



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

**Los espacios lúdicos influyen en el desarrollo de la creatividad en niños
de nivel 2**

Autor:

Arleth Nicole Sánchez Medranda

Tutora

Dra. Lilia Moncerrate Villacis Zambrano

Extensión Sucre 1016E01 Bahía de Caráquez

Licenciatura en Educación inicial

Noviembre de 2025 – Bahía de Caráquez

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de docente tutor de la Extensión Sucre 1016E01 – Bahía de Caráquez, de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, CERTIFICO:

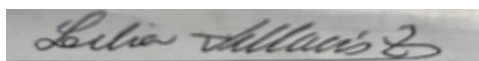
Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular, bajo la autoría de la estudiante **Arleth Nicole Sánchez Medranda**, legalmente matriculada en la carrera de educación inicial, período académico 2025-2026, cumpliendo el total de 384 horas, cuyo tema del proyecto es **“Los espacios lúdicos influyen en el desarrollo de la creatividad en niños de nivel 2.”**.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad de este, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Bahía de Caráquez, agosto de 2026

Lo certifico,



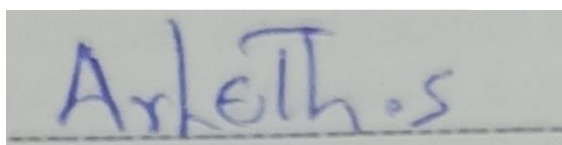
Dra. Lilia Villacis Zambrano

Docente Tutor

Área: Educación inicial

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, **Arleth Nicole Sánchez Medranda**, con numero de **CI. 1206584052**, declaro que el proyecto titulado **“Los espacios lúdicos influyen en el desarrollo de la creatividad en niños de nivel 2.”**, es de mi autoría y que todos los comentarios, ideas, análisis, conclusiones y recomendaciones emitidas en el presente trabajo investigativo, son responsabilidad del autor. A través del presente acepto y autorizo a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, la publicación de mi tesis en el repositorio Institucional-Biblioteca virtual.



Arleth Nicole Sánchez Medranda
C.I.: 1206584052

APROBACIÓN DEL TRABAJO

Previo del cumplimiento de los requisitos de ley, el tribunal del grado otorga la calificación de:

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

S.E. Ana Isabel Zambrano Loor
SECRETARIA DE LA UNIDAD ACADÉMICA

DEDICATORIA

Primeramente le doy gracias al padre todopoderoso y creador de esta tierra a mi señor Jesucristo por siempre no dejarme rendir y cuidarme en cada paso que doy porque él es el único que sabe hasta donde uno puede llegar, por otra parte y que siempre ha sido mi pilar fundamental es mi mamá Yaneth Medranda le doy las gracias por siempre apoyarme y criarme como una persona humilde, respetuosa y que siempre ha querido que su hija sea una graduada y a mi madre le dedico este título es para ella, porque siempre ha trabajado muy duro, ella ha sido padre y madre desde que yo quedé pequeña, porque con mi papá se separaron, entonces me siento un poco nostálgica que no me crie con mis dos papás como toda niña, yo sé que mi papá no es grandeza lo que me daba durante mis estudios, pero de repente me apoyaba con cualquier cosa que necesitaba en mis estudios. Agradezco a mi familia por siempre darme consejos y me siento muy orgullosa porque soy la única de mi familia que he logrado llegar hasta aquí el tercer grado de la universidad, me siento satisfecha porque siempre me he caracterizado por ser buena persona donde quiera que vaya porque así me crío mi mamá con buenos valores y siempre dándome la educación que ella no pudo seguir, y ahora lograr esta meta me llena de felicidad, también quiero agradecer a mi esposo Jeison Álava que aun así estando comprometida con el me supo escuchar y me apoyo siempre a qué estudie le doy gracias por haberme dejado llegar a la meta que me propuse, y otro grande amor de mi vida es mi pequeño hijo Ander Gael Álava Sánchez, sé que empecé a estudiar cuando el recién había nacido pero como dicen por ahí nunca es tarde para lograr lo que uno quiere, me siento muy feliz y orgullosa de mí misma de ya estar a pocos pasitos por cumplir un logro más y voy por más si dios me lo permite continuaré esforzándome para lograr más logros gracias.

Hoy me convierto en licenciada de educación inicial, y gracias a todos por brindarme su apoyo en e especial a mi mamá y a mi esposo e hijo son mis tres tesoros de mi vida y siempre le pido a dios que me los cuide porque son lo más importante que tengo en mi vida, gracias a ellos por siempre estar ahí con desvelo, y apoyando en el proceso de mis estudios.

RECONOCIMIENTO

Gracias, padre celestial por cuidarme en cada paso que doy y guiarme por el camino correcto.

También gracias a mi mamá por ser mi luz y el amor de mi vida, que siempre me ha guiado por el buen camino y me ha sabido escuchar en los momentos difíciles, siempre estaré agradecida con mi mamá por ser mi todo desde que yo nací nunca me abandonó, al contrario, siempre se preocupó por darme una educación y enseñarme valores primordiales de la vida.

Gracias a mi familia, por siempre darme consejos positivos, que siga siempre adelante, me animaron a qué no me rinda y continúe con lo que empecé y con lo que siempre me ha gustado estudiar.

A mi querido esposo que ya vamos a cumplir 8 años de comprometidos le doy las gracias por siempre apoyarme en todo lo que necesito y ser ese sustento cada día de esforzarse por darme lo mejor, doy gracias por mi hermoso hijo que tenemos que él también me da motivación y las ganas de seguir adelante para a futuro darle lo mejor, buena vida y que él se sienta orgulloso de su mamá.

Gracias a mi querida y distinguida asesora la Dra. Lilia Villacís, por guiarme en este proceso de mi proyecto, infinitas gracias.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	II
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	III
APROBACIÓN DEL TRABAJO	IV
DEDICATORIA.....	V
RECONOCIMIENTO.....	VI
ÍNDICE DE CONTENIDO	VII
ÍNDICE DE TABLAS	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
ÍNDICE DE FIGURAS.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
RESUMEN	X
INTRODUCCIÓN	1
OBJETO	2
CAMPO	2
OBJETIVO.....	3
VARIABLES	3
VARIABLE INDEPENDIENTE.....	3
TAREAS CIENTÍFICAS.....	3
CAPÍTULO I	4
1. MARCO TEÓRICO.....	4
CAPÍTULO II	10
2. DIAGNÓSTICO	10
2.2. ALCANCE DE INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVO	37
2.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	38
2.3.2. MUESTRA.....	38

2.4. MÉTODO.....	39
2.4.2. TÉCNICA	39
2.4.3. TÉCNICA DE LA ENCUESTA.....	39
2.5. INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	40
2.6. RESULTADOS DE ENTREVISTA	48
2.6.1. ENTREVISTA A DOCENTES:.....	49
2.7. TRIANGULACIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	51
CAPÍTULO III	53
3. CREACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS PARA FORTALECER LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA MEDIANTE EL DIBUJO EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL.....	53
3.1. ANTECEDENTES	53
3.3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	56
3.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	56
DISEÑAR UNA PROPUESTA DE ESPACIOS LÚDICOS QUE FORTALEZCA LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA MEDIANTE EL DIBUJO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL.	56
3.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	56
IDENTIFICAR LAS NECESIDADES DEL ENTORNO EDUCATIVO RELACIONADAS CON EL FORTALECIMIENTO DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL.	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
DISEÑAR ACTIVIDADES LÚDICAS Y ARTÍSTICAS ORIENTADAS AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD, LA IMAGINACIÓN Y LA EXPRESIÓN GRÁFICA MEDIANTE EL DIBUJO.	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
PROPONER ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN QUE PERMITAN ORIENTAR LA IMPLEMENTACIÓN Y VALORACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS PARA FORTALECER LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL.	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
3.4.2. CREACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO ARTÍSTICOS INFANTIL	58
3.5. PRESUPUESTO.....	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63

ANEXO N°1: MODELO DE ENCUESTA.....	67
ANEXO N°2: EVIDENCIA EN FOTOGRAFÍAS DE LA ENCUESTA APLICADA	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estadística de fiabilidad	40
Tabla 2 Frecuencia de uso de los espacios lúdicos	41
Tabla 3 Multiculturalidad en los espacios lúdicos	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>
Tabla 4 Destrezas y habilidades motrices motoras	43
Tabla 5 Frecuencia de técnicas para desarrollar la creatividad de los niños	44
Tabla 6 Métodos para desarrollar valores formativos	45
Tabla 7 Estrategias aplicadas para la socialización	47
Tabla 8 Desarrollo de la creatividad de los estudiantes	48

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfico 1 Participantes de entrevista	48
Gráfico 2 Rincón de emociones	57
Gráfico 3 Rincón de dibujo libre	58
Gráfico 4 Rincón de pintura creativa	59
Gráfico 5 Rincón de texturas	59
Gráfico 6 Presupuesto	60

RESUMEN

La presente investigación se enfoca en analizar la influencia de los espacios lúdicos en el desarrollo de la creatividad en niños de nivel 2 de educación inicial. A través de este estudio se busca comprender cómo las actividades recreativas y los ambientes lúdicos favorecen la imaginación, la expresión artística, la socialización y el aprendizaje significativo de los estudiantes. El objetivo principal fue analizar la influencia de los espacios lúdicos en el desarrollo creativo de los niños dentro del proceso educativo. La metodología empleada se desarrolló mediante los enfoques cualitativo, cuantitativo, utilizando además el método deductivo y las técnicas de encuesta y entrevista. La población estuvo conformada por docentes de educación inicial de diferentes instituciones educativas de San Vicente, Bahía de Caráquez, Leónidas Plaza y la universidad Eloy Alfaro de Manabí extensión sucre. La muestra representativa fue de 41 docentes encuestadas y 3 docentes entrevistados. Los datos fueron tabulados en el programa SPSS 25, obtenido de una alfa de Cronbach de 0,967, lo que demuestra la fiabilidad del instrumento aplicado. Como resultado, se evidenció que los espacios lúdicos influyen positivamente en el desarrollo de la creatividad, favoreciendo la participación, la expresión emocional y el fortalecimiento de habilidades cognitivamente y sociales. Además, se identificó la importancia de implementar estrategias lúdicas y espacios creativos dentro del aula para promover un aprendizaje más dinámico y significativo en la educación inicial.

INTRODUCCIÓN

El nivel inicial es una etapa fundamental en la formación integral de los niños, es decir que son los primeros años donde se sientan las bases para el desarrollo cognitivo, social y emocional. Además, la creatividad ocupa un lugar esencial, pues les permite a los niños expresar ideas, el desarrollo de su imaginación, la resolución de problemas y así construyen aprendizajes significativos. Los espacios lúdicos representan un recurso pedagógico clave en la etapa de educación inicial, porque a través del juego los niños crean, exploran, experimentan y desarrollan nuevas habilidades de pensamiento y razonamiento.

Por lo tanto, investigar cómo influyen los espacios lúdicos en el desarrollo de la creatividad en niños de nivel 2 es necesario. Este estudio de investigación permitirá demostrar la relación entre la organización del espacio educativo y las capacidades creativas de los niños, ofreciendo a los docentes herramientas para fortalecer las prácticas pedagógicas.

Por lo tanto, aportará bases para mejorar la planificación de los espacios lúdicos que favorezcan el juego, la imaginación y la creatividad desde los primeros años de vida.

Medina y Vaca (2023) respecto a la noción de espacios lúdicos, mencionan que, estos se refieren a: situaciones de juegos diseñadas, organizadas y creadas para los niños, que posibilitan el dominio del cuerpo y la socialización, así como el progreso de la creatividad, en la que el trabajo en conjunto revela todas las oportunidades de cambiar el mundo (p. 540). Según los autores mencionan que los espacios lúdicos son juegos creados, organizados para los niños, que les permite ejercitar su cuerpo, al realizar movimientos como saltar, correr, jugar a través de distintas maneras, logran desarrollar habilidades a ser creativos, y se crea a niños sabios capaces de resolver problemas en la vida diaria, y a través de las diferentes actividades que realizan obtienen un aprendizaje significativo porque los niños aprenden jugando.

Medina y Vaca (2023) manifiestan que los espacios lúdicos son lugares recreativos que tienen una función de aprendizaje, lo que significa que estos espacios deben posibilitar cuatro experiencias esenciales de juego, que son: Jugar, dejar que alguien juegue, jugar con y hacer que alguien juegue (p. 540). Estos autores quieren decir que los espacios lúdicos son esenciales para los niños, porque son áreas recreativas y divertidas dónde aprenden jugando y gracias a esas capacidades de jugar, y dejar que juegue el estudiante

son esenciales porque a medida de esas capacidades van a ir desarrollando diferentes habilidades a través del juego.

Zuloeta et al., (2021) Piensa que la creatividad ayuda al niño a convivir como ser humano pensante y generador de saberes e innovación. Esta convivencia genera lazos afectivos entre sus pares y los mayores. Esta interacción permite resolver problemas de forma imaginativa basándose en las experiencias y en principios guías que sirven para dirigir la formación inicial (p. 265). Por lo tanto, la creatividad es una habilidad primordial en la vida de los niños, aprenden a convivir con los demás, les ayuda a actuar, a expresarse y a ser imaginativos y generar conocimientos importantes, además van a generar vínculos con las demás personas, esto les permite enfrentar desafíos o problemas que le sirvan para el futuro de sus vidas.

Según Lliguilema et al. (2023) indica que la creatividad es un proceso que tienen lugar en nuestro cerebro y que viene de la capacidad de imaginar de las personas. Si la imaginación es la fuente para establecer vínculos, la creatividad es el resultado final, por lo que los niños tienen la habilidad para idear e inventar cosas nuevas, tanto de lo que les rodea como de cómo quieren ponerlo en práctica en representaciones físicas, ideas y objetos, donde ellos producen innovaciones nuevas (p. 4). Esto quiere decir que a través de las funciones que tiene el cerebro y de los pensamientos de cada persona como es el de los niños tienen muchas capacidades para crear e imaginar nuevas cosas, es fundamental desarrollar la imaginación para crear nuevas ideas, resolver problemas y que el niño desarrolle diferentes habilidades.

El presente estudio tiene como objetivo analizar como los espacios lúdicos influyen en el desarrollo de la creatividad en niños de nivel 2. En conclusión, esta investigación no solo busca demostrar la importancia de los espacios lúdicos, si no también contribuir a que los estudiantes desarrollen todo su potencial creativo en un espacio adecuado y estimulante.

Diseño teórico

Problema

¿Cómo influyen los espacios lúdicos en el desarrollo de la creatividad en niños de nivel 2?

Objeto

Procesos educativos

Campo

Niños nivel 2

Objetivo

Analizar los espacios lúdicos y su influencia en el desarrollo de la creatividad en niños de nivel 2

Variables

Variable dependiente

Desarrollo de la creatividad

Variable independiente

Los espacios lúdicos

Tareas científicas

- Conocer la realidad del contexto histórico de los espacios lúdicos influyen en el desarrollo de la creatividad en niños de nivel 2.
- Investigar el constructo teórico sobre las características de los espacios lúdicos utilizados en el nivel 2 y su relación con el desarrollo de la creatividad
- Diagnosticar las actividades lúdicas que promueven la creatividad en los niños de nivel 2 del entorno educativo.
- Plantear estrategias pedagógicas que optimicen el uso de los espacios lúdicos para fomentar la creatividad en niños de nivel 2.

CAPÍTULO I

Marco teórico

1.1. Los espacios

El espacio educativo se refiere a la totalidad de la institución educativa en términos de sus instalaciones. Este espacio incluye las aulas, los patios, los corredores y el comedor. Cada uno de estos lugares es utilizado por los estudiantes y por eso se clasifica como parte del entorno educativo (Urrego, 2022, p. 36). Por lo tanto, el espacio es un lugar agradable para los estudiantes, donde juegan en el patio, caminan fuera de las aulas y disfrutan de esos momentos y cada uno de ellos forman parte de su entorno educativo en el que aprenden y fortalecen sus aprendizajes cada día, en ellos desarrollan habilidades motoras y por eso se considera que el estudiante aprende jugando.

1.1.1. Importancia

“Proporcionar a los niños un entorno completo en lugar de dividirlo en partes o elementos que limiten las oportunidades para jugar, moverse, explorar y adueñarse del espacio” (Urrego, 2022, p. 36). Por otra parte, es importante dejar al estudiante que explore en el espacio educativo, no limitar el momento del juego, esto va a ayudarlo a moverse de diferentes maneras sin ninguna dificultad, a su motricidad fina y gruesa, dejar que estudiante salte, corra y se divierta de diferentes maneras logrando aprendizajes significativos, lo cual favorece al crecimiento y desarrollo del estudiante.

1.1.2. Tipos

Castro y Ramírez (2015) mencionan que son áreas morales, visuales, seguras, agradables, iluminadas, auditivas, diseñadas para necesidades especiales, con una coherencia en colores y formas, armoniosas, facilitadoras de ideas y conexiones sociales, recreativas, comunicativas, abiertas, variadas, respetuosas; que cuenten con elementos culturales y ecológicos (p. 4). Por ello, tienen que ser espacios seguros, acogedores y otros elementos, que puedan servir para las necesidades educativas que tienen las instituciones educativas, deben ser espacios estimulantes que le ayude al estudiante a crear nuevas ideas, que sean espacios recreativos para que interactúen con los demás y que tengan elementos naturales.

1.1.3. ¿Qué son los espacios lúdicos?

Es un área específica donde los niños pueden disfrutar de varias zonas de recreo y aprender a través del juego. Según el autor Piaget afirma, que el niño en la etapa de operaciones concretas está muy vinculado con el juego imitativo o simbólico, porque es

capaz de representar pequeñas escenas de la vida cotidiana. Un espacio lúdico brinda libertad al niño y mejora su motricidad fina y gruesa (Lazo & Macias, 2019, p. 1). Los espacios lúdicos son áreas recreativas y divertidas donde los niños disfrutan al jugar e interactuar con los demás, por ello, indica Piaget que el niño busca imitar juegos y lograr una buena interacción en su vida diaria. Estos espacios les dan apoyo y que el niño se sienta libre jugando y así pueda desarrollar diferentes habilidades y mejorar su motricidad.

Los entornos de aprendizaje constituyen “un contexto enriquecido, donde los estudiantes experimentan situaciones que les facilitan la exploración, el descubrimiento, el ejercicio, la coordinación, así como el sentir y el percibir, promoviendo la conexión con su entorno natural, cultural y habitual” (Chamorro Reyes et al., 2022, p. 6). Por ello, los espacios lúdicos son de gran importancia en las instituciones educativas, porque los estudiantes se van a desenvolver en ese contexto van a explorar, recrearse, fomentando la motricidad fina y gruesa, todo esto le ayuda a su desarrollo integral, y, por ende, conectarse con el entorno de la naturaleza.

1.1.4. Importancia de los espacios lúdicos

“Se destaca que los entornos deben ser creados de tal forma que promuevan la interacción, exploración y el juego imaginario” (Cevallos, 2023, p. 49). Por lo tanto, los espacios lúdicos deben ser agradables y acogedores, donde le fortalezca al estudiante explorar, recrearse, a la interacción con los demás, y así el estudiante va a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales que le va a ayudar en su desarrollo integral y en su proceso de formación educativo.

1.1.5. Tipos de espacios lúdicos

Las áreas de aprendizaje son lugares en el aula que cuentan con diferentes materiales y recursos, permitiendo a los alumnos participar y adquirir conocimientos mediante la exploración y el juego. A estos espacios de aprendizaje en la educación infantil se les denomina sectores y se organizan según el espacio disponible en el aula y los intereses de los estudiantes (Aguirre y Moro, 2025). Es decir, que estos espacios son imprescindibles en la vida del estudiante desde las primeras etapas de vida, son espacios que tienen materiales distintos, para que así el estudiante use y realice las actividades necesarias y gracias a ello obtienen conocimientos significativos mediante el juego. Y estos espacios son denominados por partes y van organizados según el espacio educativo y la captación del estudiante.

1.1.6. Clases de espacios lúdicos

Mencionan Barcia y Cao, (2023) “la independencia, que estimule la creatividad y que capte el interés que deben ser fáciles y básicos, no pueden incluir más de 5 estudiantes, debe ser ejecutada como un juego de trabajo, es necesario definir el área, los recursos y las tareas, debe ser agradable, que promueva” (p. 1781). Además, deben ser espacios estimulantes y acogedores, donde el estudiante pueda desarrollar habilidades cognitivas, físicas y sociales y a la vez interactúe con los demás en dicho espacio y por ende que sea un espacio recreativo y divertido donde el estudiante capte la actividad que va a desarrollar dentro del espacio.

1.1.7. Características de los espacios lúdicos

Es esencial que los lugares donde se enseña cumplan con ciertos criterios operar eficientemente y satisfacer las expectativas y requerimientos de los estudiantes. Deben ser espacios amplios y apropiados, estar en situaciones como en zonas con una buena circulación de aire para garantizar la frescura del ambiente, también es crucial que sean espacios iluminados donde los estudiantes pueden desarrollar las actividades con dedicación y sin temor a nada (Montoya & Pita, 2025, p. 29). Es decir, que los espacios lúdicos cumplen algunas funciones, deben ser seguros para que el estudiante desarrolle las actividades sin miedo, y sea un espacio grande y agradable, que tengan una buena ventilación para que el estudiante se sienta cómodo en dicho espacio recreativo.

1.1.8. Espacios lúdicos como promotores de autonomía y exploración

“Las actividades recreativas actúan como un mediador para fomentar la independencia de los pequeños, dándoles la oportunidad de hacer cosas sencillas, llevar a cabo actividades elementales de cuidado personal, solucionar inconvenientes, crear y aprender cosas nuevas” (Gómez et al., 2023, p. 11). Por ende, estos espacios lúdicos son fundamentales en las primeras etapas de vida del estudiante, gracias a ello fortalecen ser independientes, como realizar tareas básicas, el cuidado personal a lo largo de sus vidas y así crean, experimentan y aprenden nuevas cosas y también les ayudará a su formación como estudiantes capaces de seguir adelante.

1.2. ¿Qué es el desarrollo?

El desarrollo en la niñez es una evolución intrincada y diversa que conlleva transformaciones físicas, mentales y emocionales a lo largo de la vida. Durante los años de infancia, los pequeños experimentan diferentes fases de crecimiento, cada una con sus características y desafíos específicos (Couto, 2021, p. 5). Por lo tanto, desde la primera infancia el desarrollo es un proceso evolutivo, en el cual el estudiante va a ir desarrollando

habilidades cognitivas, físicas, sociales y emocionales a lo largo del tiempo. Durante estas etapas el estudiante explora y crea ideas realizando retos que se proponen y logran ir desarrollando sus capacidades intelectuales.

1.2.1. Importancia

(Suarez, 2021) “menciona que es importante, entender el desarrollo de los estudiantes, porque permite a educadores, progenitores y cuidadores establecer ambientes y actividades recreativas que promuevan un desarrollo saludable en todas las áreas” (p. 6). Por ello, es importante que el estudiante desde la etapa inicial vaya desarrollando su potencial y las capacidades necesarias, y que siempre los docentes, padres de familia les propicien espacios recreativos con actividades divertidas para que el estudiante fortalezca su aprendizaje en las diferentes áreas que trabaja, y así va a desarrollar habilidades durante el proceso de desarrollo cerebral.

1.2.2. Tipos

(León, 2019) sugiere que es fundamental reconocer que el crecimiento completo de un niño abarca en el desarrollo físico, verbal, habilidades mentales, interacciones sociales y emociones entre otros aspectos. Para lograr todo esto es necesario contar con un entorno social, económico y político, que promueva buena salud, alimentación, seguridad, cuidado y educación temprana (p. 147). Por lo tanto, el desarrollo en los estudiantes va desde lo físico, lingüístico, cognitivo, social y afectivo y entre otros, si el estudiante logra todos estos hitos tiene un buen desarrollo integral, pero también es necesario que interactúe en un entorno agradable, que este bien diseñado y apto para que tenga una educación formativa temprana.

1.2.3. ¿Qué es el desarrollo de la creatividad?

La creatividad es un componente básico en la educación; los maestros piensan que educar en la creatividad significa concentrarse en eliminar barreras que obstaculicen el establecimiento de una escuela del futuro con fundamentos basados en la integración, el respeto, la solidaridad y demás valores (Acuña, 2021, p. 323). Por lo tanto, la creatividad es esencial dentro del ámbito educativo, los docentes asimilan que, si educan en ser creativos, eliminarán barreras y van a crear a estudiantes con un buen potencial capaces de buscar soluciones, la imaginación y crear nuevas cosas y lo más importante es crear los valores como el respeto entre otros.

El desarrollo de la creatividad es la habilidad de llevar a cabo los procesos cognitivos para abordar y encontrar soluciones a problemas cuyas respuestas no son claras. Es

crucial en la formación de los estudiantes, porque fomenta la adaptabilidad del pensamiento creativo y desarrolla destrezas esenciales para afrontar retos que vendrán valores (Cobeña Napa et al, 2024, p. 5). Por ello, el desarrollo de la imaginación en la primera infancia son destrezas esenciales para el estudiante, a través de actividades como artística, armar rompecabezas le permite al estudiante potenciar al máximo su desarrollo creativo y también a la solución de problemas, es fundamental todas las habilidades que desarrolle porque va a fortalecer la flexibilidad cognitiva.

1.2.4. Importancia del desarrollo de la creatividad

Salas (2021) sugiere que la relación entre lo personal y lo social es crucial para el desarrollo de la creatividad. El desarrollo de la creatividad de los alumnos depende en gran medida del trabajo de los profesores porque promoverán momentos y espacios en los cuales esta capacidad se potencie (p. 324). Además, relacionando lo personal y social es fundamental para el desarrollo creativo, y depende de cómo el docente interactúe con los estudiantes dentro y fuera del aula, realizando diferentes actividades en los espacios lúdicos para fortalecer diferentes habilidades que parte del desarrollo de la creatividad y ser un estudiante innovador y capaz de solucionar problemas.

1.2.5. Tipos de desarrollo de la creatividad

Leones Rodríguez (2024) menciona diferentes tipos, la creatividad mimética se define por la habilidad de adoptar conceptos ya existentes y convertirlos en algo original, de manera similar a cómo un intérprete realiza un papel. La creatividad disociativa se basa en la fusión de dos conceptos que parecen opuestos. La creatividad analógica implica la conexión de vivencias anteriores con ideas novedosas que provienen de distintos contextos. La creatividad narrativa se enfoca en la destreza de relatar historias en múltiples formas, aprovechando la riqueza del lenguaje. La creatividad intuitiva se origina en la captura y creación de ideas de manera natural, después de un proceso de liberación mental (p. 7). Por ello, se tienen 5 tipos de creatividad con sus distintos significados, cada una aporta con valiosa definición, la creatividad mimética es la capacidad de abordar temáticas que ya están y hacerla original por ejemplo un dibujo, la disociativa es la relación de dos temáticas encontradas que son diferentes, la analógica es la unión de vivencias de antes con nuevas ideas de distintos contextos, la narrativa es contar historias de diferentes formas, y finalmente la intuitiva es la habilidad de crear ideas naturales, usando la mentalidad.

1.2.6. El juego como herramienta para el desarrollo creativo

El juego es esencial para fomentar la creatividad. Además, el aprendizaje creativo genera una serie de vínculos entre campos y disciplinas del saber, además del trabajo en conjunto y cooperativo de los estudiantes y profesores. Existen diferentes tipos de juegos para estimular y desarrollar la creatividad. En la educación inicial, el juego y la creatividad se complementan porque fomentan la desinhibición que permite romper esquemas y que está dirigida hacia el triunfo o la derrota (Zuloeta et., al, 2021, p. 266). Es esencial el juego en la educación inicial porque a través del juego fomenta el estudiante la creatividad, imaginación, crear nuevas ideas, también la interacción con el docente y los demás, existen diferentes actividades lúdicas para estimular y potenciar al máximo el desarrollo creativo.

1.2.7. Características del desarrollo de la creatividad

Cobeña et., al (2024) afirma que “la imaginación en la enseñanza infantil potencia el razonamiento divergente, lo cual a su vez fomenta la generación de ideas, la adaptabilidad mental, la innovación y el desarrollo de soluciones” (p. 10).

Esto facilita el entendimiento de que la creatividad en la educación infantil no aparece por sí sola, sino que tiene que ser fomentada mediante tácticas pedagógicas que incluyen la imaginación. Esto significa que el maestro desempeña un papel esencial como mediador del aprendizaje, fomentando ambientes en los que el niño pueda indagar, experimentar y sugerir sus propias ideas. De esta manera, el desarrollo del pensamiento divergente se vuelve un fundamento esencial para robustecer las habilidades sociales y cognitivas desde la niñez, lo que no solo propicia la innovación, sino también la solución de problemas en diferentes escenarios.

1.2.8. Estrategias didácticas para fomentar la creatividad en el aula

El juego es visto como un método eficaz para fomentar el pensamiento creativo, porque hace posible que los estudiantes manifiesten plenamente su fantasía e imaginación, comenzando así su anhelo de crear y explorar el ambiente que lo circula, así como la iniciativa de concebir nuevas circunstancias (Delgado, 2022, p. 56). Por lo tanto, las estrategias didácticas fundamentales es el juego, que va a fortalecer el pensamiento de la creatividad, por ello los niños pueden inventar cosas, imaginar, creando fantasías lo que hace que fortalezca su desarrollo cognitivo y lógico.

CAPÍTULO II

Diagnóstico

2.1. Enfoque metodológico Cualitativo, Cuantitativo y Delphi

“El enfoque cualitativo se define como un método que emplea palabras, textos, narrativas, ilustraciones, diagramas y fotografías, la investigación cualitativa analiza diversos elementos para entender la experiencia social del individuo en función de los significados que este crea” (Sánchez Flores, 2019, p. 104). Por lo tanto, este enfoque sirve para conocer a profundidad experiencias, percepciones u opiniones de las personas y analizar lo que las personas

responden de sus vivencias y experiencias, mediante narrativas y textos, por lo tanto, el enfoque cualitativo se basa en las cualidades, vivencias que tienen las personas.

En la presente investigación se empleará el enfoque cualitativo, el cual permite indagar a profundidad las vivencias, percepciones, comportamientos de los estudiantes dentro de los espacios lúdicos a través de las diferentes actividades lúdicas creativas que se desarrollan dentro de dicho espacio.

“Es un método de investigación que se enfoca en la medición de la recolección de datos partiendo de un enfoque deductivo, en la cual se destaca la verificación de la teoría” (Belloso y Lizardo 2023, p. 253). Por lo tanto, este enfoque permite medir, cuantificar y recolectar información obtenida de los resultados en la investigación de las variables, también analizar las relaciones entre ellas con herramientas estadísticas para lograr percibir con qué frecuencia ocurre lo que se quiere investigar de dicho tema.

En la presente investigación se empleará el enfoque cuantitativo, el cual va a contribuir datos medibles y alcanzables, como el tiempo de uso de dichos espacios lúdicos, el número de actividades que realizan, y esto va a proporcionar patrones y relaciones entre las dos variables, además, la combinación de estos dos enfoques metodológicos enriquece la investigación.

El enfoque Delphi facilita la organización de un proceso de comunicación entre varios especialistas reunidos en un panel con el objetivo de revisar un tema de investigación. Su

implementación debe asegurar la confidencialidad, promover un ciclo continuo basado en las respuestas y enfocado en una evaluación cuantitativa de las reacciones del grupo (Chávez y Torres, 2024, p. 3370). Es necesario la efectividad del método Delphi como un recurso metodológico valioso para lograr un consenso entre especialistas en temas complicados de investigación. Al tener un grupo de expertos, se estimula un proceso de comunicación organizado que permite aclarar conceptos, señalar aspectos importantes y perfeccionar criterios.

Por lo tanto, el método Delphi será aplicado en esta investigación de estudio a un grupo de expertos en educación inicial, por la cual se involucrarán docentes de la Universidad Laica Eloy Alfaro De Manabí (Uleam) Sucre con una amplia trayectoria, además su participación permitirá analizar de manera profunda este escenario, contribuyendo con consejos anónimos los cuales ayudarán en la presente investigación, por lo tanto, este método proporcionará la recolección de diferentes opiniones de cada persona.

Alcance de investigación descriptivo

“El estudio descriptivo se enfoca en detallar minuciosamente un fenómeno o estado. Se emplea para elaborar una imagen exacta de situaciones, individuos o espacios” (Zúñiga et al. 2023, p. 9738). Por lo tanto, el enfoque descriptivo se considera apropiado para tratar sobre la influencia de los espacios de juego en el desarrollo creativo de los niños de nivel 2, debido a que facilita la observación, el análisis y la descripción de las características, interacciones y comportamientos que surgen en esos contextos. Mediante esta metodología, se pretende descubrir las maneras en que el juego, la organización del lugar y los recursos accesibles fomenten la fantasía, la expresión artística y la resolución de conflictos creativa de los estudiantes.

Este alcance de investigación se realizará para observar, analizar como los espacios lúdicos influyen en el desarrollo de la creatividad en niños de nivel 2. Este método accede a recopilar información detallada, sobre los comportamientos, actividades lúdicas sin interferir en el entorno natural de los estudiantes.

Población y muestra

2.1.1. Población

Zúñiga et al. (2023) mencionan que el término “población” hace referencia al total de elementos, individuos o fenómenos que poseen una característica compartida y son analizados. No obstante, en la mayoría de las situaciones es caro o impracticable estudiar a toda la población; por ello, se hace indispensable utilizar una “muestra”, que es un subconjunto representativo de la población (p. 9746). Estos autores quieren decir que es el total de personas que se les va a realizar el estudio, y así obtener información detallada de cada persona, conociendo sus percepciones para luego ser analizadas. Delimitar claramente la población es esencial, pues permite definir el alcance de la investigación, escoger adecuadamente la muestra y garantizar que los resultados dados sean positivos y válidos para el grupo que se estudia.

En la presente investigación se consideró como población de estudio a docentes de educación inicial de diferentes instituciones educativas ubicadas en San Vicente, Bahía de Caráquez, Leónidas plazas y la Universidad Laica Eloy Alfaro extensión (Uleam) para conocer sus experiencias y como los espacios lúdicos influyen en el desarrollo de la creatividad en niños de nivel 2.

Muestra

“La muestra es un recurso que nos ayuda a manejar una sección más accesible de la población, haciendo más sencillo el proceso de recopilación y análisis de información” (Sánchez y Barreto, p. 95). Por ende, ofrece la oportunidad de colaborar con un subconjunto representativo de la comunidad en general, lo que hace más sencillo tanto el proceso de recolección como el análisis de información. Además de examinar a toda la población, que a menudo resulta ser complicado, se elige una fracción que mantiene las cualidades clave del total. De esta manera, el experto puede llegar a deducciones precisas y significativas sin poner en riesgo la integridad del trabajo, aprovechando al máximo el tiempo, los recursos y los esfuerzos.

El tamaño de la muestra que se utilizó para esta investigación es de (41) docentes de educación inicial de diferentes instituciones educativas ubicadas en San Vicente, Bahía de Caráquez, Leónidas Plazas y la Universidad Laica Eloy Alfaro De Manabí (Uleam) Sucre que atienden a los estudiantes de nivel 2. Por esta razón se realizará una encuesta incluyendo a toda la población disponible para garantizar que los resultados sean positivos.

Método

2.1.2. Método deductivo

“Es un sistema general, abstracto, para generar previsiones sobre situaciones específicas, los conocimientos se obtienen mediante la razón” (Ameneyro 2024, p. 271). El método deductivo es una forma de razonamiento que se inicia con conceptos generales o principios existentes para obtener conclusiones sobre situaciones específicas. Es similar a utilizar una regla grande para comprender casos concretos. En lugar de primero observar y después llegar a conclusiones.

Se empleo el método deductivo en esta investigación para comenzar con teorías generales acerca del desarrollo infantil y el impacto del juego en la creatividad, con el objetivo de aplicarlas al contexto particular de los niños de nivel 2. Mediante este método, se busca crear una conexión lógica entre los principios educativos que enfatizan la importancia del juego como recurso formativo y las observaciones específicas que se recogen en los entornos lúdicos.

Técnica

“Las técnicas de investigación son recursos concretos empleados dentro de un enfoque para reunir, examinar o comprender información de forma más exhaustiva” (Zúñiga et al., 2023, p. 9744). Por lo tanto, las técnicas de investigación son recursos, herramientas individuales que se utilizan para reunir, estudiar y recolectar datos en el marco de la investigación, ayuda a comprender la información detallada y concreta.

Técnica de la encuesta

La técnica de la encuesta es comúnmente empleada como estrategia de la indagación, se diferencia por su habilidad de recoger y

manipular información de forma rápida y positiva. Se describe como un grupo de métodos regularizados de estudio que reúnen y también examinan datos de una muestra que representa a una población más grande (Sánchez y Barreto 2024, p. 95). Además, existen distintos tipos de encuestas como las estructuradas y no estructuradas, por lo que cada una de ellas permite llegar a un mismo fin de la investigación, esto se hace a través de la recolección de datos mediante una serie de interrogantes con el objetivo de llegar a la información requerida y a la validez y fiabilidad de los hallazgos.

En la presente investigación de estudio se utilizó como instrumento de estudio la encuesta, como un método esencial para recabar información, por lo que proporciona datos directos de los docentes acerca de sus vivencias, percepciones u opiniones sobre cómo los espacios lúdicos recreativos influyen en la creatividad de los estudiantes de nivel 2.

2.2. Interpretación y análisis de los resultados

Tabla 1

Estadística de fiabilidad

Tabla 1 Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,967	6

La encuesta se llevó a cabo para los docentes de educación inicial de diferentes instituciones educativas ubicadas en San Vicente, Bahía de Caráquez, Leónidas Plazas y la Universidad Uleam Sucre y se utilizó un cuestionario de 7 preguntas, que incluía preguntas cerradas, de alternativas, dicotómicas y otras. El cuestionario se compartió en línea con Google Forms Office en el siguiente enlace:

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=AHmhMYI1_EyxGvToPCe47Vhv9OH4kzxJpgR1pqM_r8NUQ0NaTVBGVINRWDBVR0IDWjFUNk9JMUU1TS4u

.

Tabla 2**¿Con qué frecuencia utiliza los espacios lúdicos para el proceso de enseñanza aprendizaje?**

		F	%	%V	%A
Válido	Casi nunca	1	2,4	2,4	2,4
	Casi siempre	4	9,8	9,8	12,2
	Siempre	36	87,8	87,8	100,0
	Total	41	100,0	100,0	

En relación con la frecuencia de utilización de los espacios lúdicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, los resultados obtenidos evidencian una tendencia ampliamente favorable hacia la incorporación de estos recursos en la práctica pedagógica. De los 41 participantes encuestados, 36 docentes, equivalentes al 87,8 %, manifiestan que siempre utilizan los espacios lúdicos durante el proceso educativo. Este porcentaje representa una mayoría significativa y permite inferir que el uso de estos espacios constituye una estrategia habitual para favorecer el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, 4 participantes, correspondientes al 9,8 %, señalan que casi siempre utilizan los espacios lúdicos, lo que demuestra que, aunque su aplicación no es permanente, existe una incorporación frecuente de este tipo de estrategias en sus prácticas educativas. Al sumar este grupo con quienes respondieron “siempre”, se obtiene que el 97,6 % de los encuestados utiliza los espacios lúdicos de manera frecuente o permanente, lo cual refuerza la importancia que los docentes atribuyen a estos espacios como apoyo para el desarrollo de las actividades pedagógicas. Por otra parte, únicamente 1 participante, equivalente al 2,4 %, manifiesta que casi nunca utiliza los espacios lúdicos dentro del proceso educativo. Este resultado evidencia que existe una mínima presencia de prácticas pedagógicas que prescinden de estos recursos, por lo que podría ser pertinente identificar las razones que dificultan su utilización, tales como limitaciones de infraestructura,

disponibilidad de materiales, organización del tiempo o desconocimiento de estrategias lúdicas.

En términos generales, los resultados permiten sostener que los espacios lúdicos tienen una presencia relevante en la práctica educativa de los participantes, debido a que prácticamente la totalidad de los encuestados reconoce utilizarlos con frecuencia. Esto sugiere una valoración positiva de la lúdica como recurso pedagógico y evidencia una disposición docente hacia metodologías que pueden promover una participación más activa, dinámica y significativa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 3

¿Considera que los espacios lúdicos integran la multiculturalidad de cada estudiante?

		F	%	%V	%A
Válido	Casi nunca	1	2,4	2,4	2,4
	Casi siempre	4	9,8	9,8	12,2
	Siempre	36	87,8	87,8	100,0
	Total	41	100,0	100,0	

Los datos muestran una tendencia claramente positiva respecto a la variable analizada. De los 41 participantes, la mayoría, 36 personas (87,8 %), seleccionó la opción “Siempre”, lo que indica que esta práctica o percepción está ampliamente presente entre los encuestados.

Por otro lado, 4 participantes (9,8 %) respondieron “Casi siempre”, mientras que únicamente 1 participante (2,4 %) manifestó “Casi nunca”. Es importante destacar que no se registraron respuestas en categorías de frecuencia negativa más elevada, lo que refuerza la tendencia favorable de los resultados.

En cuanto al porcentaje acumulado (%A), se observa que el 2,4 % corresponde a quienes respondieron “Casi nunca”; al incorporar la categoría “Casi siempre”, el porcentaje acumulado alcanza el 12,2 %; finalmente, con la categoría “Siempre”,

se llega al 100 % de los participantes. Esto confirma que la mayor concentración de respuestas se encuentra en la categoría de mayor frecuencia.

En términos generales, los resultados permitieron afirmar que existe una percepción o aplicación frecuente de la variable estudiada, puesto que 97,6 % de los encuestados se ubica entre las opciones “Casi siempre” y “Siempre”. Por tanto, el resultado puede considerarse favorable y evidencia una tendencia consolidada entre los participantes.

Para una investigación educativa, estos datos pueden interpretarse como un indicador de aceptación y presencia significativa de la estrategia o práctica evaluada dentro del contexto estudiado. No obstante, el 2,4 % que respondió “Casi nunca” también merece consideración, ya que puede señalar la existencia de determinadas dificultades o situaciones particulares que limitan su aplicación. Por ello, sería pertinente profundizar en las causas de esta respuesta para identificar posibles aspectos que requieran fortalecimiento.

Tabla 4
Destrezas y habilidades motrices motoras

		F	%	%V	%A
Válido	Casi nunca	2	4,9	4,9	4,9
	Casi siempre	4	9,8	9,8	14,6
	Siempre	35	85,4	85,4	100,0
	Total	41	100,0	100,0	

Los resultados obtenidos permiten realizar un análisis favorable sobre la percepción que tienen los participantes respecto al aporte del juego en el desarrollo de destrezas y habilidades motrices para favorecer un aprendizaje significativo.

De los 41 participantes encuestados, 35 personas, equivalentes al 85,4 %, manifiestan que siempre consideran que el juego contribuye al desarrollo de las habilidades motrices. Este porcentaje representa una clara mayoría y evidencia que

los participantes reconocen el juego como una estrategia pedagógica importante para estimular capacidades relacionadas con el movimiento, la coordinación, el equilibrio y la ejecución de diferentes actividades motrices. Además, su incorporación dentro del proceso educativo puede generar experiencias más dinámicas y participativas, favoreciendo que los estudiantes aprendan mediante la acción y la interacción.

Tabla 5

Frecuencia de técnicas para desarrollar la creatividad de los niños

		F	%	%V	%A
Válido	Nunca	1	2,4	2,4	2,4
	Casi siempre	10	24,4	24,4	26,8
	Siempre	30	73,2	73,2	100,0
	Total	41	100,0	100,0	

Los resultados obtenidos permitieron evidenciar una tendencia favorable hacia la utilización de técnicas activas para desarrollar la creatividad de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. De los 41 docentes encuestados, 30 participantes, equivalentes al 73,2 %, manifiestan que siempre utilizan técnicas activas para fomentar la creatividad. Este porcentaje representa una mayoría significativa y permite interpretar que estas estrategias forman parte habitual de las prácticas pedagógicas de los docentes. Los 10 encuestados, correspondientes al 24,4 %, señalaron que casi siempre emplean técnicas activas en sus clases. Aunque su frecuencia de aplicación no es permanente, esta respuesta demuestra igualmente una disposición favorable hacia el uso de metodologías que promueven la participación y el protagonismo de los estudiantes. Al sumar las categorías “Siempre” y “Casi siempre”, se obtiene un 97,6 %, lo que significa que prácticamente la totalidad de los participantes utiliza con frecuencia técnicas activas orientadas al desarrollo de la creatividad.

En contraste, 1 participante, equivalente al 2,4 %, manifiesta que nunca integra técnicas activas dentro del proceso educativo. Aunque este porcentaje es reducido,

resulta importante considerarlo, ya que puede evidenciar la existencia de ciertas limitaciones relacionadas con el conocimiento, la planificación, la disponibilidad de recursos o la aplicación de metodologías activas en el aula.

En términos generales, los resultados mostraron que existe una alta incorporación de técnicas activas en la práctica docente, lo cual puede favorecer el desarrollo de la creatividad al brindar a los estudiantes oportunidades para explorar, experimentar, plantear ideas, resolver problemas y proponer soluciones de manera autónoma. Esto permite considerar que las metodologías activas no solo contribuyen a dinamizar las las clases, sino que también pueden fortalecer capacidades cognitivas y creativas necesarias para lograr aprendizajes más significativos.

Por tanto, los datos permitieron argumentar que el uso frecuente de técnicas activas constituye una fortaleza dentro del proceso educativo analizado, debido a que el 97,6 % de los docentes encuestados afirma utilizarlas siempre o casi siempre. No obstante, es recomendable continuar fortaleciendo la formación docente y la planificación de estas estrategias para garantizar que su aplicación sea intencional, variada y orientada efectivamente al desarrollo de la creatividad de todos los estudiantes.

Tabla 6
Métodos para desarrollar valores formativos

		F	%	%V	%A
Válido	Casi nunca	1	2,4	2,4	2,4
	Casi siempre	8	19,5	19,5	22,0
	Siempre	32	78,0	78,0	100,0
	Total	41	100,0	100,0	

Los datos demostraron una tendencia ampliamente favorable respecto a la variable analizada. De los 41 participantes, 32 personas, equivalentes al 78,0 %, seleccionaron la opción “Siempre”, lo que evidencia que la práctica o característica

evaluada se encuentra presente de manera habitual en la mayoría de los participantes. Asimismo, 8 encuestados, correspondientes al 19,5 %, manifestaron que “Casi siempre” realizan o perciben la acción evaluada. Esta proporción, sumada al porcentaje de quienes respondieron “Siempre”, representa un 97,5 % de los participantes, lo que demuestra que prácticamente la totalidad mantiene una valoración o frecuencia positiva respecto al aspecto estudiado.

Por otra parte, únicamente 1 participante, equivalente al 2,4 %, respondió “Casi nunca”. Aunque este porcentaje es reducido, debe ser considerado dentro del análisis, puesto que puede reflejar la existencia de determinadas situaciones o dificultades que limitan la aplicación o presencia de la práctica evaluada en algunos casos. Respecto al porcentaje acumulado (%A), se observa que el 2,4 % corresponde inicialmente a la categoría “Casi nunca”. Al incorporar las respuestas de “Casi siempre”, el porcentaje acumulado asciende al 22,0 % y, finalmente, al incluir la categoría “Siempre”, alcanza el 100 %. Esto confirma que la mayor concentración de respuestas se encuentra en la categoría de mayor frecuencia.

Interpretación

Los datos obtenidos en la encuesta permiten conocer la opinión de los participantes acerca de si los métodos utilizados ayudan a desarrollar valores formativos en la socialización de los juegos. De los 41 encuestados, el 78,0% equivalente a 32 personas señalan que siempre consideran que estos métodos contribuyen al desarrollo de valores en los estudiantes. Asimismo, el 19,5% que corresponde a 8 encuestados manifiestan que casi siempre se promueve el desarrollo de valores mediante estas estrategias. Por otra parte, el 2,4% equivalente a 1 encuestado indica que casi nunca los métodos utilizados favorecen este aspecto.

Análisis

Los resultados evidencian que la mayoría de los participantes reconoce que los métodos aplicados en los juegos contribuyen al desarrollo de valores formativos en los estudiantes. Esto refleja la importancia de utilizar estrategias que fomenten la convivencia, el respeto y la cooperación dentro del proceso educativo. Sin embargo,

el reducido porcentaje que percibe una menor influencia sugiere que aún existen oportunidades para fortalecer estas prácticas pedagógicas.

Pregunta 6. ¿Considera que las estrategias aplicadas dentro de la socialización de los contenidos permiten desarrollar una creatividad formativa?

Tabla 7
Estrategias aplicadas para la socialización

Tabla 7 Estrategias aplicadas para la socialización

		F	%	%V	%A
Válido	Casi nunca	1	2,4	2,4	2,4
	Casi siempre	8	19,5	19,5	22,0
	Siempre	32	78,0	78,0	100,0
	Total	41	100,0	100,0	

Nota. Las estrategias utilizadas en la socialización de contenidos promueven el desarrollo de la creatividad formativa.

Interpretación

De acuerdo con los resultados de la encuesta, se analiza la opinión de los participantes sobre si las estrategias aplicadas dentro de la socialización de los contenidos permiten desarrollar una creatividad formativa. De los 41 encuestados, el 78,0% equivalente a 32 personas indican que siempre consideran que estas estrategias favorecen el desarrollo de la creatividad formativa. Asimismo, el 19,5% correspondiente a 8 encuestados manifiestan que casi siempre se logra este desarrollo mediante dichas estrategias. Por otro lado, el 2,4% equivalente a 1 encuestado señala que casi nunca se promueve la creatividad formativa a través de estas prácticas.

Análisis

Los resultados evidencian una percepción mayoritariamente positiva respecto al uso de estrategias que fomentan la creatividad formativa durante la socialización de contenidos. La mayoría de los participantes reconoce que estas prácticas contribuyen al desarrollo creativo de los estudiantes. No obstante, el reducido

porcentaje que indica una menor frecuencia sugiere que aún se pueden fortalecer algunas metodologías para potenciar la creatividad dentro del proceso educativo.

Pregunta 7. Aprovechan los espacios lúdicos ancestrales para desarrollar la creatividad de los estudiantes

Tabla 8

Desarrollo de la creatividad de los estudiantes

Tabla 8 Desarrollo de la creatividad de los estudiantes

		F	%	%V	%A
Válido	No	2	4,9	4,9	4,9
	Si	39	95,1	95,1	100,0
	Total	41	100,0	100,0	

Nota. El uso de espacios lúdicos ancestrales aporta al desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

Interpretación

La información recopilada permite conocer si los docentes aprovechan los espacios lúdicos ancestrales para desarrollar la creatividad de los estudiantes. De los 41 encuestados, el 95,1% equivalente a 39 personas respondieron que sí utilizan estos espacios como parte de sus estrategias educativas. En cambio, el 4,9% correspondiente a 2 encuestados indicaron que no aprovechan los espacios lúdicos ancestrales para fomentar la creatividad en los estudiantes.

Análisis

Los resultados muestran una clara tendencia positiva hacia la utilización de espacios lúdicos ancestrales en el proceso educativo. La mayoría de los participantes reconoce que estos espacios pueden contribuir al desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Sin embargo, el pequeño porcentaje que señala no utilizarlos sugiere la necesidad de promover aún más la integración de estas prácticas dentro de las estrategias pedagógicas.

2.3. Resultados de entrevista

Para llevar a cabo esta investigación se tomaron en cuenta tres (3) docentes de distintas unidades educativas para poder conocer sus respectivas respuestas en base a

las preguntas aplicadas las cuales se entrevistaron, ubicados en el Cantón San Vicente y Sucre.

A continuación, se presenta un desglose de las personas entrevistadas.

Gráfico 1

Participantes de la entrevista

Gráfico 1 Participantes de la entrevista

CÓDIGO	NOMBRE	Cargo	Título académico	Año de experiencia
E1	Lic. Estrella Ferrin	Docente	Licenciada en educación parvularia.	17 años de experiencia
E2	Lic. Eva Cedeño	Docente	Licenciada en ciencias de la educación mención parvulario	tiene 21 años de experiencia.
E3	Lic. Ana vera	Docente	Licenciada en educación parvulario.	13 años como docente parvulario; 7 años como coordinadora de área preescolar. 2 años como coordinadora de CIBV (1,5 años); además, 3 años en programas educativos interdisciplinarios infantiles. Docente universitaria en 2 periodos académicos (ULEAM Ext. Sucre).

2.3.1. Entrevista a docentes:

¿Qué importancia usted le da como profesional a los espacios lúdicos en el desarrollo del aprendizaje creativo?

Los espacios lúdicos son esenciales en la educación inicial, ya que promueven el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños. Estos entornos permiten la exploración, el descubrimiento y la construcción de conocimiento de manera activa. Además, estimulan la imaginación y la creatividad, fortaleciendo tanto las habilidades cognitivas como las sociales. El juego se transforma en una herramienta fundamental para alcanzar aprendizajes duraderos. Por ello, su correcta implementación en el aula es crucial.

¿En el proceso de enseñanza aprendizaje la expresión lúdica es un elemento indispensable para desarrollar la creatividad?

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la expresión lúdica es fundamental, pues facilita la participación activa de los niños. A través de esta forma de expresión, los estudiantes pueden comunicar ideas, emociones y experiencias. Además, fomenta la socialización y el trabajo en equipo; valores como el respeto y la empatía contribuyen también a la resolución creativa de problemas, lo que a su vez potencia un aprendizaje más dinámico y significativo.

¿Utiliza actividades lúdicas para fomentar la creatividad?

En la práctica pedagógica, el uso constante de actividades lúdicas se presenta como una estrategia eficaz para fomentar la creatividad. Estas actividades incluyen juegos, dinámicas y retos que motivan la participación de los estudiantes. Además, permiten captar la atención y generar interés en el aprendizaje, ya que a través de ellas los niños desarrollan habilidades cognitivas y sociales. Por lo tanto, se convierten en un recurso didáctico esencial.

¿Cuándo utiliza los espacios lúdicos que dificultades a encontrado para el desarrollo de la creatividad?

A pesar de sus beneficios, existen diversas dificultades en la aplicación de espacios lúdicos. Entre ellas, se destaca la falta de tiempo y de recursos didácticos adecuados. También se presenta el desafío del manejo del grupo y el establecimiento de normas claras. En algunos casos, el reconocimiento metodológico limita su correcta aplicación. Estas situaciones pueden afectar el desarrollo de la creatividad; sin embargo, pueden superarse con una adecuada planificación y formación docente.

¿Qué tipos de juegos desarrolla para fomentar la creatividad?

Para fomentar la creatividad, se utilizan diferentes tipos de juegos en el aula. Entre ellos se encuentran los juegos de roles, las actividades artísticas y las

dinámicas cooperativas. También se incluyen juegos simbólicos que promueven la resolución de problemas. Estas estrategias permiten a los niños imaginar, crear y expresar sus ideas libremente; además, favorecen la interacción y el aprendizaje, así como la variedad y riqueza del proceso educativo.

¿Las actividades lúdicas desarrollan el pensamiento crítico de los niños en el aprendizaje?

Las actividades lúdicas contribuyen significativamente al desarrollo del pensamiento crítico en los niños. A través del juego, los estudiantes analizan situaciones y toman decisiones, enfrentan retos que requieren soluciones creativas e inmediatas. Esto fortalece su capacidad de reflexión y autonomía. Además, promueve la resolución de problemas de manera efectiva; en consecuencia, el aprendizaje se vuelve más integral y significativo. Este enfoque lúdico no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también fomenta la colaboración y el trabajo en equipo entre los niños. Al interactuar con sus compañeros, desarrollan habilidades sociales esenciales que les servirán a lo largo de su vida.

2.4. Triangulación de la información

Los resultados obtenidos de la investigación evidencian que los espacios lúdicos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad en niños de nivel 2, lo coincide con diversas investigaciones recientes en el ámbito educativo. En efecto, los datos recopilados mediante encuestas muestran que más del 80% de los docentes utilizan de manera frecuente estos espacios dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, lo que refleja una alta valoración pedagógica del juego como estrategia didáctica.

Estos descubrimientos coinciden con lo que propone Báez Pérez et al., (2025), que los ambientes lúdicos ayudan a crear aprendizajes significativos a través de la interacción y la exploración. Asimismo, Yera (2019) sostiene que las actividades recreativas favorecen el desarrollo de la autonomía y la creatividad en los niños pequeños, algo que también se puede ver en los resultados de este estudio, donde los profesores afirman que el juego fomenta la resolución de problemas y la imaginación.

Además, los resultados coinciden con lo expuesto por Delgado (2021), Enseñarle que la cataluña didácticas basadas en el valor potencia en el pensamiento creativo y promueven la participación activa de los estudiantes. En

este estudio, más del 70% de los encuestados manifestó utilizar técnicas activas para fomentar la creatividad, la cual demuestra la implementación de metodologías innovadoras dentro del aula.

En relación con la integración de valores y socialización, los datos obtenidos evidencian que los espacios lúdicos también contribuyen al desarrollo socioemocional de los estudiantes. Estos resultados se alinea con lo planteado por Cobeña et al. (2024), quienes indican que la creatividad no sólo implica procesos cognitivos, sino también habilidades sociales y emocionales que se desarrollan mediante la interacción y el juego.

Por otra parte, el uso de los espacios lúdicos ancestrales, reconocido por el 95% de los docentes encuestados. Representa un aporte relevante de esta investigación, ya que evidencia la incorporación de elementos culturales en el proceso educativo. En este aspecto coincide con lo señalado por Salazar & Simbaña (2022), quiénes destacan en la importancia de los entornos educativos contextualizados que permitan la conexión con la cultura y el entorno social del estudiante.

Sin embargo, a pesar de que la mayoría de los resultados son positivos, también se encuentran algunas limitaciones. Una pequeña proporción de profesores señala que no emplea con regularidad los espacios recreativos o las estrategias activas, lo que sugiere la presencia de obstáculos como la falta de recursos y formación con planificación pedagógica. Esto es respaldado por Cevallos (2023), quien afirma que la ausencia de espacios apropiados puede perjudicar el desarrollo integral infantil.

Los hallazgos de esta investigación corroboran que las áreas recreativas tienen un impacto importante en el fomento de la creatividad infantil en el segundo nivel, como lo han demostrado investigaciones recientes. No sin embargo, también se hace evidente la necesidad de fortalecer la suplementación a través de estrategias pedagógicas más inclusivas, innovadoras y contextualizadas, que hagan posible una mejor utilización de su potencial educativo.

CAPÍTULO III

Creación de espacios lúdicos para fortalecer la expresión artística mediante el dibujo en niños y niñas de educación inicial.

1.3. Antecedentes

La expresión artística en la educación inicial ha adquirido una creciente relevancia debido a su contribución al desarrollo integral de los niños. A través del dibujo, los estudiantes tienen la oportunidad de expresar pensamientos, emociones, experiencias e ideas de manera espontánea, favoreciendo el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, comunicativas y socioemocionales. En este contexto, diversos estudios han demostrado que la implementación de espacios lúdicos y estrategias artísticas promueve la creatividad, la imaginación y el aprendizaje significativo durante los primeros años de escolaridad.

Uno de los estudios más relevantes es el realizado por Aquino et al. (2021), quienes sostienen que el dibujo infantil constituye una herramienta pedagógica fundamental en la educación inicial, ya que favorece la comunicación simbólica y la expresión emocional de los niños. Los autores concluyen que las actividades artísticas fortalecen la creatividad, estimulan la imaginación y permiten que los estudiantes expresen libremente sus sentimientos y percepciones, contribuyendo significativamente a su desarrollo integral.

Por otra parte, Andrade & Fernández (2024) destacan que el dibujo libre, como técnica grafoplástica, estimula el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial, fortaleciendo la imaginación, la exploración y la

capacidad de expresión artística mediante ambientes dinámicos, participativos y recreativos. Asimismo, señalan que la adecuación de espacios pedagógicos favorece la motivación, el interés y la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.

De igual manera, Solano & Segarra (2024) evidencian que las estrategias lúdicas mantienen una estrecha relación con el desarrollo de la creatividad infantil, al propiciar experiencias de aprendizaje interactivas, participativas y significativas. Los autores afirman que el juego constituye un recurso pedagógico esencial para promover ambientes educativos innovadores, en los que los niños desarrollan habilidades creativas, comunicativas y sociales de manera natural.

En la misma línea, Quishpe et al. (2024) manifiestan que las actividades artísticas fortalecen la autoestima, la interacción social y la expresión emocional de los niños, favoreciendo experiencias educativas enriquecedoras que contribuyen al desarrollo de competencias personales y sociales desde los primeros años de vida. Además, destacan que la práctica sistemática de actividades artísticas incrementa la confianza, la autonomía y la capacidad para expresar ideas y emociones mediante diferentes manifestaciones creativas.

Con base en estos antecedentes, se evidencia que la creación de espacios lúdicos orientados al desarrollo de la expresión artística mediante el dibujo constituye una estrategia pedagógica pertinente para fortalecer el aprendizaje integral en la educación inicial. La implementación de ambientes creativos, participativos y motivadores permite que los niños desarrollen su imaginación, creatividad y capacidad de comunicación, al tiempo que expresan libremente sus emociones, pensamientos y experiencias. Asimismo, estos espacios favorecen el fortalecimiento de habilidades cognitivas, motrices, socioemocionales y comunicativas, promoviendo un aprendizaje significativo acorde con las características, intereses y necesidades propias de la primera infancia.

3.2. Justificación

La educación inicial constituye una etapa decisiva en el desarrollo integral de los niños, ya que durante estos primeros años se fortalecen habilidades cognitivas, motrices, comunicativas, emocionales y sociales que servirán de base para futuros aprendizajes. En este contexto, la expresión artística, especialmente mediante el dibujo, representa una estrategia pedagógica que favorece la creatividad, la imaginación, la comunicación y la libre manifestación de pensamientos, emociones y experiencias, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes.

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidenciaron la necesidad de fortalecer las estrategias didácticas orientadas a la expresión artística mediante la creación de espacios lúdicos que estimulen la creatividad y la participación de los niños. Asimismo, se identificó que los docentes reconocen la importancia de incorporar actividades recreativas y ambientes pedagógicos innovadores que promuevan aprendizajes significativos desde la educación inicial.

En este sentido, Sánchez et al. (2022) señalan que las actividades artísticas favorecen el desarrollo de la motricidad fina y fortalecen capacidades cognitivas fundamentales para el aprendizaje infantil. De igual manera, Sánchez & Ribadeneira (2025) sostienen que las estrategias lúdicas incrementan la participación, la motivación y el interés de los niños durante el proceso educativo, permitiéndoles aprender de manera espontánea, creativa y significativa.

La presente propuesta plantea la creación de espacios lúdicos como una estrategia metodológica innovadora que permita convertir al niño en el protagonista de su propio aprendizaje, promoviendo ambientes inclusivos, participativos y estimulantes donde el dibujo se constituya en un medio para potenciar la expresión artística y el desarrollo de la creatividad. Además, proporcionará a los docentes herramientas pedagógicas que enriquecerán

su práctica educativa mediante el empleo de metodologías activas basadas en el juego y la exploración.

Los principales beneficiarios serán los niños y niñas de educación inicial, quienes fortalecerán sus habilidades creativas, comunicativas, emocionales, motrices y sociales mediante experiencias artísticas significativas. De igual manera, los docentes dispondrán de estrategias didácticas innovadoras para enriquecer su práctica pedagógica, mientras que las familias podrán involucrarse activamente en el desarrollo de las capacidades expresivas de sus hijos, fortaleciendo el vínculo entre la escuela y el hogar.

3.3. Objetivos de la propuesta

3.3.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta de espacios lúdicos que fortalezca la expresión artística mediante el dibujo en los niños y niñas de educación inicial.

3.3.2. Objetivos específicos

Diseñar actividades lúdicas y técnicas activas que favorezcan el desarrollo de la creatividad, las destrezas y habilidades motrices de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Incorporar estrategias lúdicas inclusivas e interculturales que permitan reconocer y valorar la diversidad cultural de los estudiantes, promoviendo la participación, la convivencia y el respeto por las diferencias.

Fortalecer la práctica pedagógica de los docentes mediante la aplicación de espacios lúdicos y metodologías activas que contribuyan al desarrollo de aprendizajes significativos, participativos e integrales en los estudiantes.

3.4. Desarrollo de la propuesta

La propuesta denominada **"Creación de espacios lúdicos para fortalecer la expresión artística mediante el dibujo en niños y niñas de educación inicial"**

tiene como propósito promover el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la expresión emocional de los estudiantes mediante la implementación de ambientes pedagógicos innovadores, participativos y motivadores. La propuesta parte de la necesidad de ofrecer experiencias de aprendizaje que permitan a los niños expresar libremente sus pensamientos, emociones e ideas a través del dibujo como una manifestación artística propia de la primera infancia.

Para ello, se plantea la adecuación de espacios lúdicos dentro del aula, incorporando materiales didácticos, recursos gráficos y estrategias metodológicas activas que favorezcan la exploración, la experimentación y la creación artística. Estos espacios estarán diseñados para estimular el aprendizaje mediante el juego, propiciando un ambiente seguro donde los niños desarrollen su creatividad y fortalezcan sus capacidades expresivas de forma espontánea y significativa.

La propuesta contempla el desarrollo de actividades individuales y grupales orientadas a potenciar la interacción social, el trabajo colaborativo y la expresión de emociones a través del dibujo. Mediante estas experiencias, los estudiantes fortalecerán su autoestima, confianza y seguridad, al tiempo que desarrollarán habilidades comunicativas, sociales y emocionales indispensables para su formación integral.

Asimismo, la participación activa de los docentes y las familias constituye un componente fundamental de la propuesta. Los docentes actuarán como mediadores del aprendizaje, orientando las actividades artísticas y promoviendo ambientes de confianza, mientras que las familias reforzarán en el hogar las experiencias desarrolladas en el aula mediante el acompañamiento y la motivación permanente de los niños.

En conjunto, la implementación de espacios lúdicos favorecerá el desarrollo de la expresión artística, incrementará la participación de los estudiantes y contribuirá a la construcción de ambientes educativos inclusivos, creativos y motivadores, acordes con las características y necesidades de la educación inicial.

3.4.1. Datos recopilados como base de la propuesta

La presente propuesta se fundamenta en los resultados obtenidos durante el proceso investigativo, particularmente en el análisis de las encuestas aplicadas a los docentes y las entrevistas realizadas. La información recopilada permitió identificar las principales

necesidades del contexto educativo y orientar el diseño de estrategias que respondan a las características de los niños de educación inicial.

A. Necesidad de fortalecer la expresión artística infantil

Los resultados evidenciaron la necesidad de potenciar la expresión artística mediante actividades que permitan a los niños manifestar libremente sus emociones, pensamientos e ideas. Tanto las encuestas como las entrevistas reflejaron que, aunque los docentes reconocen la importancia del dibujo como estrategia pedagógica, aún es necesario diversificar las actividades y generar espacios específicos que favorezcan la creatividad y la expresión gráfica.

B. Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje

La información obtenida demuestra que las actividades basadas en el juego constituyen una estrategia metodológica altamente valorada por los docentes, debido a que incrementan la motivación, la participación activa y el interés de los niños durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, las entrevistas evidenciaron que las experiencias lúdicas facilitan el aprendizaje significativo y fortalecen la interacción social dentro del aula.

C. Escasa implementación de espacios creativos

El diagnóstico permitió identificar que los espacios destinados a las actividades artísticas son limitados, lo que reduce las oportunidades para que los niños exploren su creatividad mediante el dibujo y otras manifestaciones artísticas. Esta situación justifica la necesidad de diseñar ambientes pedagógicos que favorezcan la libre expresión, la experimentación y el desarrollo de competencias creativas desde los primeros años de escolaridad.

Los hallazgos obtenidos constituyen el fundamento de la presente propuesta, orientando el diseño de espacios lúdicos que integran estrategias artísticas, metodologías activas y recursos didácticos destinados a fortalecer la expresión artística, la creatividad y el desarrollo integral de los niños y niñas de educación inicial

3.4.2. Creación de los espacios lúdicos para el desarrollo artísticos infantil

Gráfico 2

Rincón de emociones

Gráfico 2 Rincón de emociones

Elementos	Descripción
-----------	-------------

Nombre de la actividad	Rincón de emociones
Objetivo	Fortalecer la expresión emocional o artística de los niños mediante el dibujo de sus sentimientos
Descripción de la actividad	El aula será dividida en espacios representados por diferentes emociones y colores. Los niños podrán identificar como se sienten y expresar sus emociones.
Emociones y colores	Amarillo: Feliz Azul: Triste Rojo: Enojado Verde: Disgustado
Recursos	Cartulinas, hojas, crayones, pinturas, lápices de colores y material decorativo.
Responsables	Docentes
Resultado esperado	Desarrollar la expresión emocional, creatividad y confianza en los estudiantes.

Nota: Esta actividad permite que los niños expresen sus emociones de manera libre y creativa.

Gráfico 3

Rincón de dibujo libre

Gráfico 3 Rincón de dibujo libre

Elementos	Descripción
Nombre de la actividad	Rincón de dibujo libre
Objetivo	Desarrollar la imaginación y la libre expresión artística de los niños.
Descripción de la actividad	Los estudiantes tendrán la libertad de realizar dibujos relacionados con sus gustos, intereses, experiencias o elementos que los inspiren
Actividades	Dibujo espontáneo, representación de experiencias y creación de personajes o paisajes.
Recursos	Hojas, colores, marcadores, crayones y lápices.
Responsables	Docentes

Resultado esperado	Fortalecer la creatividad, imaginación y expresión artística infantil.
---------------------------	--

Nota: El dibujo libre permite a los niños expresar ideas y emociones de manera espontánea.

Gráfico 4

Rincón de pintura creativa

Gráfico 4 Pintura creativa

Elementos	Descripción
Nombre de la actividad	Pintura creativa
Objetivo	Incentivar la creatividad y experimentación artística mediante diferentes técnicas de pinturas.
Descripción de la actividad	Los niños podrán explorar distintas formas de pintar utilizando pinceles, dedos, esponjas y otros materiales creativos que favorezcan la libre experimentación artística.
Técnica a utilizar	Pintura con dedos, pintura con esponja, pinceles y estampados creativos.
Recursos	Temperas, pinceles, esponjas, recipientes, mandiles y hojas.
Responsables	Docentes.
Resultado esperado	Estimular la imaginación, creatividad y motricidad fina mediante actividades artísticas.

Nota: La actividad promueve el aprendizaje mediante la exploración y el juego.

Gráfico 5

Rincón de texturas

Gráfico 5 Rincón de texturas

Elementos	Descripción
Nombre de la actividad	Rincón de texturas
Objetivo	Estimular la creatividad y el aprendizaje sensorial mediante la exploración de materiales con diferentes texturas.
Descripción de la actividad	Los niños podrán utilizar distintos materiales para complementar sus dibujos y creaciones artísticas, explorando sensaciones y desarrollando actividades grupales e individuales.

Materiales	Hojas secas, papel crepé, fomix, algodón, cartón y materiales reciclados.
Recursos	Pegamento, tijeras, hojas, materiales reciclables y decorativos
Responsables	Docentes y padres familiares.
Resultado esperado	Favorecer el trabajo colaborativo, la exploración sensorial y la creatividad infantil.

Nota: Las actividades con texturas fortalecen el aprendizaje significativo mediante el juego y la exploración de materiales.

3.5. Presupuesto

Tabla 1. Para la elaboración de la presente propuesta se estima un presupuesto aproximado de \$ 180.00 destinado a la adecuación e implementación de los espacios lúdicos orientados al desarrollo de la expresión artística en niños y niñas de educación inicial.

3.6. Presupuesto

Gráfico 6

Presupuesto

Gráfico 6 Presupuesto

Materiales	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Cartulinas de colores	20	\$0.50	\$10.00
Hojas blancas	2 resmas	\$6.00	\$12.00
Crayones	10 cajas	\$2.50	\$25.00
Pinturas témperas	15 unidades	\$2.00	\$30.00
Pinceles	20 unidades	\$0.75	\$15.00
Esponjas	10 unidades	\$0.50	\$5.00
Marcadores	5 paquetes	\$3.00	\$15.00
Papel crepe	10 unidades	\$0.75	\$7.50
fomix	15 láminas	\$0.80	\$12.00
Pegamento	10 unidades	\$1.00	\$10.00

Tijeras escolares	10 unidades	\$1.50	\$15.00
Material reciclado	Variado	\$5.00	\$5.00
Decoración del aula	Variado	\$18.50	\$18.50
			\$180.00

Nota: Presupuesto estimado para la adecuación e implementación de los espacios lúdicos destinados al desarrollo de la expresión artística infantil.

CONCLUSIONES

- La revisión bibliográfica y el análisis de los referentes teóricos permitieron concluir que los espacios lúdicos constituyen una estrategia pedagógica de gran relevancia para fortalecer la expresión artística y el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial. Estos espacios favorecen la imaginación, la exploración, la interacción social y la expresión de emociones mediante actividades recreativas que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los resultados de la investigación evidenciaron una valoración positiva por parte de los docentes respecto al uso de estrategias lúdicas en la educación inicial. Más del 80 % de los encuestados manifestó que utiliza de manera frecuente actividades recreativas y metodologías activas para promover el aprendizaje significativo, la creatividad y el desarrollo integral de los estudiantes. Asimismo, las entrevistas confirmaron que el juego constituye un recurso pedagógico que fortalece el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices, sociales y emocionales.
- A partir del diagnóstico realizado, se diseñó una propuesta basada en la creación de espacios lúdicos orientados al fortalecimiento de la expresión artística mediante el dibujo. Esta propuesta responde a las necesidades identificadas en el contexto educativo y constituye una alternativa pedagógica innovadora para favorecer la creatividad, la autoestima, la participación activa y la libre expresión de pensamientos, emociones y experiencias en los niños y niñas de educación inicial.

RECOMENDACIONES

- Implementar procesos periódicos de seguimiento y evaluación sobre el uso de los espacios lúdicos destinados a la expresión artística, utilizando instrumentos como observaciones, entrevistas y encuestas que permitan valorar su influencia en el desarrollo creativo, emocional y social de los estudiantes, así como realizar los ajustes necesarios para mejorar su aplicación.
- Adecuar y fortalecer espacios pedagógicos destinados al desarrollo de actividades artísticas y recreativas, incorporando materiales didácticos, recursos creativos y estrategias metodológicas acordes con las características e intereses de los niños de

educación inicial, con el propósito de promover ambientes de aprendizaje innovadores, inclusivos y motivadores.

- Promover programas de capacitación dirigidos a los docentes sobre metodologías lúdicas y estrategias de expresión artística que fortalezcan la creatividad infantil y enriquezcan las prácticas pedagógicas en educación inicial.
- Fomentar la participación activa de las familias en las actividades artísticas y lúdicas desarrolladas por la institución educativa, fortaleciendo el vínculo entre la escuela y el hogar para favorecer el desarrollo integral, la motivación y la confianza de los niños durante su proceso de aprendizaje

Referencias bibliográficas

- Acuña, E. O. (2021). Desarrollo de la creatividad en la educación. *Array. Maestro Y Sociedad*, 320-329.
<https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5466>
- Aguirre, L. R., y Moro, J. P. (2025). *Percepción docente acerca de la calidad de los espacios educativos para el proceso de enseñanza aprendizaje en educación inicial, Celendín 2023*.
https://repositorio.eesppamm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14666/66/Informe_Montoya_Pita.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ameneyro, H. M. (2024). Razonamiento Inductivo desde Diversos Paradigmas de Investigación. *Revista Ciencia & Sociedad*, 4(3), 267-281.
<https://cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/es/article/view/159>
- Ángel, C. N., Guadalupe, M. Z., y Eduardo, E. E. (2024). La creatividad en niños de educación inicial: impacto en el aprendizaje y la resolución de problema. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN*, 2-25.
<https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/555>
- Anselmo, S. F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 101-122. <https://doi.org/https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Aquino, M., Ugarte, T., y Beltran, J. (2021). Revisión sistemática acerca del dibujo infantil en la educación. *Centro Sur*, 4(3), 1-16. <https://doi.org/10.37955/cs.v4i3.188>
- Báez Pérez, B. M., Bermúdez Muela, G. A., y Durán Alvarez, E. P. (2025). El juego como estrategias pedagógica en la educación inicial en la institución educativa Prisca Linder. *Arandu UTIC*, 12(3), 613-628.
<https://doi.org/https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1334>

- Barcia, M. L., y Cao, E. R. (2023). El uso los rincones de aprendizaje en el Subnivel 2 de Educación Inicial. *MQRInvestigar*, 7(3), 1772-1789.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.1772-1789>
- Belloso, G., y Lizardo, A. (2023). El proceso de investigación científica en las ciencias políticas: enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 24(51), 250-266. <https://zenodo.org/records/10059973>
- Castro Pérez, M., y Morales Ramírez, M. E. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 19(3), 1-32.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15359/ree.19-3.11>
- Cevallos, P. A. (2023). Problemas de falta de espacios y recursos para el juego en la educación preescolar: el impacto en el desarrollo infantil . *Revista Tecnopedagogía e Innovación*, 2(2), 47-64. <https://doi.org/https://doi.org/10.62465/rti.v2n2.2023.56>
- Cevallos, P. A. (2023). Problemas de falta de recursos en la educación preescolar: Cómo afecta la calidad de la enseñanza. *Dominio De Las Ciencias*, 9(2), 2281-2291.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3404>
- Chamorro Reyes, A. L., Felix Laime, A. F., Palacios Rivas, L. d., y Rojas Erazo, E. (2022). *Los espacios educativos para desarrollar los enfoques transversales en educación inicial*. <https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/80e0879a-78aa-4da3-987a-566b5f784b75/content>
- Chávez, M. A., y Torres, T. Z. (2024). El método DELPHI como herramienta de investigación. Una revisión. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 3368. <https://share.google/aIZWyETQPDbfr5ZTW>
- Cobena Napa, M. Á., Mendoza Zambrano, M. G., y Espinel-Espinel, L. E. (2024). La creatividad en niños de educación inicial: impacto en el aprendizaje y la resolución de problema. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN*, 8(15), 2-25.
<https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/555>
- Cristina Yera, M. (2019). *Aprendizaje basado en el juego en educación infantil*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39184/TFG-G3806.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Delgado, C. (2021). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio metaanalítico. *Revista Innova Educación*, 4(1), 51-64.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152451>
- Diana Lucas, C. A., y Carlos Fernández, A. F. (2024). El dibujo libre como técnica grafoplástica para estimular el desarrollo de la creatividad en los niños de Educación Inicial. *Revista Social Fronteraiza*, 4(6), 1-25.
https://www.researchgate.net/publication/387652099_El_dibujo_libre_como_tecnica_grafoplastica_para_estimular_el_desarrollo_de_la_creatividad_en_los_ninos_de_Educacion_Inicial
- Gómez, S. L., Bermeo, Z. M., y Veas, N. D. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Revista Franz Tamayo*, 5(14), 9-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>
- León, F. S. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *CIENCIA UNEMI*, 12(30), 143-159.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol12iss30.2019pp143-159p>
- Llguilema, E. P., Vargas, G. L., y Vasconez, L. A. (2023). El método de Reggio Emilia en el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 39(1), 1-16.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v11i1.3723>
- Lucia Sánchez, B. A., y Alejandra Ribadeneira, P. D. (2025). Las estrategias lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia emocional, en los niños de Educación Inicial. *Revista Científica Arbitrada De Investigación En Comunicación, Marketing Y Empresa REICOMUNICAR*, 8(15), 740-752.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46296/rc.v8i15.0354>
- Medina, B. B., y Vaca, J. G. (2023). Espacios lúdicos y su importancia en la creación y recreación de aprendizajes. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 9(1), 534-545.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9297293>
- Nicole, L. R. (2024). *Creatividad y su influencia en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial II*.
<https://dspace.utb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b820d67d-6c06-4d7d-b5ba-87918bc230d8/content>

- Paulina Solano, y Paul Segarra. (2024). Juego y Expresión artística: su vinculación con el Currículo de Educación Inicial Ecuatoriano. *Revista Varela*, 24(68), 133-138.
<https://revistavarela.uclv.edu.cu/index.php/rv/article/view/1750>
- Quishpe, S. V., Castillo, M. J., Romero, S. P., Marín, A. M., Hinojosa, A. L., y Miño, C. E. (2024). Desarrollo socio-emocional en la educación inicial, a través de actividades artísticas y expresión creativa. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2), 1371. <https://doi.org/https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.58>
- Salazar Paredes, P. A., y Narea Simbaña, C. D. (2022). Importancia de Actividades en Entornos Abiertos para el Desarrollo Integral de los Niños en Educación Inicial 2 en una Unidad Educativa en la Ciudad De Azogues. *Ibero Ciencias - Revista Científica Y Académica*, 4(2), 911-934.
<https://doi.org/https://doi.org/10.63371/ic.v4.n2.a107>
- Sánchez, D. D., y Barreto, R. G. (2024). La encuesta como instrumento de recolección de datos, confiabilidad y validez en investigación científica. *Revista De Ciencias Empresariales, Tributarias, Comerciales Y Administrativas*, 3(2), 94-107.
<https://educaciontributaria.com.py/revista/index.php/rcetca/article/view/70>
- Sánchez, D. J., Roldán, M. d., Lara, M. L., y Pachala, J. W. (2022). Técnicas grafoplásticas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina de estudiantes de educación inicial. *Journal of Science and Research*, 4(4), 159-172.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/2828>
- Suarez, D. G. (2021). *La importancia del desarrollo de la creatividad en el ámbito educativo*.
<https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/2539/Couto%2c%20D.%2c%20La%20importancia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Urrego, L. M. (2022). Organización del espacio del aula infantil y creencias asociadas. *Zona Proxima*, 36(1), 28-48.
<https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/11592/214421445557>
- Verónica, L. M., y Karen, M. P. (2019). Un espacio Lúdico-formativo para el desarrollo cognitivo de niños de madres universitarias. *Revista Atlante*.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/03/desarrollo-cognitivo-ninos.html>

- Zuloeta, E. J., Guevara, N. d., y Fernández, V. C. (2021). La creatividad en estudiantes educación inicial: una revisión bibliográfica. *Revista Conrado*, 17(82), 260-267. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n82/1990-8644-rc-17-82-260.pdf>
- Zúñiga, P. I., Cedeño, R. J., y Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

Anexo N°1: Modelo de encuesta

Formulario de cuestionario de encuestas a docentes de educación inicial de diferentes instituciones educativas ubicadas en San Vicente, Bahía de Caráquez, Leónidas Plazas y la Universidad Uleam Sucre

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=AHmhMYl1_EyxGvToPCe47Vhv9OH4kzxJpgR1pqM_r8NUQ0NaTVBGVINRWDBVR0IDWjFUNK9JMUU1TS4u

Encuesta dirigida a los negocios, tipo hoteles, etc.

Tema: “Estudio de mercado a los servicios de producción de realidad aumentada aplicada al turismo y su aceptación en el mercado de Sucre”.

La presente encuesta tiene como objetivo acceder a información sobre los servicios de producción de realidad aumentada al turismo en el mercado de Sucre.

Nota: La información obtenida se utilizará para fines académicos, por lo que la encuesta es anónima. A continuación, en las interrogantes a presentar indique solo una respuesta, **marque con una x**.

Su experiencia cuenta

Cuando envíe este formulario, no recopilará automáticamente sus detalles, como el nombre y la dirección de correo electrónico, a menos que lo proporcione usted mismo.

1. ¿Con que frecuencia utiliza los espacios lúdicos para el proceso de enseñanza aprendizaje?

- Siempre.
- Casi siempre.
- Casi nunca.
- Nunca.

2. ¿Considera que los espacios lúdicos integran la multiculturalidad de cada estudiante?

- Siempre.
- Casi siempre.
- Casi nunca.
- Nunca.

3. ¿Cree usted que el juego desarrolla destrezas y habilidades motrices motoras para el aprendizaje significativo?

- Siempre.
- Casi siempre.
- Casi nunca.
- Nunca.

4. ¿Con que frecuencia integran técnicas activas para desarrollar la creatividad en los estudiantes para la enseñanza del proceso de aprendizaje?

- Siempre.
- Casi siempre.
- Casi nunca.
- Nunca.

5. ¿Considera que los métodos utilizados ayudan a desarrollar valores formativos en

la socialización de los juegos?

-Siempre.

-Casi siempre.

-Casi nunca.

-Nunca.

6. ¿Considera que las estrategias aplicadas dentro de la socialización de los contenidos permiten desarrollar una creatividad formativa?

-Siempre.

-Casi siempre.

-Casi nunca.

-Nunca.

7. ¿Aprovechan los espacios lúdicos ancestrales para desarrollar la creatividad de los estudiantes?

-Si

-No

Anexo N°2: Evidencia en fotografías de la encuesta aplicada

Figura 1 Entrevista aplicada a docente



Fuente: Fotografía tomada durante la aplicación de la entrevista

Figura 2 Entrevista aplicada a docente



Fuente: Fotografía tomada en la oficina del docente

Figura 3: Entrevista aplicada a docente



Tabla 7.

Tabla 8. Fuente: Fotografía
tomada en el aula de la docente