



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**  
**SEDE CUENCA**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**GUÍA DIDÁCTICA PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A  
5 AÑOS A TRAVÉS DEL DESIGN THINKING, EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN  
BÁSICA 27 DE FEBRERO, PERIODO LECTIVO 2022-2023**

Trabajo de titulación previo a la obtención del  
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

**AUTORA: JESSICA ALEXANDRA CABRERA PANDO**

**TUTORA: LCDA. SUSANA ELODIA CASTRO VILLALOBOS, PHD.**

Cuenca - Ecuador

2023

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

Yo, Jessica Alexandra Cabrera Pando con documento de identificación N° 0106347404, manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 31 de julio del 2023

Atentamente,



---

Jessica Alexandra Cabrera Pando

0106347404

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Jessica Alexandra Cabrera Pando con documento de identificación N° 0106347404, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora de la Propuesta metodológica: “Guía didáctica para la estimulación de la creatividad en niños de 4 a 5 años a través del Design Thinking, en la Escuela de Educación Básica 27 de Febrero, periodo lectivo 2022-2023”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 31 de julio del 2023

Atentamente,



---

Jessica Alexandra Cabrera Pando

0106347404

**CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Susana Elodia Castro Villalobos con documento de identificación N° 0910826486, docente de la universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: GUÍA DIDÁCTICA PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS A TRAVÉS DEL DESIGN THINKING, EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 27 DE FEBRERO, PERIODO LECTIVO 2022-2023, realizado por Jessica Alexandra Cabrera Pando con documento de identificación N° 0106347404, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta metodológica, que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 31 de julio del 2023

Atentamente,



---

Lcda. Susana Elodia Castro Villalobos PhD.

0910826486

## **Dedicatoria**

Este logro se lo dedico a mis padres que han dado la oportunidad de continuar mis estudios, por apoyarme en mis decisiones.

A mi esposo e hija que han estado de manera incondicional para mí, dando ánimos en los momentos más difíciles, mi familia ha sido el soporte que tanto necesite en este largo camino que con esfuerzo y dedicatoria lo estoy logrando.

También se lo dedico a mi abuelito, por ser un padre más para mí, debido a que siempre ha estado apoyándome, aconsejándome, velando por mi futuro, salud, bienestar.



## **Agradecimiento**

En primer lugar, le agradezco a dios y a la virgen por darme vida, salud.

A mis docentes que me acompañaron durante toda la carrera por inculcarnos saberes,  
enseñanzas y aprendizajes.

A la magister Marieliza Ordoñez por estar presente en el desarrollo de mi tesis, por  
apoyarme siempre.

A mi esposo por apoyarme en este proceso y a mi hija por apoyarme en todo momento.

A mi suegra por el apoyo incondicional y la confianza brindada.

**Resumen:**

El presente trabajo plantea una propuesta metodológica para estimular la creatividad ante la expresión artística, para lograrlo se pretende elaborar una guía didáctica para la estimulación de la creatividad en niños de 4 a 5 años a través del design thinking, en la escuela de educación básica 27 de febrero, ubicada en el cantón Girón perteneciente a la provincia del Azuay, es primordial que el niño desarrolle habilidades, destrezas, la curiosidad, resolución de problemas, la creación de nuevos proyectos educativos como arte y ciencia que involucren a los estudiantes en el descubrimiento, exploración y experimentación del entorno, generando confianza y autonomía, para la delimitación del tema se realizaron algunas técnicas e instrumentos como la observación, encuestas, entrevistas y listas de cotejo, sin embargo las destrezas evaluadas fueron tomadas del currículo de Educación Inicial, dando como resultado infantes con falta de creatividad, por ello se propone elaborar de una guía didáctica adaptada a las necesidades de los niños, despertando el interés durante las actividades dirigidas.

**Palabras claves:** Estimular la creatividad, guía didáctica, resolución de problemas.

**Abstract:**

The present work proposes a methodological proposal to stimulate creativity before artistic expression, to achieve this it is intended to develop a didactic guide for the stimulation of creativity in children from 4 to 5 years through design thinking, in the school of basic education February 27, located in the Girón canton belonging to the province of Azuay, it is essential that the child develops skills, curiosity, problem solving, the creation of new educational projects such as art and science that involve students in the discovery, exploration and experimentation of the environment, generating confidence and autonomy, For the delimitation of the subject some techniques and instruments were carried out such as observation, surveys, interviews and checklists, however the skills evaluated were taken from the curriculum of Early Education, resulting in infants with lack of creativity, so it is proposed to develop a didactic guide adapted to the needs of children, arousing interest during the directed activities.

**Keywords:** Stimulate creativity, didactic guide, problem solving.



## ÍNDICE

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	II
CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA .....	III
CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VII
Resumen:.....	VIII
1. Problema .....	1
1.1. Descripción del problema.....	1
1.2. Antecedentes .....	3
1.3. Importancia y alcances .....	7
1.4. Delimitación .....	7
1.5. Justificación.....	8
2. OBJETIVOS .....	9
2.1. Objetivo general: .....	9
2.2. Objetivos específicos: .....	9
3. Fundamentación teórica .....	10
3.1. Creatividad .....	10
3.2. Importancia de la creatividad en Educación Inicial .....	12
3.3. Estimulación de la creatividad en educación inicial .....	14
3.3.1. Inconvenientes al momento de fomentar la creatividad en educación inicial	16
3.4. El Design Thinking .....	17
3.5. Metodología del Design Thinking y etapas para la estimulación .....	18

3.5.1. Etapas del Design Thinking.....	20
3.6. Desarrollo integral de los niños.....	22
3.7. Etapas del desarrollo cognitivo .....	22
ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO .....	23
3.7.1. Periodo Preoperacional.....	24
3.8. Desarrollo del juego y la creatividad.....	25
3.9. Juego simbólico.....	26
3.10. Guía didáctica .....	27
3.11. Juegos didácticos y su importancia en educación inicial .....	28
4. Metodología .....	29
5. Propuesta metodológica.....	30
5.1. Tipo de propuesta .....	30
6. Propuesta.....	34
INTRODUCCIÓN .....	37
OBJETIVOS.....	37
DESIGN THINKING.....	38
Pasos del Design Thinking.....	39
Alimentación saludable .....	42
Objetos del entorno .....	44
Murales creativos .....	46
Dramatizaciones .....	49
Profesiones .....	51
Música .....	56
Ruleta de las emociones .....	59
Técnicas grafo plásticas .....	61

Diseño de juguetes .....	64
Circuitos con obstáculos creativos. ....	66
Paseo de exploración.....	69
Conclusiones .....	72
Bibliografía .....	72
7. Conclusiones .....	74
8. Recomendaciones .....	74
9. Bibliografía .....	76
10. Anexos .....	80
10.1. Validación de la propuesta metodológica.....	80
10.2. Aval institucional.....	81
10.3. Instrumentos de recaudo.....	82

## **1. Problema**

### **1.1. Descripción del problema**

La creatividad durante el periodo de educación inicial es muy importante, por ende, se puede aplicar en todas las actividades. Los niños son naturalmente creativos, pero a veces pueden necesitar estímulos y actividades para desarrollar y mantener su imaginación. Estimular su originalidad a través del diseño de actividades didácticas, permitiendo que el infante sea autónomo. Quemba, (2019) cita a Piaget, hace referencia que “La creatividad forma parte del juego simbólico, siempre y cuando sea asimilado en sus pensamientos”.

Las prácticas preprofesionales se realizaron de manera presencial en el cantón Girón, provincia del Azuay, siendo una zona urbana en las calles Luciano Vallejo y García Moreno en la Escuela de educación Básica 27 de Febrero, subnivel inicial II.

Durante las prácticas preprofesionales se utilizó un diario de campo el cual se pudo constatar que la docente a cargo no brinda suficiente énfasis en la estimulación de la creatividad durante las actividades lúdicas y didácticas.

La estimulación de la creatividad en niños tiene numerosos beneficios, ya que contribuye a un adecuado desarrollo psicomotor, del lenguaje, de la comunicación, y a una mayor autonomía. Además, fortalece las habilidades de relación con su entorno físico y social. En este sentido, fomentar la creatividad en los niños les permite desarrollarse integralmente mediante la posibilidad de expresarse libremente.

Para abordar el problema de la falta de creatividad, es crucial comprender el contexto en el que se encuentran los niños de 4 a 5 años, investigando su entorno, intereses, capacidades y

necesidades. Es esencial practicar la empatía con los niños, dedicar atención a sus ideas, y observar cómo juegan y se relacionan entre ellos.

Una técnica de estudio efectiva puede incluir la observación, análisis de trabajos en clase y evaluaciones para identificar posibles carencias en la estimulación de la creatividad, lo cual puede retrasar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La estimulación en los infantes desde que nacen hasta los seis años beneficia en su desenvolvimiento personal, ser autónomos, creativos, todo proceso debe estar de acuerdo con la edad. La mejor manera de estimular a los infantes es mediante el desarrollo de los juegos, utilizando objetos llamativos como sonidos, movimientos donde se involucre el sentido de la vista, oído, tacto, debido a su importancia y progreso durante su desarrollo integral (Pérez, Myrian, 2020).

La falta de experimentación en los ambientes de aprendizaje provoca que los niños presenten problemas a la hora de realizar actividades básicas como ir al baño, pintar, hacer tareas, entre otras, también existen dificultades en su autonomía, independencia y socialización, esto provoca un aislamiento con los demás niños, de igual manera la docente no brinda una buena estimulación en sus aprendizajes debido a que se trabajaba constantemente en el aula de clases, las mismas debían seguir un mismo patrón. De acuerdo con el currículo de educación inicial los rincones deben estar dentro y fuera del salón de clases, proporcionando el material adecuado y motivador que despierte el interés de los niños y mantengan una buena estimulación en sus aprendizajes (Ministerio de Educación, 2014)

Durante la pandemia del Covid-19, las clases fueron bajo la modalidad virtual. Por lo cual los infantes presentaron problemas de socialización, debido a que estaban limitados con la

comunicación y relación con los demás niños, por ello se vio afectado su creatividad, y desenvolvimiento en su entorno. Sin embargo, la aplicación de nuevas estrategias didácticas beneficia estos procesos que faltan por completar.

## **1.2. Antecedentes**

La educación inicial es importante debido a que los primeros cinco años de vida son cruciales porque el cerebro se desarrolla hasta un 95% potencializando las áreas del desarrollo como lo motriz, cognitivo, social y emocional, sin embargo, hay que respetar el ritmo de desarrollo de cada niño sin forzarlo. Ya que todo depende de la maduración de su sistema nervioso.

El mundo está lleno de personas con capacidades creativas sin embargo no las utilizan por falta de actitud, problemas de autoestima, falta de curiosidad o falta de motivación, sin embargo, el poder afrontar la realidad manteniendo una actitud positiva, la cual permita afrontar riesgos y conocer nuevas experiencias. La curiosidad es el principal motor para desarrollar la creatividad. Llorenç (2020) “Sin curiosidad no hay búsqueda; y sin búsqueda, es casi imposible que se produzca el hallazgo”

Sin embargo, existen barreras que pueden bloquear la falta de creatividad en los niños las cuales están compuestas por la desmotivación, distracciones como aparatos electrónicos, falta de orden, provocando un déficit debido a que no podrá expresarse por sí mismo, falta de comunicación con su entorno, complicaciones a la hora de resolver problemas cotidianos (Llorenç, 2020).

Para determinar el problema se recopiló información, utilizando varias técnicas entre ellas las encuestas, entrevistas y la ficha de observación estas herramientas permitieron determinar el problema de investigación, a continuación, se presentará los resultados obtenidos.

Entre las preguntas que se elaboraron son las siguientes:

**¿Tiene problemas en el desarrollo de las actividades con niños o niñas que no acuden con regularidad a la escuela?**

Los niños que no llegan con frecuencia a clases se retrasan en las actividades porque no saben cómo realizar y no ponen tanto interés por aprender, sin embargo, los mismos presentan dificultades de motricidad fina, gruesa y no hay como trabajar en esos ámbitos por la misma razón de que faltan.

**¿Los niños se aburren con facilidad en las clases?**

A veces, porque son temas que se trabajan constante entonces con que llegan a perder el interés con facilidad, debido a que ya conocen la información, pero uno trabaja como ya está planificado, entonces los niños saben levantarse de sus asientos a molestar a sus compañeros.

Después de a ver realizado la encuesta a la docente del aula podemos mencionar que en educación inicial II hay una falta de estimulación en la creatividad debido a que la enseñanza es repetitiva, tradicional, y se trabaja como está planificado sin tomar en cuenta los interés y necesidades de los infantes, por ello llegan a perder el interés con facilidad a la hora de realizar actividades.

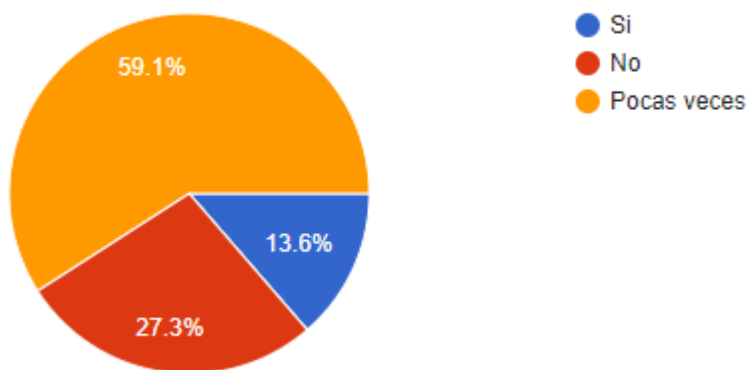
Para mejorar esta situación es importante cambiar actividades dependiendo el interés, para que todos los niños se involucren de manera más efectiva, consiguiendo la atención y un buen desarrollo de estas.

### ¿El niño o niña pierde el interés con facilidad mientras realiza alguna actividad?

En esta gráfica se muestra la cantidad de niños que llegan a perder el interés al realizar alguna actividad. La proporción más grande con un porcentaje de un 59.1% refiriéndose a que pocas veces los niños pierden el interés mientras realizan actividades. La proporción media con un porcentaje del 27.3% no pierden el interés con facilidad. Con un porcentaje más bajo del 13.6% los infantes no presentan suficiente interés por las tareas.

Según los resultados obtenidos en la gráfica los infantes en su mayoría son propensos a perder el interés en las diferentes actividades por ser muy repetitivas o no les llama la atención. Sin embargo, en una cantidad media los niños realizan las tareas con facilidad.

**Gráfica circular de la falta de interés durante las**



### ¿El niño o niña pasa tiempo frente a pantallas (celular, computadoras, video juegos, entre otras)?

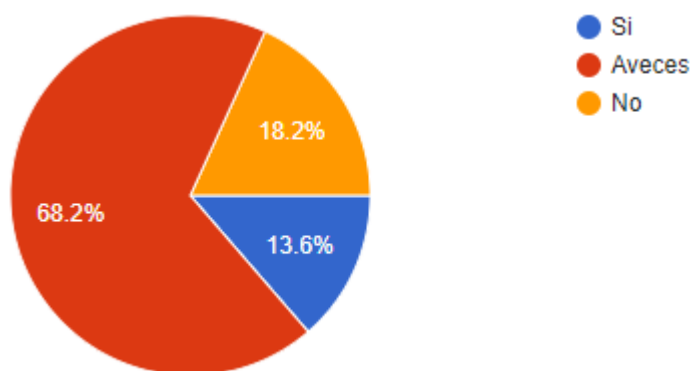
La grafica muestra en proporciones los siguientes resultados acerca del tiempo que pasan los niños frentes a pantallas. Con un porcentaje más grande del 68.2% los niños



consecuentemente pasan frente a las pantallas. Con un 18.2% no utilizan dispositivos, y con una porción más pequeña del 13.6% si dan uso a estos aparatos electrónicos debido a varias circunstancias.

Los resultados presentados e interpretados hacen referencia que los infantes utilizan aparatos electrónicos para ver videos, juegos, entre otras, utilizando los porcentajes más altos, debido a las circunstancias presentadas al momento. La utilización de estas herramientas pueden ser barreras a la hora de estimular a los niños.

**Gráfica circular del tiempo frente a pantallas**



Los resultados de la encuesta realizada, dio a conocer que algunos padres no se involucran de manera efectiva en la educación de sus hijos, debido a que los niños no asisten regularmente a clases por diversas razones. A pesar de ello, la docente hace esfuerzos para que los niños se adapten al ambiente de aprendizaje y se integren en las actividades escolares. Sin embargo, debido a la irregularidad en la asistencia, no es posible cambiar las actividades para involucrar a todos sin que algunos pierdan el interés en el trabajo. Es importante que tanto los padres como la

escuela trabajen juntos para resolver este problema y garantizar que todos los niños tengan una educación efectiva

### **1.3.Importancia y alcances**

El presente proyecto de investigación tiene la finalidad de estimular la creatividad mediante el enfoque del design thinking, de igual manera integrar a todos los infantes dando importancia a los objetivos propuestos para la estimulación de la creatividad en niños de 4 a 5 años. La creatividad juega un papel muy importante en el desarrollo de los infantes en educación inicial permitiendo relacionarse a su grupo afín, fortalecer lazos entre compañeros, facilitar la toma de decisiones, resolución de problemas en la cotidianidad, además estimular su originalidad durante las actividades y fuera de ellas.

### **1.4.Delimitación**

La Escuela de educación básica 27 de Febrero, establecimiento donde se realizaron las practicas preprofesionales, la colaboración e involucración del personal administrativo en el desarrollo de esta investigación. se encuentra ubicado en el cantón Girón, en las calles Andrés Córdova y Luciano Vallejo, zona urbana, distrito 01D03, la institución cuenta con modalidad presencial en la jornada matutina, cuenta con nivel inicial y educación general básica.

Figura 1

*Croquis de la ubicación de la Escuela de Educación Básica 27 de Febrero*



Tomado Fuente: Google Maps:

<https://www.google.com/maps/place/Escuela+27+de+Febrero/@-3.1587293,-79.15212,16.06z/data=!4m6!3m5!1s0x91ccdb3351edb76b:0xf61dad026778e9d!8m2!3d-3.1587813!4d-79.1483028!16s%2Fg%2F11n69lrtc?entry=ttu>

### 1.5. Justificación

La mejora de la educación en todos los niveles, y especialmente en los niveles iniciales, donde se forma el carácter y se asumen principios de vida, es más relevante que nunca. Esta propuesta de investigación tiene como objetivo principal estimular la creatividad de niños de 4 a 5 años a través del enfoque del *Design Thinking*, la misma que surge a partir de la falta de creatividad y expresión de los niños que son objeto de estudio, la cual se pudo evidenciar durante las prácticas preprofesionales realizadas. Por lo antes expuesto, se plantea el enfoque del *Design*

*Thinking* como una herramienta innovadora para promover la creatividad en los infantes en esta etapa crucial de su desarrollo.

El Design Thinking es una metodología centrada en la resolución de problemas e innovación que se enfoca en la interacción con la persona. Aunque existen algunas variaciones en la forma en que diferentes profesionales o equipos implementan el *Design Thinking*, generalmente consta de cinco etapas principales: empatía, definir, idear, prototipar, evaluar.

La creatividad es importante porque nos permite encontrar soluciones innovadoras, expresarnos de forma única, adaptarnos al cambio y desarrollarnos tanto personal como profesionalmente. Es una habilidad esencial en el siglo XXI, en un mundo en constante evolución y cambio.

### **Pregunta de investigación**

¿Qué tipo de actividades lúdicas y didácticas fomentan la imaginación, creatividad y originalidad en niños de 4 a 5 años?

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. Objetivo general:**

Estimular la creatividad a través del enfoque del design thinking en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica 27 de Febrero.

### **2.2. Objetivos específicos:**

1. Identificar el problema de la falta de estimulación de la creatividad en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica 27 de Febrero

2. Fundamentar teóricamente la importancia de la creatividad en edades tempranas y el design thinking como estrategia de estimulación para la creatividad.

3. Diseñar una guía didáctica a través del design thinking para la estimulación de la creatividad en niños de 4 a 5 años.

4. Validar la propuesta objeto de estudio

### **3. Fundamentación teórica**

#### **3.1.Creatividad**

##### **Definición**

La creatividad está relacionada con el desarrollo del cerebro y las diversas conexiones formadas en los primeros años de vida. Estas conexiones están influenciadas tanto por la genética como por lo que el niño experimenta en esta etapa temprana. Además, la plasticidad cerebral permite que el cerebro se adapte y cambie en respuesta a nuevas experiencias y aprendizaje. Por ello, es necesario crear un ambiente propicio para estimular la creatividad en los primeros años de vida a través del juego, la exploración y la experimentación para promover un desarrollo cognitivo pleno y satisfactorio (Sirena, 2019).

Las personas creativas tienen la capacidad de construir sobre lo que ya tienen, teniendo en cuenta su entorno, fomentando la expresión personal y la creatividad a través de una variedad de medios creativos como el teatro, la música y las artes visuales, mediante la manipulación de una variedad de materiales y recursos, se pueden descubrir nuevos entornos de aprendizaje, ya que las personas creativas tienen la capacidad de encontrar soluciones únicas e innovadoras a los problemas que surgen en la vida cotidiana, además, utilizando una variedad de herramientas y

recursos creativos, uno puede Proporcionar oportunidades de aprendizaje gratificantes y estimulantes que fomenten la creatividad y la expresión individuales.

La creatividad es un aspecto de la mente humana que ha recibido una atención cada vez mayor en comparación con otros aspectos del desarrollo humano relacionados con la educación. Históricamente, el sistema educativo se ha centrado en el contenido, lo que ha llevado a un mayor enfoque en el resultado final en lugar del proceso resultante; además, el énfasis en la transmisión de conocimientos a gran escala ha impedido que los estudiantes alcancen su potencial creativo, debido a que están conectados en otros ambientes que forman otras habilidades e incluso, otros modos de comportamiento (Crespo, 2018)

Domínguez, (2018), cita a Jean Piaget, “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”, hace referencia a la etapa simbólica del juego en la cual los infantes comienzan a crear símbolos y representaciones mentales, lo que Piaget constituye una forma de creatividad.

Cabrera et al., 2019 citan a Gardner (1999), “La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida mental se compone de distintas regiones que llamo "inteligencias", como la matemática, el lenguaje o la música. Y en una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”, eso significa que hay que identificar habilidades y destrezas específicas de los infantes posterior a ello trabajar en el desarrollo de las mismas.

Cabrera et al., 2019 citan a Esquivas, “La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una

producción o aportación diferente a lo que ya existía”, la creatividad no se limita a la creación de algo artístico, sino que todo aporte sea diferente a lo que ya existe, siendo un proceso que requiere experiencias y actitudes como: la observación, curiosidad, imaginación, relación de ideas de una manera creativa e innovadora

### **3.2.Importancia de la creatividad en Educación Inicial**

Al momento en que los niños ingresan a un centro educativo, es importante que se fomente su creatividad mediante la motivación y la estimulación, especialmente durante la educación inicial. Los docentes tienen una gran responsabilidad de buscar información y aplicar nuevas estrategias metodológicas que fomenten la creatividad de los niños. Es importante recordar que la creatividad no sigue modelos de enseñanza tradicionales, sino que requiere la implementación de nuevas estrategias y secuencias adaptadas a las necesidades y características individuales de cada niño (Valero, 2019).

La educación creativa ofrece diversas posibilidades a profesores y educadores para fomentar la creatividad en el aula. Es decir que los docentes deben estar preparados y capacitados para fomentar y facilitar de manera efectiva la creatividad en el aula. Por ejemplo, actividades que permitan a los niños explorar el entorno, trabajar con diferentes materiales, jugar y experimentar de forma libre e independiente.

Esto es importante en la educación de la primera infancia, ya que ayuda a los niños a explorar y comprender el mundo que los rodea, desarrolla habilidades importantes para su crecimiento y aprendizaje a largo plazo, y desarrolla la autoexpresión y la confianza. Por lo tanto, los docentes tienen la gran responsabilidad de fomentar la creatividad de los niños mediante la aplicación de nuevas estrategias educativas que se adapten a las necesidades individuales de cada niño.

Durante los primeros años de vida, los niños experimentan un proceso cognitivo, emocional y social intenso y constante que será determinante para su desarrollo futuro. Cada niño es único e irremplazable, por lo que es importante ofrecerles experiencias de aprendizaje que se adapten a sus necesidades y características individuales. Teniendo en cuenta que la formación tradicional puede limitar el desarrollo mental de los niños y frenar su creatividad, por lo que es importante orientar el desarrollo creativo, permitirles explorar su entorno, experimentar de manera libre y autónoma. Esto les permitirá a los niños desarrollar habilidades importantes, como la resolución de problemas y el pensamiento creativo e innovador, que son fundamentales para su crecimiento y desarrollo (Zuloeta, et al., 2021).

El proceso cognitivo, emocional y social de los niños durante los primeros años de vida es esencial para su desarrollo futuro. Es importante que se les ofrezcan experiencias de aprendizaje que se adapten a sus necesidades individuales y se les oriente hacia el desarrollo creativo. También es importante que se les brinde un ambiente seguro y afectivo para que puedan desarrollar sus habilidades sociales y emocionales.

La desarrollo de la creatividad comienza desde edades tempranas y su estimulación aporta múltiples ventajas en el desarrollo infantil, como:

- Mejora el autoestima al desarrollar habilidades únicas y sentirse más seguros de sí mismos.
- La socialización durante las actividades, es una oportunidad para que los niños se conecten con otros niños o adultos, fomentando la socialización y el trabajo en equipo.
- Mejora la comunicación al tener nuevas formas de relacionarse con las personas que les rodean.



- La expresión de sentimientos en los niños puede ser importante porque permite reconocer y gestionar sus emociones de manera más efectiva.
- Desarrolla la autonomía al experimentar y crear cosas nuevas de igual manera resolver problemas de manera creativa, lo que fomenta su autonomía y confianza.

La creatividad ayuda a potenciar las habilidades únicas de los niños, que se sientan más seguros, aumentando su autoestima, al descubrir nuevas habilidades y talentos, los niños pueden desarrollar una mayor confianza en sí mismos y en sus capacidades. Esto puede llevar a una actitud más positiva y optimista.

### **3.3. Estimulación de la creatividad en educación inicial**

La creatividad es la capacidad de generar ideas nuevas y originales, de encontrar soluciones innovadoras a los problemas y de crear algo nuevo y valioso. Es una habilidad que se puede desarrollar y fomentar a través de diversas técnicas y estrategias, y que es fundamental para el desarrollo personal y social de los niños. La creatividad implica la capacidad de pensar de manera divergente, de explorar múltiples posibilidades y de encontrar nuevas formas de abordar los problemas y desafíos que se presentan en la vida cotidiana (Andalucía, 2016).

La estimulación de la creatividad es importante desde los primeros niveles tanto en el contexto educativo como en el hogar, debido a que ayuda a los niños a enfrentar desafíos y dificultades en la vida, como una sociedad que se encuentra en constante cambio. Es beneficioso fomentar la creatividad en los niños de entre 4 y 5 años para estimular su desarrollo cognitivo, emocional y social y también para mejorar su capacidad de resolución de problemas en el futuro. Para lograr esto se pueden utilizar diversas actividades que estimulen su imaginación, como el juego libre, la pintura, la música, la danza y la lectura de cuentos, y también ofrecerles

oportunidades para explorar y experimentar con diferentes situaciones y materiales en un ambiente seguro y estimulante.

Vale enfatizan el papel del ambiente en el fomento de la creatividad, incluyendo el concepto de un "clima creativo". Se deben discutir pautas prácticas para crear un ambiente óptimo para la creatividad, como proporcionar suficiente tiempo y espacio para el trabajo creativo, fomentar una atmósfera lúdica y alentar la autoconfianza y la toma de riesgos.

La creatividad es un proceso que requiere tanto pensamiento divergente como convergente, y un ambiente de apoyo es necesario para que las habilidades creativas individuales se desarrollen. Se destacan varios factores que contribuyen a un clima creativo, como permitir tiempo para el pensamiento creativo, recompensar las ideas creativas, alentar los riesgos sensatos y la exploración del entorno.

La importancia de los maestros al momento de fomentar la motivación intrínseca y la creatividad entre los estudiantes, también discutir los desafíos que pueden limitar la capacidad de los educadores para fomentar la creatividad en el aula. Algunas de estas problemáticas pueden incluir la falta de recursos, el enfoque en la memorización y la evaluación, la falta de capacitación, la falta de apoyo institucional y la falta de diversidad. Estos desafíos pueden limitar la capacidad de los estudiantes (Szarka, 2012).

La escuela es uno de los contextos más importantes en los que el niño y la niña se desarrolla y es influenciado por el mismo, (Andalucía, 2016). A partir de este contexto, el niño deja de tener una relación exclusiva con la familia y aprende a desarrollarse en un nuevo entorno, con personas que no conoce, ampliando su mundo de relaciones y tendrá que buscar múltiples soluciones a las distintas dificultades que puedan surgir en su aprendizaje. Para trabajar la

creatividad dentro del aula, es necesario desarrollar una serie de capacidades que ayuden a la evolución de esta, como la originalidad, la elaboración, la redefinición, el análisis, la síntesis, la sensibilidad ante los problemas, la facultad de evaluación, la memoria, la motivación y la justificación.

Es importante que los maestros cambien la metodología de clase y se adapten a las necesidades y evolución de los alumnos, para que puedan desarrollar su creatividad de manera efectiva. Además, se destaca la importancia de fomentar la creatividad en grupo, ya que permite a los niños compartir ideas y aprender de los demás, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo. La escuela tiene una gran influencia en el desarrollo de la creatividad infantil, ya que es un contexto en el que el niño se relaciona con personas nuevas y debe buscar soluciones a distintas dificultades. Para fomentar la creatividad en el aula, es necesario desarrollar capacidades como la originalidad, la elaboración, la redefinición, el análisis, la síntesis, la sensibilidad ante los problemas, la facultad de evaluación, la memoria, la motivación y la justificación. Además, es importante que los maestros cambien la metodología de clase y se adapten a las necesidades y evolución de los alumnos, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo.

### **3.3.1. Inconvenientes al momento de fomentar la creatividad en educación inicial**

En general, se trata de evitar la creación de un ambiente de aprendizaje que valore exclusivamente las recompensas y la competencia, y en su lugar, fomentar un ambiente que valore la exploración, la experimentación y la colaboración. También es importante evitar la vigilancia excesiva y permitir que los estudiantes tengan tiempo y espacio para trabajar en proyectos creativos sin evaluación inmediata (Szarka, 2012).

- El uso excesivo de recompensas y evaluaciones esperadas puede disminuir la motivación intrínseca y la creatividad de los estudiantes.

- La competencia excesiva y los límites de tiempo pueden limitar la exploración y la experimentación creativa.
- La vigilancia excesiva puede hacer que los estudiantes se sientan inseguros y limitar su capacidad para tomar riesgos creativos.
- La falta de un ambiente creativo y colaborativo puede limitar la capacidad de los estudiantes para explorar nuevas ideas y soluciones.

### **3.4.El Design Thinking**

El Design Thinking es un enfoque de pensamiento que se utiliza para abordar problemas complejos mediante el uso de técnicas creativas. Fue creado por Tim Brown y su equipo de IDEO para fomentar la innovación, desarrollo de nuevos productos y servicios en el ámbito empresarial, pero en la actualidad también se está utilizando en educación. El objetivo del Design Thinking en el campo educativo es crear un ambiente creativo y estimulante que facilite el aprendizaje significativo de los estudiantes, involucrándolos en la resolución de problemas y en la generación de ideas innovadoras.

Se enfoca en el ser humano y se basa en entender sus necesidades y motivaciones. Esta metodología combina la empatía con la creatividad y la racionalidad para generar soluciones eficaces a un problema específico. La empatía es necesaria ya que permite entender el contexto en el que se presenta el problema y la creatividad para generar ideas y soluciones innovadoras. Finalmente, se emplea la racionalidad para analizar y seleccionar la mejor solución para el problema (Yedra et al., 2021)

Beneficia en los procesos creativos y en la resolución de problemas en la vida cotidiana. Este enfoque promueve el trabajo en equipo, permitiendo compartir ideas, opinar y dar soluciones de manera creativa. El *Design Thinking*, una metodología de enseñanza-aprendizaje basada en la

experimentación de cada estudiante para adquirir los conocimientos necesarios, introduciendo a la educación un nuevo modelo pedagógico e innovador para el desarrollo de habilidades y destrezas transformando estudiantes creativos, dinámicos, para la solución de problemas dentro y fuera del centro educativo (Moreira, et al., 2021).

La educación en el nivel inicial permite guiar las enseñanzas y aprendizajes en el nivel educativo potencializando el desarrollo integral y armónico, la estimulación en la primera etapa de la infancia es primordial debido a que permite vivenciar y experimentar el entorno que los rodea, desarrollar las destrezas y habilidades: cognitivas y sociales para una buena convivencia. Las principales figuras de inspiración en la formación de los niños son los padres, docentes o personas a cargo de los mismo (Inicial, 2018).

En la educación se busca innovar y desarrollar habilidades como el trabajo en equipo y la creatividad y la experimentación para lograr un aprendizaje participativo y significativo a través del *Design Thinking*, esta metodología busca generar soluciones innovadoras para necesidades reales. En el ámbito educativo, esta metodología ha sido introducida con el objetivo de mejorar la enseñanza, y la resolución creativa de problemas (Abós , 2020).

### **3.5. Metodología del Design Thinking y etapas para la estimulación**

Tener en cuenta que cada persona tiene su propio ritmo de aprendizaje, por lo cual, en este enfoque cada detalle será tomado en cuenta. En base a los datos recopilados el enfoque del design thinking ha sido muy poco utilizado en el contexto de educación por ello es interesante utilizarla para estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años, por medios de actividades didácticas que favorezcan el desarrollo de cada infante, fortaleciendo su originalidad, seguridad, confianza y autonomía.

Brown, (2008) menciona que el design thinking es un enfoque que genera innovación en la creación de nuevas cosas, por ello se centra en las personas para solucionar problemas. Arias et al., 2019 citan a Gonzáles (2015), mencionan que el design thinking es una estrategia para despertar el interés, curiosidad de los estudiantes, mediante estrategias didácticas, lúdicas, y otros recursos como la tecnología, que beneficien la interacción, socialización, comunicación entre el entorno, por ello la mezcla de los tres elementos genera un ambiente acogedor, de confianza, seguridad, donde los niños creen recuerdos y experiencias únicas.

El design thinking se centra en la persona para dar soluciones innovadoras mediante las cinco fases (empatía – definición del problema – idear – prototipado – prueba), sin embargo, al utilizar el Design Thinking para crear soluciones para los niños siempre y cuando sean adecuadas y estén enfocadas en las necesidades y fortalezas de los niños. También se puede promover el trabajo en equipo y la colaboración en actividades creativas. Al respetar el ritmo de aprendizaje de cada niño se puede crear un ambiente de aprendizaje más eficaz y gratificante para los infantes.

Se ha tomado en cuenta aplicar esta metodología en la Escuela de Educación Básica 27 de Febrero en niños de 4 a 5 años, para estimular la creatividad. Para emplear este enfoque se ha tomado en cuenta diversas actividades y materiales que ayude a la integración escolar y sientan confort con algunas de las propuestas.

### 3.5.1. Etapas del Design Thinking

<b>Etapas del Design Thinking</b>	
<b>Empatía</b>	<p>La primera fase se enfoca en la empatía y en la comprensión de las necesidades y perspectivas de las personas para las cuales se está diseñando</p> <p>Durante esta fase, es crucial crear un ambiente de confianza y seguridad para interactuar de manera efectiva con los individuos. Esto implica observar su comportamiento diario, involucrarse en su entorno y tomar en cuenta sus opiniones y preferencias, así como atender a sus necesidades y motivaciones.</p>
<b>Definición del problema</b>	<p>En esta etapa, se sintetizan los hallazgos de la etapa de empatía para identificar patrones y oportunidades de diseño, implica analizar la información recopilada en la etapa de empatía y formular un enunciado de problema claro y enfocado.</p> <p>En esta etapa, se analiza la información recopilada para formular un enunciado claro y enfocado del problema a resolver. En el contexto educativo, se busca identificar las necesidades y desafíos que enfrentan los niños para crear estrategias y soluciones que fomenten su creatividad y participación. Esto se logra a través del diseño de actividades didácticas relevantes e interesantes para ellos, fomentando su compromiso con el proceso educativo.</p>
<b>Idear</b>	<p>En esta etapa, se busca generar una amplia gama de ideas creativas para abordar el problema definido. Se fomenta la creatividad y se utilizan técnicas como el pensamiento lateral, la tormenta de ideas y la prototipación rápida para generar muchas ideas diferentes.</p>

	<p>Durante la fase de generación de ideas, los niños participan activamente en la creación de posibles soluciones de manera creativa, unen ideas y la interactividad entre todos los miembros del grupo</p>
<b>Prototipar</b>	<p>Una vez que se han generado ideas, se seleccionan algunas de las mejores y se crean prototipos o representaciones tangibles de esas ideas.</p> <p>Los prototipos pueden ser maquetas, dibujos, maquetas digitales o cualquier otra representación visual o tangible de la solución propuesta. Se utilizan para probar y obtener retroalimentación de los usuarios y para iterar en el diseño en función de los comentarios recibidos.</p> <p>Durante la fase, los niños tendrán la oportunidad de crear sus prototipos para dar solución a los problemas identificados, fomentando la experimentación y el juego en el proceso de creación de sus representaciones. De esta manera, se les permite explorar y expresar su creatividad, lo que les ayudará a desarrollar habilidades importantes como pensamiento creativo e innovador y la resolución creativa de problemas.</p>
<b>Evaluar</b>	<p>En esta etapa, se ponen a prueba los prototipos con los estudiantes para obtener comentarios positivos y negativos que ayuden a mejorar el producto y de un funcionamiento adecuado.</p> <p>Se recopila la retroalimentación de los estudiantes y se utiliza para rediseñar y mejorar su funcionamiento. Este proceso de prueba y retroalimentación se repite varias veces hasta que se obtenga una solución óptima que satisfaga las necesidades de cada uno.</p>

*Tabla 1. Etapas del design thinking aplicados en la educación (Castillo, 2021).*



### **3.6.Desarrollo integral de los niños**

El desarrollo de habilidades y destrezas en los niños ocurre de forma natural y única para cada individuo, influido por factores ambientales, sociales y culturales. Es importante tener en cuenta que estas áreas de desarrollo están interconectadas y se influyen mutuamente. Un desarrollo equilibrado en todas estas áreas es esencial para el bienestar y el crecimiento saludable de los niños durante los primeros años de vida.

Durante los primeros 6 años de vida, conocido como desarrollo infantil integral, se fortalecen y potencian habilidades cognitivas, motoras y psicosociales a través de la educación inicial, que ocurre entre los 2 y 5 años. El desarrollo integral de los infantes está conformado por el desarrollo físico, de lenguaje, habilidades cognitivas, sociales, emocionales, entre otras. Entre los 0 y 5 años se debe potenciar y fortalecer habilidades, destrezas para un mejor desenvolvimiento durante la vida (Santi, 2019).

### **3.7.Etapas del desarrollo cognitivo**

Piaget menciona que el desarrollo cognitivo es un proceso continuo y se da a lo largo de toda la vida, pero especialmente se desarrolla en la niñez y la adolescencia. los niños construyen su conocimiento a través de la interacción con el mundo que les rodea y a través de la construcción de modelos mentales o esquemas que les permiten organizar y entender la información que reciben.

Según la teoría de Piaget, el desarrollo cognitivo ocurre en fases distintas que son cualitativamente diferentes entre sí, y estas etapas no son acumulativas, sino que cada una de ellas va reconfigurando la siguiente, lo que permite una expansión hacia varios ámbitos del conocimiento. Piaget sostuvo que el desarrollo cognitivo se produce a través de la interacción del niño con el exterior, y que a medida que el niño crece, adquiere nuevas habilidades y formas de

razonamiento que le permiten comprender con mayor profundidad el mundo que le rodea (Londoño, 2019).

Sostiene que los niños pasan por cuatro etapas distintas de desarrollo cognitivo a medida que crecen y aprenden. Cada etapa representa un nivel diferente de desarrollo cognitivo y está caracterizada por diferentes habilidades y formas de pensamiento.

<b>ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO</b>	
<b>EDAD</b>	<b>ETAPA</b>
0 – 2 años	Etapa sensiomotora
2 – 7 años	Etapa preoperacional
7 – 11 años	Etapa de operaciones concretas
11 años – En adelante	Etapa operaciones formales

*Tabla 2. Etapas de desarrollo cognitivo de Jean Piaget.*

La teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget ha sido fundamental para el campo de la educación ya que ha permitido a los educadores entender cómo los niños aprenden y se desarrollan cognitivamente. Además, ha mostrado la importancia de proporcionar experiencias de aprendizaje que sean apropiadas para el nivel de desarrollo cognitivo de cada niño. En la educación especial, esta teoría ha ayudado a entender las necesidades educativas de los niños con discapacidades cognitivas y ha guiado la creación de programas y recursos educativos adaptados a sus necesidades específicas (UNIR, 2022).

Piaget explicaba que, a través de la interacción con el mundo, las estructuras cognitivas se vuelven más complejas, y los niños dan sentido y significado a la realidad que les rodea. La teoría

del desarrollo cognitivo es relevante tanto en la educación ordinaria como en la educación especial, ya que ayuda a entender cómo los niños aprenden y se desarrollan cognitivamente, permitiendo a los educadores proporcionar experiencias de aprendizaje adecuadas y adaptadas a las necesidades de cada niño.

### **3.7.1. Periodo Preoperacional**

Para efecto de esta investigación se aborda concretamente el periodo preoperacional tomando como base la edad de los niños. Esta etapa se produce aproximadamente entre los dos y los siete años, los niños comienzan a desarrollar habilidades más sofisticadas para procesar la información y comprender el mundo que les rodea. Sin embargo, todavía experimentan una parte de egocentrismo y tienen dificultades para acceder a pensamiento más abstracto o reflexivo. En lugar de eso, a menudo recurren a lo que Piaget llamó "pensamiento mágico", que se basa en asociaciones simples y arbitrarias en lugar de un razonamiento más lógico y complejo. Con el tiempo y la experiencia, los niños avanzan hacia la siguiente etapa del desarrollo cognitivo de Piaget, la etapa de operaciones concretas, donde comienzan a desarrollar habilidades más sofisticadas para razonar y procesar la información (Londoño, 2019).

Los niños todavía tienen dificultades para comprender la perspectiva de otras personas y se centran en su propia visión del mundo. Esto a menudo se manifiesta en conversaciones entre niños de preescolar, donde no guardan relación entre sí. Esta falta de empatía y de capacidad para ajustarse a la perspectiva de los demás es característica de esta etapa, aunque a partir de los 4 y 5 años, los niños comienzan a desarrollar una mayor capacidad para relacionarse entre sí (Instituto Europeo de Educación, 2020).

Durante esta etapa, los niños comienzan a desarrollar el pensamiento intuitivo, lo que les permite formular hipótesis y hacer inferencias basándose en su conocimiento previo. Esta

capacidad para hacer conexiones y sacar conclusiones a partir de su experiencia es una característica importante de esta etapa del desarrollo cognitivo. Además, la etapa preoperacional es fundamental para la adquisición de habilidades cognitivas más avanzadas en etapas posteriores de la vida, ya que proporciona una base sólida para el pensamiento crítico y la resolución de problemas en la edad adulta.

### **3.8.Desarrollo del juego y la creatividad**

El juego fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas. Además, la creatividad estimula la imaginación, la expresión artística y la resolución de problemas, al igual, promueven la autoexpresión, la autoafirmación y la autoconfianza en los niños. El desarrollo del juego y la creatividad en los niños desde temprana edad ayuda a sentar las bases para el desarrollo de estas habilidades y el fomento de un pensamiento creativo.

El desarrollo del juego y la creatividad son fundamentales para el crecimiento y el aprendizaje de los niños en la actualidad. Es esencial fomentar un ambiente de juego creativo y seguro para los niños que les permita explorar su entorno y desarrollar habilidades de manera efectiva. Además, el juego y la creatividad son componentes clave del aprendizaje basado en proyectos, una metodología educativa popular en la actualidad que fomenta la exploración y el aprendizaje a través de la experiencia.

Entre las características importantes del juego y creatividad están:

- **Imaginación:** Es importante fomentar un ambiente de juego seguro, creativo y libre para permitir que los niños exploren y desarrollen su imaginación y creatividad.
- **Libertad:** tanto el juego como la creatividad implican la libertad de expresión y la ausencia de reglas fijas.

- Expresión emocional: permiten la expresión de emociones y sentimientos de manera segura y cómoda.
- Experimentación: tanto el juego como la creatividad implican la posibilidad de experimentar y probar nuevas cosas.
- Aprendizaje: ambos son importantes para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades y conocimientos.

### **3.9. Juego simbólico**

El uso de los juegos en las etapas tempranas tiene múltiples beneficios y está presente durante las etapas de crecimiento. El juego simbólico es una actividad que se da de manera espontánea, natural y libre, por su capacidad de recrear escenarios utilizando su imaginación, objetos, al recrear actividades mediante la imitación hacia sus padres, encargados, o demás personas reales, replicando comportamientos que pueden evidenciar en el entorno que se encuentran, demostrando emociones y sentimientos. Mediante el juego de roles los niños estimulan su lenguaje al utilizar palabras nuevas que van escuchando de las demás personas, estas conductas son aprendidas mediante la observación (Daniel, 2019).

Dantas & Ayala,(2018) citan a Guerra y manifiestan que el juego simbólico es una actividad que permite recrear situaciones cotidianas y desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales de manera más divertida y significativa, además, es una acción placentera para los niños, ya que les permite recrear situaciones y realizar tareas de manera más fácil. Además, el juego simbólico fomenta la autonomía y la toma de decisiones, ya que los niños tienen la libertad de elegir cómo quieren jugar y desarrollar la historia, lo que les da un sentido de control y promueve la confianza en sí mismos.

Piaget hace referencia que el juego simbólico es la creación de simbólicos e interpretación de expresiones, representaciones gestuales, al igual que hacia referencia que el juego es una parte fundamental de los niños debido a que representa parte de su inteligencia debido a que asimilan la funcionalidad siguiendo cada etapa evolutiva. Haciendo referencia a tres periodos del pensamiento como:

PERIODOS PROGRESIVOS DEL PENSAMIENTO HUMANITARIO	
El juego es un simple entrenamiento	Parecido al animal
Juego Simbólico	Abstracto, simulado
Juego templado	Colectivo, resultado de un pacto

*Tabla 3. Periodos del pensamiento humanitario (Dantas & Ayala, 2018).*

El juego simbólico tiene la finalidad de que los infantes puedan recrear situaciones utilizando su imaginación y objetos que les permita salir de la rutina diaria, buscando que desarrollen habilidades y destrezas y se adapten mejor a su entorno.

### **3.10. Guía didáctica**

Una guía didáctica es un recurso pedagógico que se utiliza para planificar y diseñar actividades de aprendizaje para los estudiantes. Esta herramienta está diseñada para ayudar al docente a organizar, estructurar y desarrollar el contenido curricular de manera sistemática y coherente, debe contener información detallada y estructurada sobre los objetivos de aprendizaje, el contenido a desarrollar, las metodologías y estrategias didácticas a utilizar, los recursos pedagógicos necesarios y las pautas de evaluación. Es importante que esta información esté organizada de manera clara y accesible para que el docente pueda utilizarla de manera efectiva.

Al diseñar, es importante tener en cuenta que debe ser adaptable y flexible, para que el docente pueda ajustarla según las necesidades de los estudiantes y del contexto. Además, debe

tener el objetivo de fomentar el aprendizaje activo, promoviendo la participación de los estudiantes y estimulando su pensamiento creativo. Como dice A. Bandura, "un buen diseño educativo no solo provee información, sino que también estimula el pensamiento crítico y la creatividad del estudiante" (Bandura, 2001).

### **3.11. Juegos didácticos y su importancia en educación inicial**

Los juegos didácticos son de gran importancia en la educación inicial ya que permiten a los niños aprender a través del juego de una manera entretenida y motivadora. Estos juegos están diseñados para fomentar el desarrollo cognitivo, motor, social y emocional, permitiéndoles adquirir habilidades y conocimientos de manera lúdica y divertida. Además, ayuda a que desarrollen su creatividad, imaginación y curiosidad. Siendo herramienta para estimular el aprendizaje y creatividad de los infantes en educación inicial.

Dado que se utilizan como herramientas didácticas para fomentar la creatividad y motivar a los alumnos en su proceso de aprendizaje, los juegos juegan un papel muy importante en el ámbito educativo. A través de juegos y actividades lúdicas, los estudiantes pueden adquirir conocimiento, desarrollar habilidades, fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, y mejorar su capacidad de resolución de problemas. Además, el juego puede ayudar a los estudiantes a explorar y experimentar con nuevas ideas, permitiéndoles desarrollar su pensamiento creativo. En conjunto, la combinación de juegos y enseñanza creativa puede ser una forma efectiva de fomentar el aprendizaje y desarrollo infantil (Andrade, 2020).

Los niños de manera natural tienen una gran curiosidad y una necesidad de explorar el mundo que les rodea. Mediante la exploración, la interacción con la naturaleza y su entorno cultural, ellos pueden descubrir nuevas cosas y adquirir conocimientos. Los juegos y las actividades creativas pueden ser una forma efectiva de fomentar su curiosidad, estimular su

creatividad e imaginación, y promover su desarrollo y aprendizaje. Además, la familia y demás personas en su entorno son importantes para proporcionarles cuidado, protección, afecto y estabilidad emocional, lo cual es esencial para su bienestar emocional y su capacidad de aprender y desarrollarse.

Según Montessori, el objetivo es fomentar el deseo natural de aprender de los niños sin depender de datos académicos previamente seleccionados. En lugar de ello, se permite a los niños manipular materiales concretos con el fin de desarrollar nuevas habilidades y destrezas que lleven a un aprendizaje significativo. Además, Montessori considera que los niños deben ser estimulados a buscar nuevas experiencias de aprendizaje fuera del salón de clases para fomentar su desarrollo (Ruiz et al., 2022).

#### **4. Metodología**

La presente propuesta metodológica tiene como finalidad estimular la creatividad a través del design thinking en niños de 4 a 5 años, por medio de estrategias didácticas para fomentar el aprendizaje creativo en niños a través de actividades lúdicas como el dibujo, pintura, manualidades, juegos, exploraciones, entre otros. Es importante destacar que es posible aplicar la metodología Design Thinking en el proceso de planificación combinando con diferentes actividades, considerando las necesidades y habilidades de los niños y se fomente su creatividad de manera efectiva.

La metodología aplicada en este trabajo académico es mixta (cualitativa- cuantitativa), según su profundidad es descriptivo, debido que parte de un contexto real mediante los infantes de educación inicial II de la Escuela de Educación Básica 27 de Febrero, por medio del método de la observación directa, para recoger datos e información fundamental para el desarrollo de la investigación se recurrió a la utilización de técnicas como la encuesta,



entrevista, ficha de observación, tomando en cuenta las capacidades, habilidades, destrezas de cada infante dentro del centro educativo, además, se mantuvo una interacción constante con padres de familia- docente- alumnos. Estas herramientas permiten tener una perspectiva más amplia y profunda, siendo más integral, completa y holística. Los métodos mixtos se caracterizan por objetos de estudio mediante números y lenguaje, receptando evidencias para expandir los entendimientos (Hernández, et al., 2014, p.532).

Las actividades planteadas en la propuesta buscan fomentar la creatividad y el interés de los niños durante las clases, utilizando actividades didácticas y lúdicas con materiales concretos como pinturas, dibujos, manualidades y rompecabezas, así como materiales intangibles como cuentos y música. Al estar familiarizados con estas actividades, se espera que los niños desarrollen su creatividad, mejoren su desempeño en la clase y tengan un mayor interés en el aprendizaje, lo que puede ser beneficioso para su desarrollo integral.

Para aprovechar al máximo nuestras habilidades y aplicarlas en la realidad, el análisis de la investigación cualitativa nos otorga una comprensión más profunda al mismo tiempo que presenta nuevas oportunidades de conocimiento. A menudo, sirviendo como la fase inicial en el proceso de investigación, estos estudios allanan el camino para una mayor exploración.

## **5. Propuesta metodológica**

### **5.1.Tipo de propuesta**

La propuesta metodológica está enfocada en lograr la eficiencia y calidad en la educación, permitir a los docentes diseñar actividades que estimulen la creatividad en los niños. Permitiendo desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento creativo

e innovador que les serán útil. Además, pueden aprender de manera más efectiva, ya que estarán más involucrados en su propio proceso de aprendizaje, tendrán más interés y motivación para aprender, favoreciendo el desarrollo integral, emocional y físico de los infantes.

La propuesta se enfoca en la elaboración de una guía didáctica para estimular la creatividad a través del design thinking, consta de un componente teórico, actividades lúdicas dentro y fuera del aula de clases, y metodológicas para fomentar la creatividad en los estudiantes.

## **5.2.Partes de la propuesta**

La propuesta planteada tiene una guía didáctica con actividades didácticas y lúdicas para la estimulación de la creatividad en niños de cuatro a cinco años.

El proyecto cuenta de dos partes, la primera parte consta la problemática encontrada en la institución, la que se evidencia durante el tiempo que se realizó las prácticas preprofesionales, dentro del aula, fichas de observación, toda la información está basada en fundamentos teóricos.

En la segunda parte se encuentra la guía didáctica con actividades que sirven para estimular la creatividad, cada uno cumple con las destrezas que constan en el Currículo de Educación Inicial, la metodología se dará una integración al proceso de los temas que abarca mediante, música, juegos didácticos y lúdicos, entre otras. Siempre se debe tener en cuenta que cada niño es diferentes y aprende a su propio ritmo.

**Diagnóstico:** las practicas preprofesionales se realizaron en la escuela de Educación Básica 27 de Febrero en donde se pudo observar la falta de creatividad en los niños de

educación inicial II, debido a los aprendizajes repetitivos, tradicionalistas, no permitían que los niños expresen su creatividad de manera libre y espontánea.

**Fundamentación:** Para el desarrollo de esta investigación se consultó en fuentes fidedignas como libros, revistas educativas, artículos científicos y documentos académicos, conjuntamente relacionado con la falta de creatividad en niños de 4 a 5 años, la información recogida fue centrada en autores expertos en la materia.

**Formulación:** Para la elaboración de la guía didáctica, se tuvo en cuenta los intereses, necesidades, habilidades y la edad de los niños, con la finalidad de estimular su creatividad utilizando la metodología del design thinking, cada actividad fue elaborada de manera llamativa, para fomentar su imaginación y puedan expresarse de manera libre y autónoma.

### **Elaboración de la guía didáctica**

Para la elaboración de esta guía didáctica se buscó actividades acordes a la edad, que sean llamativas, cubriendo los interés y necesidades de los infantes. Además, se pueden adaptar dependiendo la necesidad de los niños, son actividades inductivas que buscan acoplar a la metodología propuesta mediante los juegos.

### **Modelo de la guía didáctica**

La guía didáctica tiene la dimensión de 29.7 cm por 21 cm tamaño A4, con pasta dura y hojas especiales, a continuación, se presentará todas las actividades didácticas.

**Validación por expertos:** La presente guía didáctica será entregada a docentes expertos para la validación respectiva y posterior su aprobación.

### **5.3.Destinatarios**

La propuesta metodológica desarrollada está dirigida a niños de 4 a 5 años de educación inicial II, docentes que buscan la manera de impartir una educación de calidad.

#### **5.4.Técnicas utilizadas para construir la propuesta**

Useche et al., (2019) Citan a Bavaresco (2001), mencionan que los datos de recolección de datos permiten comprobar el problema planteado.

Citan a Bolívar (2002), mencionan que las técnicas utilizadas deber ir acorde al proceso de evaluación, teniendo en cuenta la variedad de criterios.

Los instrumentos y técnicas utilizadas deben ser necesarias para el desarrollo de la investigación.

Las técnicas utilizadas para la recolección de datos fueron los siguientes:

**La ficha de observación** la ficha de observación es un instrumento para recoger datos de manera minuciosa (Rojas, 2021). Se aplicó a los niños de cuatro a cinco años, con la finalidad de identificar la falta de creatividad, el instrumento contiene objetivos que el infante debe cumplir.

**La entrevista** (Hernández et al., 2014) opina que la entrevista es una reunión para intercambiar ideas entre el entrevistador y el entrevistado, enfocandose en responder la pregunta formulada de manera precisa, además, la utilización esta herramienta tiene la finalidad de recolectar datos para el problema de estudio.

La aplicación de esta tecnica fue dirigida a la docente de inicial II, con el propósito de recoger información para la justificación del problema detectado, por medio de preguntas las cuales fueron: ¿Tiene problemas en el desarrollo de las actividades con niños o niñas que no acuden con regularidad a la escuela?, ¿De qué manera los niños

manifiestan sus emociones o sentimientos.?, ¿Hay niños o niñas que tiene dificultad para resolver problemas cotidianos?, ¿Las tareas enviadas a casa son realizadas por los padres o por el niño.?, ¿Los niños realizan las actividades propuestas por la docente o ponen excusas para resolverlas.?, ¿Los niños se aburren con facilidad en las clases.?

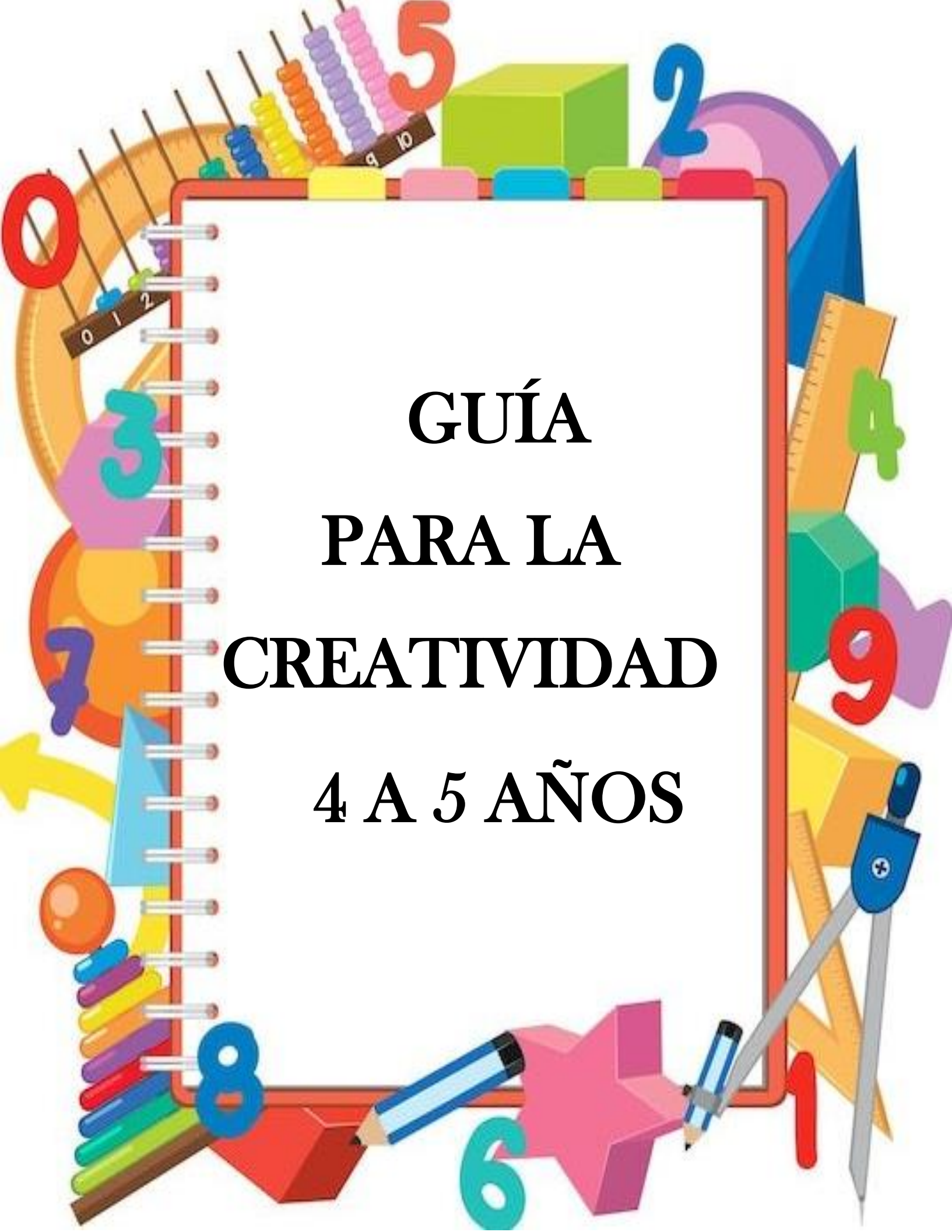
En síntesis, la docente confirmo que en el salón los infantes presentaban problemas en la creatividad, debido a que ella utilizaba una metodología tradicionalista y no estaba preparada para dar paso a nuevos enfoques para el desarrollo de los niños. Además, hace referencia que cuando aplica diferentes actividades no tiene la suficiente atención de los niños lo que dificulta realizarlas de buena manera.

### **La encuesta**

Sánchez et al., (2020) Citan a Groves et al., (2004) definen que la encuesta es para recopilar información. De la misma manera citan a Jansen (2012) hacen referencia que la encuesta estudia a las personas destinadas a la investigación. Esta técnica fue aplicada a los padres de familia del inicial II.

## **6. Propuesta**

### **Estructura de la guía didáctica**



**GUÍA  
PARA LA  
CREATIVIDAD  
4 A 5 AÑOS**

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	37
<b>OBJETIVOS</b> .....	37
<b>DESIGN THINKING</b> .....	38
<b>Pasos del Design Thinking</b> .....	39
<b>Alimentación saludable</b> .....	42
<b>Objetos del entorno</b> .....	44
<b>Murales creativos</b> .....	46
<b>Dramatizaciones</b> .....	49
<b>Profesiones</b> .....	51
<b>Música</b> .....	56
<b>Ruleta de las emociones</b> .....	59
<b>Técnicas grafo plásticas</b> .....	61
<b>Diseño de juguetes</b> .....	64
<b>Circuitos con obstáculos creativos.</b> .....	66
<b>Paseo de exploración</b> .....	69
<b>Conclusiones</b> .....	72
<b>Bibliografía</b> .....	72



# INTRODUCCIÓN

En un entorno cada vez más complicado y en constante evolución, la capacidad de ser creativo se ha vuelto cada vez más relevante. No solo ayuda a resolver problemas complejos, sino que también fomenta la innovación en cualquier ámbito. Los retos a los que se enfrentan los estudiantes de hoy en día son cada vez más amplios y multidimensionales, y se requiere una mentalidad creativa e innovadora para afrontarlos de manera efectiva. El Design Thinking se ha convertido en una metodología popular para fomentar la creatividad, resolución de problemas y la innovación aplicada a la educación.

Esta guía didáctica está diseñada para ayudar a los docentes a comprender el papel del Design Thinking en la estimulación de la creatividad de los niños de cuatro a cinco años. A través de ella, se podrá descubrir cómo aplicar en el aula de clases, para fomentar la originalidad desarrollando habilidades y destrezas. El objetivo de esta guía es brindar apoyo a los docentes y proporcionar herramientas prácticas para estimular la creatividad.

## OBJETIVOS

### 1. Objetivo general:

- Estimular la creatividad con actividades didácticas para la resolución de problemas dentro y fuera del aula en niños de 4 a 5 años, a través del design thinking.

### 2. Objetivos específicos:

- Promover la socialización y el trabajo en equipo, para generar ideas y dar soluciones a problemas cotidianos.
- Desarrollar habilidades y destrezas mediante la construcción de prototipos, para convertir las ideas en soluciones tangibles.
- Motivar el pensamiento creativo y la innovación.



# DESIGN THINKING


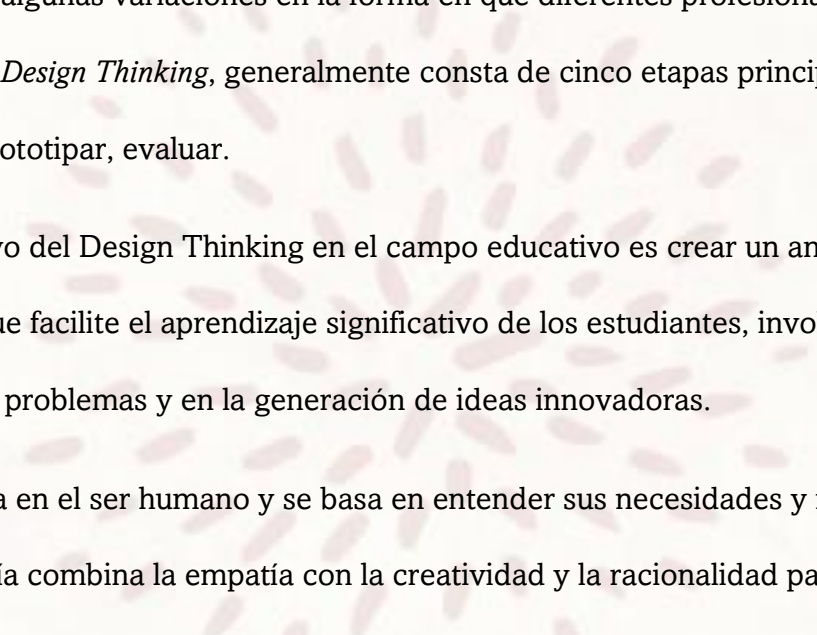


## ¿Qué es el Design Thinking?

El Design Thinking es una metodología centrada en la resolución de problemas e innovación que se enfoca en la interacción con la persona. Con enfoque de pensamiento que se utiliza para abordar problemas complejos mediante el uso de técnicas creativas. Aunque existen algunas variaciones en la forma en que diferentes profesionales o equipos implementan el *Design Thinking*, generalmente consta de cinco etapas principales: empatía, definir, idear, prototipar, evaluar.

El objetivo del Design Thinking en el campo educativo es crear un ambiente creativo y estimulante que facilite el aprendizaje significativo de los estudiantes, involucrándolos en la resolución de problemas y en la generación de ideas innovadoras.

Se enfoca en el ser humano y se basa en entender sus necesidades y motivaciones. Esta metodología combina la empatía con la creatividad y la racionalidad para generar soluciones eficaces a un problema específico. La empatía es necesaria ya que permite entender el contexto en el que se presenta el problema y la creatividad para generar ideas y soluciones innovadoras. Finalmente, se emplea la racionalidad para analizar y seleccionar la mejor solución para el problema (Yedra et al., 2021)



## **Pasos del Design Thinking**

Design Thinking puede adaptarse y aplicarse para estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años.

A continuación, se explican los pasos del Design Thinking adaptados a esta edad:

### **Empatizar:**

En esta etapa, es importante entender las necesidades, intereses y experiencias de los niños de 4 a 5 años. Se puede lograr a través de la observación activa de su comportamiento, la escucha atenta de sus ideas y la interacción con ellos en entornos educativos y de juego. El objetivo es comprender sus perspectivas, preferencias y desafíos para generar un ambiente estimulante para la creatividad.

### **Definir:**


En este paso, se busca fomentar la exploración y el descubrimiento en los niños. Se les proporcionan oportunidades para interactuar con diferentes materiales, juguetes, objetos y entornos que estimulen su curiosidad y promuevan la experimentación. Se les anima a hacer preguntas, investigar, observar y descubrir nuevas formas de jugar y crear.

### **Idear (Imaginar y Crear):**

Aquí, se alienta a los niños a usar su imaginación y creatividad para generar ideas y soluciones. Se les brinda la libertad de expresar sus pensamientos y emociones a través del arte, la música, el juego simbólico y otras formas de expresión creativa. Se promueve el pensamiento divergente, animándolos a generar múltiples ideas y a explorar diferentes enfoques para resolver problemas.

### **Prototipar (Diseñar y Construir):**

En esta etapa, se invita a los niños a diseñar y construir prototipos simples utilizando materiales y recursos disponibles. Se les anima a dar forma a sus ideas y convertirlas en



objetos tangibles. Esto puede incluir la construcción de estructuras con bloques, la creación de collages o la realización de dibujos. El objetivo es fomentar su capacidad de materializar y representar sus ideas creativas.

### **Evaluar (Compartir y Reflejar):**

En este paso, se les brinda a los niños la oportunidad de compartir sus creaciones con los demás. Se fomenta la comunicación verbal y no verbal para explicar sus ideas, narrar historias o representar roles en juegos de dramatización. Además, se les anima a reflexionar sobre su proceso creativo, a identificar lo que les gusta de sus creaciones y a considerar cómo podrían mejorarlas en el futuro.

Es importante recordar que el Design Thinking adaptado a niños de 4 a 5 años se basa en el juego, la exploración y la imaginación. Se busca crear un ambiente seguro y de apoyo donde los niños puedan desarrollar su creatividad, confianza y habilidades de resolución de problemas de manera lúdica y significativa.



# ACTIVIDADES

# DIDÁCTICAS





## **Alimentación saludable**

**Descripción:** Se diferencia los alimentos nutritivos y los no nutritivos, por medio de la exploración natural y los sentidos.

**Destreza:** Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable.

### **Empatizar**

- Realiza una lluvia de ideas con los niños para descubrir qué saben sobre los alimentos y cómo se sienten al comer diferentes tipos de alimentos.
- Organiza una exposición donde presentes la comida saludable y no saludable y que los niños reconozcan
- Permite que los niños exploren diferentes tipos de alimentos, toquen las frutas y verduras, y observen los diferentes colores y texturas.

### **Definir**

- Plantear una actividad donde los niños puedan identificar los diferentes alimentos mediante los sentidos: tacto, gusto, olfato.
- Utilizando una caja cerrada que limite la visión, incentivar a los niños a identificar los diferentes alimentos y seleccionen uno para degustar.
- Animar a los infantes a participar en la actividad, tomando en cuenta los gustos e interés de cada uno.

### **Idear**

- Proporcionar materiales artísticos como pinturas, pinceles, lentejuelas, marcadores, entre otros recursos disponibles, crear dos personajes, luego decorar la caja de cartón, para identificar los alimentos saludables y no saludables.
- Organiza una actividad para que los niños reconozcan y clasifiquen los alimentos nutritivos y no nutritivos en la caja anteriormente decorada.
- De un grupo de tarjetas sobre los alimentos, los infantes seleccionaran cuatro tarjetas dos de cada grupo, luego decorar las mismas con diferentes materiales artísticos.

### **Prototipar**

- Organiza una actividad de cocina donde los niños puedan preparar una comida saludable utilizando ingredientes frescos y nutritivos.
- Permíteles que elijan los ingredientes y participen en el proceso de preparación de la comida.
- Anima a los niños a presentar su comida de manera creativa, como decorándola en forma de una cara feliz o utilizando formas divertidas.

### **Evaluar**

- Invita a los niños a compartir su obra de arte y su comida saludable con sus compañeros de clase.
- Fomenta la conversación sobre los beneficios de una alimentación saludable y cómo los alimentos nutritivos pueden hacer que se sientan bien y llenos de energía.
- Pregunta a los niños qué han aprendido sobre los alimentos saludables a través de estas actividades y cómo pueden aplicarlo en su vida diaria.

### **Recomendaciones:**

- Recuerda adaptar las actividades según el nivel de desarrollo de los niños y los recursos disponibles. También es importante brindarles apoyo y orientación durante todo el proceso, y celebrar sus logros y esfuerzos al fomentar una alimentación saludable y creativa.

#### **Materiales:**

Frutas y verduras Frescas

- Material artístico
- Utensilios de cocina
- Tarjetas didácticas



## Objetos del entorno

**Descripción:** Esta actividad comprende en la identificación de semejanzas y diferencias de los objetos que se encuentran en el entorno, desarrollando el pensamiento para solucionar problemas sencillos.

**Destreza:** Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño

### Empatizar

- Organiza una actividad de observación donde los niños exploren su entorno y recolecten diferentes objetos (juguetes, lápices de colores, bloques, etc.).
- Anima a los niños a compartir cómo se sienten al tocar y mirar los objetos, y a describir sus características (forma, color, tamaño).

### Definir

- Realiza una actividad, donde los niños clasifiquen los objetos recolectados en diferentes grupos según su forma, color o tamaño. Fomentando la actividad física dándoles un tiempo límite de recolección y agrupación.
- Colocar tarjetas en el piso con diferentes formas, cada una con un color diferente del cual los niños deben buscar objetos de cada grupo tomando en cuenta la forma y color presentado.
- Anima a los niños a participar en la actividad mediante la motivación, luego debatir sobre las semejanzas y diferencias entre los objetos.

### Idear

- Proporciona el material artístico como una tela que puede servir como lienzo, pinturas dactilares, lápices, marcadores, entre otros recursos disponibles.
- Incentiva a los niños a imaginar nuevos objetos, permite que utilicen diferentes colores, dependiendo su gusto e interés.
- Anima a los niños a experimentar con diferentes combinaciones y a expresar su creatividad en el proceso.



## **Prototipar**

- Organizar una actividad en donde los niños puedan recrear sus ideas, plasmando en tela negra, y utilizando una variedad de colores, para luego iluminar con una linterna, encontrando las formas, diferencias y semejanza en cada obra artística de los infantes.
- Anima a los infantes a participar en la actividad.

## **Evaluar**

- Invita a los niños a compartir sus experiencias con sus compañeros, y como se sintieron durante la actividad.
- Fomenta la discusión y el intercambio de ideas entre los niños, destacando las semejanzas y diferencias que han identificado en los objetos.
- Pregunta a los niños cómo se sienten al descubrir y explorar las semejanzas y diferencias en el entorno.

## **Recomendaciones:**

- Recuerda adaptar las actividades según el nivel de desarrollo de los niños y dependiendo el recurso disponible. Es importante fomentar el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento creativo durante todo el proceso. También celebra los logros y esfuerzos de los niños en la identificación de semejanzas y diferencias en el entorno.

## **Materiales:**

- Tarjetas de formas
- Tela negra
- Objetos del entorno
- Linterna
- Material artístico





## Murales creativos

**Descripción:** Actividades basadas en los pasos del Design Thinking para estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años, enfocadas en pintar murales con diferentes materiales promoviendo la imaginación y creatividad de los niños.

**Destreza:** Comunicarse a través de dibujos de objetos con detalles que lo vuelven identificables, como representación simbólica de sus ideas.

### Empatizar


- Socializar con los niños, presentando diferentes murales creativos con dimensiones y estructuras que están fuera del sentido común.
- Generar una lluvia de ideas para crear el mural creativo tomando en cuenta sus interés, necesidades y habilidades.
- Animar a los niños a que compartan sus ideas con sus compañeros, y se pongan de acuerdo entre todos para crear un mural sin limitar su imaginación.

### Definir

- Organizar una actividad en donde los niños puedan realizar dibujos acerca de sus compañeros.
- Proporcionar el material creativo (hojas, lápiz, pinturas, marcadores, etc)
- Pedir que formen parejas, con un pedazo de cinta pegar las hojas en la espalda de los niños y pedir que dibujen al compañero que esta delante de él, utilizando diferentes colores.
- Al finalizar la actividad pedir que compartan su opinión acerca de los dibujos creados.

### Idear

- Crear pintura casera a partir de ingredientes no tóxicos (harina, pintura vegetal)
- Proporcionar el material artístico (pintura casera, pinceles, agua, etc.).

- 
- Organizar una actividad al aire libre para que los niños dibujen y colorean con la pintura casera utilizando las diferentes partes del cuerpo (pies, codos, nariz, manos, etc.)
  - Crear el espacio para el desarrollo de la actividad, preparar una sábana que pueda servir como lienzo, o en otro caso también se puede pegar papel periódico, cinta adhesiva.

### **Prototipar**

- Conversar con los niños acerca de las partes del cuerpo que pueden utilizar, al igual que deben seguir ordenes sencillas durante la actividad.
- Pedir a los niños a que dibujen lo que más le gusta y representa, utilizando una variedad de colores y materiales.
- Al finalizar el mural, colocar en la pared para que sea visible.

### **Evaluar**

- Generar una conversación acerca del mural y sus creaciones
- Hacer preguntas acerca de la actividad y que fue lo que más les gusto.
- Animar a los niños a compartir sus experiencias durante la actividad.

### **Recomendaciones:**

- Recuerde adaptar las actividades según el nivel de desarrollo de los niños y los recursos disponibles. Es importante fomentar la socialización.
- Utilizar los materiales disponibles, además, puede cambiar las actividades en caso de que sea necesario
- Animar y motivar durante el proceso genera confianza y seguridad, además, se obtiene buenos resultados.

### **Materiales:**

- Sabana
- Harina

- Sal
- Pinceles
- Hojas
- Lápiz
- Colores
- Papel periódico
- Cinta adhesiva





## Dramatizaciones

**Descripción:** Actividades basadas en dramatizaciones para que los niños sean protagonistas de una historia, siendo exploradores creativos.

**Destreza:** Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas

### Empatizar

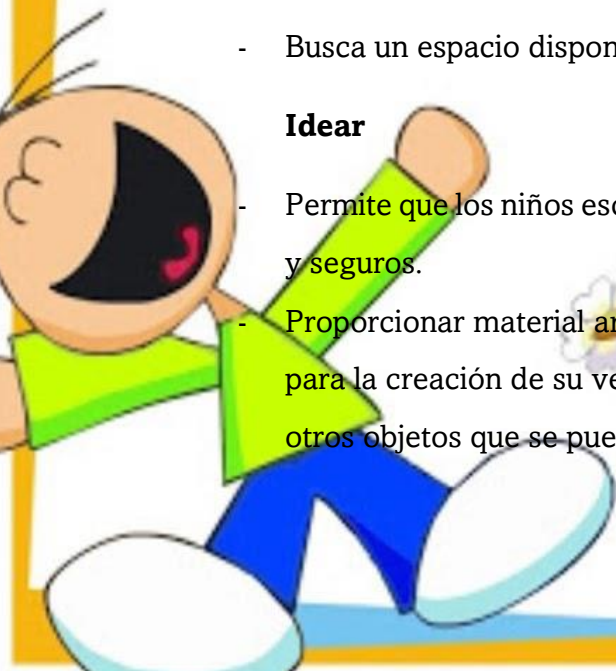
- Leer un cuento que promueva la imaginación y creatividad, sin leer el final y dejar que los niños lo terminen.
- Animarlos a crear un final diferente al cuento usando su imaginación.
- Promover la participación, socialización y comunicación de todos los infantes.
- Preguntar a los niños en que les gustaría modificar del cuento y a partir de ahí crear una dramatización que se adecue a sus intereses y necesidades.

### Definir

- Conversar con los niños, en la cual puedan elegir los personajes y escenarios para representar la dramatización a partir del cuento previamente leído.
- Animar a los niños a idear un personaje que los caracterice y este fuera de lo cotidiano (super héroes, princesas, príncipes, piratas, entre otros.) tomando en cuenta sus intereses
- Busca un espacio disponible para la dramatización.

### Idear

- Permite que los niños escojan o diseñen su vestimenta, con la cual se sientan cómodos y seguros.
- Proporcionar material artístico (telas, vestidos, cartulinas, fomix, tijeras, marcadores) para la creación de su vestimenta y recursos como nubes, arboles, hojas, rocas, entre otros objetos que se pueden encontrar en un ambiente externo.





## Prototipar

- Con los recursos creados, armar un escenario en el cual los niños sientan, confianza y seguridad para representar la dramatización.
- Alentar a los niños a que utilicen la vestimenta escogida o creada para dar realismo a los personajes.
- Incentivar la implementación de diferentes personajes al cuento y dándole características únicas por medio de movimientos con las partes del cuerpo (brazos, piernas, cabeza etc.)

## Evaluar

- Conversación con los niños dándoles un espacio para que puedan compartir sus experiencias al interpretar los personajes elegidos.
- Conversar acerca de los cuentos que les gustaría dramatizar.

## Recomendaciones:

- Es importante fomentar el trabajo en equipo, adaptar las actividades en caso de que sea necesario teniendo en cuenta el interés y desarrollo de los infantes.
- Tomar en cuentas las opiniones de los niños durante las actividades y promover la participación e integración de todos los infantes.
- Motivarlos durante el proceso, genera confianza y seguridad.

## Materiales

- Materiales artísticos
- Vestimenta
- Telas
- Objetos del entorno
- Cuento
- Escenario



# Profesiones

**Descripción:** Actividad enfocada en la representación de las profesiones, y su importancia en la sociedad.

**Destreza:** Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.

## Empatizar

- Presentar un video acerca de las profesiones y su importancia en la sociedad.
- Conversar con los niños sobre las diferentes profesiones y pedirle que describan la vestimenta.
- Alentar a los niños a compartir sus sueños, aspiraciones hacia el futuro.

## Definir

- Entregar 3 dados y un grupo de tarjetas que contengan las partes del cuerpo: cabeza, cuerpo, piernas, cada parte debe tener diferentes vestimentas, que puedan representar las profesiones.
- Pedir a los niños que formen grupos y luego cada uno lanzara los dados, según las partes que salgan buscar en las tarjetas y colocar en la pizarra armando 3 personajes y luego darles una profesión.

## Idear

- Proporcionar material artístico (telas, hojas, colores, marcadores, lápices, tijeras, revistas), para la creación de nuevas profesiones.
- Crear la vestimenta necesaria para interpretar las nuevas profesiones.
- Incentivar a los niños a utilizar todos los materiales disponibles para sus creaciones, promoviendo su imaginación y creatividad.



A vertical decorative border on the left side of the page features a repeating sequence of circular icons. The icons include: a man in a white lab coat, a woman in a nurse's uniform, a man in a red shirt and blue pants, a man in a suit, a woman in a nurse's uniform, a man in a yellow hard hat and blue overalls, a man in a red firefighter's uniform, a man in a white lab coat, a woman in a nurse's uniform, a man in a yellow hard hat and blue overalls, and a man in a red firefighter's uniform. Each icon is accompanied by a small, semi-transparent version of itself.

## Prototipar

- Organizar una actividad donde se aplique el juego de roles donde los niños interpreten sus profesiones creadas.
- Aprovechar los recursos creados para interpretar las profesiones creadas.
- Promover un ambiente creativo de cooperación para que los niños puedan adaptarse a la actividad. Integración del docente a la actividad mediante la interpretación de un personaje que el docente haya creado para promover la participación de los niños
- Alentar a los niños a participar en conjunto con sus compañeros, dónde demuestren los diferentes personajes.

## Evaluar:

- Conversar con los niños acerca de la importancia de las profesiones existentes, integrando sus creaciones.
- Animar a los niños a compartir sus experiencias y vivencias mientras interpretaban sus profesiones.

## Recomendaciones

- Recuerde adaptar las actividades según el nivel de desarrollo de los niños y los recursos disponibles.
- Es importante fomentar el trabajo en equipo, la curiosidad y la creatividad de los infantes mientras se divierten explorando las diferentes posibilidades para su futuro.
- Tener en cuenta las opiniones de los niños, interés y necesidades.

## Materiales

- Telas
- Cartulinas
- Tijeras
- Pinturas
- Tarjetas

- Cubos
- Vestimenta
- Pizarrón





## **Al aire libre**

**Descripción:** Esta actividad enfocada en promover la integración de los niños para que conozcan las tradiciones y culturas de la región. Incentivando a crear nuevos juegos tradicionales.

**Destreza:** Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.

### **Empatizar**

- Presentar los diferentes juegos tradicionales utilizando recursos digitales (videos, imágenes).
- Proporcionar los recursos que se utilizan en cada juego, y pedir a los niños que compartan sus opiniones acerca de las texturas, colores.
- incentivar a los niños a compartir sus experiencias acerca de los juegos que ya conocen.

### **Definir**

- Recrear un juego tradicional con los niños.
- Pedir a los infantes que exploren su entorno y busquen materiales que pueden utilizar para generar nuevos juegos.
- Animar a niños a crear nuevos juegos, que ellos creen que son divertidos, utilizando los materiales encontrados en el entorno.

### **Idear**

- Proporcionar el material adecuado (cintas, hula hula, cubos, sacos, bufandas, hilos, entre otros objetos disponibles), para crear juegos.
- Generar un ambiente de confianza y pedir que creen nuevos juegos, fomentando su imaginación y creatividad.

- Alentar a los niños a compartir sus ideas, observaciones y preguntar que materiales les gustaría utilizar.

### **Prototipar**

- Socializar los juegos creados y materiales a utilizar
- Escoger los juegos que quieren realizar
- Incitar a los niños a escoger el juego que más les llama la atención
- Animar y motivar al inicio, durante y la finalización de los juegos.

### **Evaluar**

- Compartir ideas y opiniones acerca de los juegos que más le llamó la atención.

### **Recomendaciones**

- Cambiar las actividades en caso de ser necesario, según el nivel de desarrollo de los niños y los recursos disponibles.
- Es importante fomentar el trabajo en equipo y la socialización.
- Tener en cuenta que las actividades al aire libre son esenciales en el desarrollo integral, promoviendo la salud física, emocional mientras exploran su entorno.

### **Materiales**

- Objetos del entorno
- Cintas
- Hulas
- Cubos
- Sacos bufandas
- Hilos



## Música

**Descripción:** Esta actividad se basa en la implementación de instrumentos musicales creados a partir de objetos encontrados en el aula de clases. Fomentando la creatividad e imaginación de los niños mediante la experimentación.

**Destreza:** Ejecutar patrones de más de dos ritmos con partes del cuerpo y elementos o instrumentos sonoros

### Empatizar

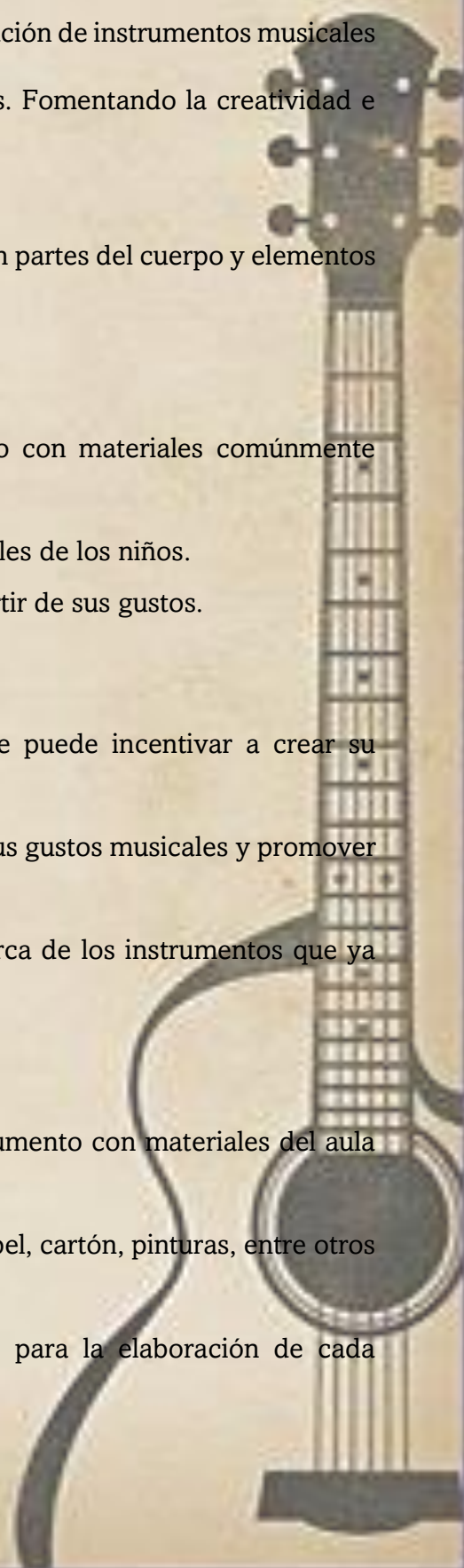
- Se presentará un ejemplo de un instrumento creado con materiales comúnmente encontrados en el aula de clases.
- Observar y escuchar los interés o preferencias musicales de los niños.
- Recolectar objetos que pueden producir sonidos a partir de sus gustos.

### Definir

- Identificar los gustos de los niños de tal manera se puede incentivar a crear su instrumento favorito.
- Organizar una actividad donde los niños compartan sus gustos musicales y promover cada uno de ellos.
- Animar a los niños a compartir sus experiencias acerca de los instrumentos que ya conocen.

### Idear

- Proponer diferentes ideas de como elaborar un instrumento con materiales del aula de clases lo cuales puedan producir sonido.
- Proporcionar a los niños los diferentes materiales (papel, cartón, pinturas, entre otros recursos disponibles).
- Alentar a los infantes a utilizar diversos materiales para la elaboración de cada instrumento.





### **Prototipar**

- Promover una actividad donde los niños presenten sus instrumentos entre todos los presentes.
- Fomentar la socialización de las actividades grupales, integrándoles en grupos dependiendo su afinidad para formar un grupo musical.
- Alentar a los niños a utilizar los diferentes instrumentos creados, para producir sonidos.
- Permitir que los infantes compartan sus ideas, emociones y sentimientos mediante la música o sonidos.

### **Evaluar**

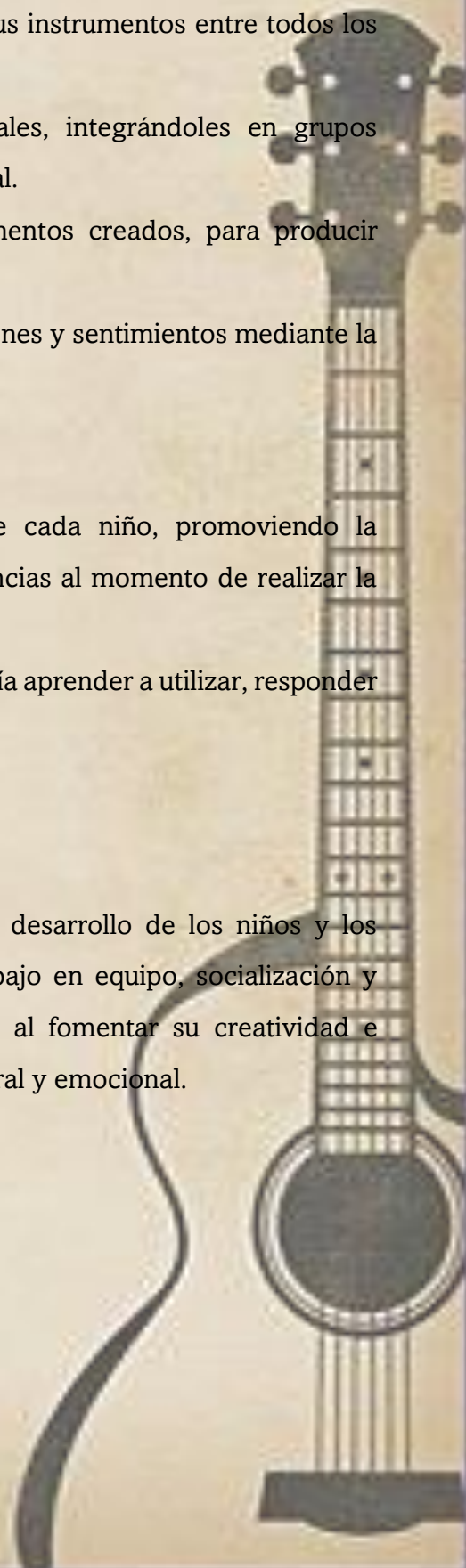
- Animar al dialogo acerca los gustos musicales de cada niño, promoviendo la socialización y comunicación a partir de sus experiencias al momento de realizar la actividad.
- Hacer preguntas acerca del instrumento que les gustaría aprender a utilizar, responder dudas generadas.

### **Recomendaciones**

- Recuerde adaptar las actividades según el nivel de desarrollo de los niños y los recursos disponibles. Es importante fomentar el trabajo en equipo, socialización y comunicación en su entorno. Tener en cuenta que al fomentar su creatividad e imaginación el niño alcanza un mejor desarrollo integral y emocional.

### **Materiales**

- Cartón
- Tijeras
- Cintas decorativas
- Cinta adhesiva
- Cartulinas



- Material reciclado
- Tapillas
- Palos
- Botellas





## Ruleta de las emociones

**Descripción:** Actividad enfocada en conocer e identificar las diferentes emociones y estados de ánimo, a través juegos y actividades que promuevan la socialización y comunicación.

**Destreza:** Identificar y manifestar sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

### Empatizar

- Leer el cuento “El monstruo de las emociones.”
- Conversar sobre los momentos que han tenido alguna de estas emociones.
- Preguntar cómo se sienten el día de hoy e identificar el monstruo de la emoción que los identifica.

### Definir

- Usando una caja de cartón pintar al monstruo de las emociones sin poner los rasgos faciales, después hacer dos orificios a los costados donde puedan introducir las manos.
- Con ayuda de los infantes pintar los rasgos faciales como: ojos, nariz, boca.
- Frente a la caja colocar los rasgos faciales del monstruo, para que los niños puedan coger e intentar pegar en la cara lo más parecido posible, con la única dificultad de que no pueden ver.
- Incitar a los niños ser partícipes de la actividad mientras se divierten en el juego.

### Idear

- Proporcionar material artístico, para que puedan crear sus emociones (cartulinas, marcadores, pinturas, lápices, tijeras, entre otros materiales disponibles.)
- Animar a los niños a generar ideas creativas y crear emociones.
- incentivar a los infantes a combinar los diferentes materiales, mediante el cual expresen sus emociones y sentimientos.

## Prototipar

- Crear una ruleta donde los niños puedan colocar sus emociones creadas.
- Cada niño girara la ruleta y dramatizara la emoción que sea asignada, sin hablar, por lo tanto, sus compañeros deben adivinar de que emoción se trata.
- Tener en cuenta las opiniones y sentimientos de los niños.

## Evaluar

- Fomentar la socialización e intercambio de ideas entre todos, presentando sus emociones creadas.
- Preguntar cómo se sintieron al momento de dramatizar la emoción asignada, y que cambios sugieren en la actividad.
- Tomar nota de las ideas para hacer cambios futuros.

## Recomendaciones

- Recuerde adaptar las actividades tomando en cuenta el nivel de desarrollo de los niños y los recursos disponibles.
- Es necesario comprender el estado de ánimo de cada infante para poder realizar las actividades.
- Adaptar las actividades en caso de ser necesario,

## Materiales

- Cartón
- Palito de chuzo
- Material artístico
- Cinta adhesiva
- Tubos de papel







## Técnicas grafo plásticas

**Descripción:** Actividades enfocadas en la creatividad e imaginación de cada niño, utilizando técnicas grafo plásticas.

**Destreza:** Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales

### Empatizar

- Dar a conocer las técnicas grafo plásticas como podrían utilizar para representar las texturas de los animales.
- Preguntar a los niños de qué manera quieren decorar a los animales según las formas, colores, texturas.
- Socializar con los niños acerca de los animales que más les gusta y cuales tienen en casa.
- Realizar actividades de juego que integren a todos los infantes, y se fomente la comunicación.


### Definir

- Basándose en el animal seleccionado pedir a los niños que se inventen un pequeño cuento donde muestren a su animal escogido.
- Incentivar a los niños a imitar al animal y los sonidos que producen dramatizando el cuento creado.
- Organizar una actividad en la que los niños creen un antifaz de su animal favorito o cualquier que ellos escojan.

### Idear

- Socializar con los niños acerca de los animales escogidos, que sonidos hacen y donde viven.
- Presentar un ejemplo de las diferentes texturas que pueden conseguir con los materiales artísticos.



- 
- Proporcionar materiales artísticos (plastilina, fomix, tijeras, colores, marcadores, lápices, pegatinas, entre otros objetos disponibles).

### **Prototipar**

- Pedir a los niños que recolecten materiales que relacionen con un parecido a su animal escogido.
- Utilizar técnicas grafo plásticas para decorar el animal, promoviendo la creatividad.
- Animar a los niños que decoren su animal imaginado la textura y color poco característico
- Hacer una representación del animal mediante los sonidos y dramatización, para que los compañeros lo identifiquen

### **Evaluar**

- Incitar a los niños a presentar sus creaciones a sus compañeros y observar las reacciones.
- Alentar a los niños para generar un dialogo para identificar las emociones que sintieron al representarlo.
- Colocar los animales en la pared creando un mural.

### **Recomendaciones**

- Recuerda que, para mantener a un niño centrado en la actividad, esta debe ser creativa y divertida para fomentar la experimentación sin crear límites para su desarrollo.
- Recuerde adaptar las actividades según los intereses de los niños.

### **Materiales**

Papel crepe

Cartulina

Cartón

Algodón



Tijeras

Goma

Cinta

Pinturas

Lentejuelas





## Diseño de juguetes

**Descripción:** Actividades basadas en los pasos del Design Thinking para estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años, enfocadas en fomentar el pensamiento creativo, resolución de problemas y trabajo en equipo a través de la elaboración de juguetes con material reciclado.

**Destreza:** Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares

### Empatizar

- Pedir con anticipación que traigan su juguete favorito.
- Conversar con los niños acerca de sus juguetes favoritos y que les gusta.
- Observar cómo juegan, y que actividades se puede adaptar, dependiendo de los intereses y necesidades.
- Integrar a los padres de familia para comprender los intereses de los niños y centrarnos en poder mantener su atención.

### Definir

- Permitir que los niños exploren el ambiente de aprendizaje encontrando objetos que puedan utilizar en la creación de sus juguetes.
- Usando como ejemplo sus juguetes favoritos, incentivar a los niños a crear un nuevo juguete con material reciclado.
- Alentar a los infantes a compartir los materiales, incentivando a la socialización y trabajo en equipo, además permitir que hagan preguntas.

### Idear

- Hacer una lluvia de ideas de manera creativa con los niños y anotar en una hoja, que les gustaría crear (carros, casa de muñecas, títeres, etc.), y que materiales se podría utilizar.



- Colocar el material adecuado (cartón, papel, lápices, pinturas, tijeras, marcadores, botones, entre otros recursos disponibles), en diferentes partes del aula, permitiendo que el niño explore.
- Organizar grupos con las ideas similares.
- Animar a los niños a trabajar en equipo, mantener una comunicación activa entre todos los miembros del grupo.

### **Prototipar**

- Organizar una actividad para la construcción de sus prototipos,
- Permitir que ellos escojan los materiales que quieren utilizar, sin poner limitaciones, alentar a compartir el material.
- Animar a los niños a presentar sus creaciones y preguntar por el material que utilizaron.

### **Evaluar**

- Conversar con niños acerca la experiencia de crear sus juguetes utilizando material reciclado.
- Hablar de los beneficios de utilizar material reciclado e Incentivar a los infantes a utilizarlo.

### **Recomendaciones**

- Es importante fomentar el trabajo en equipo, socialización, comunicación, la importancia de utilizar material reciclado y el cuidado del medio ambiente.
- Tener en cuenta que los niños se deben expresar de manera libre y espontanea, para explorar su entorno.

### **Materiales**

- Material reciclado
- Materiales artísticos
- Tijeras
- Cinta adhesiva



## Circuitos con obstáculos creativos.

**Descripción:** Actividad basada en realizar actividad física, lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad, además, el trabajo en equipo, la resolución de problemas de manera divertida y creativa.

**Destreza:** Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.

### Empatizar

- Conversar con los niños y explicarles la finalidad de la actividad, preguntar qué tipo de obstáculos les gustaría incluir, en una hoja anota sus ideas.
- Animar y motivar a los niños a que expresen sus ideas de manera libre

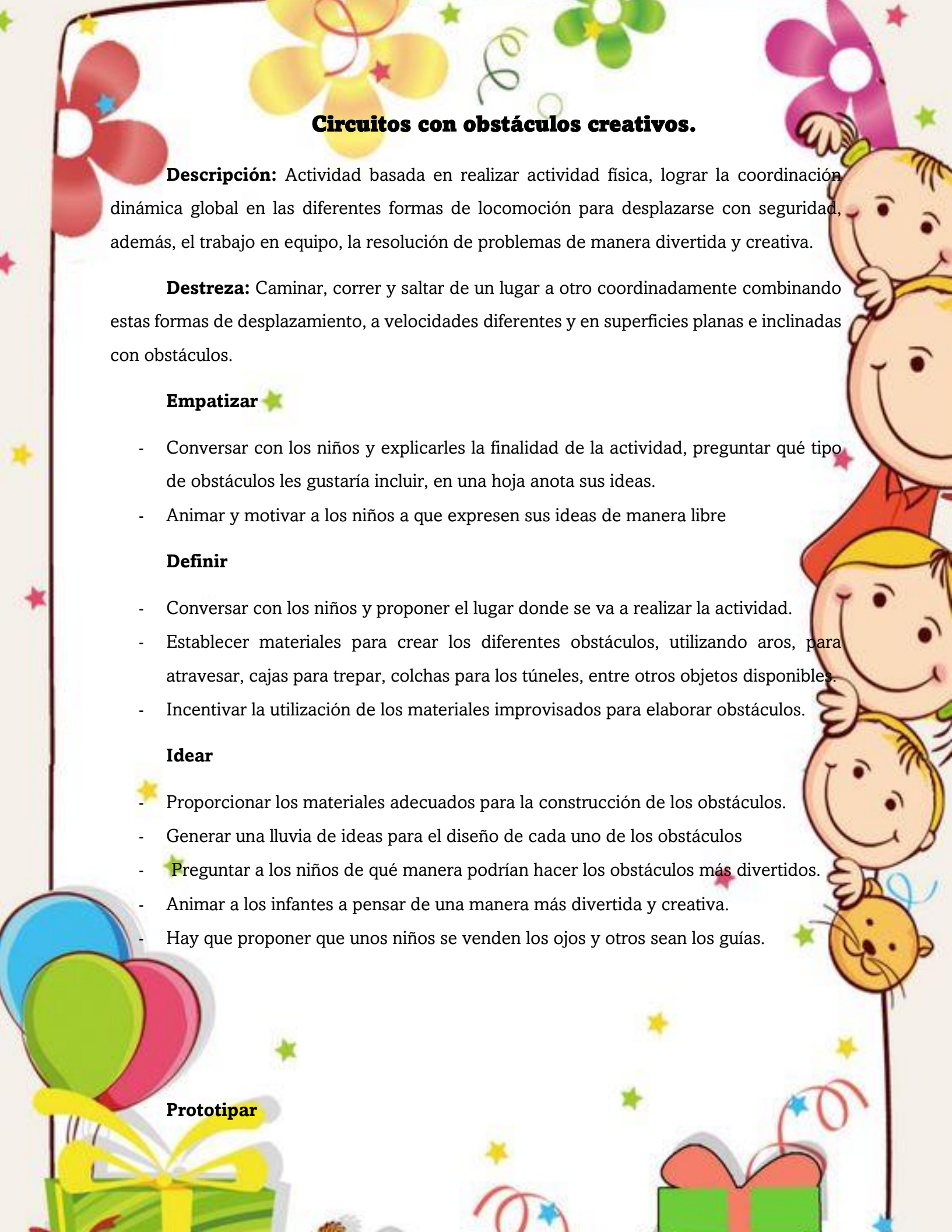
### Definir

- Conversar con los niños y proponer el lugar donde se va a realizar la actividad.
- Establecer materiales para crear los diferentes obstáculos, utilizando aros, para atravesar, cajas para trepar, colchas para los túneles, entre otros objetos disponibles.
- Incentivar la utilización de los materiales improvisados para elaborar obstáculos.

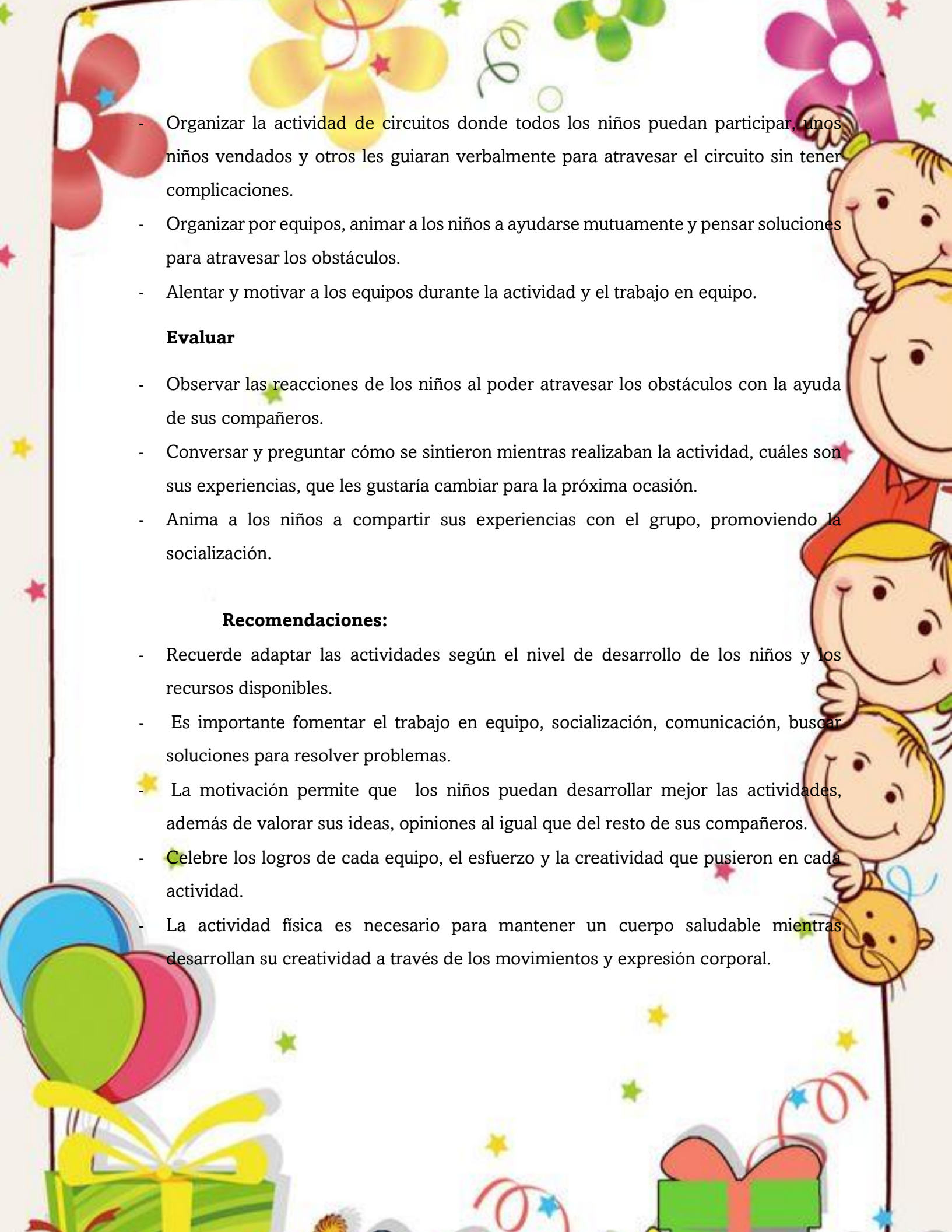
### Idear

- Proporcionar los materiales adecuados para la construcción de los obstáculos.
- Generar una lluvia de ideas para el diseño de cada uno de los obstáculos
- Preguntar a los niños de qué manera podrían hacer los obstáculos más divertidos.
- Animar a los infantes a pensar de una manera más divertida y creativa.
- Hay que proponer que unos niños se venden los ojos y otros sean los guías.

### Prototipar





- 
- Organizar la actividad de circuitos donde todos los niños puedan participar, unos niños vendados y otros les guíaran verbalmente para atravesar el circuito sin tener complicaciones.
  - Organizar por equipos, animar a los niños a ayudarse mutuamente y pensar soluciones para atravesar los obstáculos.
  - Alentar y motivar a los equipos durante la actividad y el trabajo en equipo.

### **Evaluar**

- Observar las reacciones de los niños al poder atravesar los obstáculos con la ayuda de sus compañeros.
- Conversar y preguntar cómo se sintieron mientras realizaban la actividad, cuáles son sus experiencias, que les gustaría cambiar para la próxima ocasión.
- Anima a los niños a compartir sus experiencias con el grupo, promoviendo la socialización.

### **Recomendaciones:**

- Recuerde adaptar las actividades según el nivel de desarrollo de los niños y los recursos disponibles.
- Es importante fomentar el trabajo en equipo, socialización, comunicación, buscar soluciones para resolver problemas.
- La motivación permite que los niños puedan desarrollar mejor las actividades, además de valorar sus ideas, opiniones al igual que del resto de sus compañeros.
- Celebre los logros de cada equipo, el esfuerzo y la creatividad que pusieron en cada actividad.
- La actividad física es necesario para mantener un cuerpo saludable mientras desarrollan su creatividad a través de los movimientos y expresión corporal.

## Materiales

- Colchas
- Ulas
- Pelotas
- Cojines
- Sillas
- Mesas





## **Paseo de exploración**

**Descripción:** Actividad enfocada en estimular la creatividad, descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.

**Destreza:** Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial.

### **Empatizar**

- Hacer un círculo y conversar con los niños, acerca de la exploración del entorno, para descubrir cosas interesantes las que generen emoción.
- Preguntar a los infantes de lo que les gustaría encontrar en el espacio de exploración.
- Escuchar sus respuestas, animar a que participen todos y compartan sus opiniones.

### **Definir**

- Durante la exploración, ir generando un dialogo con los niños y preguntarles acerca de las cosas que les genera curiosidad.
- Alentar a los niños a que buscar formas en las nubes, inspeccionar a fondo el lugar designado, que cosas interesantes pueden encontrar.
- Pedir a los niños que recojan al menos dos objetos que les llame mucho la atención y les genere curiosidad.

### **Idear**

- Al terminar la exploración, reunir a todos los niños y animarlos a compartir sus observaciones y descubrimientos.
- Permite que los infantes puedan imaginar nuevas cosas a partir de los objetos recogidos, incentivar a ver nuevas formas, en las piedras, hojas, palos, ramos, etc.
- Proporcionar el material artístico (lápices, marcadores, acuarelas, pinceles, plastilina, entre otros recursos disponibles), para la replica de sus ideas en estos recursos.



## **Prototipar**

- Organizar una actividad de la caja misteriosa, en donde los niños puedan estimular la memoria, el análisis, descripción de los objetos.
- Vendar los ojos de los niños y pedir que introduzcan una mano en la caja y que describan los objetos: forma, textura, tamaño, su utilidad, etc.
- Incentivar a la participación de todos los infantes.
- Coloca música de fondo para generar confianza y seguridad en los niños.

## **Evaluar**

- Animar a los niños a compartir sus experiencias en la recolección de objetos y la caja misteriosa.
- Crear un ambiente positivo para celebrar los logros, valorar las ideas, opiniones y esfuerzos de cada niño.

## **Recomendaciones:**

- Es importante fomentar la actividad física en equipo y la resolución de problemas de manera creativa y divertida.
- Brindarles un espacio seguro para la estimulación de su creatividad, mientras tienen contacto con la naturaleza y su entorno, apreciando las cosas que los rodean.
- Animar y motivar durante el proceso genera confianza y seguridad en los niños.
- Recuerde que los niños están creando sus aprendizajes mediante la exploración, además, puede adaptar actividades que usted crea que ayudara en el desarrollo de sus aprendizajes.
- Tener en cuenta el desarrollo, edad de cada niño y recursos disponibles.

## Materiales

- Objetos del entorno
- Recursos visuales
- Pinturas
- Caja misteriosa
- Música





## Conclusiones

- Las actividades han sido diseñadas para la estimulación de la creatividad en los niños, mediante el enfoque del Design Thinking, debido a que es una metodología de innovación, resolución de problemas y pensamientos más creativos.
- Cada actividad ha sido propuesta en base que se utilizó la técnica de la encuesta que se realizó a los infantes, ellos mencionaron que querían actividades muy llamativas y para jugar.
- De esta manera presente las siguientes actividades enfocadas en la estimulación de la creatividad.
- Las actividades son una referencia de la cual pueden ser modificadas dependiendo el desarrollo, edad, e interés de los infantes.

## Bibliografía

Las destrezas han sido tomadas del currículo de educación inicial 2014

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

Las imágenes han sido tomadas con referencia de Pinterest

<https://www.pinterest.com.mx/search/pins/?q=actividades%20para%20preescolar&rs=typed>





## **7. Conclusiones**

- La creatividad en el nivel inicial juega un papel muy importante, debido a que permite la resolución de problemas de manera creativa, la originalidad en cada actividad, la expresión de sus emociones y sentimientos, lo cual permite al infante ser dueño de sus propias opiniones, expresiones, la estimulación se dé por medio de actividades didácticas, siempre tener en cuenta el desarrollo y ritmo de cada niño.
- Se ha elaborado una guía didáctica con actividades que permitan estimular la creatividad de los infantes, la aplicación de las actividades didácticas permite mayor autonomía e independencia, fomentando la socialización, comunicación, entre todos los miembros del aula, con la aplicación de la de la guía se espera resultados positivos en los niños, como: mayor confianza, seguridad, espontaneidad, resolución de problemas, autonomía e independencia.
- Validar la propuesta metodología por la directiva de la Escuela de Educación Básica 27 de Febrero.

## **8. Recomendaciones**

- Se recomienda a la docente involucrar más a los padres de familia durante las actividades, al igual que utilizar recursos didácticos que generen mayor confianza en los infantes, dándoles la libertad para expresar sus emociones, sentimientos y obtener mejores resultados en sus aprendizajes.
- Se sugiere a los padres de familia involucrarse más en el desarrollo de las actividades escolares, recursos didácticos y la adquisición de estos, generando un ambiente colaborativo entre docente – familia, favoreciendo el aprendizaje en los infantes.

- Se invita a la docente hacer uso del material “Guía didáctica para la creatividad”, para estimular la creatividad de los infantes por medio de actividades didácticas, para obtener resultados positivos.
- Se recomienda hacer uso de todos los espacios y rincones de aprendizaje, debido a que la experimentación en todos los ambientes permite a los infantes desarrollar su creatividad por medio de la exploración, descubrimiento, espontaneidad.

## 9. Bibliografía

- Abós , L. (2020). *Design Thinking como metodología activa. Una propuesta didáctica para infanti*. Obtenido de <https://zaguan.unizar.es/record/98069#>
- Andalucia, F. d. (2016). DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD INFANTIL. *Revista digital para profesionales de la enseñanza, N°34 - marzo*.
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación, Vol.5, N°2*, 132-149. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Arias, H., Jadán , J., & Gómez , L. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y game thinking. *Revista cuatrimestral de divulgación científica, Vol.6 (1)*. doi:<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1576>
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual review of psychology, 52(1)*, 1-26. doi:doi: 10.1146/annurev.psych.52.1.1
- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review América Latina* , 1-10.
- Cabrera, Y; Ojeda, D; Araujo, D;. (2019). Implementación de estrategias pedagógicas para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes preescolares. *Revista ESPACIO, Vol. 40 (N° 19)* , 16.
- Castillo, R. (8 de noviembre de 2021). *Breve alcance sobre Design Thinking*. Obtenido de <https://es.linkedin.com/pulse/breve-alcance-sobre-design-thinking-roberto-castillo-mba>
- Crespo, A. P. (2018). *Creatividad y Educación: prácticas docentes para foemntar la creatividad en niños de nivel inicial*. Compás.
- Cuáles Son Las Áreas De Desarrollo Evolutivo De Los Niños*. (s.f.). Obtenido de Guiñokids, guardería infantil: <https://guinolkids.com/cuales-son-las-areas-de-desarrollo-evolutivo>
- Daniel. (29 de Junio de 2019). *El juego simbólico: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?* Obtenido de Logos Nursery School: Escuela infantil en las Rozas:

<https://logosnurseryschool.es/nursery/el-juego-simbolico-que-es-y-cuales-son-sus-beneficios/>

Dantas, R., & Ayala, L. (2018). *JUEGO SIMBÓLICO*. Obtenido de Tesis de grado en Bachiller en Educación Inicial, Universidad Científica del Perú:

<http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/908>

Domínguez, V. (2018). Creatividad en la enseñanza. *Campus Educación Revista Digital Docente*.

Escudero, C., & Cortez, L. (2018). *TÉCNICA Y MÉTODOS CUALITATIVOS PARA LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA*. Machala : UTMACH.

Frith, U. (s.f.). *Cerebro* . Obtenido de

<https://sites.google.com/site/comoaprendecerebro/autores/uta-frith>

García, M., & Román, F. (2021). *Desarrollo de la teoría de la mente en niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad, vol.16, N°1*. Obtenido de Dialnet:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7904047>

Hernández , Roberto; Fernández , Carlos; Baptista, María;. (2014). *Metodología de la investigación* . Santa Fe: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA.

Inicial, E. (31 de agosto de 2018). *La importancia de la educación inicial*. Obtenido de Educacion inicial fundacion Carlos Slim: <https://educacioninicial.mx/la-importancia-de-la-educacion-inicial/>

Instituto Europeo de Educación. (2020). La etapa preoperacional según Jean Piaget. *Instituto Europeo de Educación*. Obtenido de <https://ieeducacion.com/etapa-preoperacional/>

Llorenç, G. (2020). *Anatomía de la creatividad* . Martorell, Barcelona : Podigitaltalk, SL.

Londoño, c. (9 de agosto de 2019). *Según Jean Piaget, estas son las 4 etapas del desarrollo cognitivo*. Obtenido de elige educar: <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito.

Pérez, Myrian. (2020). LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y. *Universidad de la Rioja*.



- Quemba, L. (2019). Magia, humor y creatividad en el aula para potenciar el Pensamiento matemático. *Educación y ciencia*, (22), 415-428. Obtenido de <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2019.22.e10061>
- Rojas, C. (20 de Abril de 2021). *Ficha de observación*. Obtenido de mil formatos: <https://milformatos.com/escolares/ficha-de-observacion/>
- Ruiz, M., Nieto , G., & Román , C. (2022). EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: IMPLEMENTACIÓN DEL LABORATORIO MONTESSORI. *Revista Científica*. Vol2. N°3, 172-183.
- Sánchez, A., Revilla, D., Alayza, M., Mendivil, L., & Tafur, R. (23 de Julio de 2020). *LOS MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN PARA LA ELABORACIÓN DE LAS TESIS DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN*. Obtenido de Pontifica Universidad Católica del Perú: <http://blog.pucp.edu.pe/blog/maestriaeducacion/2020/07/23/los-metodos-de-investigacion-para-la-elaboracion-de-las-tesis-de-maestria-en-educacion/>
- Santi, F. (mayo - agosto de 2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia UNEMI*, Vol. 12, N° 30,, 143-159. doi:<https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol12iss30.2019pp143-159p>
- Sirena, M. (1 de octubre de 2019). *Importancia de la creatividad en la infancia (Educación Infantil)*. Obtenido de RED CENIT: <https://www.redcenit.com/importancia-de-la-creatividad-en-la-infancia/#:~:text=Se%20considera%20la%20capacidad%20para,c%C3%B3mo%20se%20hacen%20las%20cosas.>
- Szarka, P. (2012). Creativity Climate: An Analysis of Measurement Scales. *Electronic journal of research in Educational Psychology*, 10(3), 1011-1034.
- UNIR. (27 de junio de 2022). *Qué es el desarrollo cognoscitivo y sus implicaciones en el ámbito de la Educación Especial*. Obtenido de UNIR: <https://www.unir.net/educacion/revista/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo/>

- Useche, M., Artigas, W., Queipo, B., & Perozo, É. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos*. Obtenido de Universidad de la Guajira : <https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/handle/uniguajira/467>
- Valero , J;. (2019). La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. *Universidad de la Rioja*, 153 - 169.
- Valero, J. (2019). La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. *Universidad de la Rioja*, 153 - 169.
- Yedra, J; Almeida , M; Gómez , J;. (2021). Educación Design thinking de contenidos para dispositivos móviles para niños con síndrome de Down. *Revista de Investigación en Educación*, Vol. 19 N°2, 192-208. doi:DOI: <https://doi.org/10.35869/reined.v19i2.3675>
- Zuloeta , Evelyn ; Rojas, Nanci; Caramutti , Verónica ;. (2021). La creatividad en estudiantes educación inicial: una revisión bibliográfica. *SciELO*, vol.17 no.82.
- <https://www.google.com/maps/place/Escuela+27+de+Febrero/@-3.1587293,-79.15212,16.06z/data=!4m6!3m5!1s0x91ccdb3351edb76b:0xf61dad026778e9d!8m2!3d-3.1587813!4d-79.1483028!16s%2Fg%2F11n69lrtcx?entry=ttu>

## 10. Anexos

### 10.1. Validación de la propuesta metodológica

#### AVAL INSTITUCIONAL

##### PERTINENCIA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Leído el documento del Proyecto de Investigación Educativa, formulado Jessica Alexandra Cabrera Pando, estudiante de 6to. nivel de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad Politécnica Salesiana, se considera que el Diseño del Trabajo de Titulación, constituye un estudio de interés y beneficio institucional, por lo que se otorga el aval y apoyo correspondiente hasta su culminación, para que sea desarrollado en la Escuela de Educación Básica "27 de Febrero"

Cuenca, agosto 2022



Firma del directivo y sello institucional



## **10.2. Aval institucional**

### 10.3. Instrumentos de recaudo

- Encuesta



#### Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

#### Encuesta para padres de familia

**Objetivo:** Esta encuesta tiene la finalidad de identificar los problemas de aprendizaje en los niños de educación inicial, en la escuela de educación básica 27 de febrero.

**1. El niño falta a las clases:**

- Muchas veces
- Pocas veces
- No falta

**2. El niño de qué manera se comunica con usted, cuando necesita ayuda o comunicar algo.**

- Habla
- Hace señas o gestos
- Lloro

**3. El niño o niña realiza los deberes solo**

- Si
- No
- Con ayuda

**4. El niño o niña se aburre con facilidad**

- si
- No
- pocas veces

**5. El niño pasa mucho tiempo frente a una pantalla (celular, computadora, Tablet, video juegos, entre otras)**

- si
- No
- pocas veces

- **Entrevista**



### **Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca**

Guía de entrevista a docente.

**Entrevistadora:** Jessica Alexandra Cabrera Pando, estudiante de séptimo ciclo de la Universidad Politécnica Salesiana

**Entrevistada:** Lcda. Priscila Arias, docente de la Escuela de Educación Básica “27 de Febrero”

La entrevista durara aproximadamente de 5 a 10 minutos

Agradecimiento por la colaboración.

**Objetivo:** Recopilar información acerca de las metodologías utilizadas en el salón de clases para estimular la creatividad, en educación inicial.

1. Tiene problemas en el desarrollo de las actividades con niños o niñas que no acuden con regularidad a la escuela
2. De qué manera los niños manifiestan sus emociones o sentimientos.
3. Hay niños o niñas que tiene dificultad para resolver problemas cotidianos.
4. Las tareas enviadas a casa son realizadas por los padres o por el niño.
5. Los niños realizan las actividades propuestas por la docente o ponen excusas para resolverlas.
6. Los niños se aburren con facilidad en las clases.

- **Ficha de observación**



**Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca**

### **Ficha de observación**

**Observadora:** Jessica Alexandra Cabrera Pando

**Objetivo:** Analizar las estrategias didácticas implementadas en el salón de clases para estimular la creatividad en los niños.

<b>ASPECTOS DE OBSERVACIÓN</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>AVECES</b>
1. Los niños acuden con regularidad a clases.			
2. Los niños intentan resolver las tareas por si solos.			
3. Los niños utilizan como excusa la palabra “No Puedo” para realizar las tareas			
4. Los niños muestran poco interés en las actividades programadas			
5. Los niños se aburren con facilidad durante las clases			
6. Los niños siguen las instrucciones dadas por la docente.			