



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO:

**LA LUDOTECA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE
3 A 4 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTORAS:

MEJÍA OSTAIZA GEMA MAYLIN

PITA MITE LEIDY NARCISA

TUTORA:

LCDA. MÓNICA TOMALÁ CHAVARRÍA, MAG.

LA LIBERTAD

2024

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO:

**LA LUDOTECA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE
3 A 4 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTORAS:

MEJÍA OSTAIZA GEMA MAYLIN

PITA MITE LEIDY NARCISA

TUTORA:

LCDA. MÓNICA TOMALÁ CHAVARRÍA, MAG.

LA LIBERTAD

2024

DECLARACIÓN DE LA DOCENTE TUTORA

En mi calidad de Docente Tutora del Trabajo de Integración Curricular, “**LA LUDOTECA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **MEJÍA OSTAIZA GEMA MAYLIN** y **PITA MITE LEIDY NARCISA**, estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido el desarrollo y estructura final del Trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

Atentamente



Lcda. Mónica Tomalá Chavarría, Mag.

DOCENTE TUTORA

C.I. 0906808340

DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**LA LUDOTECA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **MEJÍA OSTAIZA GEMA MAYLIN Y PITA MITE LEIDY NARCISA**, estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del Trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente



Psi. Freddy Andrade Saltos, Mag

DOCENTE ESPECIALISTA

C.I. 1313813493

TRIBUNAL DE GRADO

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc

DIRECTORA DE CARRERA

EDUCACIÓN INICIAL



Psi. Freddy Andrade Saltos, Mag.

DOCENTE ESPECIALISTA



Lcda. Mónica Tomalá Chavarría, Mag.

DOCENTE TUTORA



Lcdo. Edwar Salazar Arango, Msc

DOCENTE GUÍA UIC

DECLARACIÓN AUTORÍA DE LAS ESTUDIANTES

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “La ludoteca en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años”, declaramos que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,



Srta. Mejía Ostaiza Gema Maylin

C.I: 0958406746



Srta. Pita Mite Leidy Narcisa

C.I: 2450638065

AGRADECIMIENTO

Expreso mi profundo agradecimiento a Dios por darme sabiduría en este proceso de formación académica; a mis queridos abuelitos Clara y Roberto por apoyarme y velar por mí en cada etapa de mis estudios en la infancia e impulsarme a seguir estudiando; a mi madre Jenny por su arduo esfuerzo que ha hecho para darme lo que necesito junto con el apoyo de mi padrastro Hamilton, quien ha cuidado de nosotras y la nueva familia que nos ha dado; mi padre Freddy quien por momentos de la vida no está junto a mí, pero se ha mantenido firme como padre, alentándome y brindándome su apoyo; a cada uno de los integrantes de mi familia, quienes a pesar de la distancia han creído en mí y apoyado en momentos difíciles; a mis compañeras con quienes hemos luchado hasta el final en éste trayecto universitario; a nuestra docente Tutora Lcda. Mónica Tomalá Chavarría, Mag. quien con su conocimiento y experiencia nos guio en el proceso del presente Trabajo de Titulación, por último, pero no menos importante a una persona especial que me ha dado su amor y apoyo en la etapa universitaria.

Gema Maylin Mejía Ostaiza

Agradezco infinitamente a:

- Dios, por brindarme fortaleza para continuar y no decaer ante las adversidades que se presentaron en el trascurso de mi preparación universitaria, lo cual me ha permitido llegar a estas instancias de mi vida que me han hecho obtener conocimientos para ponerlos en prácticas cuando ejerza mi profesión.
- Mis padres, que siempre han estado y sé que seguirán estando presentes en cada decisión y paso que dé.
- Mis hermanas, que han sido un pilar fundamental para que hoy este culminando una de las mejores etapas de mi vida, ya que, siempre me ofrecieron su apoyo moral e incondicional.
- Mis amigas, que hicieron de esta etapa universitaria una de las más bonitas, llenas de experiencias únicas y perdurables.

Pita Mite Leidy Narcisa

DEDICATORIA

El presente trabajo de Titulación, se lo dedico a mis abuelitos **Clara López** y **Roberto Ostaiza**, quienes, siempre, se han preocupado por mí, tanto en los estudios como en mi vida personal, y a mi bisabuela **Perfecta Cedeño** que gracias a Dios aun me permite tenerla con vida, la cual, siempre me recuerda que los estudios son primero, siendo para mí, ejemplo de perseverancia para luchar y seguir adelante.

Mejía Ostaiza Gema Maylin

En consideración y agradecimiento dedico este Trabajo de Integración Curricular a mi familia, en especial a mis padres, porque me han inculcado valores, lo cual ha permitido hasta el día de hoy ser una persona de bien, también por brindarme su amor, paciencia y sacrificio que han logrado que yo llegue hasta este momento. A mis hermanas, que son mis más grandes inspiraciones, ya que constantemente me motivan a seguir y no decaer antes las adversidades. A estas personas les doy gracias por estar siempre presente en mi vida, los amo con todo mi corazón.

Pita Mite Leidy Narcisa

RESUMEN

El presente trabajo de Integración Curricular tiene como título “La ludoteca en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años” ejecutado en la Unidad Educativa “Salinas Innova”. El objetivo fue describir el aporte de la ludoteca en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años. La metodología estuvo compuesta por un paradigma constructivista con un enfoque cualitativo de nivel descriptivo y una población de 1 docente y 16 niños, siendo la muestra igual a la población. Se aplicaron como instrumentos la *entrevista* con preguntas estructuradas y *ficha de observación* que cuenta con dos bloques a observar (*ludoteca y creatividad*), los cuales permitieron recabar información y descubrir los posibles problemas con base en las dos categorías de estudio.

El análisis de los resultados se obtuvo, mediante, el software Atlas. Ti 23 que permitió obtener información de las dos categorías de estudio para luego estructurar la nube de palabras y redes semánticas. Como resultado se evidenció que los niños presentan dificultades al momento de generar ideas creativas, esta problemática se origina por la falta de un espacio específico de juegos (ludoteca) que cuenta con una diversidad de materiales que permite reforzar el aprendizaje creativo.

Palabras claves: Ludoteca, creatividad, juegos, espacio, niños, desarrollo

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	1
CARÁTULA.....	2
DECLARACIÓN DE LA DOCENTE TUTORA.....	3
DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA	4
TRIBUNAL DE GRADO	5
DECLARACIÓN AUTORÍA DE LAS ESTUDIANTES	6
AGRADECIMIENTO.....	7
DEDICATORIA	8
RESUMEN.....	9
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I.....	15
SITUACIÓN OBJETO DE INVESTIGACIÓN	15
Primer momento situación problemática	15
Contextualización de la situación objeto de investigación.....	17
Inquietudes de las investigadoras	18
Objetivos de la investigación.....	18
<i>Objetivo general</i>	18
<i>Objetivos específicos</i>	18
Motivaciones del origen del estudio.....	18
Alcances, Delimitación y Limitaciones.....	19
CAPÍTULO II	20
ABORDAJE O MOMENTO TEÓRICO	20
Estudios relacionados con la temática	20
Referentes teóricos de las categorías.....	22
CAPÍTULO III.....	38
ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO	38
Conceptualización ontológica y epistemológica del método.....	38
Población.....	38
Muestra.....	39

Naturaleza o paradigma de la investigación	39
Método y sus fases	40
Técnicas de recolección de información	41
Categorización y Triangulación	42
PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS	45
Reflexiones críticas	45
Análisis de los instrumentos	45
Aportes de las investigadoras (casuística).....	51
Reflexiones Finales	53
REFERENCIAS	55
ANEXOS	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tipos de ludoteca	27
Tabla 2 Tipos, características y recursos dentro de una ludoteca	30
Tabla 3 Población.....	39
Tabla 4 Fases del proceso investigativo.....	40
Tabla 5 Sistematización de categorías y subcategorías	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ludoteca	24
Figura 2 Triangulación de los datos.....	42
Figura 3 Nube de palabras de los instrumentos	45
Figura 4 Red semántica: entrevista categoría “Ludoteca”	47
Figura 5 Red semántica: entrevista categoría “Creatividad”	48
Figura 6 Red semántica: ficha de observación “Ludoteca”	49
Figura 7 Red semántica: ficha de observación, categoría “Creatividad”	50

INTRODUCCIÓN

La creatividad se refiere a la habilidad de producir ideas, pensamientos o manifestaciones que sean únicas e innovadoras, es un proceso mental que nos permite pensar, de manera flexible, imaginativa y fuera de lo común, ésta, no se limita, únicamente al ámbito artístico, sino que, también, se aplica en diversos aspectos como la resolución de problemas, la innovación y la toma de decisiones. Fomentar la creatividad es importante tanto en niños como en adultos ya que ayuda a cultivar habilidades permitiéndoles explorar nuevas posibilidades y encontrar nuevas formas de abordar los desafíos que se presenten en la vida.

Una ludoteca es un espacio dedicado al juego y la diversión, especialmente para niños y niñas, en estos espacios se pueden encontrar diferentes tipos de juegos que fomentan el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Además, las ludotecas suelen ofrecer actividades y talleres creativos para estimular la imaginación y la creatividad de los pequeños. Es un lugar ideal para que los niños aprendan jugando de forma segura y supervisada, este recurso brinda la oportunidad de dejar a un lado la enseñanza tradicionalista y proporciona procesos de enseñanza más contemporáneo y significativo. Las ludotecas influyen en el desarrollo de la creatividad al proporcionar un entorno seguro y estimulante donde los niños pueden explorar, experimentar y crear a través del juego libre y estructurado. Además, ofrecen materiales y actividades que promueven la imaginación, la resolución de problemas y la colaboración.

En la Unidad Educativa “Salinas Innova” ubicada en la av. Carlos Espinoza del cantón Salinas en la Provincia de Santa Elena a través de la implementación de los instrumentos se identificó que, algunos niños de Sub nivel Inicial 2 presentan dificultades al momento de generar ideas creativas, esta problemática se origina por la falta de un espacio específico de juegos (ludoteca) que cuenta con una diversidad de materiales que permite reforzar el aprendizaje creativo.

El desarrollo de esta Investigación está conformado por cuatro capítulos, los cuales se describen a continuación:

CAPÍTULO I: PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA: en este apartado, se presenta la situación problemática, contextualización de la situación objeto de investigación, inquietudes de las investigadoras, estableciendo los objetivos generales y específicos, y las motivaciones del origen de investigación que surgieron para llevar a cabo esta investigación.

CAPÍTULO II ABORDAJE O MOMENTO TEÓRICO: en este apartado se encuentra el abordaje o momento teórico, estudios relacionados con la temática y los referentes teóricos de cada categoría de estudio.

CAPÍTULO III ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO: se presenta la conceptualización ontológica y epistemológica del método, la población, muestra, naturaleza o paradigma de la investigación, métodos y sus fases, las técnicas de recolección de información, categorización y triangulación.

CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS: en este último capítulo se presentan las reflexiones críticas, el análisis de los instrumentos, aportes de las investigadoras (casuística) y reflexiones finales.

CAPÍTULO I

SITUACIÓN OBJETO DE INVESTIGACIÓN

Primer momento situación problemática

En lo **internacional**, Flores (2018) citado por Zuloeta et al. (2021), en una revisión bibliográfica sobre la creatividad en estudiantes de educación inicial, se observó que el 54,1% de las actividades y trabajos de los niños presentan dificultades en la creatividad, específicamente en los rasgos de elaboración, fluidez, flexibilidad y originalidad. Esto indica que no se han implementado estrategias para mejorar estas capacidades en los niños. Además, se observan factores sociales que influyen en el desarrollo de la creatividad, como la familia, el entorno familiar y la escuela. Estas variables interactúan en la historia del niño.

La creatividad en los niños se ha visto afectada por factores o situaciones incontrolables como fue la pandemia Covid-19, que trajo consigo un sinnúmero de descubrimientos que se deben mejorar actualmente, en este contexto Moreno y López (2015) citado por Gonzales et al. (2022) mencionan que:

El desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial en América Latina, en tiempos de pandemia Covid-19, ha puesto en evidencia que se lleva una educación memorística y repetitiva, en donde los espacios educativos son lugares predecibles, ritualistas, memorísticos esquemáticos, excluyentes y que disminuyen los talentos para aprender que poseen los estudiantes. (pág. 1505)

Estos autores hacen mención que cuando surgió la pandemia Covid-19 se puso en evidencia que en la educación inicial aún existen instituciones que llevan un sistema educativo tradicional, lo que perjudica en el desarrollo creativo del niño, por lo que, es importante reconocer la necesidad de promover un enfoque educativo que fomente la creatividad y el desarrollo de talentos en los niños de educación inicial en América Latina, incluso en tiempos de pandemia.

En cuanto a lo **nacional**, en una investigación realizada en Conocoto, Quito titulada “Análisis del desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial”, se comprobó a través de una encuesta que las docentes tienen un conocimiento limitado sobre creatividad. Este nivel de conocimiento no es suficiente para el desarrollo completo de los niños en el Centro Infantil y es fundamental que las docentes reconozcan la importancia y el impacto de la creatividad en el aprendizaje de los niños y adquieran las habilidades necesarias para fomentarla adecuadamente (Guallasamin y Mosquera, 2020).

Albornoz (2019), es otro de los autores que menciona sobre la problemática investigada, en este caso, toma en cuenta la escuela Benjamín Carrión de Quito, en donde los padres no dedican el tiempo recomendado al interactuar con sus hijos, y al no relacionarse con los mismos, éstos no desarrollan las capacidades de fantasía y creatividad poniendo en peligro el desarrollo intelectual, motriz, social y la creatividad que es importante en la infancia.

Este autor hace mención que, para que el niño tenga un buen desarrollo es necesario que cuenten con los padres, es decir, que si no reciben el afecto y no se sienten seguros no podrán obtener un óptimo desarrollo. Y alude, que el docente no le brinda al estudiante oportunidad para desarrollar su potencial creativo, por la falta de información que poseen al respecto, y por la poca noción de las implicaciones de éste para el desarrollo potencial creativo.

La creatividad es uno de los aspectos que se debe desarrollar más en la infancia, sin embargo, la pandemia Covid-19 afectó significativamente el desarrollo de la misma, en vista de ello, según estudios realizados en la provincia de Santa Elena, por Borbor (2021), menciona que:

Según opiniones de las docentes del Centro de Educación Inicial “Virginia Reyes González” y lo que reflejan las evidencias indican que la pandemia Covid-19 influyó, de manera negativa en el desarrollo de la creatividad de los niños, por lo que, presentaron efectos de retraso en las creaciones originales, las actividades creativas, incluyendo la falta de áreas que estimulan la creatividad, dejando a un lado la expresión de sus emociones, sentimientos y vivencias.

Ante esta situación problemática, las investigadoras de este Trabajo de Integración Curricular, proponen como una solución, crear espacios lúdicos, como el caso de las ludotecas para que los niños desarrollen su creatividad.

Las ludotecas han sido tradicionalmente establecidas con el propósito de ofrecer a los niños un espacio donde puedan jugar, expresarse y desarrollar su creatividad, lo cual contribuye a su desarrollo personal. Estos espacios cuentan con una amplia variedad de juguetes y materiales que los niños pueden utilizar dentro de la ludoteca o llevar prestados a sus hogares (Monroy y Rodríguez, 2011).

Contextualización de la situación objeto de investigación

La creatividad es un aspecto importante que, debería estar presente en todos los seres humanos, por lo que, el docente tiene una gran responsabilidad de estimularla y desarrollarla en los niños, puesto que, contribuye significativamente a la formación integral de ellos, tal y como menciona García (2017):

La etapa de Educación Infantil es la ideal para desarrollarla, ya que los niños y niñas están más abiertos a las propuestas creativas y se expresan con más naturalidad. Como a esta edad, no se encuentran condicionados por la rigidez y la lógica, características del pensamiento adulto, los niños son capaces de dar rienda suelta a su imaginación con mucha más facilidad que los adultos.

Lo que menciona este autor, es que la educación infantil, es una de las más importantes etapas en donde el niño debe desarrollar su mayor potencial, por lo que es recomendable crear ambientes que estimulen e inciten a los niños a querer investigar, manipular, imaginar, crear y donde puedan jugar libremente.

A través de las Prácticas Preprofesionales realizadas en la Unidad Educativa “Salinas Innova”, ubicada en la av. Carlos Espinoza del Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, durante el período académico 2023 – 2024 con 16 niños del subnivel 2 y 1 docente que corresponden al área de Educación Inicial, se pudo observar, que varios niños necesitaban desarrollar la creatividad en diferentes actividades de juegos.

Con base a este antecedente se propone organizar una ludoteca como solución exacta y precisa que hará que el desarrollo creativo del niño sea más eficaz, eficiente y efectivo.

Inquietudes de las investigadoras

¿Cuáles son los referentes teóricos que sustentan a la ludoteca y la creatividad?

¿Con qué tipos de ludotecas se beneficiaría la creatividad de los niños de 3 a 4 años?

¿Cuáles son los resultados de la aplicación de los instrumentos sobre la ludoteca para el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 a 4 años?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Describir el aporte de la ludoteca en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años

Objetivos específicos

Identificar los referentes teóricos que sustentan a la ludoteca y la creatividad a través de la búsqueda de información bibliográfica

Seleccionar los tipos de ludoteca que benefician el desarrollo creativo en los niños de 3 a 4 años

Analizar los resultados del uso de la ludoteca para el desarrollo de la creatividad de los niños de 3 a 4 años

Motivaciones del origen del estudio

El origen de esta investigación sobre la ludoteca para el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años de edad, surge a partir de las prácticas preprofesionales de las autoras, ya que se pudo observar que no son suficientes los espacios de juego donde realizan actividades utilizando juguetes, y por lo que, no permite que los estudiantes potencien al máximo su creatividad.

Este Trabajo es útil y novedoso porque, también, ayudará a los docentes a concienciar a ser los portavoces de una comunidad educativa y ser capacitados e informados acerca de nuevas metodologías, debido a que desarrollar la creatividad en los infantes es un aspecto crucial y primordial que debe ser tratado en el proceso educativo, ya que estará inmerso en el transcurso de la vida del niño, quien deberá enfrentarse a un mundo cambiante que le va a exigir saber afrontar situaciones problemáticas que se les presente.

Por lo tanto, el principal problema evidenciado es la creatividad de los niños ya que es preciso desarrollarla y fortalecerla dentro del aula de clases a través de la aplicación de una ludoteca.

Por otra parte, la idea central de las autoras para realizar la presente investigación, es de sensibilizar no solo a la institución educativa con la que se está trabajando, si no a más instituciones para que consideren que una ludoteca ayudaría al proceso de aprendizaje de los niños y como tal, al desarrollo creativo, que es indispensable para su vida.

Alcances, Delimitación y Limitaciones

Campo: Educación

Área: Educación Inicial

Aspecto: Creatividad

Delimitación espacial: Unidad Educativa “Salinas Innova”

Delimitación temporal: 2023-2024

Premisa

Contribución de la ludoteca en el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 a 4 años.

CAPÍTULO II

ABORDAJE O MOMENTO TEÓRICO

Estudios relacionados con la temática

Al realizar diversas revisiones bibliográficas han permitido indagar y extraer resultados de varios estudios relacionados con cada una de las categorías de investigación, donde se destaca lo siguiente:

A **nivel internacional**, en el trabajo de investigación realizado por las autoras Olarte y Hinestroza (2020), titulado “La ludoteca escolar como espacio para fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje en los niños y niñas de primera infancia” tiene como objetivo principal, analizar los aportes que se esperan obtener de acuerdo al tema tratado, con un tipo de investigación descriptivo y analítico, enfocado en la revisión documental como parte del estudio del fenómeno a investigar.

Las autoras concluyen que la ludoteca es un espacio fundamental en el proceso educativo porque permite que los niños se relacionen con sus pares y aprendan a través de una actividad innata del ser humano como es el juego, además le permite relacionarse con los miembros de su familia porque es un lugar que brinda la oportunidad de que padres, hijos, abuelos, entre otros compartan tiempo y experiencias significativas.

Por otro lado, Raimundo (2018), en su investigación titulada “El fomento de la creatividad en el aula de Educación Infantil” tiene como objetivo valorar la importancia que tiene la creatividad en el aula de Educación Infantil. La autora ha estado involucrada en ludotecas desde 2008, donde se promueve la creatividad a través de diversas actividades. Su investigación se centra en fomentar la creatividad en edades tempranas y descubrir las mejores estrategias para estimularla.

Consecuente a esto, concluye que la creatividad es una habilidad natural en los seres humanos que se cultiva a lo largo de la vida acorde va creciendo, y entre la gran diversidad de elementos que influyen en la adquisición de esta habilidad se destaca la relación del niño con el entorno más cercano, en resumen: la familia y la escuela.

Sin embargo, menciona que hay diversidad entre los infantes y que no todos se relacionan y desarrollan de la misma forma. Por el motivo antes mencionado, es importante entender al niño y apoyarlo en el desarrollo de su creatividad de manera positiva, tanto individualmente como en grupo, para que pueda adaptarse a diferentes situaciones.

En el **contexto nacional**, se desarrolló una investigación efectuada en Riobamba por Parra (2015) titulado “El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de inicial 2” plantea como objetivo general establecer el aporte del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años, el diseño investigativo fue de tipo no experimental, entre ellas la aplicada, descriptiva, transversal, empleando un enfoque mixto; entre los métodos utilizados se encuentran los teóricos y empíricos, con una muestra de 35 niños y niñas de Inicial 2 en edades de entre 4 a 5 años; 3 docentes de educación inicial 2; 35 padres de familia y 1 directivo.

De esta manera, concluye que se logró identificar el nivel de usabilidad de actividades estimulantes basadas en el juego para el desarrollo de la creatividad en niños del subnivel inicial 2, donde los resultados conseguidos de la encuesta a docentes establecieron que el 33,3% de ellos aplican los juegos para promover la creatividad en los niños; mientras que el 66,7% los hacen *muy frecuentes*; demostrando la importancia que tienen éstos en la educación infantil en la cual los niños y niñas logran adquirir y desarrollar diversas habilidades y capacidades, en especial, la creatividad.

Además, los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia revelaron el nivel de creatividad que tienen los niños del subnivel inicial 2, por lo que, el 22,9% aseguró que, *frecuentemente*, su hijo es capaz de expresarse y transformar la realidad en algo nuevo; mientras que el 42,9% aseguró que *bastante frecuente* y el 34,3% *muy frecuente*. Dicho eso, se logró identificar que el nivel se sitúa como medio, por lo que la docente debe mejorar las actividades de juego.

Por último, en cuanto al **nivel local**, se encontraron varios archivos relacionados con la segunda categoría de estudio (creatividad) en el repositorio perteneciente a la Universidad Estatal Península de Santa Elena del cual se pudo extraer la siguiente información:

Las autoras Bravo y Maldonado (2023), en su investigación “Rincón de artes plásticas en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años” exponen en su objetivo general: determinar cómo el rincón de artes plásticas fortalece el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años, la indagación realizada contó con un paradigma constructivista, enfoque cualitativo y método deductivo. Como resultado, se llegó a la conclusión de que la Institución Educativa no cuenta con los recursos suficientes ni con espacios físicos adecuados para establecer un rincón de artes plásticas debido a varios elementos en su entorno, sin embargo, las autoras mencionan que los docentes implementan estrategias para que los estudiantes realicen actividades artísticas y fomenten su creatividad en distintos momentos de la jornada escolar, aunque no se llevan a cabo de manera constante.

Referentes teóricos de las categorías

Una de las grandes representas en cuanto al manejo de espacios en la educación con el constructivismo es María Montessori, ella es muy específica en cómo deben ser los espacios físicos para el trabajo con los niños, las cuales se menciona algunas directrices para diseñar un espacio o aula Montessori y como favorecen la organización en el aula:

Espacios destinados al trabajo en grupo

Áreas donde el niño pueda trabajar individualmente

Espacios que permiten realizar y llevar a cabo diferentes actividades en el aula

El aula es decorada a partir de los trabajos o actividades que realicen los niños

Hay espacios definidos para cada asignatura y con diversos materiales

Se deben incluir espacios para que el niño pueda estar en paz y pueda reflexionar

Lo más importante es destacar que las aulas Montessori son espacios acogedores y bien organizados que ayudan a que el niño se sienta tranquilo y como en casa permitiéndole trabajar individualmente o en grupos, respetando su propio ritmo y desarrollo (Castaño et al., 2022).

Referente a la creatividad, Jean Piaget consideró a la misma como una manifestación de la inteligencia, como un proceso relacionado estrechamente con el

pensamiento, cuyo desarrollo se basa en los procesos de asimilación y acomodación, además este autor considera que el profesor debe ser un facilitador que oriente al estudiante a experimentar, evitando la repetición y fomentando la creatividad.

Aunque Piaget no la consideró a la creatividad como tal, se puede argumentar que lo describió a ella como una transformación, gracias a la cual se puede comprobar que el conocimiento no se obtiene solo al acumular información, sino al crear y construir activamente a través de la acción y la experiencia y este es el resultado de pensar, reflexionar, experimentar y aplicar lo aprendido en situaciones reales (Rojas, 2004).

Categoría 1: Ludoteca

Definición de ludoteca

De acuerdo con Soler (2015), la ludoteca es un lugar que combina el aspecto recreativo y cultural, diseñado para niños con el objetivo de fomentar el desarrollo de su personalidad a través del juego, proporciona materiales, orientación, asistencia y compañía necesarios para los niños. La primera ludoteca se implementó en el año 1934, en Los Ángeles, California. Esta ludoteca introdujo un sistema de préstamo de juguetes similar al de una biblioteca.

Por otra parte, para Monroy y Sáez (2011) consideran que son espacios ordenados, y aplicados al desarrollo de los niños, donde el juego es el centro de interés y está dirigido por profesionales que trabajan en áreas como: psicomotricidad, pedagogía y trabajo en equipo. Estos espacios lúdico-educativos están destinados principalmente a la infancia y la juventud, con el objetivo de proporcionar educación en tiempos libres, promoviendo el aprendizaje, la diversión y las relaciones sociales, cuyo medio utilizado son el juego y los juguetes, estimulado por uno o más profesionales conocidos como "ludotecarios".

Figura 1*Ludoteca*

Nota. Extraído del internet en ExtraescolaresyOcio

Objetivos de la ludoteca

La ludoteca es un espacio de entretenimiento que cuenta con objetivos que han tenido cambios con el pasar del tiempo, en la que hoy son mucho más precisos, de los cuales Monroy y Sáez (2011) citado por Artal (2014) mencionan los siguientes:

Garantizar el derecho del niño al juego

Promover el crecimiento mental, físico y emocional de los infantes.

Fomentar la interacción social a través del juego en equipo, promoviendo la cooperación.

Garantizar que los usuarios se diviertan y actúen con libertad.

Incentivar la participación de todos los niños en los juegos para que se involucren plenamente en la actividad (pág.1).

Estos autores a través de estos objetivos establecidos buscan hacer prevalecer el derecho que tienen los niños a jugar y disfrutar en su infancia de una manera adecuada, haciendo uso de diversos juguetes que se encuentran dentro de los espacios de juegos. La ludoteca estimula el desarrollo integral, fomenta interacción social y permite que estos seres se diviertan de una manera libre y espontánea.

Beneficios de la Ludoteca

La ludoteca desempeña un papel importante en los seres humanos, debido a que, cuando es implementadas en una determinada comunidad ayuda a que los habitantes puedan desarrollarse integralmente, lo cual, significa que la ludoteca trae grandes beneficios que harán que las personas obtengan un fructífero desarrollo, siguiendo esta línea, se encuentra a Trujillo et al., (2022) quienes dan a conocer diversos beneficios que posee la ludoteca:

Lúdico recreativo: busca posicionar la importancia del jugar.

Formativa: se desarrollan procesos que a largo plazo fortalecen las relaciones familiares y colectivas.

Pedagógica contextualizada: genera métodos de aprendizaje basados en los contextos particulares de cada grupo poblacional.

Social comunitaria: es vital para la socialización entre las infancias y las comunidades donde viven y los rodean.

Cultural: ayuda en el reconocimiento de los otros, de sí mismo y del contexto donde se vive.

Preventiva: contribuir en la identificación de violencias generadas en los infantes y construir rutas de atención para prevenirlas y ayudarlas.

Promoción de derechos: permite saber si los derechos de los niños están siendo aplicados o vulnerados y contribuye en el reconocimiento de los derechos de la comunidad.

Ambiental: sirve para fomentar las buenas relaciones y prácticas con el ambiente.

Equidad: desarrolla políticas alrededor de las violencias basadas en género.

Los autores afirman que la ludoteca presenta una gama de beneficios, los cuales incluye el fomento del juego y la recreación, el fortalecimiento de las relaciones familiares y comunitarias, la generación de métodos de aprendizaje contextualizados, la promoción de la socialización, el reconocimiento cultural y la prevención de violencias. También contribuye a la promoción de los derechos de los niños, el cuidado del medio ambiente y la equidad de género.

Tipos de ludotecas

Según la UNICEF (2021), las ludotecas pueden ser clasificadas de diferentes maneras: según los objetivos, la organización o duración, el lugar físico donde opere, la modalidad de gestión y la población a la que están dirigidas. A continuación, se muestra una tabla con los tipos de juego y su aplicación.

Tabla 1*Tipos de ludotecas*

	Tipos	Aplicación
Objetivos	Ludotecas terapéuticas	Brinda atención a aspectos de salud mental o física de la población atendida.
	Ludotecas de investigación	Se desarrollan en entornos académicos.
	Ludotecas comunitarias	Promueve el juego como una actividad en sí misma en espacios propios de la comunidad.
Organización o Duración	Ludoteca estable	Tienen un espacio físico fijo con instalaciones adecuadas.
	Ludotecas temporales	Se encuentran ubicadas en espacios públicos por un tiempo determinado.
	Ludotecas itinerantes	Se desplazan hacia las comunidades para ofrecer sus servicios debido a la distancia o dificultad de acceso.

Lugar físico donde opere	Ludoteca escolar	Operan dentro de las instituciones educativas con el propósito de integrar el juego en el aprendizaje diario.
	Ludoteca municipal	Ubicada en dependencias municipales.
	Ludoteca en servicios de salud	Se encuentran en instituciones sanitarias y brindan servicios a niños hospitalizados de forma temporal.
Gestión	Ludoteca de gestión oficial	Aquella cuya implementación y diseño son planteados desde organismos de carácter estatal gubernamental.
	Ludoteca de gestión mixta o asociada	Son todas aquellas iniciativas que en sus procesos de diseño e implementación participan tanto actores estatales gubernamentales como miembros de la sociedad civil.
	Ludoteca de gestión privada	Incluye a todas aquellas iniciativas de carácter privado.

Población	Ludoteca infantil	La población a la que atiende son niños y niñas de diferentes grupos etarios (desde bebés hasta adolescentes).
	Ludoteca para familias	El énfasis está puesto en la relación adulto-niño y la propuesta busca dinamizar espacios de juegos al interior de las familias.
	Ludoteca para adultos	Espacios de juego compartidos entre adultos con la finalidad misma de jugar.
	Ludoteca para adultos mayores	Estos espacios destinados a las personas de la tercera edad que buscan fomentar el ocio y el encuentro con sus pares.

Nota. Elaborado por las estudiantes Mejía Gema y Pita Leidy

Según lo expuesto por la UNICEF, más allá de la diversidad de formas que asuma un dispositivo lúdico y de los objetivos que se proponga en una ludoteca, todas tienen como eje principal el poder destinar a la infancia un tiempo y lugar, beneficiando el desarrollo integral de las personas en una dinámica de interacción lúdica (UNICEF, 2021).

Recursos y tipo de juegos realizados en la ludoteca

Según la UNICEF (2021) una ludoteca debe tener los siguientes tipos de juegos con sus respectivos recursos:

Tabla 2

Tipos, características y recursos dentro de una ludoteca

Tipos	Características	Recursos
Juegos de ejercicio	Los juegos perceptivo-motores, también conocidos como juegos sensoriomotores, son esenciales para el desarrollo humano, ya que fomentan la exploración de los sentidos y la coordinación de movimientos. Estos juegos incluyen actividades que estimulan el desarrollo de habilidades motoras, tanto finas como gruesas, a través de la manipulación y el uso de objetos.	Juegos sensoriales (de uso de los sentidos) y de ejercicio motor, sonajeros, materiales de distinta textura, juguetes manipulativos (para agarrar), alfombras con texturas, pelotas de tela, cubos para apilar de material blando, entre otros.
Juegos de simbolización	Los juegos simbólicos son de gran importancia para el desarrollo del lenguaje, la comunicación intencional y el pensamiento, ya que	Juegos de roles de representación, disfraces, objetos de diferentes oficios, mobiliario que representa las dependencias del hogar, muñecos, prendas de vestir, accesorios y

	<p>permiten a los niños representar situaciones cotidianas y comprender y elaborar situaciones propias de su familia y comunidad inmediata.</p>	<p>materiales reutilizables, entre otros.</p>
Juegos de construcción	<p>Los juegos de armado o encastre, también conocidos como juegos de construcción, ayudan a desarrollar habilidades de coordinación ojo-mano, organización perceptual, discriminación de formas y colores, y el desarrollo de habilidades básicas para el aprendizaje, como la atención, memoria, concentración. y ejecución de acciones. Estos juegos también promueven los procesos de organización y clasificación de la información.</p>	<p>Bloques de diferentes tamaños, juguetes de encastre, material de enhebrado, cajas de diferentes tamaños, los dominó, entre otros.</p>
Juegos de reglas	<p>Los juegos con instrucciones o pasos son aquellos que requieren que los jugadores conozcan, comprendan y compartan las reglas para lograr los objetivos. Estos juegos son</p>	<p>Cartas, juegos de mesa, de memorias, y loterías, entre otros.</p>

interesantes para fomentar en niños a partir de los cuatro años, cuando comienza a desarrollarse una mayor conciencia del otro y sus necesidades. Estos juegos promueven los procesos de descenso a través de la toma de turnos, el cumplimiento de normas, y ejercitan procesos cognitivos más complejos, como las situaciones de conteo.

Nota. Elaborado por las estudiantes Mejía Gema y Pita Leidy

Metodología juego-trabajo

Para que exista una educación de buena calidad se necesitan de: metodologías, estrategias, recursos y materiales, que faciliten el desarrollo integral del niño, por lo que, los docentes siempre están prestos a buscar nuevas formas de enseñanza. En la etapa infantil, es necesario, tomar en cuenta el juego como una herramienta que facilite y ayude a potenciar habilidades y capacidades, debido a que el juego les permite aprender de manera activa y placentera, desarrollar habilidades cognitivas, motoras y sociales, así como promover su creatividad, imaginación y autonomía.

En este caso, una de las metodologías que actualmente se utilizan es el juego-trabajo que consiste en utilizar elementos y dinámicas lúdicas para promover la participación activa. Esta metodología no solo está respaldada por diferentes autores, sino, que está dentro del Currículo Educación Inicial (2014) del Ecuador y menciona que:

La metodología juego-trabajo consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. (pág. 41)

Es decir, que el currículo de Educación Inicial, considera, que la metodología juego-trabajo es una forma flexible de organizar los espacios de aprendizaje, permitiendo a los niños jugar en grupos pequeños y realizar actividades acordes a sus capacidades e intereses, fomentando el aprendizaje espontáneo y personalizado, provocando potenciar el desarrollo de sus habilidades creativas y permitiéndoles resolver problemas de la vida diaria.

Creatividad

La dimensión creativa puede ser cultivada en todas las edades, y cuanto antes se comience, mayores serán las oportunidades de desarrollar habilidades creativas. Desde una perspectiva educativa, la creatividad no se limita al ámbito artístico (como la pintura, música o poesía), sino que puede ser una base para apoyar la enseñanza y el aprendizaje en cualquier materia (Guerrero, 2009).

La creatividad es una cualidad exclusivamente humana que ha permitido a las personas adaptarse a los cambios culturales, sociales y tecnológicos a lo largo de la historia, generando ideas y creaciones nuevas y novedosas. También su significado ha ido cambiando con el pasar del tiempo, por lo que es necesario citar a Valero (2019) quien menciona que la creatividad se refiere a:

“La capacidad de crear de una persona. Consiste en encontrar procedimientos o elementos que nos permitan realizar labores de forma distinta a la habitual para lograr un determinado objetivo, por lo tanto, se intenta es buscar soluciones originales” (pág. 153).

En el ámbito educativo, la capacidad de crear se aplica en la formación basada en tecnologías de la información y la comunicación. Se establecen procesos personalizados que persiguen objetivos específicos y explícitos, fomentando así la creatividad de los alumnos.

Por otra parte, para Chiecher et al. (2018) citado por Ricci (2020) consideran que la creatividad es:

“Poder formular y resolver problemas de manera divergente, original y alternativa, integrando conocimientos existentes con nuevas perspectivas” (pág. 3).

La creatividad implica pensar de manera diferente, explorar nuevas ideas y enfoques, y encontrar soluciones únicas y originales. Al combinar conocimientos previos con nuevas formas de pensar, la creatividad permite encontrar respuestas innovadoras a los desafíos que se presenten. Desarrollar la creatividad implica ser capaz de pensar más allá de las soluciones convencionales y explorar nuevas posibilidades, lo que fomenta el pensamiento crítico y el desarrollo de ideas originales.

Desde otra perspectiva, Medina et al. (2017) citado por Zuloeta et al. (2021) mencionan que:

“La creatividad es sentimiento de libertad que facilita la vivencia de un estado de transformación permanente. Es una capacidad que busca la conexión inesperada y nueva teniendo como cualidades la flexibilidad, elaboración, fluidez y originalidad” (pág. 264).

Estos autores consideran que la creatividad se caracteriza por su fluidez, que implica la generación de ideas de manera rápida y abundante, se destaca por su flexibilidad, que se refiere a la capacidad de adaptarse y cambiar de perspectiva para encontrar nuevas soluciones, la originalidad, es otro rasgo importante de la creatividad, ya que implica la capacidad de generar ideas únicas y diferentes. Por último, la elaboración se refiere a la habilidad de desarrollar y expandir las ideas de manera detallada y completa.

Tipos de creatividad

La creatividad está constituida por tipos, los mismos que fueron establecidos por Guilford y citado por Guallasamin y Mosquera (2020):

Filogenética: hace referencia a la capacidad inherente a los seres humanos, al mismo nivel que otras características propias como la inteligencia, sociabilidad y voluntad.

Potencial: se refiere a la capacidad de generar ideas nuevas, tanto en niños como en adultos, y puede ser estimulada a través de la creatividad.

Fáctica: se percibe al final del proceso creativo y realza el resultado de la acción anterior.

Cinética: surge durante el propio movimiento o proceso creativo, generando ideas y buscando alternativas para mejorar el resultado final.

Beneficio de la creatividad

El desarrollo de la creatividad en los niños trae como resultado potenciar las habilidades que cada uno posee, por lo que es necesario que los docentes busquen métodos y técnicas efectiva que ayuden a este proceso. Dentro de las ventajas que un niño posee cuando es estimulado en su desarrollo creativo, se encuentran los siguientes:

Aumenta la confianza al desarrollar habilidades únicas y sentirse más seguro de sí mismo.

La interacción social durante las actividades brinda a los niños la oportunidad de conectarse con otros niños o adultos, promoviendo la socialización y el trabajo en equipo.

Mejora la comunicación al proporcionar nuevas formas de relacionarse con las personas que les rodean.

La expresión de emociones en los niños puede ser importante, ya que les permite reconocer y manejar sus emociones de manera más efectiva.

Desarrolla la autonomía al experimentar y crear cosas nuevas, así como resolver problemas de manera creativa, lo que fomenta su autonomía y confianza (Torres et al., 2019).

Características de la creatividad

Para desarrollar la creatividad, no es suficiente utilizar técnicas atractivas e ingeniosas, sino que implica influir en varios aspectos del pensamiento. Según Guilford (1978) y Crespín Pincay (2015) citado por Barba et al. (2019), toman en consideración cuatro características básicas del pensamiento creativo:

La fluidez se muestra cuando el estudiante tiene múltiples ideas o respuestas a un problema, lo que implica el uso de pensamiento divergente.

La flexibilidad se refiere a la capacidad de considerar y manejar diferentes alternativas en diversos campos o categorías de respuestas.

La originalidad es el rasgo más distintivo de la creatividad y se refiere a la capacidad de generar ideas que nunca han sido concebidas por nadie más, así como de visualizar los problemas de una manera diferente.

La elaboración implica agregar elementos o detalles a ideas preexistentes al modificar alguno de sus atributos.

La redefinición se refiere a encontrar una solución para un problema desde diferentes perspectivas.

El análisis es la habilidad de descomponer una totalidad en sus componentes individuales. Esto permite descubrir nuevos significados y relaciones entre los elementos de un conjunto.

La síntesis implica combinar varios elementos para formar una totalidad, es decir, una "síntesis mental".

Según los autores de este trabajo, una producción creativa revela características tanto hacia el exterior como hacia el interior. La primera hace referencia a la

conceptualización de las ideas o productos que un individuo ha desarrollado en su actividad, aunque estas ideas o productos no se pueden materializar básicamente, se pueden identificar en ellos, por lo que, en el plano interno, esto significa que el individuo las desarrolla para sí mismo como una capacidad personal.

Enseñanza creativa

Consiste en enriquecer los métodos educativos con los elementos asociados a la creatividad. Según Logan y Logan (1980) citado por López (2018), una enseñanza creativa debe tener las siguientes características o principios:

Es flexible y se adapta a las capacidades e intereses de los estudiantes.

Utiliza métodos indirectos basados en motivación, simulación, consulta y descubrimiento.

Fomenta una imaginación activa y la combinación inteligente de materiales, medios, ideas y métodos.

Fomenta la interacción entre el profesor, los estudiantes, el tema y la actividad de aprendizaje específica.

Refuerza la capacidad de autodirección del estudiante, permitiendo una máxima autodirección en un entorno en el que se promueven la curiosidad, la indagación, la investigación y la experimentación.

En resumen, la enseñanza se vuelve creativa cuando el individuo busca mejorar sus técnicas y estrategias, considera diferentes alternativas, aporta experiencias pasadas y nuevos conocimientos, y aplica principios respaldados científicamente para abordar problemas educativos.

CAPÍTULO III

ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

Conceptualización ontológica y epistemológica del método

Esta investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa “Salinas Innova”. El enfoque de este proyecto de investigación es de naturaleza *cualitativa*, puesto que, como menciona Sánchez (2019) este tipo de investigación se basa en evidencias y se centra en la descripción más profunda de un fenómeno para comprenderlo y explicarlo, mediante, el uso de métodos y técnicas arraigados en sus conceptos y fundamentos epistémicos, por lo que, se busca indagar la realidad del fenómeno que se estudia y cómo éste genera nuevos conocimientos relevantes e importantes para los propósitos investigativos de las autoras; este estudio se centra en brindar el conocimiento de la ludoteca y la influencia significativa que tiene para desarrollar la creatividad en los infantes y lograr los objetivos establecidos con anterioridad.

Población

La *población* hace referencia a un conjunto de individuos con los que se quiere trabajar al momento de realizar investigaciones o hacer estudios, por lo que, debe de estar situado, claramente, por sus características de contenido, lugar y tiempo. Los participantes de la presente investigación fueron estudiantes pertenecientes a Educación Inicial Subnivel 2 de la Unidad Educativa “Salinas Innova”, ubicada en la Provincia Santa Elena, Cantón Salinas; la población está representada por 16 niños y 1 docente del subnivel, antes mencionado.

Tabla 3*Población*

Ítem	Descripción	Población
1	Niños	16
2	Docentes	1
Población total		17

Nota. Datos tomados de la Unidad Educativa “Salinas Innova”.

Muestra

La muestra con la que se trabajó es la misma cantidad que la población, por cuanto, se consideró que eran pocos niños y todos ellos necesitan de la ludoteca para desarrollar la creatividad. De acuerdo a Hernández et al. (2014), mencionan que, la *muestra* es “un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que se le denomina población” (pág. 175), es decir, la muestra es el subconjunto o una parte de la población con la que se trabajará en la investigación para obtener resultados.

El tipo de muestra es *no probabilística*, debido a que, tiene que ver con un “subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación” (Hernández et al., 2014) (pág. 176).

Naturaleza o paradigma de la investigación

Este trabajo investigativo está centrado y direccionado en el paradigma *constructivista*. Hernández et al. (2010) citado por Valenciano (2022), afirman que el constructivismo es importante en la investigación cualitativa, ya que contribuye a la comprensión de cómo se construye la realidad socialmente y cómo diferentes personas la perciben; el conocimiento se construye de manera social a través de la participación de las personas en el proceso de investigación. Además, la investigación no está separada de los valores del investigador y los resultados no pueden generalizarse sin considerar el contexto y el tiempo.

Los principales precursores de este tipo o modelo de paradigma constructivista son Jean Piaget y Lev Vygotsky. Por su parte, Piaget se centró en que los seres humanos (en este caso infantes), construyen sus conocimientos o se desarrollan a partir de la interacción que tengan con el medio que los rodea; en cuanto a Vygotsky, éste se basó en la influencia que tiene el entorno social para el desarrollo interno de los seres humanos.

Método y sus fases

El método que siguió el presente estudio es el *fenomenológico*, dado que, según De los Reyes Navarro et al. (2020), indican que la fenomenología como método de investigación cualitativa encuentra su riqueza en la interpretación de los fenómenos en su fuero interno, en su contexto natural y con un alto sentido de la profundidad; la realidad es interpretada, mediante, la aplicación de las técnicas cualitativas utilizadas.

Así mismo, Trejo (2012) menciona que para la realización de estos estudios de corte cualitativo se acude a las siguientes fases: *descriptiva*, *estructural* y *de discusión*.

Tabla 4

Fases del proceso investigativo

Fase 1: Descriptiva	Fase 2: Estructural	Fase 3: Discusión
El objetivo en esta fase es lograr la descripción del fenómeno de estudio.	En esta fase es central el trabajo de estudio de las descripciones contenidas en los protocolos, y es recomendable seguir la secuencia de los pasos para tener un análisis mejor de los fenómenos estudiados.	En esta última fase, se intenta relacionar, contraponer o complementar los resultados conseguidos de la investigación en la que se hacen presentes las conclusiones para llegar a un mejor enriquecimiento, integración y explicación al fenómeno investigado.

Nota: Elaborado por Mejía Gema y Pita Leidy.

Técnicas de recolección de información

Dentro de la presente investigación se aplicaron dos técnicas con sus respectivos instrumentos, las cuales son:

Como primera técnica se empleó la *observación*, la misma que se aplicó a los 16 niños de Educación Inicial Subnivel 2, por cuanto, ayudará a recabar información relevante sobre el desarrollo de la creatividad a través de la implementación de la ludoteca. Esta técnica es importante, ya que, como menciona Mata (2020):

El uso de la técnica de observación en la investigación cualitativa responde a determinados planteamientos de problema y diseños de estudio que priorizan el acercamiento y captación directa de dinámicas y prácticas sociales en los contextos naturales en que se desarrollan (pág. 1).

Posterior a esto, como instrumento se utilizó la ficha de observación, el cual, permitió hacer un contacto directo con el objeto de estudio que permitió recoger datos concretos para el desarrollo de la investigación.

Así mismo, se aplicó la técnica de la *entrevista* dirigida a la docente de Educación Inicial del Subnivel 2 con la finalidad de obtener información para el proceso del proyecto; según Taguenca y Vega (2012):

“La entrevista forma parte de las técnicas de investigación social cualitativas, cuyo objetivo es interpretar los motivos profundos que tienen los agentes a la hora de pensar o actuar respecto a distintos problemas sociales” (pág.60).

El *cuestionario* de la entrevista fue estructurado, lo que permitió la interacción y la libertad entre el entrevistado y las entrevistadoras con una secuencia de preguntas sobre las categorías, ayudando a centrar la información con los objetivos de la investigación.

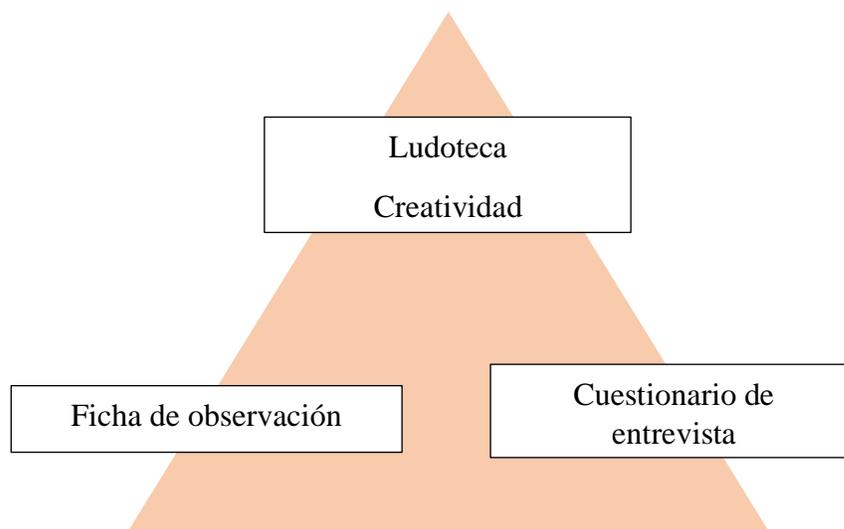
Por último, para la interpretación de la información se utilizó el software ATLAS. Ti 23, el cual permitió analizar los datos cualitativos para la construcción y análisis de la información, de acuerdo con las categorías, de forma rápida y flexible, mediante las redes semánticas y nube de palabras permitiendo organizar grandes cantidades de información.

Categorización y Triangulación

Para obtener la información al fenómeno de investigación, se utilizó la *triangulación de datos*, que se relacionaron mediante la observación aplicada a los estudiantes y entrevista empleada a la docente, complementada con la información encontrada de las categorías en diferentes fuentes bibliográficas, que permite incrementar la confiabilidad y comprensión de los hallazgos del fenómeno estudiado, mientras que, *la categorización*, se dio a partir del marco teórico, mediante las sub categorías, permitiendo dar mayor claridad y explicación al estudio.

Figura 2

Triangulación de los datos



Nota. Elaborado por las estudiantes Mejía Gema y Pita Leidy

Tabla 5*Sistematización de categorías y subcategorías*

Categorías	Subcategorías	
Ludoteca	Concepto	Espacios recreativos, desarrollo integral.
	Objetivos	Derecho a jugar, estimulación integral, facilita las relaciones.
	Beneficios	Lúdico recreativo, relaciones familiares y escolares.
	Tipos	Según objetivos, organización o duración, lugar, modalidad de gestión y población.
	Recursos y tipos de juegos	Juegos sensoriales, materiales pedagógicos, juego receptivo, juego de construcción, juego de reglas y juegos simbólicos.
	Metodología de juego	Juego-trabajo.
	Concepto	Capacidad, habilidades, ideas, explorar, forma de pensar.
	Tipos	Filogenética, potencial, fática y cinética.

Creatividad	Beneficios	Autoconfianza, interacción social, expresión de emociones, autonomía experiencial.
	Características	Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, redefinición, análisis.
	Enseñanza creativa	Imaginación, solución de problemas, naturaleza flexible.

Nota. Categorización. Datos extraídos del marco teórico

Análisis

La presente nube de palabras se obtuvo a través de los instrumentos: *ficha de observación* y *la entrevista*, dirigidos a los niños y la docente. Estos instrumentos permitieron recolectar información relevante y fundamental para la investigación que llevaron a cabo las autoras, investigación que tuvo como tema central las categorías de estudio: *Ludoteca* y *creatividad*.

Para describir y construir la nube de palabras se utilizó el software Atlas. Ti 23 de análisis de datos cualitativos, lo cual permitió observar terminologías que se encontraron dentro de la ficha de observación y entrevista con respecto al tema de investigación. Al momento de terminar con la elaboración de la nube, se pudo apreciar que las palabras que más se destacaron fueron las siguientes: *creatividad, niños, juegos, ludoteca, desarrollar, imaginación, espacio*.

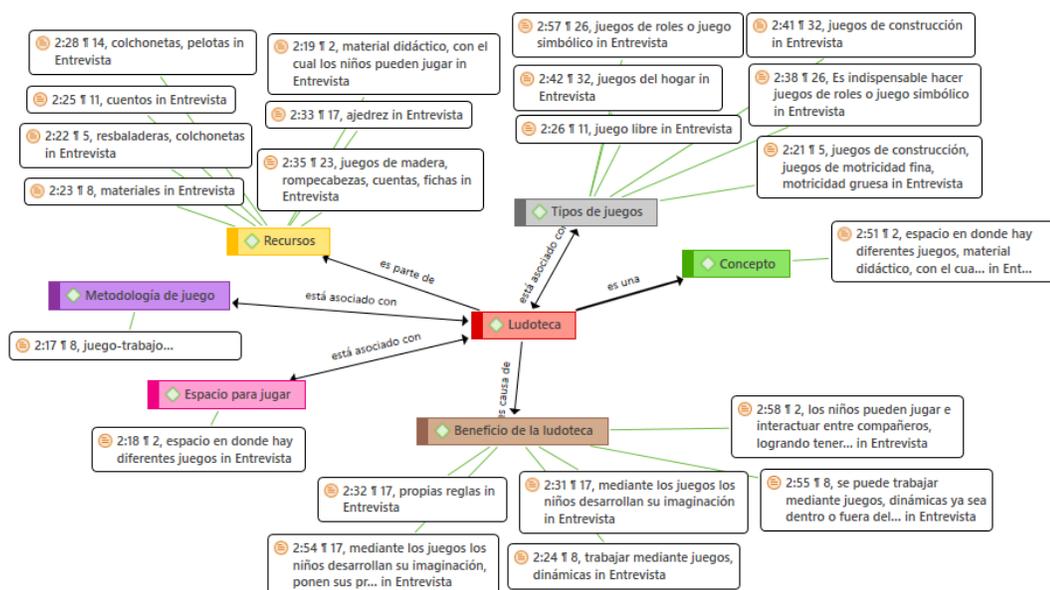
Para obtener información acerca de la categoría *ludoteca* se aplicó el instrumento *ficha de observación*, la cual estuvo estructurada a través de 6 ítems, mientras que, para la categoría *creatividad* el mismo tipo de instrumento estuvo conformado por 5 ítems a observar. Esta ficha de observación cuenta con 5 criterios a considerar: *Siempre, Casi siempre, Alguna vez, Rara vez y Nunca* y con un apartado que permitió ubicar apreciaciones adicionales a los ítems establecidos.

A través de la ficha de observación, se pudo evidenciar que los niños no cuentan con una ludoteca para que puedan jugar con sus pares y sólo existe un rincón de lectura en donde ellos asisten cada vez que esté dentro de la planificación realizada por la docente, lo que quiere decir, que se necesita más que unos libros para que los niños obtengan un buen desarrollo integral. De allí que, es importante la implementación de una ludoteca porque representa grandes beneficios y variedad de recursos y materiales didácticos que hacen que los infantes desarrollen capacidades y habilidades de una manera divertida y haciendo lo que tanto le gusta que es *jugar*.

En cuanto a la *entrevista* dirigida a la docente, estuvo compuesta a partir de 15 preguntas estructuradas, de las cuales 9 fueron relacionadas a la categoría *ludoteca* y las 6 preguntas restantes pertenecieron a la categoría *creatividad*, lo que permitió detectar que la docente tiene conocimientos acerca de la ludoteca y la importancia para desarrollar la creatividad, sin embargo, como se mencionó, anteriormente, la institución no cuenta con una ludoteca y la profesora debe buscar las estrategias necesarias para que los niños logren desarrollarse en su totalidad.

Figura 4

Red semántica: entrevista categoría “Ludoteca”



Nota: Extraído del Atlas. Ti 23

Análisis

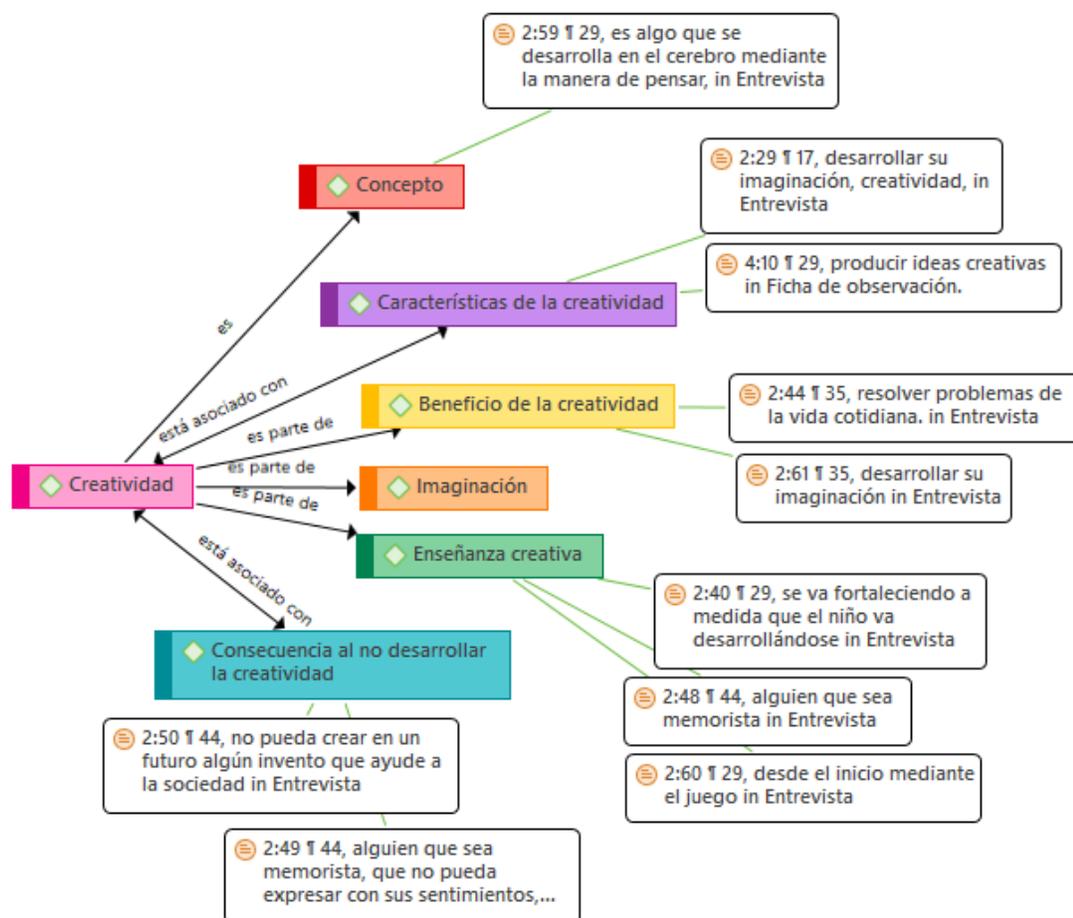
La presente red semántica fue estructurada a través de la información obtenida de la *entrevista* con base en la categoría de estudio la *ludoteca*, en este apartado, la docente mencionó y recalcó que la ludoteca es un espacio en donde existen diferentes juegos y materiales didácticos que ayudan a que los niños obtengan un fructífero desarrollo a través de los diversos tipos de juegos que se pueden implementar en este espacio.

La información obtenida puso como evidencia que la docente tiene conocimientos acerca de las ludotecas y de las ventajas que produce, ella supo mencionar que uno de los grandes beneficios de utilizar la ludoteca se encuentra que ésta ayuda al desarrollo de la imaginación y creatividad de los niños.

Cabe mencionar que en la institución se rige bajo la modalidad juego – trabajo en donde lo más recomendable sería contar con un espacio de juego específico para que los niños logren gozar y disfrutar, mientras, estén aprendiendo y desarrollándose.

Figura 5

Red semántica: entrevista categoría “Creatividad”



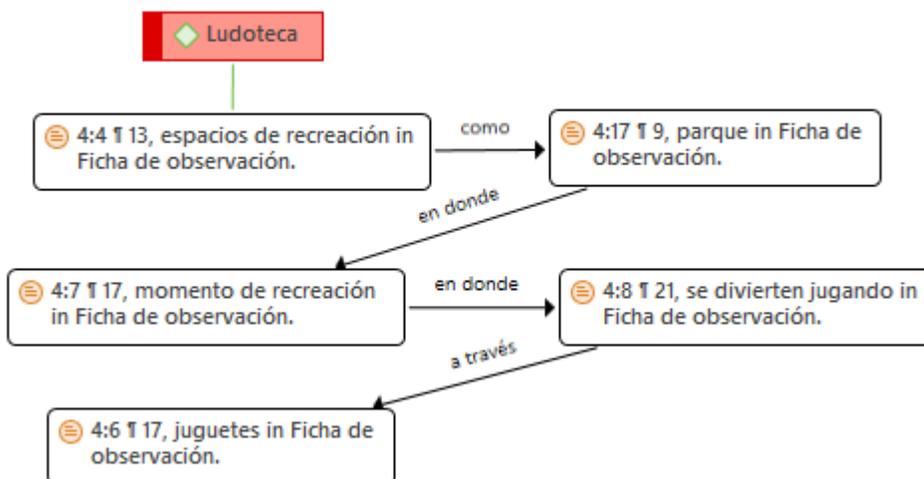
Nota: Extraído del Atlas. Ti 23

Análisis

La presente red semántica es parte, también de la información obtenida a partir de la *entrevista*, pero, tomando en cuenta la categoría *creatividad*, en la que la docente, señala que la creatividad en los niños es muy importante debido a que les ayuda a resolver diferentes situaciones que se les presente en la vida, por lo que, es muy recomendable que se les estimule mediante el juego, para que, obtengan un mejor desarrollo y de una manera mucho más dinámica y entretenida, y si no se logra un buen desarrollo creativo en los infantes pueden surgir consecuencias irreparables como ser: memorísticos, no poder expresar sus sentimientos a través de las diferentes ideas creativas que logren poseer, también, mencionó que es necesario mantener una enseñanza creativa que haga que los niños se vayan fortaleciendo a medida que se van desarrollando.

Figura 6

Red semántica: ficha de observación “Ludoteca”



Nota: Extraído del Atlas. Ti 23

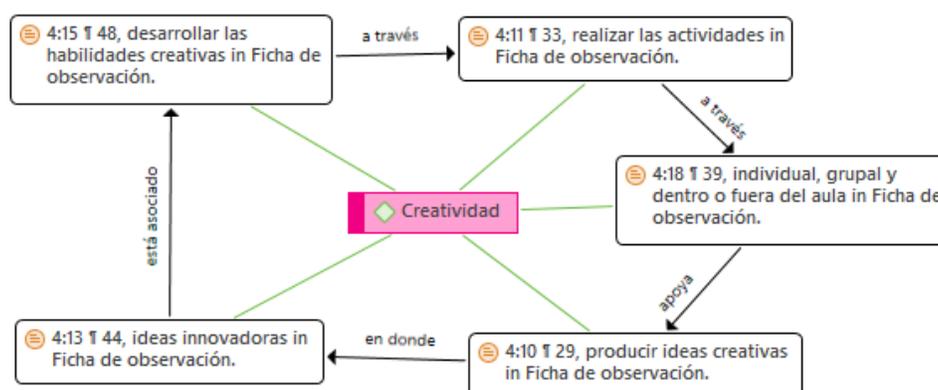
Análisis

La siguiente red semántica se estructuró tomando en cuenta la *ficha de observación* que fue dirigida a los niños de inicial 2, la misma que ayudó a recabar información fundamental sobre la categoría *ludoteca*, en donde se pudo apreciar que los niños no cuentan con una ludoteca como tal, ya que solo tienen un parque al que van en ciertos tiempos establecidos como en la hora de receso. Por lo que, es considerable contar con un espacio específico de juegos, en donde puedan desarrollar su creatividad, de la misma manera, hay que recalcar que, recientemente, se implementó un espacio de lectura dentro de la biblioteca, en donde, los infantes van cuando la docente los lleve y esté dentro de la planificación.

Al centrar la atención en el parque, se pudo observar que los niños se divierten y pasan un momento de disfrute y goce cuando salen a este espacio, sin embargo, es un lugar muy reducido y no cuentan con los recursos y materiales necesarios para que los niños logren un buen desarrollo. Cabe mencionar que, ellos necesitan de tiempos muchos más prolongados de juegos para mantener un aprendizaje significativo.

Figura 7

Red semántica: ficha de observación, categoría “Creatividad”



Nota: Extraído del Atlas. Ti 23

Análisis

En la siguiente red conceptual se obtuvo información con base en la ficha de observación específicamente de la categoría *creatividad*, se pudo evidenciar que ciertos niños presentan dificultad al momento de producir ideas creativas en horas de clases, debido a que se rigen a través de las indicaciones que la docente les brinda para lograr realizar las actividades establecidas, y uno de los factores que hacen que los niños no desarrollen su creatividad es por la falta de espacios y al no existir un estímulo progresivo de los niños, no obstante, la imaginación prevalece al momento de jugar, por lo que ellos utilizan los juguetes para desenvolverse, ya sea individual o colectivamente.

Aportes de las investigadoras (casuística)

Con base en los hallazgos encontrados por medio de los instrumentos: *ficha de observación y entrevista*, se pudo corroborar que el desarrollo de la creatividad a través de una ludoteca es de suma importancia, ya que este espacio trae un sinnúmero de beneficios que aportan al desarrollo del infante, en este caso en la Institución Educativa “Salinas Innova”, se pudo verificar que no cuenta con una ludoteca en donde los niños puedan ser libres y jueguen de una manera divertida y espontánea, logrando de esta manera que ellos vayan adquiriendo experiencias, las mismas que aportaran significativamente en el transcurso de su vida.

Una ludoteca es un espacio diseñado para que los niños puedan jugar y participar en actividades recreativas y educativas, por lo que, es recomendable que se implementen áreas específicas en donde el niño tenga el libre acceso y logre potenciar sus habilidades y capacidades. Estos lugares están equipados con una variedad de juegos y materiales que fomentan el desarrollo físico, cognitivo, emocional, social y creativo de los niños. Conocer los beneficios de una ludoteca es esencial tanto para padres como para docentes, ya que les permite tomar la iniciativa de llevar a los niños a estos espacios para que puedan seguir desarrollando sus habilidades de manera adecuada.

El juego es una actividad esencial para el crecimiento y aprendizaje de los niños, les brinda la oportunidad de estimular su imaginación, explorar su entorno, expresar su visión única del mundo a través de su creatividad en el habla y el movimiento. Jugar enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida de los niños de varias maneras; mejora su capacidad para planificar, organizar, relacionarse y regular sus emociones, de la misma manera, el juego ayuda en el desarrollo del lenguaje y creatividad, el aprendizaje de diferentes habilidades y también puede ser una forma de manejar el estrés.

La creatividad es la forma más libre de expresión personal. Para los niños, no hay nada más gratificante que poder expresarse abiertamente y sin ser juzgados, capaces de ser creativo, de crear sensaciones y experiencias personales que pueda reflejar y fortalecer la salud emocional.

El desarrollo de la creatividad tiene un impacto positivo en el cerebro de los niños, ya que puede generar múltiples conexiones neuronales que se formarán desde los primeros años de vida. Desde que son pequeños, los niños tienen un gran potencial creativo, ya que sus cerebros son muy receptivos a los estímulos del entorno. Por lo tanto, la primera infancia es el momento ideal para proporcionar las condiciones adecuadas para que la creatividad se manifieste.

A partir de la investigación que han llevado a cabo las autoras, consideran que el tema “La ludoteca en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años” es muy importante hoy por hoy, ya que es una nueva forma de que los niños obtengan un proceso de enseñanza aprendizaje, totalmente, diferente a lo que anteriormente se realizaba, por lo que, se recomienda que este tema no quede en el olvido, si no que, se sigan investigando a profundidad y se pueda planificar e implementar estos espacios que son de mucha ayuda hacia los docentes y padres de familia que buscan un buen bienestar hacia los infantes, y sobre todo cuando se trata el desarrollo de la creatividad.

Reflexiones Finales

Con base en el tema de Trabajo de Integración Curricular “La ludoteca en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años” se realizaron las siguientes reflexiones:

Al indagar a profundidad sobre las categorías: *ludoteca* y *creatividad* se pudo constatar que, la ludoteca desempeña un papel primordial en el desarrollo de la *creatividad* en los niños, debido a que ésta, permite a estos seres pequeños estimular su imaginación y poder expresarse de manera única, también, brinda la oportunidad de experimentar, inventar y construir de manera divertida, puesto que, proporciona un entorno seguro y libre de juicio donde los niños pueden explorar a través de los diferentes materiales y recursos que posee este espacio.

Mediante, la revisión bibliográfica se detectó que existe una variedad de información que sustentan a la ludoteca y creatividad, por lo que, desarrollar la creatividad va más allá de utilizar técnicas atractivas e ingeniosas, ya que, se requiere influir en diversos aspectos del pensamiento como: la fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, redefinición, análisis y síntesis. Estas características trabajan en conjunto para fomentar un pensamiento creativo y generar ideas innovadoras.

En cuanto a la ludoteca, se destaca que son entornos organizados que se enfocan en el desarrollo integral de los niños. Estos espacios están dirigidos por profesionales especializados que trabajan en áreas como la psicomotricidad, la pedagogía y la participación en equipo. Su objetivo principal es proporcionar un ambiente educativo y divertido donde los niños puedan aprender, relacionarse y disfrutar. El juego y el juguete son los medios principales utilizados en estos espacios, y son dinamizados por los ludotecarios, quienes son responsables de guiar y facilitar las actividades.

A través del marco teórico se pudo encontrar y seleccionar los tipos de ludotecas que benefician el desarrollo creativo en los niños de 3 a 4 años; estas clases de ludotecas son: comunitaria, escolar, infantil y para familias, cada una tiene su propia selección de juegos desde clásicos hasta los más modernos para que los niños puedan divertirse, aprender y desarrollarse dentro del contexto escolar y familiar.

Los datos recabados por medio de la aplicación de los instrumentos: *entrevista y ficha de observación* en la Unidad Educativa “Salinas Innova” han permitido a las autoras obtener información que las llevó a descubrir que la institución no cuenta con una ludoteca que facilite el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 a 4 años, por ende, los infantes presentaron dificultades para generar ideas creativas por el reducido espacio con el que cuentan. Por las falencias encontradas, las investigadoras insisten en que se debe tener un espacio de juego específico como una ludoteca, debido a que, esta posee un alto aporte para que los niños disfruten, mientras, aprenden y puedan desarrollarse a través de la variedad de juegos y materiales didácticos que poseen estos espacios.

REFERENCIAS

- Albornoz, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209–213.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-209.pdf>
- Artal, S. (2014). *La ludoteca como espacio favorecedor del desarrollo del niño/a*.
- Barba, V., Guzmán, C., & Aroca, A. (2019). La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas. *Revista Conrado*.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-334.pdf>
- Borbor, E. (2021). Universidad Estatal Península De Santa Elena Facultad De Ciencias De La Educación E Idiomas Carrera De Educación Inicial. In *Tesis De Investigación*.
- Bravo, N., & Maldonado, I. (2023). Rincón de artes plásticas en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años. In *Repositorio DSPACE*.
<https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/handle/46000/2100>
- Castaño, C., Ramírez, Y., & Macías, B. (2022). *El aula como un espacio lúdico para el desarrollo armónico de las niñas y niños del grado preescolar 2* [Fundación Iniversitaria Los Libertadores].
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4871/Castaño_Callejas_Macias_2022.pdf?sequence=1
- Currículo Educación Inicial. (2014). In *Ministerio de Educación* (Vol. 6, Issue 12).
www.educacion.gob.ec
- De los Reyes Navarro, H. R., Rojano, Á., & Araújo, L. (2020). La fenomenología: un método multidisciplinario en el estudio de las ciencias sociales. *Revista Científica Pensamiento y Gestión*, 47, 203–223.
- García, C. (2017). *El desarrollo de la creatividad en los niños de preescolar*. 1–6.
<https://core.ac.uk/download/pdf/235856715.pdf>
- Gonzales, N., Mosqueira, M., Fernández, L., Ferro, P., & Fontánez, M. (2022). Desarrollo de la creatividad en los niños de educación primaria en América Latina en tiempos de pandemia Covid-19. *Polo Del Conocimiento*, 7(4), 1502–1517.
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i4.3903>
- Guallasamin, G., & Mosquera, K. (2020a). *Análisis del desarrollo de la creatividad en*

- niños de educación inicial II*. 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysia-n-palm-oil-industry/>
- Guallasamin, G., & Mosquera, K. (2020b). *Análisis del desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial II* (Vol. 21, Issue 1). <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/24844/1/T-ESPE-044543.pdf>
- Guerrero, A. (2009). La Importancia de la Creatividad en el aula. *Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza*, 5, 7. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6414.pdf>
- Hernández, R. S., Fernández, C. C., & Baptista, M. del P. L. (2014). *Metodología de la investigación*.
- Mata, L. (2020). *La observación en la investigación cualitativa*. Investigalia. <https://investigaliacr.com/investigacion/la-observacion-en-la-investigacion-cualitativa/>
- Monroy, A., & Rodríguez, G. (2011). *Concepto y tipos de ludoteca*. <https://www.efdeportes.com/efd161/concepto-y-tipos-de-ludoteca.htm#:~:text=práctica dichos juegos.-,Entre los espacios destinados al juego de los niños%2C uno,como espacios facilitadores del juego>
- Monroy, A., & Sáez, G. (2011). Concepto y tipos de ludotecas. *Revista Digital*, 161. <http://www.efdeportes.com/efd161/concepto-y-tipos-de-ludoteca.htm>
- Moreno, A., & López, S. (2015). Ambientes educativos escolares: Una investigación sobre la propensión a aprender en jardines infantiles chilenos. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 41(especial), 169–180.
- Navarro, J. (2008). Mejora de la creatividad en el aula de primaria. In *Tesis En Red*. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/11009/NavarroLozano.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Olarte, K., & Hinstroza, K. (2020). *La ludoteca escolar como espacio para fortalecer el proceso de aprendizaje – enseñanza en los niños y niñas de primera infancia* (Vol. 21, Issue 1). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysia-n-palm-oil-industry/>

- Parra, M. (2015). El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de inicial 2. In *Alternativas de evaluación del lenguaje en niños pre escolares*.
<http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/7646/1/06678.pdf>
- Raimundo, B. (2018). *El fomento de la creatividad en el aula de Educación Infantil*.
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/15437>
- Ricci, P. (2020). Una revisión general sobre la creatividad. *Revista Científica Arbitrada de La Fundación MenteClara*, 5, 1–12. <https://doi.org/10.32351/rca.v5.201>
- Rojas, M. (2004). *El constructivismo y la creatividad*.
http://www.bib.uia.mx/tesis/pdf/014374/014374_03.pdf
- Sánchez, F. A. F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 13, 101–122. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Soler, F. (2015). *La ludoteca como espacio de entretenimiento y entertainment*. 8(17), 94–114.
- Taguenca, J., & Vega, M. del R. (2012). *Técnicas de investigación social Las entrevistas abierta y semidirectiva*. 1, 58–94.
- Torres, M. N. Q., Bayas, J. C. M., & Bravo, W. H. N. (2019). El proceso creativo y la formación del docente en educación inicial de las escuelas de Cañar-Ecuador. *Polo Del Conocimiento*, 39(11), 93–107. <https://doi.org/10.23857/pc.v4i11.1176>
- Trejo, F. (2012). Fenomenología como método de investigación: Una opción para el profesional de enfermería. *Revista de Enfermería Neurológica*, 11(2), 98–101. <https://doi.org/10.37976/enfermeria.v11i2.138>
- Trujillo, C., Riaño, J., Garzón, X., & Marett, O. (2022). *Ludotecas Cali: Aportes para la Convivencia y el Juego en Familia en Santiago de Cali Una Experiencia en el Asentamiento el Encanto*.
- UNICEF. (2021). *Manual para la implementación de espacios de juego en terreno: Las ludotecas como espacios para el desarrollo del juego infantil* (Issue 41).
<https://www.unicef.org/paraguay/media/7736/file/Manual para la Implementación de Espacios de Juego en territorios.pdf>
- Valenciano, G. C. (2022). Alcances del constructivismo como paradigma en la investigación Scope of constructivism as a paradigm in research Introducción.

Wimblu, 17(2), 151–168.

Valero, J. (2019). Proyectos y aportaciones académicas La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. *Ciencia y Educación*, 13, 150–171.

[https://www.tecnologia-ciencia-](https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/289/219)

[educacion.com/index.php/TCE/article/view/289/219](https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/289/219)

Zuloeta, E., Rojas, N., & Caramutti, V. (2021). La creatividad en estudiantes educación inicial: una revisión bibliográfica. *Revista Conrado*, 17(82), 260-267, 6.

**ANEXOS
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
PERIODO ACADÉMICO 2023-2**



TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACION																											
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES ACADÉMICO PERIODO 2023-2																											
ACTIVIDADES	AGOSTO			SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO			
	2023			2023				2023				2023				2023				2024				2024			
	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Inscripción de modalidad de titulación																											
Entrega de Anteproyectos a la UIC para su análisis y aprobación																											
Sesión de trabajo por la UIC para aprobación de Anteproyectos; asignación de tutores y especialistas según perfil																											
Socialización de Anteproyectos, propuesta de asignación de tutor y especialista para Consejo Académico de Facultad																											
Aprobación de temas, tutor y especialista por parte del Consejo Académico de Facultad																											
Designación de tutores, especialistas (Carrera Educación Inicial)																											
Socialización de normativa de procesos de titulación, estructura, acuerdos, normas APA																											
Elaboración del capítulo I: EL PROBLEMA																											
Elaboración del capítulo II: MARCO TEÓRICO																											
Elaboración del capítulo III: MARCO METODOLÓGICO																											
Elaboración del Capítulo IV: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS																											
Conclusiones y recomendaciones																											
Entrega del trabajo de integración curricular para su evaluación final por el tutor y especialista																											
Cronograma de sustentación de TIC																											
Sustentación del Proyecto de Investigación																											
Recuperación del proyecto de Investigación																											
Informe final de proceso de titulación																											
Proceso administrativo para validación de documentos																											
Ceremonia de incorporación																											

MSc. Ana María Uribe
DIRECTORA DE CARRERA

MSc. Edwar Salazar Arango
DOCENTE UIC

INSTRUMENTOS



Universidad Estatal
Península de Santa Elena

Carrera de
Educación Inicial

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

TEMA DE LA OBSERVACIÓN: La ludoteca en el desarrollo de la
creatividad en niños de 3 a 4 años

OBJETIVO: Receptar información acerca de la ludoteca como recurso para
desarrollar la creatividad de los niños de 3 a 4 años, mediante una ficha de
observación para diseñar un Proyecto de Integración Curricular

DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:
 2. OBSERVADORAS:
 3. OBSERVACIÓN DIRIGIDA A:
- FECHA DE APLICACIÓN:
NIVEL:

Bloque 1: LUDOTECA							
Nº	Ítems	Siempre	Casi siempre	Alguna vez	Rara vez	Nunca	Observaciones
1.	Los niños acuden a una ludoteca						
2.	Los niños tienen espacios específicos para jugar						
3.	Se divierten cuando acuden a los espacios de recreación						
4.	Utilizan juguetes en el momento de recreación						
5.	Disfrutan cuando comparten juguetes con sus pares						
6.	Dentro de los espacios de recreación los niños desarrollan su creatividad, jugando						
Bloque 2: CREATIVIDAD							



Universidad Estatal
Península de Santa Elena

Carrera de Educación Inicial

1.	Los niños son capaces de producir ideas creativas en horas de clases						
2.	En las actividades realizadas en clases los niños utilizan su creatividad						
3.	A la hora del juego los niños utilizan su imaginación						
4.	Los niños cuentan con una enseñanza creativa						
5.	Los niños son estimulados para desarrollar las habilidades creativas						



6. En su opinión, ¿cree que es necesario hacer uso de una ludoteca para fortalecer la creatividad de los niños?

7. ¿Considera usted, que se necesitan aplicar Juegos estratégicos, dinámicos y divertidos en la ludoteca para fortalecer el desarrollo de la creatividad de los estudiantes?

8. En su aula de clases, ¿usted cuenta con Juguetes y otros elementos didácticos para que los niños desarrollen la creatividad? En caso de contar con ellos, menciónelas

9. Según su experiencia, ¿qué clases de juegos se pueden aplicar dentro de una ludoteca para el desarrollo de la creatividad de los niños?

10. De acuerdo a su experiencia, ¿qué es la creatividad?

11. Desde su postura como docente, ¿cree que es importante desarrollar la creatividad en los niños utilizando como recurso una ludoteca? ¿Por qué?

12. De acuerdo con su perspectiva, ¿qué beneficios brinda la creatividad en los educandos dentro del aula de clases?

13. ¿Considera usted, que está fomentando la creatividad dentro del aula de clases?

14. En su experiencia laboral como docente, ¿qué estrategias utiliza para desarrollar la creatividad de los estudiantes dentro del aula de clases?

15. Según su criterio, ¿qué consecuencias considera usted que se originan al no desarrollar la creatividad de los estudiantes?

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA
UNIDAD EDUCATIVA "SALINAS INNOVA"

TEMA DE LA ENTREVISTA: LA LUDOTECA Y LA CREATIVIDAD

DATOS INFORMATIVOS:

Lugar: Salinas

Entrevistada:

Institución:

Nivel:

Entrevistadoras:

Fecha de aplicación:

OBJETIVOS:

Receptar información acerca de la ludoteca como recurso para desarrollar la creatividad de los niños de 3 a 4 años, mediante la técnica de la entrevista para diseñar un Proyecto de Integración Curricular

Detectar la importancia de la creatividad de los niños a través de los resultados obtenidos para sugerir la participación de ellos en una ludoteca

CONTENIDO:

1. De acuerdo a su experiencia, ¿qué entiende por ludoteca?

2. ¿Usted tiene conocimiento sobre los tipos de ludoteca?

3. ¿Cree usted como docente que es importante conocer acerca de lo que es una ludoteca? ¿Por qué?

4. ¿Cuenta con una ludoteca la Unidad Educativa?

5. ¿Considera usted que es necesario implementar una ludoteca dentro de la Institución Educativa? ¿Por qué?

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS



Universidad Estatal
Península de Santa Elena

Carrera de
Educación Inicial

HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estudiantes: Mejía Ostaiza Gema Maylin y Pita Mite Leidy Narcisa

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y Apellidos	Pedro Marcano, MSc.
Formación profesional	Psicólogo, Magister Scientiarum
Institución de adscripción	Universidad Estatal Península de Santa Elena
Cargo	Docente
Teléfono celular	0992450460
Dirección de correo	pmarcano@upse.edu.ec

DATOS GENERALES DE LAS ESTUDIANTES

Nombre y Apellidos	Mejía Ostaiza Gema Maylin
Formación en curso	Tercer nivel
Título a obtener	Licenciatura en Educación Inicial

Nombre y Apellidos	Pita Mite Leidy Narcisa
Formación en curso	Tercer nivel
Título a obtener	Licenciatura en Educación Inicial

DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

Tema de investigación	La ludoteca en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años
Categoría	Creatividad
Instrumentos de recogida de información.	Ficha de observación Entrevista



Universidad Estatal
Península de Santa Elena

Carrera de
Educación Inicial

CONSIDERACIONES GENERALES DE LOS INSTRUMENTOS

Ficha de Observación		
Entrevista dirigida a docentes		
	Si	No
Las preguntas son claras y precisas (entrevista)	✓	
La cantidad de ítems es adecuada en ambos instrumentos	✓	
El lenguaje de los instrumento resulta de fácil comprensión	✓	
Los ítems son pertinentes	✓	
Se aborda de manera congruente el objeto de estudio	✓	
Sugerencias: De manera general los instrumentos están bien elaborados, son claros, pertinentes y coherentes con el objeto de estudio. En la primera fase del proceso de validación consideraron todas las orientaciones y recomendaciones formuladas.		
Firma del Experto		
PEDRO GABRIEL MARCANO MOLANO Pedro Gabriel Marcano Molano, MSc. Psicólogo.		

Firmado digitalmente por
PEDRO GABRIEL
MARCANO MOLANO
Fecha: 2023.10.31
19:27:28 -05'00'



**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

OFICIO No. CEI-2023-512- AUV
La Libertad, 25 de octubre del 2023

Licenciada
Janeth Guamantica Suárez, MSc.
Directora
Unidad Educativa "Salinas Innova".
En su despacho. –

Reciba un cordial saludo augurando éxitos en su gestión, en nombre de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, la presente tiene como propósito solicitar la autorización para la aplicación de los instrumentos (entrevista y ficha de observación) del trabajo de titulación de las estudiantes de octavo semestre: Mejía Ostaiza Gema Maylin y Pita Mite Leidy Narcisa, los que estarán dirigidos a los docentes y estudiantes de inicial subnivel 1, título del Proyecto: La ludoteca en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años.

El aporte de la Institución bajo su Dirección, será pilar fundamental en la formación de los futuros Licenciados en Ciencias de Educación Inicial.

Con la certeza de que la petición tendrá una favorable respuesta, expreso mi sincero agradecimiento.

Atentamente,

Ana Uribe

Ed. Párv. Ana María Uribe Venemán MSc
DIRECTORA DE CARRERA INICIAL



Recibido
Fech. Janeth Guamantica S
30-10-2023.

RESULTADO COMPILATIO



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
ULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
PERÍODO ACADÉMICO 2023 - 2

La Libertad, 28 de noviembre del 2023

CERTIFICADO

RESULTADOS HERRAMIENTA COMPILATIO

En Calidad de tutor del informe de investigación denominado **"LA LUDOTECA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS"**. Elaborado por las estudiantes MEJÍA OSTAIZA GEMA MAYLIN y PITA MITE LEIDY NARCISA de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. Me permito declarar que una vez analizado en el sistema anti- plagio **COMPILATIO**, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente informe de investigación ejecutado se encuentra con **0%** de valoración permitida, por consiguiente, se procede a emitir el siguiente informe.

CERTIFICADO DE ANÁLISIS		
<p>CAPÍTULO 2 3 4 GEMA MEJÍA Y PITA LEIDY</p>		
<p>0% Trazos sospechosos</p>		<p>92% Similitud de similitudes entre palabras 0% Idioma no reconocido 0% Trazos potencialmente generados por IA</p>
<p>Número del documento: CAPÍTULO 2 3 4 GEMA MEJÍA Y PITA LEIDY.docx ID del documento: 13c5c6870cc77a7e66081c8f13b7807c4e2d0 Tamaño del documento original: 17039 KB Autor(es): Gema Mejía, Leidy Pita</p>	<p>Depositar(es): Gema Mejía Fecha de depósito: 26/11/2023 Tipo de carga: url_publicacion Fecha de fin de análisis: 27/11/2023</p>	<p>Número de palabras: 2036 Número de caracteres: 12,424</p>

Atentamente,

Lcda. Mónica Tomalá Chavarría, Mag
 Docente

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Nota. Entrevista aplicada a la docente por las estudiantes Mejía Gema y Pita Leidy



Nota. Rincón de lectura



Nota. Aplicación de la ficha de observación

TUTORÍAS

