mediante el uso de estrategias innovadoras, teniendo cuenta que esta habilidad es para que la niñez tenga adaptabilidad a diferentes situaciones que permitirá que los niños sean felices, con respecto a los beneficios de la innovación educativa durante el proceso de aprendizaje, proporcionando unos ambientes pedagógicos obteniendo respuesta inmediata.

Dada las circunstancias actuales, en la que se desarrolla la educación en el Ecuador surge la necesidad de trabajar utilizando medios de comunicación asíncrona y síncrona, provocando que los docentes implementen en sus clases la tecnología aportando al desarrollo integral de los estudiantes.

## **RECOMENDACIONES**

Se recomienda al docente del nivel inicial de la Escuela de educación básica “La Dolorosa” que a través aprendizaje autónomo capacitarse sobre las técnicas y estrategias innovadoras utilizando materiales concretos como son papeles

También se recomienda al personal docente que debe tener un interés personal para realizar investigaciones educativas esto va a conllevar que pueda utilizar en sus clases herramientas novedosas, obteniendo ventaja cómo es la atención del estudiante, mejorar el estado de ánimo permitiendo que la adquisición del conocimiento sea de una manera fácil.

A los padres de familia se recomienda realizar actividades en casa con sus hijos, donde se involucre la utilización, actualización y manejo de la tecnología y material físico didáctico que le permitan ampliar habilidades y la predisposición para trabajar y para que los docentes puedan implementar con sus hijos actividades usuales enriqueciendo el conocimiento.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Patiño, É. I. (s. f.). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Augusto Nicolás Martínez”*.
- ADOLESCENCIA, C. D. L. N. Y., LOS NIÑOS, N. Y. A. C., & DE DERECHOS, S. U. J. E. T. O. S. (2003). Código de la Niñez y Adolescencia. Quito: <http://www.igualdad.gob.ec/docman/biblioteca-lotaip/1252--44/file.html>.
- Castro, V., & Susana, J. (s. f.). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016-2017*.
- Correa, J. C. (s. f.). *Desafíos a la formación inicial del profesorado: Buenas prácticas educativas en el contexto de la innovación con TIC*. 18.
- Chacón Araya, Y. (2011). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Actualidades Investigativas en Educación*, 5(1). <https://doi.org/10.15517/aie.v5i1.9120>
- Del Ecuador, A. C. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Quito: Tribunal Constitucional del Ecuador. Registro oficial Nro, 449, 79-93.
- Ejecutiva, F. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. *Segundo Suplemento del Registro Oficial*. Recuperado de <http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec099es.pdf>.
- ESTRATEGIAS LÚDICAS: HERRAMIENTA DE INNOVACIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES NUMÉRICAS*. (2015, marzo). 14.
- Gervilla Castillo, M. A. (2010). La creatividad y su evaluación. *Revista española de Pedagogía*.
- GUIA-DE-DESARROLLO-HUMANO-INTEGRAL.pdf*. (s. f.). Recuperado 31 de enero de 2022, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/GUIA-DE-DESARROLLO-HUMANO-INTEGRAL.pdf>
- Huanca Rojas, F. (2016). INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE INTERNET EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE PUNO - 2010 | Comuni@cción: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo. *Revista De Investigación En Comunicación Y Desarrollo*, 2(2). <https://comunicacionunap.com/index.php/rev/article/view/20>

- Klimenko, O. (s. f.). *Creativity as a Challenge to Education in the Xxi Century A criatividade: Um desafio para a educação do século XXI*. 21.
- Linares, A. R. (s. f.). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. 29.
- Pillco Aguayza, P. V. (s. f.). *Estrategias lúdicas para fortalecer la psicomotricidad mediante recursos didácticos innovadores en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación inicial ciudad de cuenca en el año lectivo 2019-2020*.
- Quintanilla, N. Z. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito - Revista de Educación*, 2(6), 143-157.  
<https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>
- QUISPE QUIROZ, ROSMERY LILIANA....pdf*. (s. f.). Recuperado 23 de enero de 2022, de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/476/QUISPE%20QUIROZ%20c%20ROSMERY%20LILIANA....pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramírez, I. C. (s. f.). *Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil*. 14.
- Ramos Garcia, A. M., & Zambrano Rosado, C. A. (2019). Cerebro y aprendizaje. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, agosto. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/cerebro-aprendizaje2.html>

## ANEXOS

### Anexo 1.- Encuesta dirigida para el docente



### UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO FACULTAD DE EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

#### ENTREVISTA PARA EL PERSONAL DOCENTE

**Objetivo.** - Recopilar la información sobre las actividades lúdicas innovadores en el desarrollo de las habilidades de la creatividad en el nivel Inicial 2.

#### **Instrucciones:**

- La entrevista consta de 8 preguntas abiertas enfocada a la práctica del docente en relación de actividades lúdicas.
- Usar bolígrafo azul
- La información recopilada se usará afines investigativos
- Responder con sinceridad

**Gracias por su atención dedicada a la entrevista Bendiciones**

- 1. Defina ¿qué son las actividades lúdicas innovadoras?**
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 2. ¿Qué tan importante considera la aplicación de las actividades lúdicas en la planificación de clases?**
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 3. Defina el concepto de creatividad**

- 4. ¿Considera usted que la creatividad está asociada con la inteligencia, por qué?**
  
- 5. ¿Cuáles son las estrategias que usted implementa para desarrollar la creatividad en los estudiantes?**
  
- 6. ¿A qué edad considera usted que el desarrollo de la creatividad debe ser estimulado y potenciado, por qué?**
  
- 7. ¿Cómo educadora aplica usted estrategias innovadoras, cuáles?**
  
- 8. En caso que la pregunta 7 usted contesto NO, explique las razones por las cuales no aplica.**

## Anexo 2.- Entrevista dirigida para los estudiantes



### UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO FACULTAD DE EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL CUESTIONARIO PARA PADRE DE FAMILIA

**Objetivo.** - Recopilar la información sobre las actividades lúdicas innovadores en el desarrollo de las habilidades de creatividad, en el nivel de Inicial.

#### **Instrucciones:**

- La encuesta consta de 5 preguntas abiertas enfocada a la práctica del docente en relación de actividades lúdicas.
- Encierre la respuesta con bolígrafo azul
- Responder con sinceridad
- Gracias por su atención a este cuestionario bendiciones

#### **1. ¿Usted considera que su hijo es creativo?**

- a. Si
- b. No

#### **2. ¿Durante las clases de su hijo, ha observado usted que la docente aplica actividades innovadoras o nuevas?**

- a. Si
- b. No

#### **3. ¿Con qué frecuencia su hijo/a tiene la oportunidad de participar en actividades creativas en el aula?**

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. Algunas veces
- d. Nunca

#### **4. Cuando su hijo está realizando las actividades propuestas por la docente, ¿Qué actitud muestra?**

- a. Felicidad

- b. Desinterés
- c. Aburrimiento
- d. Entusiasmo

**5. ¿Cuándo el docente está dando clases, su hijo está atento?**

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. A veces
- d. Nunca

Anexo 3.- Evidencia de aplicación de entrevista



**Anexo 4.- Evidencia de aplicación de encuesta**

