



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

**TÍTULO:**

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN  
NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS**

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

**AUTORA:**

**LIMONES MARCILLO EVA CRISTINA**

**TUTOR:**

**LIC. XIMENA MADELAINE BARRETO RAMÍREZ, MSC.**

**LIBERTAD, JULIO DE 2025**

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

**TÍTULO:**

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN  
NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS**

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

**AUTORA:  
LIMONES MARCILLO EVA CRISTINA**

**TUTOR:  
LIC. XIMENA BARRETO RAMÍREZ, MSC.**

**LIBERTAD, JULIO DE 2025**

**UPSE**

## **DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR**

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS**”, elaborado por la Srta. Eva Cristina Limones Marcillo, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este 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**



Firmado electrónicamente por:  
**XIMENA MADELAINE  
BARRETO RAMÍREZ**  
Validar únicamente con FirmaEC

---

Lcda. Ximena Barreto Ramírez, MSc.

**DOCENTE TUTOR**

**C.I. 0927083162**

## **DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA**

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS**”, elaborado por la Srta. Eva Cristina Limones Marcillo , estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciado/a 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, Mg.  
**DOCENTE ESPECIALISTA**  
**C.I. 1313813493**

## TRIBUNAL DE GRADO



---

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc  
**DIRECTORA DE CARRERA**

---

Psi. Freddy Andrade Saltos, Mg.  
**DOCENTE ESPECIALISTA**



---

Lcda. Ximena Barreto Ramírez, MSc  
**DOCENTE TUTOR**



---

Lcda. Ximena Barreto Ramírez, MSc  
**DOCENTE GUIA UIC**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS**”, declaro que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink that reads "Eva Limones". The signature is written in a cursive style and is positioned above a horizontal line.

**Eva Cristina Limones Marcillo**

**C.I: 0943333914**

## **DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD**

Quienes suscriben, **Eva Cristina Limones Marcillo con C.I. 0943333914** estudiante de la Carrera de Educación Inicial, declaramos que el Trabajo de Titulación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: **“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS”** corresponde y es de exclusiva responsabilidad de las autoras y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink that reads "Eva Limones". The signature is written in a cursive style and is positioned above a horizontal line.

**Eva Cristina Limones Marcillo**

**C.I: 0943333914**

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi más profundo y sincero agradecimiento a Dios, por darme la fortaleza y perseverancia necesarias para llegar a este momento tan especial en mi vida. Su guía me ha brindado la sabiduría para superar cada obstáculo en este camino, permitiéndome alcanzar una de mis metas más anheladas. Asimismo, me siento orgullosa y agradecida conmigo misma por haber recorrido este trayecto con determinación, esfuerzo y entrega. Cada desafío superado, cada aprendizaje adquirido y cada paso dado han sido el reflejo de mi dedicación y constancia.

No puedo dejar de agradecer a la UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA y a mis docentes, quienes con su compromiso, paciencia y conocimientos han sido piezas fundamentales en mi crecimiento académico. Su apoyo incondicional y su guía han dejado una huella invaluable en mi formación, inspirándome a seguir adelante con pasión y dedicación.

A todos aquellos que han formado parte de este proceso, gracias por ser parte de este logro tan significativo en mi vida.

**Atentamente,**

**Limones Marcillo Eva Cristina**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de titulación, en primer lugar, a Dios, por permitirme alcanzar uno de mis sueños más anhelados. Agradezco su guía constante, así como la sabiduría y fortaleza que me brindó para superar cada desafío a lo largo de este camino.

De todo corazón, extiendo mi más profundo agradecimiento a mis padres, Juan Limones Cacao y América Marcillo Ruiz, por su amor incondicional, su apoyo constante y por ser el pilar fundamental en mi vida y a mis hermanas Bianca Limones y Irina Limones por estar siempre a mi lado. Gracias por motivarme siempre a dar lo mejor de mí y por acompañarme en cada paso con su ejemplo y dedicación.

A mis amigas, gracias por estar a mi lado durante este proceso, por su compañía, aliento y comprensión en los momentos más difíciles. Su presencia fue un gran sostén para mí.

Con especial cariño, agradezco a mi tía Lurdes, por sus sabios consejos, su apoyo incondicional y por estar siempre presente con palabras sinceras que me animaron a continuar.

Finalmente, con profundo amor y respeto, dedico este logro a quienes me cuidan desde el cielo: mi abuelo Milciades Marcillo, mi tía Mónica y Yandry Elías. Aunque ya no estén físicamente, su recuerdo me ha dado fuerza y su amor ha seguido guiando mis pasos.

**Atentamente,**

**Limones Marcillo Eva Cristina**

## INDICE GENERAL

<b>PORTADA</b> .....	<b>I</b>
<b>CARÁTULA</b> .....	<b>II</b>
<b>DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR</b> .....	<b>III</b>
<b>DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA</b> .....	<b>IV</b>
<b>TRIBUNAL DE GRADO</b> .....	<b>V</b>
<b>DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE</b> .....	<b>VI</b>
<b>DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD</b> .....	<b>VII</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>VIII</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>IX</b>
<b>INDICE GENERAL</b> .....	<b>X</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	<b>XIII</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	<b>XIV</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>XV</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>XVI</b>
<b>CAPÍTULO I PRIMER MOMENTO/SITUACIÓN PROBLEMÁTICA</b> .....	<b>1</b>
<b>Situación objeto de investigación</b> .....	<b>1</b>
<b>Contextualización de la situación objeto de investigación</b> .....	<b>5</b>
<b>Inquietudes del investigador Pregunta principal</b> .....	<b>6</b>
<b>Propósitos u Objetivos de la investigación Objetivo general</b> .....	<b>6</b>
<b>Motivaciones del origen del estudio</b> .....	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / SEGUNDO MOMENTO</b> .....	<b>8</b>
<b>Estudios relacionados con la temática</b> .....	<b>8</b>

<b>Referentes teóricos .....</b>	<b>12</b>
<b>Teoría sociocultural de Lev Vygotsky (Actividad Lúdica).....</b>	<b>12</b>
<b>Teoría del Pensamiento creativo de Paul Torrance (Pensamiento Creativo) .....</b>	<b>12</b>
<b>Categoría 1: Actividades lúdicas .....</b>	<b>13</b>
<b>Definición de Actividad Lúdicas .....</b>	<b>13</b>
<b>Características de las actividades lúdicas en la educación.....</b>	<b>14</b>
<b>Importancia de las actividades lúdicas en la educación .....</b>	<b>15</b>
<b>Tipos de actividades lúdicas en la educación .....</b>	<b>16</b>
<b>Categoría 2: Pensamiento creativo .....</b>	<b>17</b>
<b>Definición Del Pensamiento Creativo .....</b>	<b>17</b>
<b>Fases del Pensamiento Creativo .....</b>	<b>19</b>
<b>Beneficios del desarrollo del Pensamiento Creativo.....</b>	<b>19</b>
<b>Pensamiento creativo con el currículo de educación inicial.....</b>	<b>20</b>
<b>CAPÍTULO III ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO.....</b>	<b>22</b>
<b>Conceptualización ontológica y epistemológica del método .....</b>	<b>22</b>
<b>Naturaleza o paradigma de investigación.....</b>	<b>24</b>
<b>a. Método y sus fases .....</b>	<b>25</b>
<b>b. Técnicas de recolección de la información. ....</b>	<b>26</b>
<b>c. Técnicas de interpretación de la información.....</b>	<b>27</b>
<b>d. Categorización y Triangulación. ....</b>	<b>27</b>
<b>Cuadro de categorías y subcategorías Apriorísticas Tabla 4 .....</b>	<b>28</b>
<b>CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS .....</b>	<b>29</b>
<b>Reflexiones críticas .....</b>	<b>29</b>

<b>Análisis y discusión de los resultados Análisis de la entrevista .....</b>	<b>29</b>
<b>Aportes del Investigador (CASUÍSTICA).....</b>	<b>38</b>
<b>REFLEXIONES FINALES .....</b>	<b>40</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>42</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>46</b>
<b>Anexo A: Cronograma de actividades .....</b>	<b>46</b>
<b>Anexo B : Guía de observación .....</b>	<b>64</b>
<b>Anexo C : Guía de la entrevista dirigida a la docente.....</b>	<b>66</b>
<b>Anexo D: Hoja de Registro para Validación de Expertos .....</b>	<b>68</b>
<b>Anexo E: Evidencias aplicación de instrumentos .....</b>	<b>72</b>
<b>Anexo F: Árbol de problemas .....</b>	<b>73</b>
<b>Anexo G: Guía de Actividades Lúdicas para desarrollar el Pensamiento Creativo.....</b>	<b>74</b>
<b>Anexo H: Resultado de Compilatio.....</b>	<b>89</b>
<b>Anexo I :Evidencias Fotografías .....</b>	<b>91</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Ejemplos de Actividades Lúdicas en la educación .....	17
<b>Tabla 2</b> Población de estudio .....	23
<b>Tabla 3</b> Muestra de estudio .....	24

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Triangulación.....	45
<b>Figura 2</b> Nube de palabras: Entrevista a la docente .....	46
<b>Figura 3</b> Red semántica de la categoría 1: Actividades Lúdicas .....	48
<b>Figura 4</b> Red semántica de la categoría 2: Pensamiento Creativo .....	50
<b>Figura 5</b> Nube de palabras de la guía de observación. ....	52
<b>Figura 6</b> Red semántica de la guía de observación .....	54

## RESUMEN

La presente investigación titulada “Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años” tuvo como propósito analizar la influencia de las actividades lúdicas en el fortalecimiento del pensamiento creativo en estudiantes del subnivel II de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”. El enfoque metodológico fue cualitativo, bajo el paradigma interpretativo, con la aplicación del método etnográfico de tipo descriptivo. Para la recolección de datos se utilizaron técnicas como la observación participativa, el análisis documental y entrevistas semiestructuradas, cuyos instrumentos fueron una guía de observación y un guion de entrevista dirigido a la docente. La población estuvo conformada por 14 niños y 1 docente. El análisis de los datos se realizó mediante el software ATLAS.TI, versión 24, lo cual permitió identificar patrones y relaciones significativas. Los resultados evidencian que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo del pensamiento creativo, ya que fomentan la imaginación, la exploración, la iniciativa y la expresión simbólica. Además, se resalta la importancia de generar ambientes pedagógicos estimulantes y de implementar estrategias didácticas centradas en el juego, que respondan a las necesidades e intereses de los niños y promuevan un aprendizaje activo, significativo y creativo.

**Palabras clave:** actividades lúdicas, pensamiento creativo, imaginación, estrategias pedagógicas, educación inicial.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se centra en las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años, ejecutada en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”, donde se evidenció que, si bien los niños participan en juegos y dinámicas en el aula, muchas de estas actividades no están enfocadas de manera intencional en potenciar su creatividad, debido a la falta de estrategias pedagógicas adecuadas y recursos didácticos diseñados para este fin. El propósito de este trabajo es analizar cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo del pensamiento creativo, reconociendo que esta habilidad es fundamental para que los niños puedan generar ideas propias, imaginar nuevas soluciones, expresar emociones y desarrollar autonomía en el aprendizaje. Cabe destacar que esta investigación no solo beneficia a los niños, sino también a los docentes y al entorno educativo en general, al proponer estrategias y recursos lúdicos que permitan fortalecer esta capacidad desde las aulas de educación inicial. Las actividades lúdicas — como el juego simbólico, la dramatización, la música, el arte y la exploración sensorial— se presentan como herramientas clave para motivar a los niños y estimular su pensamiento divergente. Por consiguiente, el trabajo de titulación está estructurado en cuatro capítulos, los mismos que se detallan a continuación:

**Capítulo I:** Primer momento - Situación problemática, empieza con la situación objeto de investigación, contextualización del problema, inquietudes del investigador, propósito u objetivos de la investigación, motivación del origen del estudio, alcance, delimitación y limitaciones e idea a defender.

**Capítulo II:** Marco referencial - Segundo momento, conformado por estudios relacionados con las categorías de la investigación que fueron recopiladas en libros, artículos científicos y repositorios académicos, además de los referentes teóricos que fundamentan el tema.

**Capítulo III:** Abordaje o momento metodológico, que describe la conceptualización ontológica y epistemológica, la población y muestra, la naturaleza o paradigma de la investigación, métodos y fases, técnicas de recolección e interpretación de la información, así como la categorización y triangulación de los datos con apoyo del software ATLAS.TI.

**Capítulo IV:** Presentación de los hallazgos de la investigación, contiene el análisis y discusión de los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados, reflexiones críticas y la reflexión final de los hallazgos que evidencian cómo las actividades lúdicas fortalecen significativamente el pensamiento creativo en niños de educación inicial.

## **CAPÍTULO I PRIMER MOMENTO/SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

### **Situación objeto de investigación**

El pensamiento creativo en la primera infancia permite a los niños generar ideas originales, resolver problemas de forma innovadora y expresar emociones mediante lenguajes simbólicos, lo que favorece su desarrollo integral y autonomía en el aprendizaje (Fernández, 2024). En este contexto, las actividades lúdicas juegan un papel central en la educación inicial, especialmente en niños de 5 a 6 años, quienes se encuentran en una etapa propicia para potenciar su creatividad e imaginación. La integración de las actividades lúdicas en el proceso educativo no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también fomenta el pensamiento creativo al permitir que los niños experimenten, se expresen libremente y construyan nuevos conocimientos.

En la actualidad, se evidencia una creciente preocupación por el limitado desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años. Diversos estudios en instituciones a nivel internacional señalan que el 60% de los niños en esta etapa presentan dificultades para expresar ideas originales, encontrar soluciones novedosas a problemas sencillos y utilizar su imaginación de manera creativas en situaciones cotidianas, lo cual podría estar relacionado con la escasa implementación de actividades lúdicas estructuradas en los entornos educativos (de Carvalho, 2021). Las investigaciones sugieren que la falta de estímulos adecuados durante esta etapa podría afectar negativamente su capacidad para innovar, tomar decisiones y adaptarse a contextos cambiantes en el futuro

A pesar de que el pensamiento creativo es una habilidad fundamental en la formación de los niños, en muchos contextos educativos su desarrollo no recibe la atención necesaria pues en diversas instituciones, las actividades pedagógicas se centran en la memorización y en la repetición de contenidos, dejando de lado propuestas que estimulen la imaginación, la innovación y la capacidad de los niños para generar ideas propias. Esta situación limita el

potencial creativo de los niños de 5 a 6 años, justo en una etapa en la que su curiosidad natural y su deseo de explorar el mundo.

La incorporación de actividades lúdicas en el ámbito educativo resulta fundamental, no solo para fomentar el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 5 a 6 años, sino también para fortalecer competencias esenciales que facilitan su adaptación al entorno escolar. Durante esta etapa los niños se encuentran en pleno desarrollo de sus habilidades por lo que las actividades lúdicas se convierten en una herramienta pedagógica clave que potencia habilidades como la imaginación, la resolución de problemas y el trabajo en equipo (Caballero, 2021).

Las actividades lúdicas permiten a los niños explorar su entorno, experimentar con ideas nuevas y expresar emociones de manera segura y espontánea, además, al estar diseñadas de manera atractiva y significativa, promueven el interés y la motivación para el aprendizaje significativo (López et al., 2024). Las actividades lúdicas como los juegos de construcción, dramatizaciones, actividades artísticas y juegos de roles permiten a los niños crear historias, inventar soluciones y descubrir diferentes perspectivas, estimulando así su capacidad de pensamiento creativo.

La implementación de las actividades lúdicas centradas en la creatividad fomenta habilidades esenciales como la capacidad de generar ideas innovadoras, la flexibilidad cognitiva y la resolución de problemas de manera original. En Ecuador, se ha identificado que el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años puede ser estimulado de manera efectiva a través de actividades lúdicas dentro del entorno escolar, por esta razón, varios expertos en educación inicial, como Posligua et al., (2017) destacan la necesidad de implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego, ya que este favorece la imaginación, la exploración y la resolución de problemas.

Además, estas actividades lúdicas promueven la expresión creativa, impulsando a los niños a experimentar con nuevas formas de pensar y actuar en distintos contextos. Asimismo, fortalecen la autonomía y la confianza, ya que los niños toman decisiones y alcanzan metas

por sí mismos, lo que también favorece el pensamiento crítico. Identificar y evaluar el impacto de estas estrategias en el entorno escolar facilita la creación de herramientas pedagógicas que potencien la creatividad y favorezcan un aprendizaje más significativo y motivador (Miranda et al., 2023).

Corte (2010) afirma que todos los seres humanos poseen capacidades innatas para la creatividad, lo que permite a cada individuo expresarse de manera artística y creativa, así como participar en ambientes que promuevan los vínculos afectivos y la libertad de expresión sin restricciones ni limitaciones resaltando la necesidad de que los docentes diseñen e implementen estrategias adecuadas para alcanzar estos objetivos de manera efectiva.

Según Matos (2012), las deficiencias en creatividad se presentan tanto en los educandos como en los métodos de enseñanza, lo cual se confirma mediante diagnósticos realizados durante la práctica pedagógica que revelan que los niños tienen dificultades para expresarse libremente en clase, carecen de originalidad en las actividades, muestran inseguridad y una fuerte dependencia del docente, lo que limita significativamente el desarrollo de sus habilidades creativas.

Miranda et al.,(2023) señala que la falta de motivación en los estudiantes se debe a la escasa implementación de estrategias lúdicas en el aula, a la ausencia de acompañamiento y apoyo en el hogar, y a factores externos. La incorporación de actividades lúdicas o estrategias lúdicas en las aulas se consideran imprescindibles, ya que estas no solo brindan apoyo a los docentes, sino que también favorece el proceso pedagógico de los niños.

La falta de oportunidades para explorar y expresar creatividad limita el desarrollo cognitivo y emocional, afectando el crecimiento integral de las personas, ya que no solo potencia la capacidad de resolver problemas, sino que también fortalece la autoestima y la inteligencia emocional (Sánchez y Rodríguez, 2024). Cuando no se permite experimentar con nuevas ideas, se reduce la motivación y la confianza en uno mismo, y la rigidez en la educación y el entorno laboral restringe la innovación y el pensamiento crítico, por lo que es

esencial fomentar espacios donde la creatividad sea valorada y estimulada, garantizando así un desarrollo pleno y equilibrado.

De acuerdo con Luna et al.,(2020), la insuficiente formación de los educadores en métodos de enseñanza basados en actividades lúdicas limita su capacidad para generar escenarios de aprendizaje significativos lo cual se evidencia en la falta de estrategias adecuadas para aprovechar el juego como recurso didáctico, lo que impide una correcta adaptación a las necesidades de los escolares. Los docentes, al no aplicar enfoques lúdicos de forma sistemática, dificultan la colaboración, la comunicación y la conceptualización de los conocimientos, restringiendo así el desarrollo social, emocional y cognitivo de los estudiantes, es por esto por lo que se debe resaltar la necesidad de una capacitación continua que permita a los docentes diseñar y utilizar recursos lúdicos apropiados para la edad infantil, asegurando el cumplimiento efectivo del proceso de enseñanza aprendizaje.

La presencia de estrategias lúdicas, el desarrollo del pensamiento creativo infantil sigue siendo limitado, como lo evidencia el bajo desempeño de los estudiantes. Esto se debe a la falta de impacto significativo de dichas estrategias, las cuales no están diseñadas adecuadamente para fortalecer la creatividad (Charcape et.,al 2023). Por ello, es necesario implementar enfoques más innovadores y adaptativos que estimulen la fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad del pensamiento creativo

## **Contextualización de la situación objeto de investigación**

Esta investigación se lleva a cabo en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”, situada en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, con un grupo de niños de 5 a 6 años durante el periodo lectivo 2024-2025. A través de esta investigación, se busca identificar estrategias y métodos que favorezcan mejor la estimulación del pensamiento creativo, adaptando las actividades lúdicas y los recursos disponibles para que los niños puedan desarrollarse en un entorno que promueva tanto su creatividad.

Al observar las clases impartidas a niños de 5 a 6 años se evidenció que aunque se utilizan actividades lúdicas, estas no están completamente enfocadas en fomentar el desarrollo del pensamiento creativo, además, se notó que la falta de recursos didácticos apropiados y estrategias pedagógicas adecuadas dificultan que los niños puedan explorar y expresar su creatividad de manera libre y efectiva, limitando así su desarrollo cognitivo y emocional en esta etapa. Este fenómeno, lejos de ser aislado, refleja una tendencia común en muchas instituciones educativas donde la rigidez curricular y la escasez de materiales interactivos obstaculizan el potencial creativo de los estudiantes.

En el ámbito educativo actual, se ha identificado como problemática principal la escasa estimulación del pensamiento creativo en los niños, a pesar de que el currículo de Educación Inicial, propuesto por el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2014), resalta la importancia de las experiencias lúdicas como eje central del aprendizaje. Esta situación se debe, en gran parte, a la limitada preparación de los docentes en estrategias lúdicas y a la falta de recursos didácticos que favorezcan el diseño de actividades creativas. Frente a este desafío, surge la necesidad de implementar actividades lúdicas como una herramienta pedagógica efectiva para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.

Según UNICEF (2018) destaca que las actividades lúdicas son esenciales para el desarrollo integral en la primera infancia ya que fomenta habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas ya que permite a los niños explorar su entorno, desarrollar creatividad e imaginación y construir conexiones significativas; sin embargo, en muchos países las políticas y currículos educativos no integran métodos lúdicos, lo que limita el aprendizaje de los menores y complica la implementación de programas preescolares de calidad.

## **Inquietudes del investigador**

### **Pregunta principal**

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años?

### **Preguntas secundarias**

1. ¿Qué fundamentos teóricos respaldan el uso de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años?
2. ¿Cuáles son las actividades lúdicas específicas que favorecen el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años?
3. ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años?

## **Propósitos u Objetivos de la investigación**

### **Objetivo general**

Describir la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años.

### **Objetivos Específicos**

1. Identificar los fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo del pensamiento creativo mediante actividades lúdicas.
2. Indagar el estado actual de las actividades lúdicas específicas que favorecen el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años,
3. Proponer una guía de actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños 5 a 6 años.

## **Motivaciones del origen del estudio**

Esta investigación surge del interés por potenciar el pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años, a través de la incorporación de actividades lúdicas en contextos educativos. En la práctica pedagógica se ha identificado que, en muchos contextos escolares, aún predominan metodologías tradicionales enfocadas en la repetición y memorización de contenidos, lo cual limita significativamente la capacidad de los niños para generar ideas propias, resolver problemas de forma innovadora y desenvolverse con autonomía.

A través de la experiencia en el aula, se ha evidenciado que, si bien se aplican actividades lúdicas, estas no siempre se orientan de manera intencional al desarrollo del pensamiento creativo. Esta situación impulsó a profundizar en el estudio del potencial pedagógico que poseen las actividades lúdicas cuando son correctamente planificadas y adaptadas a las necesidades del niño. Dichas actividades permiten a los infantes interactuar con su entorno, expresar sus ideas, construir aprendizajes significativos y fortalecer habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Asimismo, esta investigación nace del compromiso por contribuir al mejoramiento de la práctica docente, brindando estrategias metodológicas que incorporen actividades lúdicas como un recurso didáctico esencial en el nivel inicial. Se busca, además, sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia de estas estrategias como herramientas que promueven entornos de aprendizaje activos, participativos e inclusivos que permitan enriquecer la creatividad de los niños.

El pensamiento creativo es una capacidad fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños idear soluciones originales, adaptarse a nuevas situaciones y expresar su mundo interior de manera auténtica. Fomentar esta habilidad desde los primeros años de vida es esencial para potenciar su desarrollo integral y prepararlos para los retos de la sociedad actual. Por esta razón, como parte de esta investigación, se diseñará e implementará una guía de actividades lúdicas orientada específicamente al fortalecimiento del pensamiento creativo. Esta guía servirá como una herramienta pedagógica para que los docentes puedan aplicar estrategias concretas y efectivas que estimulen la imaginación, la curiosidad y la innovación en los estudiantes, contribuyendo así a una educación más dinámica, significativa y centrada en el niño

## **CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / SEGUNDO MOMENTO**

### **Estudios relacionados con la temática**

De acuerdo con la revisión sistemática de la literatura, se ha identificado en investigaciones previas, que han utilizado fuentes confiables como revistas científicas, repositorios académicos y libros, que las actividades lúdicas son consideradas estrategias eficientes para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, además de que desarrollan su pensamiento creativo gracias a su capacidad para fomentar la imaginación, la resolución de problemas y la exploración de nuevas ideas de manera dinámica e interactiva.

De igual manera, múltiples investigaciones han evidenciado que la incorporación de actividades lúdicas, como juegos y dinámicas, en el ámbito educativo no solo incrementa la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también contribuye a una mejor comprensión de contenidos complejos, al presentarlos de forma más accesible y significativa.

A continuación, se presentan investigaciones que respaldan el trabajo de integración curricular:

#### **Nivel Internacional**

A nivel internacional, según Charcape et al.,(2023) en su investigación titulada “Impacto de las estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria” se examinó cómo la implementación de estrategias lúdicas influye en el desarrollo del pensamiento creativo en niños que cursan la educación primaria El estudio, realizado en una institución educativa del distrito La Esperanza, encontró que el uso de estas estrategias influye significativamente en el fortalecimiento de la creatividad de los estudiantes, especialmente en dimensiones como la fluidez, flexibilidad, elaboración.

Los resultados evidenciaron que, tras la implementación de un taller de estrategias lúdicas, los estudiantes del grupo experimental mostraron mejoras significativas en su capacidad creativa en comparación con el grupo de control. Sin embargo, el estudio también destacó la necesidad de fortalecer la capacitación docente para diseñar y aplicar estrategias lúdicas más efectivas, asegurando su adaptación a diferentes contextos educativos. Como

conclusión, se resalta la importancia de integrar metodologías basadas en el juego dentro del currículo escolar, ya que contribuyen no solo al desarrollo de la creatividad, sino también a la resolución de problemas y la motivación de los estudiantes.

### **Nivel Nacional**

A nivel nacional, el estudio desarrollado por Posligua et al. (2017), titulado “Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica”, destaca la importancia del juego como estrategia pedagógica clave para estimular la creatividad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.. Este estudio se desarrolló en instituciones educativas de la ciudad de Guayaquil, durante el período 2015–2016, y tuvo como objetivo principal evaluar cómo las actividades lúdicas influyen en el pensamiento creativo de los estudiantes.

A través de una metodología de investigación de campo, se evidenció que el uso limitado de recursos tecnológicos y la carencia de estrategias lúdicas innovadoras por parte de los docentes generan desmotivación y escasa participación estudiantil. En contraste, se comprobó que los estudiantes que interactúan activamente en ambientes lúdicos muestran mayor interés, expresan ideas con originalidad y desarrollan habilidades como la imaginación, la colaboración y la iniciativa. En consecuencia, se concluye que las actividades lúdicas no solo enriquecen el proceso cognitivo, sino que también fortalecen la autoestima, la comunicación y el desarrollo integral de los estudiantes, evidenciando la necesidad de integrarlas sistemáticamente en la práctica educativa.

Otro estudio realizado por Beltrán (2023), titulada “Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial”, resalta la importancia de las estrategias lúdicas en la estimulación del lenguaje en infantes de 4 a 5 años. El estudio se desarrolló en la Escuela de Educación Básica “Mercedes Noboa” en la ciudad de Quito, y tuvo como objetivo principal analizar la incidencia del juego en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los niños. A través de metodologías cualitativas y cuantitativas, se evidenció que el juego facilita el aprendizaje activo, mejora la pronunciación, enriquece el vocabulario y fomenta la interacción social entre los infantes. A nivel nacional, la investigación realizada por Posligua et al., (2017), titulada “Incidencia de

las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica”, subraya la relevancia del juego como herramienta pedagógica para potenciar la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este estudio se desarrolló en instituciones educativas de la ciudad de Guayaquil, durante el período 2015–2016, y tuvo como objetivo principal evaluar cómo las actividades lúdicas influyen en el pensamiento creativo de los estudiantes.

A través de una metodología de investigación de campo, se evidenció que el uso limitado de recursos tecnológicos y la carencia de estrategias lúdicas innovadoras por parte de los docentes generan desmotivación y escasa participación estudiantil. En contraste, se comprobó que los estudiantes que interactúan activamente en ambientes lúdicos muestran mayor interés, expresan ideas con originalidad y desarrollan habilidades como la imaginación, la colaboración y la iniciativa. En consecuencia, se concluye que las actividades lúdicas no solo enriquecen el proceso cognitivo, sino que también fortalecen la autoestima, la comunicación y el desarrollo integral de los estudiantes, evidenciando la necesidad de integrarlas sistemáticamente en la práctica educativa.

Otro estudio realizado por Beltrán (2023), titulada “Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial”, resalta la importancia de las estrategias lúdicas en la estimulación del lenguaje en infantes de 4 a 5 años. El estudio se desarrolló en la Escuela de Educación Básica “Mercedes Noboa” en la ciudad de Quito, y tuvo como objetivo principal analizar la incidencia del juego en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los niños. A través de metodologías cualitativas y cuantitativas, se evidenció que el juego facilita el aprendizaje activo, mejora la pronunciación, enriquece el vocabulario y fomenta la interacción social entre los infantes.

El estudio también permitió identificar que la ausencia de actividades lúdicas adecuadas, así como una planificación deficiente por parte del docente, puede limitar el desarrollo comunicativo de los niños. Se observó que los estudiantes que participan constantemente en juegos como canciones, cuentos, trabalenguas y juegos de roles, logran expresar sus ideas con mayor claridad y fluidez. Por ello, se concluye que las estrategias lúdicas no solo son efectivas para el aprendizaje del lenguaje oral, sino también para el

desarrollo socioemocional y la autonomía infantil, resaltando la necesidad de implementarlas de manera sistemática en el proceso educativo inicial.

### **Nivel Local**

A nivel local, la investigación realizada por Romero (2015), titulada “Las actividades lúdicas y el pensamiento creativo en los niños y niñas de grado cinco, del área de estudios sociales de la escuela de educación básica José Pedro Varela, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2013-2014”, resalta la importancia de las actividades lúdicas como una herramienta pedagógica clave para fomentar el pensamiento creativo en el aula. El estudio se enfoca en estudiantes de quinto grado del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, y evidencia cómo las actividades lúdicas permiten a los niños desarrollar su imaginación, expresarse libremente y participar activamente en su proceso de aprendizaje. El objetivo principal fue identificar la incidencia del uso de actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, especialmente en el área de Estudios Sociales.

La autora identificó que muchos docentes no incorporaban estrategias lúdicas en sus clases, lo cual repercutía en el bajo interés y participación de los estudiantes. A partir de esta realidad, se diseñó una guía de actividades lúdicas orientada a estimular la creatividad infantil, mejorar la calidad educativa y propiciar un ambiente de aprendizaje más dinámico e inclusivo. La investigación subraya que integrar el componente lúdico en la enseñanza no solo favorece la adquisición de conocimientos, sino que también fortalece habilidades sociales, emocionales y cognitivas esenciales para el desarrollo integral de los educandos.

Otro estudio realizado por Mero y Ruiz (2023), titulada “Actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 3 a 4 años de edad”, aborda la importancia del juego como estrategia metodológica en la formación de la autonomía infantil. El estudio se centra en los niños del Subnivel Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Particular “Alfa y Omega”, y destaca cómo las actividades lúdicas permiten a los niños tomar decisiones, desarrollar independencia y afrontar desafíos cotidianos desde temprana edad. El objetivo principal fue determinar la relevancia del uso de las actividades lúdicas como recurso pedagógico para fomentar la autonomía infantil.

Asimismo, la investigación identifica que factores como la sobreprotección parental, la dependencia excesiva y los entornos poco estimulantes dificultan el desarrollo autónomo de los niños. Se evidenció que muchos infantes requerían constante ayuda de adultos para realizar tareas simples como vestirse, ordenar sus objetos o lavarse las manos, lo cual afecta su crecimiento personal y social. Ante ello, las autoras proponen fortalecer la implementación de actividades lúdicas que brinden a los niños la posibilidad de explorar, experimentar y construir aprendizajes de forma significativa, promoviendo así su autonomía, autoestima y confianza en sí mismos.

### **Referentes teóricos**

#### **Teoría sociocultural de Lev Vygotsky (Actividad Lúdica)**

De acuerdo con Vygotsky (1979),(citado por Figueroa,2022), en la teoría sociocultural menciona la actividad lúdica como parte del juego que se presenta como una herramienta para la formación de las funciones mentales superiores en los niños . Para este autor las actividades lúdicas permiten al niño actuar "más allá" de su nivel de desarrollo actual, ubicándose dentro de lo que Vygotsky denominó la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP).

En este sentido, las actividades lúdicas no solo fomentan el aprendizaje, sino que también impulsan el pensamiento creativo al ofrecer espacios en los que los niños pueden experimentar, imaginar y resolver problemas de forma espontánea y simbólica. Como señala(Moya, 2024)las actividades lúdicas basadas en el juego permiten a los niños explorar nuevas ideas, desarrollar su capacidad de abstracción y potenciar su imaginación, elementos fundamentales para la creatividad. Así, el juego se convierte en un escenario donde los pequeños no solo reproducen lo que conocen, sino que también transforman la realidad y generan nuevas formas de entender el mundo que los rodea.

#### **Teoría del Pensamiento creativo de Paul Torrance (Pensamiento Creativo)**

La teoría del pensamiento creativo propuesta por Torrance (1966) se centra en la capacidad del ser humano para generar múltiples ideas y soluciones frente a una misma situación, lo que constituye una base fundamental del desarrollo creativo. De acuerdo con Grimaldo y Chávez (2023) Torrance plantea que la creatividad no es una habilidad innata

limitada a unos pocos, sino una capacidad que puede estimularse y desarrollarse, especialmente en contextos educativos. Desde esta perspectiva, el autor resalta la importancia de las actividades lúdicas como medio para fomentar el pensamiento creativo en los niños la cual se refleja a través de juegos, historias incompletas y tareas abiertas permiten a los estudiantes ejercitar dimensiones del pensamiento divergente como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración

### **Categoría 1: Actividades lúdicas**

#### **Definición de Actividad Lúdicas**

Gómez et al., (2015) señalan que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad en los individuos, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas más importantes que representan no solo son un pasatiempo, sino que también constituyen un componente esencial para el aprendizaje de bases teóricas.

Como expresan Guzmán y Zambrano (2017), las actividades lúdicas son estrategias fundamentales en el proceso de aprendizaje, su inclusión permite mejorar el rendimiento de los estudiantes, ya que contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas esenciales para un aprendizaje significativo, además, fomentan la creatividad, la motivación y el trabajo en equipo, creando un ambiente dinámico y participativo que facilita la construcción del conocimiento.

Las actividades lúdicas, según Piedra (2018), “son recursos valiosos para convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo” donde a través de actividades basadas en el juego, los niños desarrollan diversos tipos de habilidades esenciales, como la memoria, la atención y el pensamiento lógico y creativo favoreciendo la socialización y el trabajo en equipo.

La actividad lúdica emplea diversas técnicas y tácticas que facilitan la orientación de los niños dentro de los ambientes escolares, utilizando el juego como un método fundamental de aprendizaje. Este enfoque no solo fomenta el desarrollo cognitivo y emocional de los pequeños, sino que también favorece su interacción social y su creatividad. (Moreira, et al., 2021).

Según Candela y Benavides (2021), las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de actitudes, la comunicación y el carácter en las personas, además de estimular la atención y la motivación en los niños para su aprendizaje. Al incorporarlas en el aula, se convierten en herramientas estratégicas que facilitan la adquisición de aprendizajes significativos en un ambiente agradable, espontáneo y natural, promoviendo así el desarrollo de habilidades.

### **Características de las actividades lúdicas en la educación**

Las actividades lúdicas deben ser adecuadas al desarrollo psicoevolutivo del niño, estimular su interés por las asignaturas, fomentar la toma de decisiones, generar en los estudiantes habilidades para trabajar de manera colaborativa en la realización conjunta de tareas, promover la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diversas áreas, reforzar lo aprendido en las clases, y ser actividades pedagógicas dinámicas, con un tiempo limitado y la combinación de diferentes enfoques (Ballona et al., 2022).

De acuerdo con Candela y Benavides (2020), las actividades lúdicas deben tener como objetivo fomentar la creatividad de los niños, por lo que el docente debe centrarse en enseñarles a tomar decisiones frente a los problemas que puedan surgir en su vida, garantizarles la oportunidad de adquirir experiencia práctica a través del trabajo colectivo, contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las distintas asignaturas, buscando lograr un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo, y prepararlos para resolver los problemas cotidianos de manera efectiva.

De acuerdo con Guerrero y Tejada (2022) mencionan que las actividades lúdicas tienen como visión priorizar la diversión, aprendizaje y alegría espontánea, con el objetivo de descubrir el origen de las emociones que a veces son ponderadas por el formalismo rutinario, dichas actividades aportan beneficios a los niños, como el desarrollo potencial cognitivo, la activación de la memoria y el arte de lenguaje. Las actividades aportan a la motivación y permiten que los niños tengan una visión natural y social al mundo que los rodea, implementar conocimientos en el aula a través de juegos lúdicos permite obtener buenos resultados en el desarrollo del estudiante.

Por lo tanto, la educación actual promueve habilidades efectivas y cognitivas concretas, potenciar el desarrollo a través de actividades lúdicas en etapa inicial facilitara las habilidades e inteligencia concreta, es necesario estimular al niño de forma adecuada para conseguir un buen desempeño la primera infancia, según estudios los autores consideran que las actividades lúdicas permitan que los niños construyan y organicen conocimientos a través del potencial cognitivo y logren adquirir nociones básicas, mediante las estrategias se emplea un ambiente cálido, y de confianza entre los estudiantes, formando nuevos conocimientos que les ayuda a desarrollar los sentidos, sensaciones y emociones.

### **Importancia de las actividades lúdicas en la educación**

Según Gómez, Molano y Rodríguez (2015), la actividad lúdica promueve en las personas el desarrollo de la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, lo que la convierte en una de las actividades recreativas y educativas más importantes. Aunque esta actividad ha surgido de manera natural y espontánea en todas las culturas, es esencial que para fomentarla adecuadamente los docentes creen espacios y momentos adecuados que faciliten su práctica

Según Villamizar (2021), las actividades lúdicas son importantes en la etapa del desarrollo infantil, en especial en niños de 0 a 7 años, por el vínculo en el que en niño pueda descubrir nuevas actividades, construir, pensar o socializar, el facilitador del aula o el docente es el protagonista principal en la enseñanza de los estudiantes, la educación inicial es parte del desarrollo humano, para la construcción de un buen futuro, las habilidades y el fortalecimiento de destrezas contribuyen al desarrollo, generan procesos cognitivos, emocionales y comportamentales. Las piscinas, canchas, parques entre otros, se consideran puntos específicos para la exploración, se considera importante anexar estrategias didácticas que permiten enriquecer al docente e impartir enseñanzas.

Las actividades de aprendizaje importantes se manejan bajo la curiosidad y el instinto de exploración donde el juego toma un papel fundamental desde tres aspectos; el juego libre, simbólico y juegos de roles, cada una de estas actividades cuentan con un principal protagonismo quienes experimentan con libertad, mientras relacionan sentimientos y emociones en niños de 5 a 6 años de edad, se logra obtener metodologías direccionadas al

juego, interés y aprendizaje significativo, permiten desarrollar instintos necesarios acorde su edad, la metodología de aprendizaje se considera como una disciplina que permite comprender estrategias para encaminar al conocimiento.

De acuerdo con Lancheros et al., (2022) las actividades lúdicas son considerados juegos que permiten tener una orientación en el desarrollo integral de los niños, pero debido a varios factores que obstaculizan dicho proceso en los establecimientos educativos al no considerar el juego como medio para la formación de conceptos. Los juegos lúdicos que desarrollan el pensamiento de niños de 5 a 6 años, según estudios se dividen en; juegos de construcción o concentración; bloques de construcción, bloques de maderas o legos, juegos magnéticos de construcción; artes y manualidades, dibujo y pintura libre, plastilina moldeada, collage; juegos de rol; Disfraces, teatros, títeres, marionetas; juegos de construcción de historias; cuentacuentos etc.

### **Tipos de actividades lúdicas en la educación**

La actividad lúdica utiliza técnicas y estrategias que facilitan orientar y conducir a los niños en entornos escolares, empleando el juego como un método de aprendizaje, por lo que resulta fundamental que maestros, padres y tutores reconozcan el valor pedagógico del juego( Quijije y Flores 2022). La variedad de actividades lúdicas permite al docente adaptar su estrategia pedagógica, fomentando espacios donde los niños puedan explorar, expresarse y proponer nuevas ideas a partir de su experiencia y entorno.

De acuerdo con Caballero(2021), existen diversos tipos de actividades lúdicas que pueden aplicarse en el aula para fortalecer el desarrollo del pensamiento creativo en los niños, entre ellas se encuentran los juegos educativos, cooperativos, heurísticos, psicomotores, tradicionales y los apoyados en tecnologías, así como los juegos de reglas, de construcción, musicales, literarios, físico-corporales y gráfico-plásticos. Estas actividades, además de promover el aprendizaje significativo, ofrecen al estudiante oportunidades para imaginar, crear y resolver problemas de manera espontánea.

**Tabla 1***Ejemplos de Actividades Lúdicas en la educación*

<b>Tipo de Actividad Lúdica</b>	<b>Descripción</b>	<b>Ejemplo</b>
<b>Juegos simbólicos</b>	Representación de roles o situaciones de la vida cotidiana o imaginaria.	Jugar a la casita, al médico, a la tienda.
<b>Juegos de construcción</b>	Crear estructuras o formas con distintos materiales.	Bloques, legos, palitos, plastilina.
<b>Juegos de reglas</b>	Juegos con normas preestablecidas que deben seguirse.	Lotería, memoria, serpientes y escaleras.
<b>Juegos motores</b>	Actividades con movimiento físico, individuales o en grupo.	Carreras, circuitos, bailes, escondidas.
<b>Juegos musicales</b>	Integran el ritmo, la música y el movimiento.	Cantar canciones, juegos con palmas.
<b>Juegos sensoriales</b>	Estimulan uno o más sentidos a través de materiales diversos.	Cajas sensoriales, juegos con texturas.
<b>Juegos didácticos</b>	Diseñados para enseñar o reforzar aprendizajes escolares.	Rompecabezas, sopas de letras, juegos de memoria.

**Nota:** Análisis Actividades lúdico-recreativa para instituciones educativas Quintero (2023)

## **Categoría 2: Pensamiento creativo**

### **Definición Del Pensamiento Creativo**

De acuerdo con Torrance (1966), el pensamiento creativo se define como un proceso cognitivo que permite al individuo enfrentar situaciones problemáticas mediante la identificación de vacíos o deficiencias en la información disponible donde se generan hipótesis o posibles soluciones, las cuales son evaluadas, puestas a prueba y ajustadas según los resultados obtenidos donde los hallazgos se comunican de forma clara y efectiva.

Según Delgado (2022), se demuestra que en durante décadas, los investigadores se han enfocado en el pensamiento creativo, considerada una de las habilidades más importantes en la actualidad, pensar de manera creativa se relaciona estrechamente con la capacidad de crear algo nuevo separado de las conductas habituales, la razón es una realidad para afrontar conductas, costumbres y diversas formas de ver la vida, la curiosidad permite que el niño

desarrolle el sentido común y permita ver más allá de las acciones rutinarias, la forma en la que los estudiantes puedan estimular el pensamiento creativo es siendo creativos con cada uno de ellos.

En la actualidad es un reto diseñar clases orientadas a brindar buenas enseñanzas a los niños, por la falta de ideales que contribuyan al aprendizaje. La creatividad es considerada como un proceso dinámico, es una forma de cambio para el ser humano, considerando el motor del desarrollo personal. Potenciar la creatividad mediante practicas educativas, utilizando estrategias, y enfocándose a realizar juegos que permitan resolver problemas y experimenten el proceso de aprendizaje o resolución de problemas. Es necesario utilizar estrategias educativas que permitan un entorno flexible, estimulante y desafiante, donde los niños puedan explorar, experimentar y crear.

Aldeán y Román (2023), consideran que los niños adquieren la mayoría de las habilidades en su primera etapa; sin embargo, cuando la expresión Corporal no es desarrollada a tiempo, existe poca asimilación corporal, toma de conciencia basada en el equilibrio, coordinación, manejo de objetos, desarrollo de los sentidos en relación con el otro y utilización del espacio y tiempo, dificultando continuar con la fase creadora donde el cuerpo trasmite sus emociones, ideas y pensamientos por medio de gestos. Es necesario que existan variedad de recursos didácticos para alcanzar aprendizajes importantes que hagan referencia a expresiones corporales, miradas, faciales entre otros que permitan ejecutar una relación adecuada con estrategias importantes.

La primera infancia es un período crucial en el desarrollo de muchas habilidades, tanto cognitivas como físicas y emocionales. Durante los primeros años, los niños experimentan un crecimiento rápido en todas estas áreas, la expresión corporal es fundamental para su desarrollo integral. Si esta habilidad no se desarrolla adecuadamente en el tiempo oportuno, puede haber una poca asimilación corporal, lo que implica que los niños podrían tener dificultades en aspectos relacionados con el uso de su cuerpo, la coordinación motriz, la autoconfianza y la expresión emocional a través del movimiento.

## **Fases del Pensamiento Creativo**

De acuerdo con Morocho (2022), el pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años sigue varias fases que les permiten desarrollar habilidades para generar ideas originales y resolver problemas de manera innovadora. Este proceso sigue varias fases: la preparación exploración y adquisición de información, la incubación procesamiento inconsciente de idea, la iluminación aparición de nuevas ideas, la evaluación análisis de la viabilidad de la idea, la elaboración desarrollo y perfeccionamiento y la comunicación compartir las ideas. Estas fases permiten que los niños desarrollen su creatividad a través del juego y la experimentación en un entorno flexible.

La preparación en la primera fase, los niños exploran el entorno, recopilan información y se familiarizan con el problema o situación, la incubación, durante la fase de incubación, los niños procesan la información de manera subconsciente. La iluminación, en esta fase el niño tiene una idea nueva o una solución creativa a un problema, la evaluación genera una idea, los niños pasan a la fase de evaluación, donde analizan si su idea es útil o viable, la elaboración, es una fase, los niños desarrollan y refinan sus ideas. Esto puede implicar hacer ajustes en sus dibujos, construcciones o en las soluciones que han ideado, la comunicación finalmente, los niños comparten sus ideas o creaciones con los demás. Esta fase es importante porque les permite expresar sus pensamientos y recibir retroalimentación, lo cual fomenta la confianza en sus habilidades creativas.

## **Beneficios del desarrollo del Pensamiento Creativo**

Según Gamarra y Flores (2020), el pensamiento creativo es fundamental para el desarrollo integral de los niños, debido a que les permite enfrentar problemas desde diversas perspectivas, generar soluciones innovadoras y adaptarse a situaciones cambiantes. El pensamiento creativo contribuye significativamente al aprendizaje, fomentando en los niños la capacidad de expresar ideas originales y de aplicar conocimientos en contextos nuevos. Además, estimula el desarrollo emocional y social, promoviendo la autonomía y la confianza en sus capacidades creativas.

El pensamiento creativo es fundamental en el desarrollo integral de los niños, ya que potencia su capacidad para resolver problemas, generar nuevas ideas y adaptarse a diferentes situaciones. Este tipo de pensamiento les permite a los niños explorar múltiples soluciones para un mismo problema, fomentando la flexibilidad mental o la innovación. Además, el pensamiento creativo promueve el aprendizaje a través del juego, estimula la curiosidad y les ayuda a desarrollar confianza en sus habilidades.

También tiene un impacto positivo en el desarrollo social y emocional, al permitirles expresar sus ideas de forma única y enfrentar desafíos de manera constructiva

Para Panta (2022), la motivación escolar permite desarrollar el pensamiento creativo en los niños, considerando que la motivación escolar desarrolla la imaginación, la capacidad de resolución de problemas, la comunicación, por lo que se considera fundamental para lograr resultados favorables en cualquier tarea o actividad, la imaginación en los niños es un privilegio de la infancia, por ende, promover dicha creatividad es esencial acorde su edad, esta habilidad permite

Los cuentos son herramientas psicopedagógicas poderosas para estimular el pensamiento creativo en los niños, a través de la narrativa, los cuentos permiten a los niños explorar nuevos mundos, personajes, situaciones, ayudándoles a desarrollar su imaginación, habilidades cognitivas y emocionales. Los cuentos suelen presentar lugares, personajes o situaciones que no existen en la realidad, lo que ayuda a los niños a imaginar escenarios que van más allá de su experiencia cotidiana y ayuda a estimular su capacidad de soñar e inventar nuevas historias. Los cuentos están llenos de símbolos y metáforas que ayudan a los niños a comprender ideas abstractas.

### **Pensamiento creativo con el currículo de educación inicial.**

El pensamiento creativo es una capacidad fundamental que debe estimularse desde la primera infancia, ya que permite a los niños explorar, imaginar y proponer nuevas ideas para resolver situaciones cotidianas. Según Currículo de educación inicial (2014) reconoce la importancia de crear ambientes ricos en estímulos, donde los pequeños puedan desarrollar su creatividad a través del juego libre, el arte, la música y las actividades lúdicas, estos espacios

favorecen que los niños expresen sus emociones, pensamientos e intereses, construyendo aprendizajes significativos a partir de sus propias vivencias.

Como plantea Currículo de educación inicial (2014) la creatividad no es exclusiva de ciertas áreas, sino que debe permear todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, desde el lenguaje, las matemáticas, las ciencias y la convivencia, se pueden diseñar estrategias que favorezcan la generación de ideas originales y soluciones novedosas. Por ejemplo, al contar cuentos, los niños pueden inventar finales alternativos, o en actividades de ciencias, buscar explicaciones a fenómenos naturales desde su perspectiva infantil esta metodología permite valorar el pensamiento divergente y promueve el respeto a la diversidad de ideas ,además, fortalece la autonomía y la autoestima, al permitir que los niños sean protagonistas de su aprendizaje de este modo, el currículo fomenta un enfoque integral y creativo en la educación inicial.

## CAPÍTULO III ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

### Conceptualización ontológica y epistemológica del método

En este capítulo se describe la metodología utilizada en el trabajo de integración curricular, la cual está sustentada en los aspectos relacionados con las categorías de estudio: “Actividades Lúdicas en el desarrollo del Pensamiento Creativo en niños de 5 a 6 Años”. La investigación tiene un enfoque cualitativo, de tipo etnográfico, con un paradigma constructivista. Se emplearon técnicas como la revisión sistemática, la observación participativa y la entrevista estructurada para el análisis de la información recopilada durante la investigación.

Desde la perspectiva ontológica definida por Boscán de Pacheco (2016) el estudio se centra en explorar la esencia del fenómeno, con un enfoque particular en las posibilidades de comprender la realidad de los sujetos. Guba y Lincoln (1989) afirman que los supuestos ontológicos responden a las preguntas fundamentales como: “¿qué existe? ¿qué puede ser comprendido?” y “¿cuál es la esencia de la realidad?”. Estas preguntas nos permiten determinar el conocimiento teórico y práctico.

En cuanto a la dimensión epistemológica, la investigación establece vínculos entre los individuos y el objeto de estudio para abordar la realidad de la situación problemática donde se busca identificar y examinar la relación entre lo que se sabe y lo que es posible conocer, planteando cuestiones sobre teorías fundamentadas que permitan proporcionar un conocimiento más específico del estudio (Martel, 2016).

Por otro lado, tanto en la perspectiva ontológica y epistemológica opta por una actitud de apertura hacia la sociedad y de la manera en la que se le interpreta por medio de la experiencia y las distintas formas de conocer lo que nos rodea dentro de los cuales surgen las interrogantes en los que se explica la epistemología de la realidad dando respuestas a las preguntas que se plantean en el estudio (Aguilar, 2012).

Para alcanzar los objetivos del estudio, se utilizó el enfoque cualitativo que está orientado en aspectos cualitativos, que no pueden medirse numéricamente y busca describir, entender y explicar los fenómenos o comportamientos de un grupo social o de un individuo

(Portilla et al.,2014). Este enfoque permitió comprender como las actividades lúdicas contribuyen en el pensamiento creativo de los niños mediante la realización de actividades basadas en relaciones sociales.

El alcance descriptivo permitió interpretar y describir la importancia de la literatura infantil en la inclusión educativa a partir de las regularidades de los autores consultados y desde el contacto con los niños de educación inicial de la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln” durante el periodo lectivo 2024-2025, debido a que un estudio descriptivo permite representar la realidad subjetiva que emerge en un grupo de individuos respecto a un fenómeno específico (Ramos, 2020)

### **Población y muestra.**

Esta investigación se realizó en la escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln ”, ubicada en el cantón La Libertad, de la provincia de Santa Elena. La población del presente estudio estuvo conformada por estudiantes de 5 a 6 años, según Arias et al., (2016) la población es un grupo de personas u objetos de quienes se desea indagar un suceso. Como muestra para este trabajo se utilizó la totalidad de 14 estudiantes y 1 docente. Se aplicó un muestreo no probabilístico teórico o intencionado, mismo que se da en dos fases: inicia con el muestreo de voluntarios y luego se convierte en un muestreo de avalancha, se selecciona a los participantes Crespo y Salamanca, 2007).

**Tabla 2**

*Población de estudio*

Ítems	Descripción	Población
1	Docentes	1
2	Estudiantes	14
Población total		15

*Nota:* Elaboración propia.

La investigación se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln ” del Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, la población del presente estudio está conformada por estudiantes de 5 años, docente, director y padres de familia. Según Arias (2012), la población se define como un grupo de elementos que puede ser finito o infinito y que comparte ciertas características relevantes para la obtención de conclusiones en el proyecto de investigación.

**Tabla 3**

*Muestra de estudio*

Docente de primer grado	1
Director de la institución	1
Estudiantes	11
Total	13

***Nota: Elaboración propia.***

### **Naturaleza o paradigma de investigación**

Se realizó bajo el paradigma interpretativo, que es frecuentemente utilizado en estudios educativos, este paradigma considera que el conocimiento no es neutral y se construye a través de la interacción mutua de los sujetos (Ricoy, 2006), por lo tanto, intenta interpretar y comprender la conducta humana desde los significados e intenciones de los sujetos que intervienen en la escena (Schuster et al., 2013). De acuerdo con lo expuesto, el paradigma permitió interpretar como las acciones, conductas, interacciones pertenecientes al ser humano pueden influir en la percepción de los niños sobre el pensamiento creativo.

Al relacionar el paradigma interpretativo con el enfoque cualitativo, se evidenció la congruencia de esta investigación, misma que se mantuvo en las siguientes fases. Además, esta relación posibilitó para llevar un proceso de investigación flexible, abordando las actividades lúdicas y pensamiento creativo a partir de la interacción directa con los niños dentro del contexto educativo, de esta manera, se logró encontrar indicios que permitieron identificar y comprender cómo las actividades lúdicas influyen al desarrollo del pensamiento creativo en los niños.

### **a. Método y sus fases**

Como método de investigación se usó el método etnográfico, ya que descubre y genera teorías utilizando un sistema inductivo, y realizando trabajo de campo para establecer contacto con la realidad, de esta manera, se comprende “una comunidad y su contexto cultural sin partir de presuposiciones o expectativas” (Monje,2011).

En esta investigación el método etnográfico se trabajó desde la perspectiva de Sandín (2003) citado por Cotán (2020) quien menciona que este método tiene cuatro fases. La primera fase es la demarcación del campo, que consiste en elegir la comunidad, esta debe ser delimitada y observable, también se redacta un proyecto que debe ser detallado, definiendo el objeto, lugar y el tiempo en el que se realiza el estudio, por último es aquí donde se requiere de la aprobación del proyecto cumpliendo con lo establecido por el autor, se seleccionó la escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”, institución que oferta el nivel de educación inicial.

En la segunda fase que es la preparación y documentación, se lleva a cabo una exhaustiva revisión bibliográfica y de archivos relevantes de acuerdo con el tema estudiado donde se optó por realizar un análisis documental, utilizando como instrumento la revisión sistemática, en donde se recaudaron artículos, investigaciones y libros sobre las actividades lúdicas y pensamiento creativo, que contribuyeron a la elaboración del marco teórico-referencial, y ayudaron a preparar a las investigadoras para efectuar el trabajo de campo e interactuar con la comunidad de manera efectiva.

La tercera fase se trata de la investigación, es aquí donde empieza el trabajo del investigador, debido a que se traslada al lugar del estudio para encontrarse con los informantes y luego registrar datos de manera minuciosa. Durante el trabajo de campo se utilizó la observación participativa para lograr una comprensión profunda sobre las categorías de estudio dentro de la institución educativa, por ende, esta fase permitió recoger la información que refleja la realidad de los sujetos de estudio, es decir, de los niños de educación inicial.

Por último, la cuarta fase es la conclusión, esta implica la elaboración de la ruptura en donde se analizan y sintetizan los datos previamente obtenidos. Aquí se realiza el abandono de campo, es decir, el investigador termina su estudio. Esta fase final permitió analizar y presentar los hallazgos, contribuyendo de esta forma al área educativa.

## **b. Técnicas de recolección de la información.**

Las técnicas que se utilizaron para la recopilación de datos son: análisis documental, la observación y entrevistas semiestructuradas, mismas en la que se obtuvo la información necesaria para la comprensión del tema estudiado en cuestión. Según Acevedo (2002) citado por Alegre (2022). estas técnicas proporcionan una mayor profundidad en la respuesta y así una mejor comprensión del fenómeno estudiado.

**Análisis documental:** Es la operación que consiste en examinar un documento para encontrar sus elementos esenciales y las relaciones entre ellos, es decir, que es un proceso analítico-sintético, porque la información es estudiada, interpretada y sintetizada minuciosamente para dar lugar a un nuevo documento que lo representa de modo abreviado pero preciso (Casasempere y Vercher , 2020). El análisis documental permitió la comprensión profunda del tema Actividades Lúdicas y Pensamiento Creativo, por lo que se logró identificar y resaltar los aspectos relevantes de las diferentes investigaciones de acuerdo con las categorías de estudio, luego fueron analizados permitiendo obtener la argumentación del tema en cuestión.

**Observación:** Es una técnica que consiste en observar el fenómeno, hecho o evento donde se obtiene información y se procede a registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento esencial de todo proceso de investigación o de conocimientos; en el que se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos posibles (Sanjuán, 2019). La técnica de observación fue importante para lograr comprender como los niños con las actividades lúdicas pueden desarrollar el pensamiento creativo.

**Entrevistas Semiestructuradas:** Son las que ofrecen un grado de flexibilidad aceptable, a la vez que mantienen la suficiente uniformidad para alcanzar interpretaciones acordes con los propósitos del estudio, además parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados (Troncoso y Amaya,2017). La entrevista semiestructurada que fue aplicada a la docente a cargo, donde esta proporcionó información relevante para la investigación.

Los instrumentos fueron: revisión bibliográfica, guía de observación y guion de preguntas abiertas. Las técnicas de recolección se utilizaron con el objetivo de conocer la realidad del contexto educativo y su relación con las categorías estudiadas como lo son la Actividades Lúdicas y Pensamiento Creativo.

### **c. Técnicas de interpretación de la información.**

Respecto al análisis de datos, se escogió el programa ATLAS.TI para organizar y categorizar los datos, facilitando la triangulación de la información. Este programa permite no solo una gestión clara de los datos recogidos, sino también una exploración más profunda de las percepciones y experiencias de los participantes. Al utilizar ATLAS.TI, se pueden identificar tendencias y patrones que revelan cómo la literatura infantil puede influir en la inclusión educativa. Además, la capacidad de visualizar las relaciones entre diferentes categorías de datos para comprender mejor los contextos en los que se desarrollan.

### **d. Categorización y Triangulación.**

Mediante la categorización y codificación de los datos a través del software ATLAS.ti, fue posible analizar e interpretar de manera sistemática la información recolectada durante la aplicación de los instrumentos. La categorización permitió organizar los datos de forma eficiente, generando información precisa que facilitó la comprensión de la realidad educativa de los estudiantes en el contexto de la inclusión. Este proceso resultó clave para identificar patrones, significados y experiencias relacionadas con la implementación de prácticas inclusivas en el entorno escolar (Fernández et al., 2022).

Mientras que la triangulación, según Forni y De Grande (2019), es la acción de reunir y cruzar dialécticamente toda la información pertinente al objeto de estudio surgida en una investigación, a través de los instrumentos correspondientes, y que en esencia constituye el corpus de resultados del estudio, esta permitió comprobar la correlación entre los datos obtenidos, los cuales fueron posteriormente analizados. En este proceso, se utilizaron los datos necesarios para sustentar la investigación, mediante la aplicación de una guía de observación a los estudiantes y una entrevista semiestructurada a la docente del aula de Educación Inicial II.

## Cuadro de categorías y subcategorías Apriorísticas

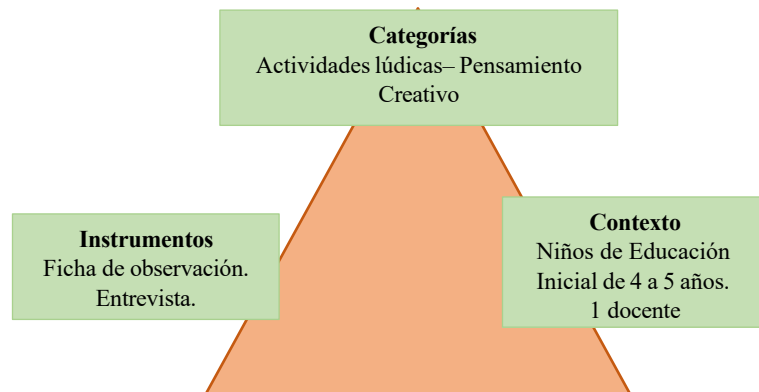
**Tabla 4**

*Construcción de categorías y subcategorías apriorísticas*

ÁMBITO TEMÁTICO	PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	INQUIETUDES DEL INVESTIGADOR	OBJETIVOS GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	
Actividades Lúdicas y Pensamiento acreativo	¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años?.	¿Qué fundamentos teóricos respaldan el uso de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años?	Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años.	Identificar los fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo del pensamiento creativo mediante actividades lúdicas.	Actividades Lúdicas	Definición de Actividades lúdicas	
		¿Cuáles son las actividades lúdicas específicas que favorecen el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años?		Describir actividades lúdicas específicas que favorecen el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años.		Características de las actividades lúdicas en la educación	
				¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años?		Proponer una guía de actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños 5 a 6 años.	Importancia de las actividades lúdicas
							Tipos de actividades lúdicas
					Pensamiento Creativo	Definición del pensamiento creativo	
						Fases del Pensamiento Creativo	
						Beneficios del Pensamiento Creativo	
						Pensamiento creativo con el currículo de educación inicial.	

*Nota:* Elaborado por :Eva Limones

**Figura 1**  
Triangulación



*Nota.* Elaboración propia

## CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS

### Reflexiones críticas

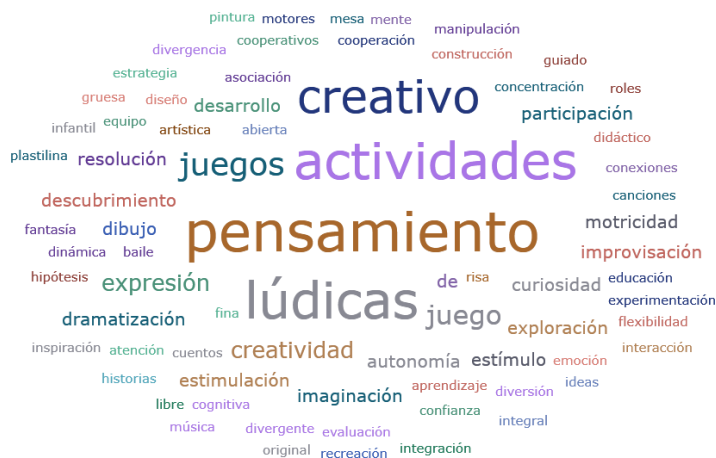
En esta sección se presentan los resultados obtenidos en la recolección de datos de la entrevista y ficha de observación, en el que se hizo uso del software ATLAS. Ti 24 para llevar a cabo el análisis de los criterios derivados de las categorías de estudio. Por lo tanto, mediante el software Atlas. Ti se realizó el análisis de información, misma que permitió obtener los siguientes resultados a través de las nubes de palabras y las redes semánticas.

### Análisis y discusión de los resultados

#### Análisis de la entrevista

**Figura 2**

Nube de palabras: Entrevista a la docente



**Nota:** Extraído de ATLAS. ti

Al analizar la nube de palabras de entrevista realizada a la docente se evidencia claramente que las actividades lúdicas y el pensamiento creativo están profundamente relacionadas por lo que se resaltan palabras como “pensamiento”, “lúdicas”, “actividades” y “creativo” son las más destacadas, lo que indica que la docente considera que el juego no solo tiene una función recreativa, sino también un fuerte componente formativo y cognitivo desde

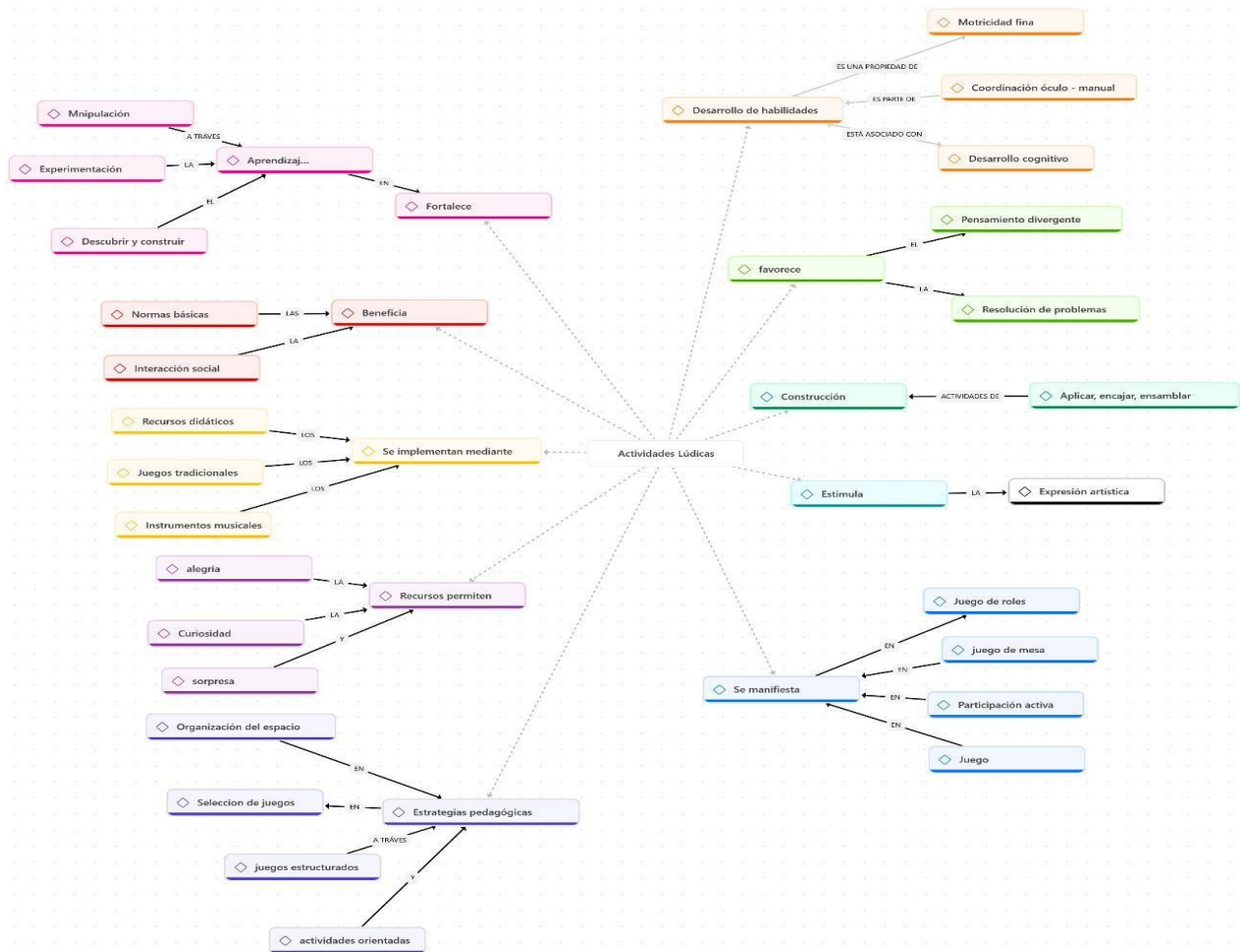
su mirada, las actividades lúdicas se convierten en una herramienta clave para estimular la creatividad en los niños.

También llama la atención la presencia de palabras como “juegos”, “expresión”, “exploración” e “imaginación”, los cuales refuerzan la idea de que el niño aprende de manera activa, a través de la experimentación y la libertad para crear. Esto sugiere que la docente promueve un ambiente en el que los niños pueden desarrollar su pensamiento de manera espontánea, sin tantas restricciones valorando la creatividad como una habilidad esencial en esta etapa. Es evidente que valora las experiencias prácticas como medio para que los niños descubran, creen y propongan ideas nuevas.

Asimismo aparecen palabras como “participación”, “cooperación”, “interacción” y “estimulación”, que muestran la importancia que la docente da a lo social y afectivo dentro del aula donde para ella la creatividad no se desarrolla de forma aislada, sino en constante diálogo con los demás. Se destaca además el uso de recursos artísticos como la dramatización, el dibujo, la música o el uso de plastilina, lo cual demuestra su intención de ofrecer distintas formas de expresión que se adapten a las características y preferencias de cada niño.

Finalmente, términos como “autonomía”, “confianza”, “evaluación” y “concentración” revelan una visión integral del desarrollo infantil porque la docente reconoce que al brindar espacios lúdicos y creativos no solo se fortalece el pensamiento, sino también otras habilidades importantes para el aprendizaje.

**Figura 3**  
Red semántica de la categoría 1: Actividades Lúdicas.



*Nota:* Extraído de ATLAS. ti

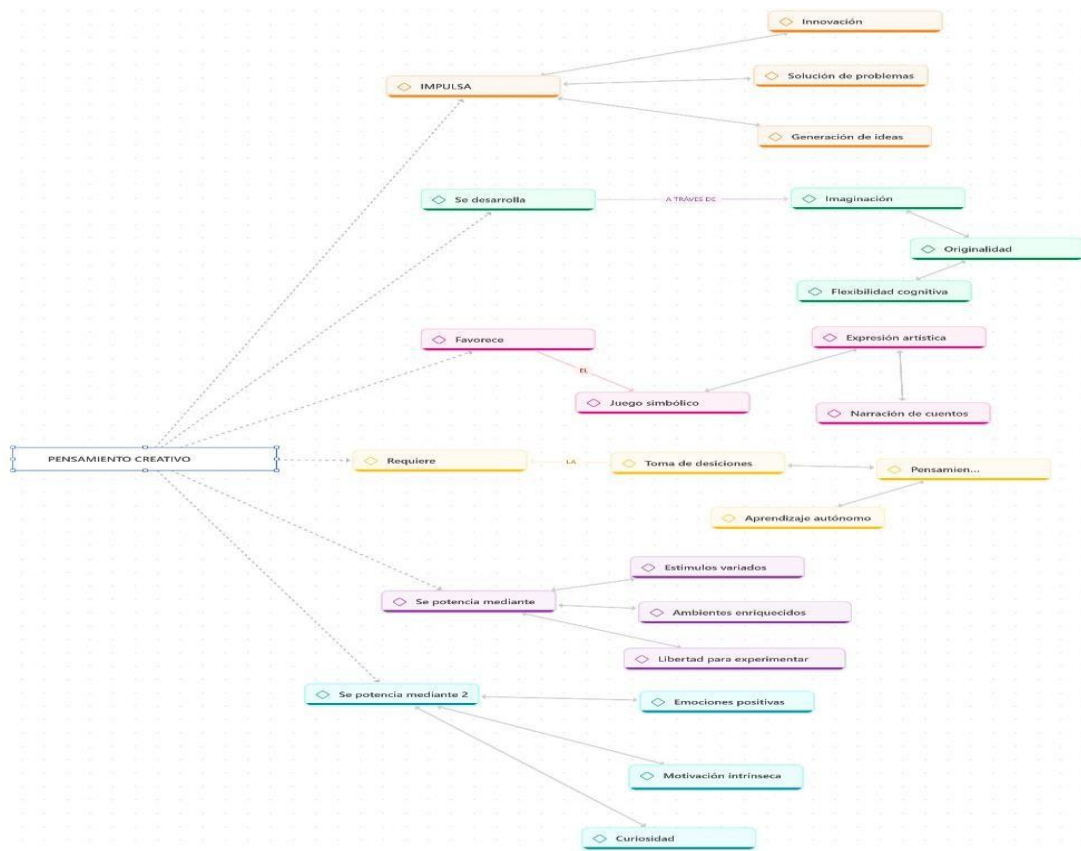
La red semántica construida a partir de la categoría actividades lúdicas refleja claramente cómo estas prácticas ocupan un lugar esencial en la dinámica del aula de educación inicial, especialmente con niños de 5 a 6 años ya que lejos de tratarse de simples momentos de recreación, las actividades lúdicas se presentan como espacios pedagógicos intencionados que favorecen el desarrollo integral del niño por lo cual las actividades como el juego simbólico, la dramatización, la expresión artística y el uso de recursos como la

plastilina, los cuentos o la música, permiten a los niños explorar el entorno, canalizar sus emociones y activar su creatividad de forma espontánea y significativa.

En la red también se analiza la relación que hay en una gran diversidad de experiencias agrupadas dentro del concepto de lo lúdico, lo cual enriquece su impacto pedagógico en las actividades permitiendo que los niños actúen con libertad, asuman distintos roles, imaginen nuevas situaciones y construyan aprendizajes desde sus propios intereses. A través del juego también se fomenta la cooperación, el respeto mutuo y el trabajo en equipo, lo que contribuye a fortalecer no solo lo cognitivo, sino también lo emocional y social. En este sentido, el juego se revela como un proceso completo, en el que mente, cuerpo y emociones interactúan constantemente.

También se hace evidente una fuerte relación entre las actividades lúdicas, la motivación y la participación activa. Cuando el niño se siente en un ambiente seguro, libre para moverse y expresarse, su nivel de entusiasmo y disposición hacia el aprendizaje aumenta. Este tipo de motivación, que nace del interés propio por explorar y descubrir, es fundamental para el desarrollo de procesos creativos. Por eso, el juego no puede ser visto como una simple estrategia complementaria, sino como una base metodológica que activa el pensamiento desde la emoción, la experiencia y la libertad ya que por lo general a través de estas actividades el niño no solo aprende contenidos, sino que aprende a aprender, a cuestionar, a imaginar y a proponer. Por ello, incorporar lo lúdico como parte estructural del proceso educativo no es una opción opcional, sino una necesidad coherente con el desarrollo infantil

**Figura 4**  
Red semántica de la categoría 2: Pensamiento Creativo



*Nota:* Extraído de ATLAS. ti

La red semántica construida a partir de la categoría pensamiento creativo permite comprender de forma clara y profunda cómo esta capacidad se desarrolla en la infancia y cuáles son los factores que lo estimulan dentro del contexto educativo. En primer lugar, se identifican elementos clave como la innovación, la solución de problemas y la generación de ideas, lo cual indica que el pensamiento creativo no se limita a la expresión artística, sino que tiene un alcance más amplio que involucra procesos de razonamiento, análisis y producción de nuevas respuestas ante distintas situaciones.

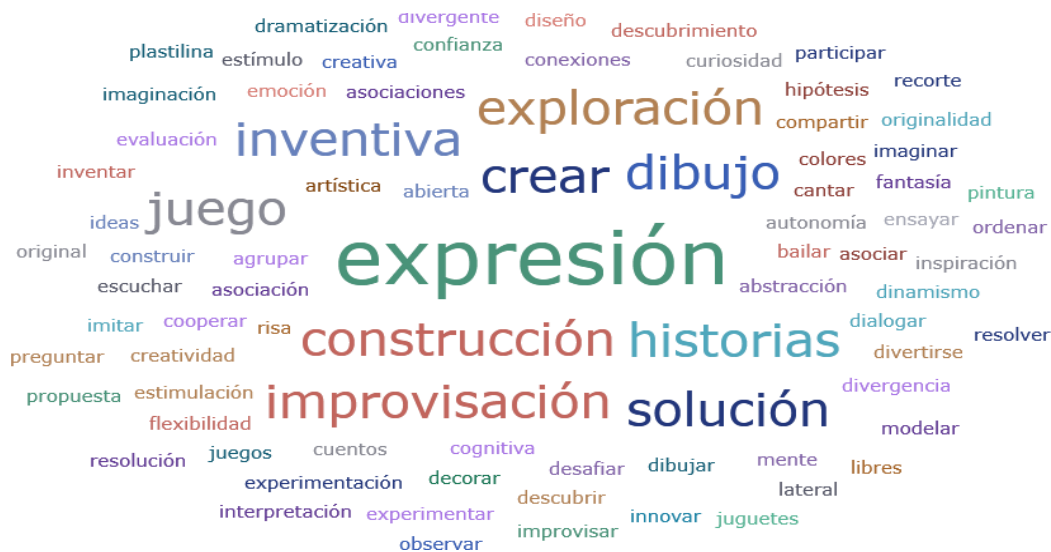
El desarrollo del pensamiento creativo se relaciona estrechamente con la imaginación, la originalidad y la flexibilidad cognitiva lo cual permiten que el niño piense desde múltiples ángulos, asuma riesgos al proponer ideas nuevas y transforme lo cotidiano en experiencias diferentes. Tales habilidades se ven especialmente fortalecidas cuando se implementan actividades como la narración de cuentos, el juego simbólico o la creación artística, ya que estas propuestas brindan un espacio donde los niños pueden expresar su mundo interior y construir nuevas realidades desde su propia visión.

Asimismo, se señala que el pensamiento creativo requiere de condiciones particulares para florecer, entre ellas la toma de decisiones, la autonomía en el aprendizaje y la posibilidad de experimentar sin miedo por lo que la presencia de ambientes ricos en estímulos, con materiales diversos, tiempo para explorar y una actitud abierta hacia las ideas de los niños, favorecen este tipo de pensamiento ya que cuando el entorno estimula la curiosidad el niño se siente libre para intentar, cambiar, construir y transformar, lo que fortalece su confianza en sus propias capacidades.

También se hace énfasis a la importancia de las emociones positivas, la motivación intrínseca y la curiosidad como motores que impulsan la creatividad infantil ya que es evidente que si el niño se siente feliz, seguro y motivado por lo que hace, su disposición para crear aumenta notablemente. Por tanto, fomentar el pensamiento creativo implica también construir un ambiente afectivo positivo, donde el niño se sienta valorado, escuchado y con libertad para imaginar

**Figura 5**

Nube de palabras de la guía de observación.



*Nota:* Extraído de ATLAS. ti

En la nube de palabras generada a partir de la ficha de observación aplicada a los niños de educación inicial, se puede apreciar una marcada presencia de términos relacionados tanto con las actividades lúdicas como con el pensamiento creativo. Palabras como expresión, crear, exploración e improvisación surgen con gran fuerza, lo que permite evidenciar que las actividades lúdicas se convierten en un espacio fundamental para que los niños manifiesten sus ideas, emociones y formas personales de interpretar el entorno. Estas acciones espontáneas no solo enriquecen su desarrollo emocional, sino que activan procesos mentales vinculados directamente con la creatividad.

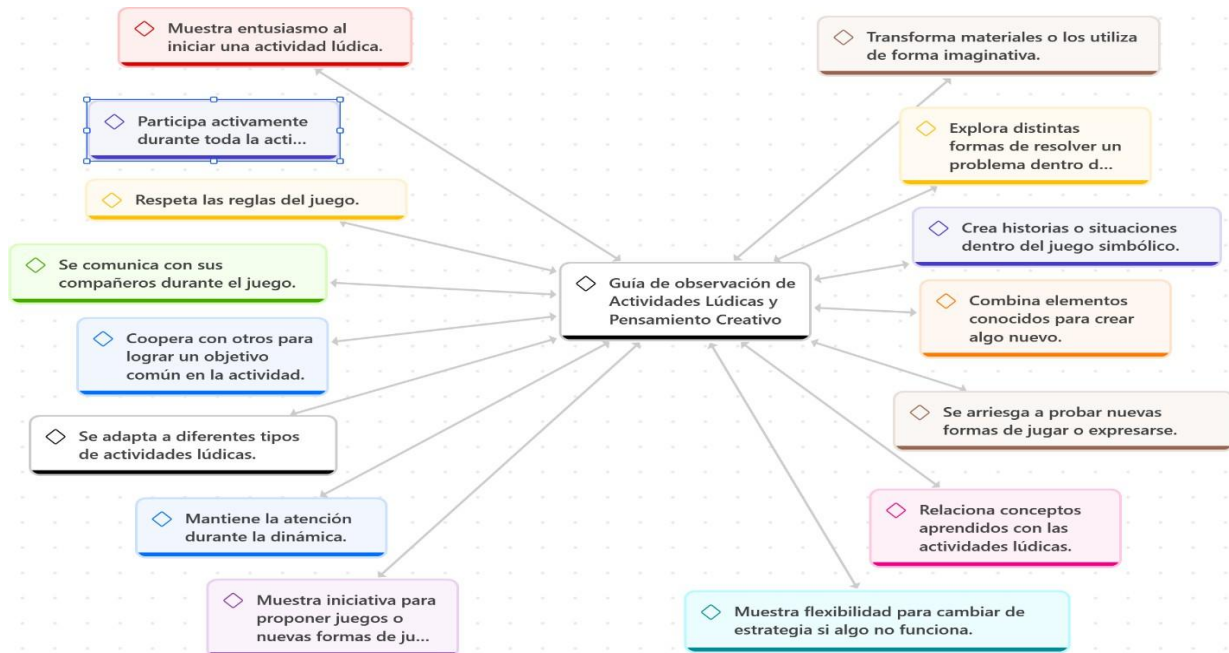
Asimismo, se observa la aparición de términos como inventiva, descubrimiento, curiosidad, solución y experimentar, los cuales reflejan que a través de las actividades lúdicas los niños no repiten únicamente acciones rutinarias, sino que constantemente están enfrentando situaciones nuevas, explorando materiales, formulando hipótesis y buscando

respuestas propias. Esto confirma que la lúdica impulsa el pensamiento creativo, en tanto favorece la iniciativa, la toma de decisiones y el pensamiento divergente. La libertad de explorar sin miedo al error se vuelve un estímulo natural para la originalidad y la innovación.

Por otro lado, palabras como dibujar, construcción, historias, dramatización y modelar evidencian la presencia de múltiples formas de expresión dentro de las actividades lúdicas. Estas prácticas permiten a los niños representar situaciones, narrar vivencias reales o imaginarias, y dar forma a sus ideas por medio del cuerpo, la voz o los objetos. Desde esta perspectiva, el pensamiento creativo se fortalece a través del simbolismo, la imaginación y la creación de significados personales, lo que contribuye de manera directa a su desarrollo cognitivo y comunicativo.

Finalmente, términos como interpretar, dialogar, asociar e innovar permiten comprender que las actividades lúdicas también generan oportunidades de interacción social y reflexión individual, elementos clave en el desarrollo del pensamiento creativo. Estas experiencias lúdicas no solo estimulan la expresión individual, sino que promueven la colaboración, el respeto por las ideas de los demás y la construcción colectiva del conocimiento

**Figura 6**  
Red semántica de la guía de observación.



*Nota:* Extraído de ATLAS. ti

Durante la observación en el contexto escolar, se evidenció que los niños y niñas muestran entusiasmo al iniciar las actividades lúdicas y participan activamente durante toda la dinámica, lo que refleja motivación e interés genuino por el juego. Además, la mayoría respeta las reglas del juego, aunque en algunos casos se requiere reforzar la autorregulación.

La interacción social fue constante, ya que los niños se comunican con sus compañeros durante el juego y cooperan para lograr objetivos comunes, demostrando habilidades para trabajar en equipo y resolver conflictos. Asimismo, se observó que se adaptan fácilmente a distintos tipos de juegos, tanto simbólicos como físicos, y mantienen la atención durante las dinámicas, lo que favorece su concentración y compromiso.

Un aspecto destacable fue que varios estudiantes mostraron iniciativa para proponer nuevas formas de jugar, aportando ideas creativas que enriquecieron la experiencia colectiva.

También se evidenció que muchos transforman materiales o los usan de forma imaginativa, utilizando objetos comunes como elementos simbólicos dentro del juego.

En el juego simbólico, fue común ver que los niños crean historias o situaciones inventadas, lo que demuestra su capacidad narrativa y de representación. Frente a desafíos o problemas, se observó que exploran diferentes formas de resolverlos, adaptando sus estrategias de manera flexible. Además, algunos niños combinan elementos conocidos para crear cosas nuevas, lo cual evidencia pensamiento divergente.

En cuanto a la expresión creativa, se identificaron conductas en las que los niños se arriesgan a probar nuevas formas de jugar o expresarse, sin miedo al error. También, en varias situaciones, relacionaron conceptos aprendidos con las actividades lúdicas, integrando aprendizajes escolares de forma espontánea. Finalmente, muchos demostraron flexibilidad para cambiar de estrategia si algo no funcionaba, mostrando autonomía y pensamiento adaptable

### **Aportes del Investigador (CASUÍSTICA)**

Durante el proceso de investigación, uno de los aportes más significativos fue la observación directa del entorno educativo donde se desarrollan los niños de 5 a 6 años. Esta experiencia permitió identificar de forma concreta cómo las actividades lúdicas influyen en su desarrollo creativo. Observar sus conductas espontáneas, reacciones naturales y formas de expresión auténtica enriqueció profundamente el análisis. La cercanía con los estudiantes y el personal docente brindó una mirada más realista y humana de lo que sucede en el aula. Este enfoque permitió comprender de manera más clara las necesidades reales del proceso educativo. El investigador logró así aportar desde la vivencia práctica, no solo desde la teoría. Todo esto fortaleció la propuesta educativa construida y su utilidad en contextos similares.

Otro aporte relevante fue la elaboración de una guía pedagógica enfocada en actividades lúdicas orientadas al fortalecimiento del pensamiento creativo. Esta herramienta nació como una respuesta directa a las carencias evidenciadas durante el trabajo de campo. Su contenido no se limita a actividades estructuradas, sino que también incorpora la dimensión emocional, la

participación activa del niño y la diversidad de formas de aprender. Está pensada para adaptarse a distintas realidades escolares, ofreciendo al docente alternativas prácticas y accesibles. Cada propuesta parte de una intención pedagógica concreta que busca estimular la creatividad mediante la exploración y la solución de problemas. De esta forma, se proporciona un recurso útil y pertinente que puede enriquecer el trabajo en el aula inicial.

También fue importante la conexión que se estableció entre los referentes teóricos estudiados y la práctica educativa observada. Conceptos como el pensamiento divergente o la Zona de Desarrollo Próximo, propuestos por autores como Vygotsky y Torrance, fueron validados mediante la interacción directa con los niños. Este diálogo entre teoría y realidad permitió interpretar los fenómenos de manera más profunda. El investigador no se limitó a repetir modelos, sino que los adaptó según el contexto y la experiencia vivida. Esta actitud crítica y reflexiva enriqueció tanto el proceso metodológico como las conclusiones alcanzadas. Así se generó un conocimiento más auténtico, aplicable y valioso para la educación inicial.

La constante interacción con los niños y la observación cercana del entorno emocional del aula permitió identificar la importancia de construir espacios seguros y motivadores. Se evidenció que cuando los niños se sienten escuchados y valorados, su creatividad se expresa de manera más libre. Este descubrimiento reafirma la necesidad de trabajar no solo desde lo cognitivo, sino también desde lo afectivo. El investigador vivió de primera mano cómo las emociones positivas favorecen el desarrollo de ideas originales y de mayor confianza en sí mismos. Esta experiencia aportó una mirada más sensible al análisis, que en muchos casos no queda reflejada en datos numéricos, pero es esencial para lograr una educación integral.

Por último, el rol del investigador no se limitó a recoger información, sino que también implicó una participación activa como agente de cambio. A lo largo del proceso se generó un ambiente de diálogo y reflexión con la comunidad educativa sobre la importancia de incorporar actividades lúdicas en el aula. Las conversaciones con la docente, el análisis compartido de los resultados y la propuesta de nuevas estrategias despertaron interés por transformar ciertas prácticas. Este impacto demuestra que una investigación no solo produce conocimiento, sino que puede influir positivamente en la mejora del contexto. Así, el trabajo realizado dejó huella más

allá del documento escrito, al fomentar una educación más creativa, sensible y centrada en el desarrollo integral del niño.

## **REFLEXIONES FINALES**

Esta investigación permitió comprender con mayor profundidad que las actividades lúdicas tienen un papel fundamental en el desarrollo del pensamiento creativo durante la primera infancia. Mediante propuestas que estimulan la imaginación, los niños logran expresar ideas, emociones y soluciones de manera libre y espontánea por lo que se deduce que no se trata solamente de incluir dinámicas entretenidas, sino de construir espacios que fomenten la reflexión, el descubrimiento y la creación. Cada actividad realizada en el aula mostró que, cuando se trabaja desde la lúdica, los niños se involucran con mayor interés y la creatividad surge de manera natural cuando el entorno lo permite por tanto es necesario entonces pensar en propuestas pedagógicas que integren lo lúdico como eje central del aprendizaje.

Durante el contacto directo con los estudiantes se pudo observar cómo las actividades lúdicas activan procesos mentales relacionados con la invención, la asociación de ideas y la búsqueda de nuevas formas de resolver situaciones por lo que la capacidad creativa no aparece por sí sola, necesita ser estimulada con experiencias que despierten la curiosidad, al ver a los niños participar en dramatizaciones, construir con materiales o crear historias, se evidenció que su pensamiento creativo se fortalece cuando hay libertad para imaginar.

Otro aspecto que surgió en esta investigación fue la necesidad de fortalecer la formación docente para el uso intencionado de actividades lúdicas ya existen resistencias por parte de algunos educadores que no reconocen el valor pedagógico de estas estrategias. Este estudio demostró que cuando se aplican con objetivos claros, las actividades lúdicas no solo animan a los niños, sino que desarrollan su capacidad de generar ideas propias. El pensamiento creativo necesita estímulos constantes y variados. Por eso, el rol del docente debe ser el de facilitador, alguien que proponga situaciones donde el niño pueda descubrir, ensayar y construir sin miedo al error. En conclusión, esta investigación fue una experiencia

que enriqueció no solo el conocimiento académico, sino también la visión sobre la enseñanza ya que cómo las actividades lúdicas impactan en el pensamiento creativo de los niños permitió mirar la educación desde una perspectiva más sensible y cercana ya que no se trata únicamente de enseñar contenidos, sino de brindar herramientas para que cada niño pueda crear su propio camino.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar , A. V. (2012). Ontología y epistemología en la investigación cualitativa. *Revista de Investigación en Psicología*, 1-15. Obtenido de <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3682>
- Alegre Brítez, M. Á. (2022). Aspectos relevantes en las técnicas e instrumentos de recolección de datos en la investigación cualitativa. Una reflexión conceptual. *Población y Desarrollo*, 1-8. Obtenido de <http://scielo.iics.una.py/pdf/pdfce/v28n54/2076-054x-pdfce-28-54-93.pdf>
- Arias Gómez, J., Villasís Keever, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 1-7. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Beltran Álvarez , L. (2023). Beltran Álvarez , Lucia; “Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial. *Universidad Politécnica Salesiana*, 1-26. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>
- Boscán de Pacheco, G. (2016). Conocimiento, contexto y método. Aspectos que promueven una postura de investigador. *Revista Científica Compendium*, 1-12. Obtenido de <https://revistas.uclave.org/index.php/Compendium/article/view/58/33>
- Caballero Calderón , G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 1-19. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2021). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo:Revista de Ciencias Humanísticas y*, 1-9. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/3194/3227>
- Casasempere Satorres, A., & Vercher Ferrándiz, M. L. (2020). Análisis documental bibliográfico. Obteniendo el máximo rendimiento a la revisión de la literatura en investigaciones cualitativas. *New Trends in Qualitative Research*, 1-11. Obtenido de <https://publi.ludomedia.org/index.php/ntqr/article/download/44/38>
- Charcape Echeverría , J. L., Terrones-Marreros, M. A., & Duran Llaro, K. L. (2023). Impacto de las estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 1-15. Obtenido de <https://ve.scielo.org/pdf/raiko/v8s2/2542-3088-raiko-8-s2-36.pdf>
- Cotán Fernández, A. (2020). El método etnográfico como construcción de conocimiento: un análisis descriptivo sobre su uso y conceptualización en ciencias sociales. *Revista de Educación de La*

- Universidad de Málaga, 1-21. Obtenido de <https://revistas.uma.es/index.php/mgn/article/view/7241>
- Crespo Blanco, C. M., & Salamanca Castro, A. B. (2007). El muestreo en la Investigación Cualitativa. *Nure Investigación*, 1-4. Obtenido de <https://www.nureinvestigacion.es/OJS/index.php/nure/article/view/340/330>
- de Carvalho, T., de Souza Fleith, D., & da Silva Almeida, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 1-187. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/1341/134175018009/134175018009.pdf>
- Fernández Fernández, M. C. (2024). Estrategia metodológica para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación inicial 2. Universidad Politécnica Salesiana., 1-40. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/27344/4/UPS-CT011307.pdf>
- Fernández Navas, M., Postigo-Fuentes, A. Y., Pérez Granados, L., & Alcaraz Salarirche, N. (2022). Cómo hacer investigación cualitativa en el área de tecnología educativa. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 93-116. <https://doi.org/10.6018/riite.547251>
- Forni, P., & De Grande, P. (2020). Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas. *Revista mexicana de sociología*, 1-31. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/rms/v82n1/2594-0651-rms-82-01-159.pdf>
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1989). Paradigmas competitivos en la investigación cualitativa. *The Landscape of Qualitative Research*, Thousand Oaks, CA, Sage, 1-25. Obtenido de <http://www.hugoperezidiart.com.ar/sigloXXI-cl2012/guba-lincoln-1998.pdf>
- Guzmán Herrera, D. F., & Zambrano Melo, N. J. (2017). Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo. Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, 1-21. Obtenido de <https://repositorio.ug.edu.ec/items/fc36332e-8ce4-47f4-b671-6edcb7ccae56>
- López Villafuerte, N. M., Nieto Gómez, R. Y., Delgado Parrales, V. V., & Figueroa Muñoz, L. K. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual" ALCON*, 1-18. Obtenido de <https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/218/409>
- Luna Castro, M., Bagué Luna, Y. M., & Pérez Payrol, V. B. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Revista Conrado*, 1-9. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-209.pdf>

- Martel Vidal, V. H. (2016). Fundamentos epistemológicos en la investigación científica. *Horizonte de La Ciencia*, 1-10. Obtenido de <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/358/373>
- Matos Caparó, F. M. (2012). Las inteligencias múltiples en estudiantes de tercer grado de secundaria de una Institución Educativa de Ventanilla-. 1-56. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ccbad284-f7a2-4dca-b2a8-e602283cd1e1/content>
- Mero Bermeo , Z. M., & Ruiz Veas, N. D. (2023). Actividades Lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 3 a 4 años de edad. *Repositorio Dspace*, 1-77. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/handle/46000/10367>
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial, 1-37. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Miranda Paredes, M. J., Castillo Pindo, B. M., Cambo Quinche, U. V., Chachipanta Cholo Patín, B. L., & Jimbicti Warusha, A. I. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo. *Revista Científica Multidisciplinar*, 1-15. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6159>
- Monje Álvarez, C. A. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. Universidad Surcolombiana, 1-217. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 1-20. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf>
- Piedra Vera , S. E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis: Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de La*, 1-17. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211/1603>
- Portilla Chaves, M., Rojas Zapata, A., & Hernández Arteaga, I. (2014). INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: UNA REFLEXIÓN DESDE LA EDUCACIÓN. *Docencia investigacion*, 1-15. Obtenido de <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/duniversitaria/article/view/2192>
- Posligua-Espinoza , J. E., Chenche-García , W. T., & Vallejo Vivas , B. G. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 1-33. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6244047>
- Ramos, A. I., Herrera, J. A., & Ramírez, S. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos. *Revista Científica de Educomunicación*, 1-9. Obtenido de <https://www.revistacomunicar.com/pdf/34/23e.pdf>

- Ricoy Lorenzo, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. Revista do Centro de Educação, 1-13. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>
- Romero Tigrero, D. (2015). Las actividades lúdicas y el pensamiento creativo en los niños y niñas de grado cinco, del área de estudios sociales de la escuela de educación básica José Pedro Varela, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2013-2014. Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena, 1-162. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/2167>
- Sánchez Sánchez, M. S., & Rodríguez Cuevas, L. M. (2024). Lúdica y creatividad la respuesta a una educación innovadora como una herramienta para la educación. Dialéctica, 1-36. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/389204837\\_LUDICA\\_Y\\_CREATIVIDAD\\_LA\\_RESPUESTA\\_A\\_UNA\\_EDUCACION\\_INNOVADORA\\_COMO\\_UNA\\_HERRAMIENTA\\_PARA\\_LA\\_EDUCACION](https://www.researchgate.net/publication/389204837_LUDICA_Y_CREATIVIDAD_LA_RESPUESTA_A_UNA_EDUCACION_INNOVADORA_COMO_UNA_HERRAMIENTA_PARA_LA_EDUCACION)
- Sanjuán Núñez, L. (2019). La observación participante. Universitat Oberta de Catalunya, 1-62. Obtenido de [https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/147145/5/MetodosDeInvestigacionCualitativaEnElAmbitoLaboral\\_Modulo2\\_LaObservaconParticipante.pdf](https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/147145/5/MetodosDeInvestigacionCualitativaEnElAmbitoLaboral_Modulo2_LaObservaconParticipante.pdf)
- Schuster, A., Puente, M., Andrada, O., & Maiza, M. (2013). La metodología cualitativa, herramienta para investigar los fenómenos que ocurren en el aula. La investigación educativa. Revista Electrónica Iberoamericana de Educación En Ciencias y Tecnología, 1-31. Obtenido de <https://exactas.unca.edu.ar/riecyt/VOL%204%20NUM%202/TEXTO%207.pdf>
- Torrance , E. P. (1966). Torrance tests of creative thinking. Lexington:Personnel Press.
- Troncoso Pantoja, C., & Amaya Placencia, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. Revista de la Facultad de Medicina, 1-5. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5763/576364367022/576364367022.pdf>
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego.Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. 1-36. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1979). Teoria Socio cultural del aprendizaje. Educere, 1-5. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

# ANEXOS

## Anexo A: Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	MARZO 2025		ABRIL 2025				MAYO 2025				JUNIO 2024				JULIO 2025				AGOSTO 2025				
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.Recepción de aceptación del docente tutor	X																						
2. Situación objeto de investigación	X	X			X	X	X																
3. Abordaje o momento teórico	X	X	X	X	X	X	X	X															
4. Abordaje o momento metodológico	X	X	X	X	X	X	X	X															
5.Revisión de los avances de la investigación por parte de los especialistas		X		X		X		X															
6. Presentación de los Hallazgos/ Aportes del investigador (casuística)		X	X	X	X	X	X	X	X														
7. Reflexiones finales					X	X	X	X	X														
8.Convocatoria de entrega del trabajo de integración curricular								X	X														
9. Revisión final del Proyecto de investigación por parte de los especialistas -Proceso de Predefensa									X	X													
10. Recepción de los trabajos de titulación con las correcciones finales									X	X													
11.Sustentación del Proyecto de Investigación											X	X											
12. Proceso de Recuperación													X										
13. Ceremonia de incorporación tentativa																							X

**Edu. Parv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.**  
Directora de Carrera

**Lic. Ximena Barreto Ramírez, MSc.**  
Docente U

**Anexo B : Guía de observación**



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



**PERÍODO 2024-2  
FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS**

<b>Institución Educativa</b>	<b>Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”</b>
<b>Nombre Del Observador:</b>	<b>EVA CRISTINA LIMONES MARCILLO</b>
<b>Curso/Grado:</b>	<b>Primero Grado</b>
<b>Fecha de la observación:</b>	
<b>Número de Estudiantes:</b>	<b>11</b>

**TEMA:** ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS.

**INDICACIONES:** Marque una X en el casillero correspondiente a los criterios observados en el desarrollo de la clase.

A) Lea detenidamente cada criterio y conteste de acuerdo con la escala de valoración.  
de acuerdo con la escala de valoración.

B) Escala de valoración.

- Siempre
- A veces
- Nunca

**OBJETIVO DEL LA GUÍA DE OBSERVACIÓN:** Observar diferentes aspectos y analizar las interacciones de los estudiantes con los contenidos, los materiales y el docente.

**OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN:** Analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años

	<b>CRITERIOS PARA EVALUAR</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
--	-------------------------------	----------------	--------------------	--------------

<b>Categoría 1: Participación en Actividades Lúdicas</b>				
1	Muestra entusiasmo al iniciar una actividad lúdica.			
2	Participa activamente durante toda la actividad.			
3	Respetar las reglas del juego.			
4	Se comunica con sus compañeros durante el juego.			
5	Coopera con otros para lograr un objetivo común en la actividad.			
6	Se adapta a diferentes tipos de actividades lúdicas.			
7	Mantiene la atención durante la dinámica.			
8	Muestra iniciativa para proponer juegos o nuevas formas de jugar.			
<b>Categoría 2: Desarrollo del Pensamiento Creativo</b>				
9	Transforma materiales o los utiliza de forma imaginativa.			
10	Crea historias o situaciones dentro del juego simbólico.			
11	Explora distintas formas de resolver un problema dentro del juego.			
12	Combina elementos conocidos para crear algo nuevo.			
13	Se arriesga a probar nuevas formas de jugar o expresarse.			
14	Relaciona conceptos aprendidos con las actividades lúdicas.			
15	Muestra flexibilidad para cambiar de estrategia si algo no funciona.			

**Observaciones:** \_\_\_\_\_

Anexo C : Guía de la entrevista dirigida a la docente



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



PERÍODO 2025-1  
 ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTE DE PRIMER GRADO

<b>Institución Educativa</b>	<b>Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln ”</b>
<b>Nombre Del entrevistador:</b>	<b>EVA CRISTINA LIMONES MARCILLO</b>
<b>Nombre Del Docente entrevistado:</b>	
<b>Curso/Grado:</b>	<b>Primer Grado</b>
<b>Fecha de la entrevista:</b>	

**TEMA:** ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS.

**OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN:** Investigar cómo las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años.

<b>Nombres y apellidos:</b>	
<b>Profesión</b>	
<b>Cargo</b>	
<b>Correo electrónico:</b>	

<b>Nº</b>	<b>Preguntas</b>
<b>1</b>	Desde su experiencia, ¿qué son las actividades lúdicas?
<b>2</b>	¿Usted sabe que es el pensamiento creativo?
<b>3</b>	¿Qué entiende usted por pensamiento creativo en los niños de 5 a 6 años?
<b>4</b>	¿Considera importante fomentar la creatividad en esta etapa? ¿Por qué?
<b>5</b>	¿Qué tipo de actividades lúdicas utiliza con frecuencia en su aula?
<b>6</b>	¿Qué criterios utiliza para seleccionar actividades lúdicas adecuadas para esta edad?
<b>7</b>	¿Puede mencionar una actividad lúdica que considere especialmente efectiva para estimular la creatividad?

<b>8</b>	¿Ha notado cambios en el pensamiento o comportamiento creativo de los niños después de realizar actividades lúdicas? ¿Podría dar algún ejemplo?
<b>9</b>	¿Qué diferencias observa entre los niños que participan activamente en actividades lúdicas y los que no?
<b>10</b>	¿Qué papel considera que tiene usted como docente en la estimulación del pensamiento creativo mediante el juego?
<b>11</b>	¿Cómo fomenta la participación activa de todos los niños en las actividades lúdicas?
<b>12</b>	¿Cuenta con los recursos necesarios para aplicar actividades lúdicas creativas en el aula?
<b>13</b>	¿Qué limitaciones o dificultades enfrenta al implementar este tipo de actividades?
<b>14</b>	¿Cómo evalúa usted el desarrollo del pensamiento creativo en sus estudiantes?
<b>15</b>	¿Qué sugerencias tiene para mejorar el uso de actividades lúdicas como herramienta para fomentar la creatividad?

## Anexo D: Hoja de Registro para Validación de Expertos

### HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estudiante: Eva Cristina Limones Marcillo

#### DATOS DEL EXPERTO

Nombre y Apellidos	Joseph Taro
Formación profesional	Cuarto Nivel
Institución de adscripción	Universidad Estatal Península de Santa Elena
Cargo	Docente
Teléfono celular	0963958893
Dirección de correo	<a href="mailto:joseph.taro@upse.edu.ec">joseph.taro@upse.edu.ec</a>

#### DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

Nombre y Apellidos	EVA CRISTINA LIMONES MARCILLO
Formación en curso	Tercer Nivel
Título a obtener	Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

#### DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

Tema de investigación	Actividades Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Creativo en niños de 5 a 6 años.
Categoría	Actividades Lúdicas -Pensamiento Creativo
Instrumento de recogida de información.	Ficha de observación, entrevista.


Se presenta para su validación el formato de ficha de observación, cuyo objetivo es “Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años.” **Instrucciones**

- Leer minuciosamente el instrumento
- Para evaluar el instrumento, asigne una X en los casilleros conforme a los criterios señalados a continuación 1 no cumple, 2 mejorar y 3 sí cumple.
- De considerarlo necesario, coloque observaciones en el último casillero.


1	No cumple	2	Mejorable	3	Sí cumple
---	-----------	---	-----------	---	-----------

Además de su valoración, si lo considera pertinente por favor agregue las observaciones que contribuyan a mejorar la pregunta.

## INSTRUMENTO DE FICHA DE OBSERVACIÓN

CRITERIOS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
N°	ACTIVIDAD	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Capacidad para inventar historias o narrativas durante el juego			X			X			X	
2	Habilidad para proponer nuevas reglas o variaciones en los juegos.	X			X			X			Sería mejor hablar de variantes en vez de variaciones
3	Uso de materiales de manera no convencional	X			X			X			Sugiero que uso de materiales de manera no convencional durante los juegos
4	Capacidad para resolver problemas simples dentro del juego.			X			X			X	
5	Disposición para colaborar con otros niños en actividades creativas.			X			X			X	
6	Frecuencia de generación de ideas espontáneas			X			X			X	
7	Capacidad para combinar elementos visuales, sonoros o físicos en el juego.			X			X			X	
8	Disposición para explorar diferentes formas de jugar			X			X			X	
9	Habilidad para expresar emociones e ideas a través del juego simbólico			X			X			X	
10	Persistencia en la búsqueda de soluciones creativas			X			X			X	
Total:											Firma
Evaluado por: Lcdo. Joseph Taro, PhD.											 <small>Escaneado con el dispositivo de firma</small> <b>JOSEPH TARO .</b>

**INSTRUMENTO DE ENTREVISTA A  
DOCENTE**

CRITERIOS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
Nº	PREGUNTAS	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	¿Cómo define usted el pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años dentro del proceso educativo?			X			X			X	
2	¿Qué conocimientos cree que desarrollan los niños cuando participan en actividades creativas?			X			X			X	
3	¿Cómo influye el juego simbólico en la construcción del pensamiento creativo en los niños de 5 a 6 años?			X			X			X	
4	¿Considera importante fomentar la creatividad en estas primeras edades? ¿Por qué?			X			X			X	
5	¿Qué tipo de actividades lúdicas utiliza con frecuencia en su aula?			X			X			X	
6	¿Qué criterios utiliza para seleccionar actividades lúdicas adecuadas para esta edad?			X			X			X	
7	¿Qué papel considera que tiene usted como docente en la estimulación del pensamiento creativo en los niños?			X			X			X	
8	¿Cómo fomenta la participación de todos los niños en las actividades lúdicas?			X			X			X	
9	¿Cómo evalúa usted el desarrollo del pensamiento creativo en sus estudiantes?			X			X			X	
10	¿Qué sugerencias tiene para mejorar el uso de actividades lúdicas como herramienta para fomentar la creatividad?			X			X			X	
Total:											Firma
Evaluado por: Lcdo. Joseph Taro, PhD.											 <small>Escaneado digitalmente por:</small> <b>JOSEPH TARO .</b>

## Anexo E: Evidencias aplicación de instrumentos



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

OFICIO No. CEI-2025-249- AUV  
La Libertad, 02 de junio del 2025

Licenciado  
Jorge Merizalde Sellan, MSc.  
**DIRECTOR**  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ABRAHAM LINCOLN  
En su despacho. –

Reciba un cordial saludo, augurando éxitos en su gestión administrativa.

Me dirijo a usted en nombre de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, con el fin de solicitar su autorización para la aplicación de los instrumentos de recolección de información (entrevista y ficha de observación) correspondiente al trabajo de titulación de la estudiante Limones Marcillo Eva Cristina.

Dichos instrumentos estarán dirigidos al docente y estudiantes del subnivel 2, en el marco del proyecto titulado: "Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años".

El valioso aporte del área que usted dirige constituirá un pilar fundamental en la formación académica y profesional de nuestras futuras Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial.

Agradeciendo de antemano su colaboración y en la confianza de una respuesta favorable, me despido con la más alta consideración y estima.

Atentamente,

Ed. Párv. Ana María Uribe Veintimilla, MSc.  
**DIRECTORA DE CARRERA**



## Anexo F: Árbol de problemas

**Tema:**Actividades Lúdicas y Desarrollo del Pensamiento Creativo

**Título:** Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años

**Integrante:** Limones Marcillo Eva Cristina

**Línea de investigación de la facultad:** Calidad e innovación

**Sub-línea:** Metodologías Y Procesos De Enseñanza aprendizaje



Anexo G: Guía de Actividades Lúdicas para desarrollar el Pensamiento Creativo

# GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS



## **Introducción**

El pensamiento creativo es una habilidad esencial para el desarrollo integral de los niños en la etapa de educación inicial, particularmente entre los 5 y 6 años. En esta etapa, los niños comienzan a desarrollar una comprensión más amplia del mundo que los rodea, expresando su imaginación y creatividad a través de acciones espontáneas y simbólicas. Las actividades lúdicas constituyen una estrategia pedagógica fundamental para potenciar estas capacidades, ya que permiten al niño experimentar, descubrir y expresar sus ideas de manera libre y significativa.

Las actividades lúdicas, lejos de ser simples momentos recreativos, son experiencias estructuradas que fomentan el pensamiento divergente, la fluidez verbal, la expresión emocional, la curiosidad y la exploración activa. Estas actividades estimulan la capacidad de generar ideas nuevas, resolver situaciones de manera original y representar la realidad desde diferentes perspectivas, facilitando así la construcción de aprendizajes duraderos y significativos.

Esta guía tiene como objetivo ofrecer un recurso práctico para docentes, padres y cuidadores que deseen fomentar el pensamiento creativo en los niños mediante experiencias lúdicas estructuradas. Se presentan 30 actividades lúdicas que han sido cuidadosamente diseñadas para estimular la creatividad infantil. Cada una incluye una breve descripción, los materiales requeridos y las orientaciones para su desarrollo. Estas propuestas están pensadas para ser aplicadas tanto en contextos educativos como en el hogar, promoviendo un aprendizaje activo, motivador y acorde al desarrollo evolutivo del niño. A través de estas actividades, los niños no solo fortalecen su pensamiento creativo, sino que también desarrollan habilidades comunicativas, cognitivas, sociales y emocionales.

### **1. La caja mágica de las ideas**

- **Materiales:** Una caja decorada (puede ser una caja de cartón cubierta con papel de colores o stickers) ; Objetos variados y pequeños, como una pelota, una cuchara, una pluma, una figura de plástico, telas, botones, piezas de construcción, etc.



- **Descripción y ejecución:** La “Caja mágica” invita a los niños a estimular la imaginación e inventar nuevos usos y relatos. Cada niño saca un objeto sin mirar y observa detenidamente. Luego inventa una historia o un uso diferente para el objeto, como imaginar que una cuchara es un barco para navegar en un río de chocolate. El adulto debe acompañar con preguntas para profundizar y puede hacerse individual o en grupo.
- **Objetivo:** Esta actividad ayuda a estimular la capacidad creativa y simbólica de los niños mediante el redescubrimiento de objetos cotidianos, promoviendo la reinterpretación y el pensamiento divergente. Al inventar nuevos usos e historias, se fortalecen la fluidez verbal, la flexibilidad mental y la habilidad para conectar ideas inesperadas, desarrollando así un pensamiento creativo amplio y original.

## 2. ¿Qué pasaría si...?



- **Materiales:** Tarjetas con situaciones fantásticas o abiertas, por ejemplo: ¿Qué pasaría si los árboles pudieran hablar? , ¿Qué pasaría si los animales usaran ropa? , ¿Qué pasaría si el cielo fuera de colores diferentes cada día?
- **Descripción y ejecución:** El educador presenta una tarjeta y lee la situación. Los niños imaginan y cuentan respuestas creativas, generando lluvia de ideas. El adulto guía con preguntas que fomentan la imaginación y expresión oral.
- **Objetivo:** Esta actividad potencia el pensamiento hipotético y la imaginación de los niños, invitándolos a explorar escenarios alternativos que rompen con la lógica común. Mediante preguntas fantásticas, se fomenta la creatividad verbal, el razonamiento divergente y la curiosidad, abriendo puertas para que construyan narrativas propias e innovadoras.

## 3. Crea tu monstruo imaginario

- **Materiales:** Cartulinas o hojas grandes, crayones, lápices de colores, marcadores, pegamento, tijeras, ojos móviles, telas, botones (opcional).



- **Descripción y ejecución:** Los niños diseñan y dibujan su propio monstruo con detalles como nombre, color, tamaño, poderes, hábitos y lugar donde vive. Luego presentan sus creaciones al grupo y cuentan historias relacionadas.
- **Objetivo:** Busca que los niños den rienda suelta a su fantasía al diseñar un personaje único, lo que desarrolla la creatividad plástica y la construcción de mundos imaginarios. Al describir el monstruo y narrar sus historias, fortalecen su expresión oral, su confianza para compartir ideas y su capacidad de generar contenido original.

#### 4. El dibujo escondido



- **Materiales:** Hojas con formas abstractas o líneas dibujadas, lápices de colores, crayones, marcadores.
- **Descripción y ejecución:** Se entregan hojas con figuras abstractas o garabatos aleatorios. Los niños deben observarlas y transformarlas en algo con sentido (por ejemplo, un dragón, una casa, un personaje). Después explican qué vieron y por qué lo convirtieron en esa imagen.
- **Objetivo:** Pretende estimular la reinterpretación visual y la búsqueda de múltiples significados en figuras abstractas, fortaleciendo la percepción, la imaginación y la creatividad espontánea. Al transformar garabatos en imágenes con sentido, los niños ejercitan su mente para ver posibilidades donde otros ven simple caos, consolidando así el pensamiento flexible.

## 5. Títeres de calcetín

- **Materiales:** Calcetines viejos, botones, lana, telas, pegamento, tijeras, marcadores o pintura para tela (opcional).
- **Descripción y ejecución:** Cada niño transforma un calcetín en un personaje usando los materiales disponibles. Después, pueden crear una breve obra de teatro con los títeres.
- **Objetivo:** Impulsar la creatividad manual y narrativa, permitiendo que los niños inventen personajes y relatos a partir de materiales simples. Al dramatizar con sus títeres, practican la cooperación, desarrollan el lenguaje expresivo y amplían su imaginación al dotar de vida a objetos inanimados.



## 6. Pintura con los dedos



- **Materiales:** Pintura no tóxica de colores variados, hojas grandes de papel bond o cartulina.
- **Descripción y ejecución:** Los niños pintan libremente con sus dedos y manos, sin usar pinceles. Experimentan con mezclas de colores, texturas y formas. Luego pueden contar qué representa su obra.
- **Objetivo:** Esta actividad busca liberar la creatividad mediante la exploración táctil y sensorial, invitando a los niños a experimentar sin restricciones ni modelos preestablecidos. Al narrar luego qué representa su obra, se fortalece la conexión entre el pensamiento simbólico, la emoción y el lenguaje.

## 7. Inventar una canción

- **Materiales:** Instrumentos sencillos o materiales caseros para hacer sonidos, espacio para cantar y moverse.

- **Descripción y ejecución:** En grupo, inventan una canción con letra, ritmo y coreografía. Pueden usar tambores, maracas, botellas con arroz, etc.

- **Objetivo:** Estimula la creación colectiva de ideas musicales y líricas, promoviendo el ritmo, la coordinación motriz y la memoria. Al inventar letras, melodías y movimientos, los niños desarrollan la creatividad sonora y corporal, además del trabajo colaborativo que potencia la construcción conjunta de algo novedoso.



## 8. Cuento encadenado



- **Materiales:** Ninguno.
- **Descripción y ejecución:** Sentados en círculo, un niño inicia una historia con una frase. El siguiente la continúa y así sucesivamente, hasta que todos participen. La historia puede ser graciosa, fantástica o misteriosa.

- **Objetivo:** Esta dinámica busca fomentar la imaginación compartida y la coherencia narrativa, al construir entre todos una historia hilada por aportes individuales. Se trabaja la escucha activa, la flexibilidad para adaptarse a las ideas de otros y la capacidad de enriquecer un relato con ocurrencias creativas.

## 9. Construcción libre

- **Materiales:** Bloques, cajas, tubos, materiales reciclables.
- **Descripción y ejecución:** Los niños construyen libremente lo que deseen: casas, robots, ciudades, etc. Luego explican qué hicieron y cómo lo imaginaron.



- **Objetivo:** Fortalecer el pensamiento espacial, la resolución de problemas y la imaginación constructiva, permitiendo a los niños materializar sus ideas mediante bloques y materiales reciclados. Al explicar sus creaciones, articulan su razonamiento creativo y dan valor a sus propias.

## 10. El laboratorio loco



- **Materiales:** Agua, colorantes alimentarios, recipientes transparentes, goteros.
- **Descripción y ejecución:** Se simula un laboratorio en el que mezclan líquidos de colores, observan reacciones y hacen hipótesis sobre qué pasará. El adulto puede guiar con preguntas: ¿Qué color aparecerá si mezclas azul y rojo?
- **Objetivo:** Desarrollar la curiosidad científica y el pensamiento hipotético mediante pequeños experimentos de mezcla de colores. Al predecir resultados y luego observar lo que ocurre, los niños ejercitan la anticipación creativa y el razonamiento flexible que los lleva a cuestionar y descubrir.

## 11. Collage de emociones

- **Materiales:** Revistas, tijeras, pegamento, cartulinas.
- **Descripción y ejecución:** Recortan imágenes que representen emociones (alegría, miedo, sorpresa, tristeza) y las agrupan en un collage. Luego comparten por qué eligieron esas imágenes.
- **Objetivo:** Tiene como finalidad que los niños exploren el mundo emocional a través del arte, eligiendo imágenes que representen sentimientos y explicando sus elecciones. Esto fortalece su autoconocimiento, su empatía y la creatividad para expresar estados internos de maneras simbólicas y visuales.



## 12. Crea tu propio superhéroe



- **Materiales:** Hojas blancas, lápices de colores.
- **Descripción y ejecución:** Diseñan un superhéroe inventado, eligen su nombre, poderes, traje, debilidades y misión. Luego cuentan una historia donde el héroe actúa.
- **Objetivo:** Busca estimular el pensamiento narrativo y simbólico al diseñar un personaje con poderes, historia y misión, lo que desarrolla la autoimagen creativa y la capacidad de construir universos ficticios. Al compartir su héroe, los niños potencian su expresión oral y confianza en sus ideas originales.

## 13. Teatro de sombras

- **Materiales:** Linterna, cartulinas negras, palitos, tijeras.
- **Descripción y ejecución:** Recortan siluetas de personajes u objetos, las pegan en palitos y las proyectan contra una pared usando una linterna. Pueden dramatizar cuentos o crear nuevas historias.
- **Objetivo:** Pretende cultivar la creatividad dramática y artística, al permitir que los niños inventen historias proyectando siluetas que ellos mismos elaboran. Así, se fomenta el juego simbólico, la coordinación visomotora y la capacidad de narrar desde códigos visuales distintos.



## 14. Dibujar con los ojos cerrados



- **Materiales:** Hojas, lápices o crayones.
  - **Descripción y ejecución:** Con los ojos cerrados, dibujan lo que se les ocurra. Al abrirlos, observan y reinterpretan el dibujo contando lo que creen que representa.
- **Objetivo:** Incentivar la espontaneidad y la confianza creativa, liberando a los niños de expectativas visuales al dibujar sin mirar. Al reinterpretar sus dibujos después, ejercitan la imaginación flexible y el humor, aprendiendo a transformar lo inesperado en narraciones divertidas.

### 15. El sonido misterioso

- **Materiales:** Grabaciones o sonidos naturales.
- **Descripción y ejecución:** Se escuchan sonidos grabados (lluvia, animales, puertas, objetos) sin ver la fuente. Luego los niños adivinan de qué se trata e inventan una situación o historia donde ese sonido tiene un rol.
- **Objetivo:** Esta actividad busca afinar la escucha creativa e inferencial, invitando a los niños a inventar contextos o historias a partir de sonidos. Así, desarrollan la atención auditiva, el pensamiento narrativo y la imaginación auditiva, conectando estímulos abstractos con relatos originales.



### 16. Historias con títeres de dedo



- **Materiales:** Fielto, pegamento, marcadores.
- **Descripción y ejecución:** Crean pequeños títeres para los dedos, les asignan nombre, personalidad y voz. Luego dramatizan pequeñas historias. Fomenta la imaginación, la motricidad fina y el lenguaje oral.

- **Objetivo:** Pretende potenciar la creación de personajes y tramas en pequeño formato, desarrollando la motricidad fina, el lenguaje oral y la fantasía. Al dramatizar con títeres inventados, los niños integran el juego simbólico con la narración creativa, fortaleciendo su expresividad.

## 17. Animales imaginarios

- **Materiales:** Papel, lápices de colores.
- **Descripción y ejecución:** Inventan un animal mezclando partes de otros (ej. cuerpo de pez, alas de pájaro, cola de gato), lo dibujan y describen dónde vive, qué come y qué poderes tiene. Se estimula la fantasía, la clasificación y la narración.
- **Objetivo:** Incentiva a los niños exploren la fantasía combinatoria, mezclando rasgos de diferentes animales para inventar uno nuevo. Describir su hábitat, alimentación y poderes estimula la creatividad descriptiva y la capacidad de construir mundos propios.



## 18. Mapa del tesoro



- **Materiales:** Papel envejecido, lápices.
- **Descripción y ejecución:** Dibujan un mapa con pistas y caminos, luego esconden un “tesoro” y otros deben encontrarlo. El juego desarrolla habilidades espaciales, planificación y seguimiento de instrucciones.
- **Objetivo:** Esta actividad fortalece el pensamiento espacial, la planificación y la imaginación, permitiendo a los niños diseñar rutas misteriosas para encontrar un tesoro oculto. Al seguir pistas e interactuar con el mapa, ejercitan la creatividad lógica y el juego simbólico de aventura.

## 19. El sombrero de las ideas

- **Materiales:** Sombrero, papeles con palabras o imágenes.
- **Descripción y ejecución:** Sacan una palabra o imagen al azar y deben inventar una historia o situación que la incluya. Se puede hacer en grupo y ampliar con preguntas creativas. Favorece la fluidez verbal y el pensamiento narrativo.
- **Objetivo:** Tiene como propósito estimular la rapidez mental y la fluidez verbal al inventar historias inesperadas a partir de palabras o imágenes sacadas al azar. Así, los niños practican la improvisación narrativa, la asociación libre y el desarrollo de argumentos creativos.



## 20. Figuras con plastilina



- **Materiales:** Plastilina de colores.
- **Descripción y ejecución:** Moldean figuras sin decir qué representan, y los demás deben adivinar. Luego pueden crear una historia entre todos con las figuras hechas. Estimula la motricidad, la expresión simbólica y la imaginación.
- **Objetivo:** Busca potenciar la expresión simbólica y la motricidad, invitando a moldear figuras sin revelar su significado inicial, promoviendo el pensamiento inferencial en los compañeros. Luego, crear una historia colectiva con esas figuras refuerza el trabajo colaborativo y la creatividad grupal.

## 21. Juegos con espejos

- **Materiales:** Espejos pequeños.
- **Descripción y ejecución:** Juegan a imitar gestos, dibujarse mirándose en el espejo o mover el rostro para representar emociones.



- **Objetivo:** Desarrolla la conciencia corporal y la expresión emocional, explorando el propio rostro y gestos. Al imitar o crear emociones frente al espejo, los niños profundizan en el autoconocimiento y la imaginación visual aplicada al cuerpo.

## 22. ¡Yo soy un objeto!



- **Materiales:** Ninguno.
- **Descripción y ejecución:** Un niño representa con el cuerpo un objeto (como una silla, un reloj, una licuadora) sin hablar. Los demás deben adivinar. Fomenta la creatividad corporal, la empatía simbólica y el juego expresivo.

- **Objetivo:** Fomenta el pensamiento creativo corporal, al representar objetos solo con el cuerpo sin emitir palabras. Este juego potencia la imaginación kinestésica, la empatía simbólica y la lectura del lenguaje no verbal entre compañeros.

## 23. Cuento sin palabras

- **Materiales:** Imágenes o gestos.
- **Descripción y ejecución:** Sin hablar, se cuentan historias usando solo mímicas. Luego, los demás intentan relatar lo que entendieron. Fortalece la comunicación no verbal, la interpretación y la empatía.
- **Objetivo:** Tiene como finalidad reforzar la comunicación no verbal y la creatividad expresiva, al narrar historias únicamente con gestos. Al interpretar lo actuado por otros, se estimula la empatía y la capacidad de construir relatos desde la observación.



## 24. Carrera de ideas



- **Materiales:** Cronómetro.
- **Descripción y ejecución:** En un minuto, cada niño debe decir la mayor cantidad posible de usos para un objeto común (como una piedra o un lápiz). Gana quien tenga más ideas.

- **Objetivo:** Esta actividad busca ejercitar el pensamiento divergente y la agilidad mental, generando múltiples usos para un mismo objeto en poco tiempo. Así, los niños fortalecen su inventiva práctica y la habilidad para encontrar soluciones o escenarios alternativos rápidamente.

## 25. Rompecabezas creativos

- **Materiales:** Dibujos propios, tijeras.
- **Descripción y ejecución:** Hacen un dibujo, lo recortan en piezas irregulares como rompecabezas y luego lo arman de nuevo o lo intercambian con otro compañero.
- **Objetivo:** Apunta a fortalecer la lógica visual, la paciencia y la creatividad reinterpretativa. Al cortar sus propios dibujos para armar rompecabezas, o intercambiarlos con otros, los niños juegan con la percepción, la reconstrucción y la imaginación plástica.



## 26. Disfraces locos



- **Materiales:** Ropa vieja, telas, accesorios.
- **Descripción y ejecución:** Se disfrazan usando lo que encuentren, crean un personaje y cuentan su historia. Pueden desfilan o actuar en grupo.
- **Objetivo:** Potencia la autoimagen creativa y la expresión dramática, al construir personajes a partir de disfraces improvisados. Al desfilan o actuar, desarrollan confianza, sentido del humor y la habilidad para representar roles imaginarios.

## 27. Historias en dibujos

- **Materiales:** Papel, lápices de colores.
- **Descripción y ejecución:** Dibujan una historia en 3 o 4 viñetas como una historieta. Luego la cuentan a los demás.
- **Objetivo:** Busca reforzar la secuenciación narrativa y la expresión visual, al plasmar en viñetas una historia inventada. Al compartirla oralmente, los niños integran el lenguaje gráfico con el verbal, consolidando su pensamiento creativo multimodal.

## 28. Cuentos con dados



- **Materiales:** Dados con imágenes o palabras.
- **Descripción y ejecución:** Lanzan los dados y, con las palabras o imágenes que aparecen, crean una historia integrándolas.
- **Objetivo:** Esta dinámica estimula la improvisación y la organización secuencial, obligando a integrar palabras o imágenes aleatorias en una historia coherente. Así, se fortalece la inventiva narrativa y la capacidad de relacionar conceptos dispares en un solo relato.

## 29. Museo de arte

- **Materiales:** Dibujos y manualidades de los niños.
- **Descripción y ejecución:** Se organiza una exposición con las creaciones de los niños, quienes presentan su “obra” explicando su significado y proceso. Se fomenta la autoestima, la expresión artística y la valoración del trabajo propio y ajeno.
- **Objetivo:** Desarrollar la autoestima creativa y la valoración estética, al organizar una exposición donde los niños presentan y explican sus obras. Esto fomenta el orgullo por su producción, el respeto mutuo y el lenguaje expresivo para hablar de sus procesos creativos.



## 30. Juego de las transformaciones



- **Materiales:** Ninguno.
- **Descripción y ejecución:** Un niño representa con el cuerpo un animal, objeto o personaje. Cuando los demás adivinan, se transforma en otro.
- **Objetivo:** Busca fortalecer la espontaneidad y la creatividad corporal, permitiendo que los niños cambien de personaje o forma continuamente. Al adivinar y transformarse, practican la observación atenta, la flexibilidad expresiva y el juego simbólico grupal.

## **Anexo H: Resultado de Compilatio**



UNIVERSIDAD ESTATAL  
PENÍNSULA DE SANTA ELENA

La Libertad, 26 de junio del 2025

**CERTIFICADO ANTIPLAGIO**  
**015-TUTORXMBR-2025**

En calidad de tutora del Trabajo de Integración Curricular denominado **“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS”**. Elaborado por la estudiante LIMONES MARCILLO EVA CRISTINA de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio COMPILATIO, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación, se encuentra con 6% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el informe.

Atentamente,



Lic. Ximena Barreto Ramírez, MSc  
C.I. 0927083162  
DOCENTE TUTORA



## **Anexo I :Evidencias Fotografías**



**Ilustración 1:Observación a los niños**



**Ilustración2 :Entrevista a la docente**



**Ilustración 3: Taller de actividades lúdicas**