

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
DIRECCIÓN DE POSGRADO Y EDUCACIÓN
CONTINUA**

**PROYECTO DE DESARROLLO PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL GRADO ACADÉMICO DE MAGISTER EN EDUCACIÓN
INICIAL**

**TÍTULO:
AMBIENTE EDUCATIVO DIGITAL COMO DETERMINANTE
EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS
DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA
INTERCULTURAL BILINGÜE “CACIQUE GUARANGA” DE LA
COMUNIDAD DE MINDINA – PARROQUIA SIMIATUG -
CANTÓN GUARANDA – PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO
LECTIVO 2021-2022.**

**AUTORA:
MARÍA TAMAMI AGUALONGO**

**TUTOR:
DR. CARLOS RIBADENEIRA ZAPATA**

2023

GUARANDA - ECUADOR

CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN POR EL TUTOR

DR. CARLOS RIBADENEIRA ZAPATA, Tutor del Proyecto de Investigación, previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en Educación Inicial,

CERTIFICA:

Que el la LIC. MARÍA TAMAMI AGUALONGO, ha cumplido con la elaboración del Proyecto de Investigación titulado: **“AMBIENTE EDUCATIVO DIGITAL COMO DETERMINANTE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “CACIQUE GUARANGA” DE LA COMUNIDAD DE MINDINA – PARROQUIA SIMIATUG – CANTÓN GUARANDA – PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO LECTIVO 2021-2022”**, de autoría de la LIC. MARÍA TAMAMI AGUALONGO, el mismo que ha sido revisado en todos sus componentes por lo que se encuentra apto para la presentación y sustentación ante el tribunal respectivo.

Guaranda, julio de 2023



Dr. Carlos Ribadeneira Zapata, Msc.
TUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Yo María Tamami Agualongo portadora de la Cédula de Identidad No 0201544632 en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **AMBIENTE EDUCATIVO DIGITAL COMO DETERMINANTE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “CACIQUE GUARANGA” DE LA COMUNIDAD DE MINDINA – PARROQUIA SIMIATUG - CANTÓN GUARANDA – PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO LECTIVO 2021-2022.**, modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedo a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

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

María Tamami Agualongo

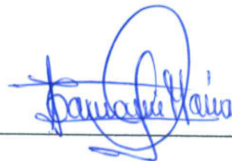


Firmado electrónicamente por:
MARÍA TAMAMI
AGUALONGO

María Tamami Agualongo

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA

El presente trabajo de investigación titulado: “AMBIENTE EDUCATIVO DIGITAL COMO DETERMINANTE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “CACIQUE GUARANGA” DE LA COMUNIDAD DE MINDINA – PARROQUIA SIMIATUG – CANTÓN GUARANDA – PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO LECTIVO 2021-2022”, es un trabajo original, elaborado con esfuerzo y dedicación del estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar: LIC. MARÍA TAMAMI AGUALONGO con cédula de ciudadanía número 0201544632; respectivamente, presento este trabajo de investigación que es original y de mi creación.



Lic. María Tamami Agualongo



Factura: 001-002-000038174



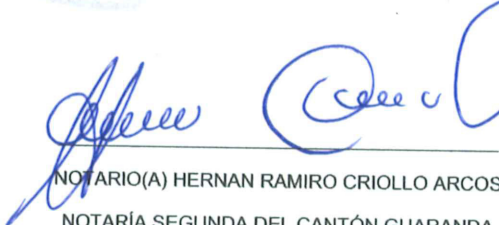
20230201002P01002

NOTARIO(A) HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS

NOTARÍA SEGUNDA DEL CANTON GUARANDA

EXTRACTO

Escritura N°:	20230201002P01002						
ACTO O CONTRATO:							
DECLARACIÓN JURAMENTADA PERSONA NATURAL							
FECHA DE OTORGAMIENTO:	6 DE JULIO DEL 2023, (12:12)						
OTORGANTES							
OTORGADO POR							
Persona	Nombres/Razón social	Tipo interviniente	Documento de identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que le representa
Natural	TAMAMI AGUALONGO MARIA	POR SUS PROPIOS DERECHOS	CÉDULA	0201544632	ECUATORIANA	COMPARECIENTE	
A FAVOR DE							
Persona	Nombres/Razón social	Tipo interviniente	Documento de identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que representa
UBICACIÓN							
Provincia		Cantón		Parroquia			
BOLÍVAR		GUARANDA		ANGEL POLIVIO CHAVEZ			
DESCRIPCIÓN DOCUMENTO:							
OBJETO/OBSERVACIONES:							
CUANTÍA DEL ACTO O CONTRATO:	INDETERMINADA						


NOTARIO(A) HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS
NOTARÍA SEGUNDA DEL CANTÓN GUARANDA



REPORTE DE SIMILITUD DE URKUND

URKUND Enlace (enlace@ueb.edu.ec)

Documento	TESIS DE MAESTRIA SRA. MARITA NUEVO FORMATO 4.docx (D161726670)
Presentado	2023-03-21 15:47 (-05:00)
Presentado por	enlace@ueb.edu.ec
Recibido	enlace.ueb@analysis.orkund.com
Mensaje	Dr Mostrar el mensaje completo

1% de estas 216 páginas, se componen de texto presente en 3 fuentes.

Lista de fuentes	Bloques
Categoría	Enlace/nombre de archivo
>	UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO / (null)
	UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR / Final Tesis A y B.docx
	UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO / (null)
Fuentes alternativas	
Fuentes no usadas	

DEDICATORIA

Al Todopoderoso por haberme consentido iniciar y culminar este proyecto, por su infinito e incondicional amor que siempre me ha brindado con su gracia.

A mi familia; a la memoria de mis queridos padres Manuel y Anita; a mi abnegado esposo Segundo Tualombo; a mis amados hijos Anderson, Andy, Anthony, Stiven y Camilo, quienes me han apoyado en todo tiempo moral y económicamente para poder culminar mis estudios de cuarto nivel y conseguir un futuro profesional que marca sin lugar a dudas un hito inolvidable en mi vida.

Finalmente, a todas las personas que me han apoyado incondicionalmente con amor sincero y consejos verdaderos en los momentos decisivos de mi vida y en particular de mi vida profesional.

A todos ellos, con amor fraterno e imperecedero ya que son mi presente y mi futuro.

María T.

AGRADECIMIENTO

Mi justo agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar, Departamento de Post Grado – Maestría en Educación Inicial.

De la misma manera al Dr. Carlos Ribadeneira Zapata, Tutor del Proyecto de Investigación, por su invaluable asesoramiento, motivación, paciencia y dedicación. Sus enseñanzas y orientaciones han sido puntales fundamentales en mi formación como investigadora. Mi lealtad, agradecimiento y admiración para usted.

A todos y cada uno de los notables docentes/facilitadores universitarios del alma máter Bolivarenses por sus consejos y enseñanzas obtenidas a lo largo de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL. Su gran profesionalismo, motivación y guía me han aportado la ayuda que necesitaba para concluir exitosamente la presente investigación.

A todos ellos, mil gracias.

María T.

PRÓLOGO

En este nuevo milenio, marcado por una acelerada evolución tecnológica y un cambio de paradigma en los métodos de enseñanza-aprendizaje, nos enfrentamos al desafío de entender y aprovechar las posibilidades que los ambientes educativos digitales ofrecen para el desarrollo integral de nuestros niños. En esta realidad emergente, la creatividad se ha convertido en una habilidad esencial, necesaria para enfrentar los retos del futuro con éxito.

El presente estudio: "Ambiente educativo digital como determinante en el desarrollo de la creatividad de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga" de la comunidad de Mindina – Parroquia Simiatug - Cantón Guaranda – Provincia Bolívar, período lectivo 2021-2022" se sumerge en esta crucial temática. Este trabajo es fruto de una rigurosa investigación, cuyo objetivo principal ha sido analizar la influencia que el ambiente educativo digital puede tener en el desarrollo de la creatividad en los niños en sus primeras etapas de educación.

Nuestra atención se centró en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga", una institución que lleva consigo el desafío y el honor de educar en un contexto de diversidad cultural y lingüística. La elección de esta población y este contexto no es casual, ya que la inclusión de la tecnología en la educación debe ser un derecho para todos, independientemente de su origen cultural, social o geográfico.

La investigación se desarrolló a través de tres objetivos específicos que buscaban: sustentar teóricamente las variables en acción (ambiente educativo digital y desarrollo de la creatividad), diagnosticar el nivel de aplicabilidad del ambiente educativo en el desarrollo de la creatividad, e implementar una guía de actividades que demuestre la importancia del ambiente educativo digital.

Nuestro propósito es contribuir al debate y reflexión sobre cómo los entornos de aprendizaje pueden ser diseñados y optimizados para fomentar el desarrollo de la creatividad en los niños, y cómo las tecnologías digitales pueden ser incorporadas de manera efectiva y significativa en estos procesos. Esperamos que esta investigación sea una fuente de inspiración y guía para educadores, administradores escolares y responsables de políticas educativas, y que motive la implementación de acciones que maximicen el potencial creativo de nuestros niños, garantizando su desarrollo pleno en una sociedad cada vez más digitalizada.

A medida que avance en la lectura de este estudio, le invitamos a reflexionar sobre el papel crucial que juega la educación en la formación de los ciudadanos del futuro, y cómo los ambientes educativos digitales pueden ser espacios de empoderamiento y crecimiento, en los que los niños pueden explorar, crear, aprender y convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje.

Dr. Carlos Ribadeneira Zapata Msc.

RESUMEN

Este estudio abordó la relevancia de la implementación de ambientes educativos digitales en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años. El objetivo principal de la investigación fue diagnosticar el nivel de aplicabilidad del ambiente educativo digital en el desarrollo de la creatividad en los niños. Para lograrlo, se establecieron tres objetivos específicos: sustentar teóricamente las variables en juego (ambiente educativo digital y desarrollo de la creatividad), diagnosticar el nivel de aplicabilidad del ambiente educativo en el desarrollo de la creatividad, e implementar una guía de actividades que resalte la importancia del ambiente educativo digital. La metodología aplicada fue cualitativa y cuantitativa, utilizando herramientas como encuestas, observaciones directas y grupos focales, las cuales permitieron obtener una visión holística y detallada de la realidad estudiada. Los principales resultados demostraron que el ambiente educativo digital desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad en los niños. Se evidenció que la exposición a un ambiente de aprendizaje enriquecido y flexible, impulsado por la utilización de recursos digitales y un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, promovía el pensamiento creativo y la innovación en los niños. Asimismo, se observó que los docentes que incorporaban las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de forma estratégica y propiciaban un clima de libertad de expresión y pensamiento divergente, fomentaban efectivamente la creatividad en los estudiantes. La investigación concluyó que el ambiente educativo digital tiene un potencial significativo para fomentar el desarrollo de la creatividad en los niños, pero su éxito depende de factores clave como la capacitación de los docentes, la disponibilidad de recursos y la integración de las TIC en la planificación y ejecución de las actividades de aprendizaje. Este estudio resalta la necesidad de seguir trabajando en la construcción de entornos educativos que promuevan la creatividad y el aprendizaje activo y significativo en la era digital.

PALABRAS CLAVES: Ambiente educativo digital, niño, creatividad, educación inicial.

ABSTRACT

This study addressed the relevance of implementing digital educational environments in the development of creativity in children aged 4 to 5 years old. The main objective of the research was to diagnose the level of applicability of the digital educational environment in the development of children's creativity. To achieve this, three specific objectives were established: to theoretically substantiate the variables at play (digital educational environment and development of creativity), to diagnose the level of applicability of the educational environment in the development of creativity, and to implement a guide of activities that highlight the importance of the digital educational environment. The methodology applied was both qualitative and quantitative, using tools such as surveys, direct observations, and focus groups, which allowed for a holistic and detailed view of the reality studied. The main results demonstrated that the digital educational environment plays a crucial role in the development of creativity in children. It was evidenced that exposure to an enriched and flexible learning environment, driven by the use of digital resources and a student-centered pedagogical approach, promoted creative thinking and innovation in children. Likewise, it was observed that teachers who strategically incorporated Information and Communication Technologies (ICT) and promoted a climate of freedom of expression and divergent thinking, effectively fostered creativity in students. The research concluded that the digital educational environment has significant potential to foster the development of creativity in children, but its success depends on key factors such as teacher training, resource availability, and the integration of ICT in the planning and execution of learning activities. This study underscores the need to continue working on the construction of educational environments that promote creativity and active and meaningful learning in the digital age.

KEYWORDS: Digital educational environment, child, creativity, early education.

ÍNDICE

CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN POR EL TUTOR	II
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA	III
REPORTE DE SIMILITUD DE URKUND.....	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
ABSTRACT	X
ÍNDICE	XI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I:	6
EL PROBLEMA	6
1. Marco Contextual de la Investigación	7
1.1. Descripción del Proyecto	7
1.2. Marco Institucional	9
1.3. Finalidad del Proyecto.....	10
1.4. Contextualización y Ubicación de la Problemática	11
1.5. Problema	12
1.6. Delimitación del Problema.....	14
1.7. Objetivos: General y Específicos	15
1.8. Meta.....	15
1.9. Beneficiarios	16

1.10.	Criterios Metodológicos	16
1.11.	Factores Externos o Pre-Requisitos de los Logros	16
CAPITULO II:		18
2.	MARCO TEÓRICO	18
2.1.1.	Ambiente	19
2.1.2.	Ambiente Educativo	19
2.1.3.	Ambiente educativo digital.....	19
2.1.4.	Creatividad	20
2.1.5.	Educación Inicial	20
2.1.6.	Educación General Básica.....	20
2.1.7.	Educación Intercultural	21
2.1.8.	Bilingüe	21
2.2.	Fundamentación Teórica.....	21
2.2.1.	Contexto del ambiente educativo digital	21
2.2.2.	Accesibilidad tecnológica.....	22
2.2.3.	Interacción y participación	22
2.2.4.	Personalización del aprendizaje	22
2.2.5.	Ambiente Educativo Digital	23
2.2.6.	Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), en la Educación	24
2.2.7.	Ventajas y retos de las TIC en el aula	25
2.2.8.	Recursos Educativos Digitales	25
2.2.9.	Clasificación de los Recursos Educativos Digitales.....	26

2.2.10.	Dimensiones de los Recursos Educativos Digitales	26
2.2.11.	Aprendizaje digital y transformación de la educación	27
2.2.12.	Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial.....	27
2.2.13.	Creatividad	29
2.2.14.	Fases de la creatividad.....	29
2.2.15.	Áreas de desarrollo en la niñez y la relación con la creatividad	30
2.2.15.1.	Área motriz	30
2.2.15.2.	Área socioafectiva.....	31
2.2.15.3.	Área cognitiva.....	31
2.2.15.4.	Área de lenguaje	32
2.2.16.	Proceso de la creatividad.....	32
2.2.17.	Influencia del entorno en la creatividad	33
2.2.18.	Estrategias de aprendizaje y la creatividad.....	33
2.2.19.	Creatividad infantil.....	33
2.2.20.	Importancia de la creatividad en la educación inicial	34
2.2.21.	Proceso de aprendizaje infantil.....	34
2.2.22.	Inteligencias múltiples.....	35
2.2.23.	Imaginación en la edad infantil	37
2.2.24.	Teoría del aprendizaje significativo	39
2.2.25.	Proceso de desarrollo infantil según Jean Piaget.....	40
2.2.26.	Creatividad en la educación inicial.....	41
2.2.27.	Creatividad familiar.....	42

2.2.28. Rol del docente de educación inicial	42
2.2.29. Expresión artística según el Currículo de Educación Inicial.....	42
2.3. Fundamentación Legal	44
2.3.1. Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural:	44
2.3.2. El Código de la Niñez y la Adolescencia en los artículos:.....	45
CAPÍTULO III	47
3. DESARROLLO DEL PROYECTO	47
3.1. Caracterización del Proyecto	48
3.1.1. Diagnóstico, Origen o Naturaleza del Proyecto	48
3.1.2. Tipo de Investigación	49
3.1.3. Métodos utilizados en la Investigación	50
3.1.4. Técnicas o Instrumentos de Investigación.....	51
3.1.4.4. Construcción Metodológica del Objeto de Investigación.....	51
3.1.4.11. Variables	52
3.1.4.12. Encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”	53
3.1.4.13. Encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”	63
3.1.4.14. Test de Creatividad aplicado a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” antes de la propuesta.....	76
3.1.4.15. Test de Creatividad aplicado a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” después de la propuesta	81
3.2. Actividades y Tareas del Proyecto	87

3.2.1.	Título (Propuesta).....	88
3.2.2.	Justificación.....	88
3.2.3.	Fundamentación	89
3.2.4.	Objetivos	90
3.2.4.1.	General.....	90
3.2.4.2.	Específicos	90
3.2.5.	Ubicación Sectorial y Física.....	90
3.2.6.	Factibilidad.....	90
3.2.7.	Plan de Trabajo.....	91
3.2.7.1.	Actividades	92
3.2.7.2.	Capacitación docente para el manejo y aplicación de recursos (TIC) en el aula.	92
3.2.7.3.	Actividades a realizar en el aula de clases con herramientas digitales	94
3.2.8.	Recursos	122
3.2.8.1.	Materiales y económicos	122
3.2.8.2.	Valor de la Propuesta.....	122
3.2.9.	Financiamiento	122
3.2.10.	Comprobación de hipótesis	123
	CAPÍTULO IV	126
	4. RESULTADOS DEL PROYECTO	126
	CAPÍTULO V	130
	5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	130

5.1. Recomendaciones..... 132

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1	Nivel de conocimiento tecnológico e informático.	53
Tabla No. 2	Cambios significativos a nivel académico que producen las nuevas tecnologías en los estudiantes.	54
Tabla No. 3	Frecuencia con la que pregunta a sus hijos ¿qué hacen cuando navegan en internet?.....	55
Tabla No. 4	Actitud que toma el padre de familia cuando su hijo está navegando en internet.	56
Tabla No. 5	Postura de los padres cuando sus hijos visitan programas o páginas de internet.....	57
Tabla No. 6	Control del tiempo de utilización de internet.	58
Tabla No. 7	Nivel de desempeño de los estudiantes en la Unidad Educativa.	59
Tabla No. 8	Contribución de las TIC en el Buen SABER.	60
Tabla No. 9	Aplicación de proyectos de innovación tecnológica en la Unidad Educativa y su aporte al desarrollo.	61
Tabla No. 10	Utilización de las TIC por parte de los docentes en el desarrollo de sus clases.	62
Tabla No. 11	Espacios que se utilizan en la Unidad Educativa para la enseñanza y aprendizaje.	63
Tabla No. 12	Capacidad del aula normal para los alumnos de la Unidad Educativa..	64
Tabla No. 13	Disposición de asientos de un aula normal.	65
Tabla No. 14	Material disponible en las aulas.	66
Tabla No. 15	Apreciación de afirmaciones.	67

Tabla No. 16	Necesidades del entorno de aprendizaje.....	69
Tabla No. 17	Experiencia del profesorado con la enseñanza en línea.	70
Tabla No. 18	. Apreciación de los profesores del aprendizaje en línea.	71
Tabla No. 19	. Retos de los profesores de cambiar al aprendizaje en línea.....	73
Tabla No. 20	Requerimiento del profesorado para apoyar el aprendizaje en línea.	74
Tabla No. 21	. Capacitación docente para el manejo y aplicación de recursos (TIC) en el aula.....	92
Tabla No. 37	Planificación de la propuesta para el desarrollo creativo.	121
Tabla No. 38	Recursos materiales y económicos de la propuesta.....	122
Tabla No. 39	Estadísticas de muestras emparejadas	123
Tabla No. 40	Prueba t para muestras emparejadas.....	124

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1	Nivel de conocimiento tecnológico e informático.	53
Gráfico N° 2	Cambios significativos a nivel académico que producen las nuevas tecnologías en los estudiantes.	54
Gráfico N° 3	Frecuencia con la que pregunta a sus hijos ¿qué hacen cuando navegan en internet?	55
Gráfico N° 4	Actitud que toma el padre de familia cuando su hijo está navegando en internet.	56
Gráfico N° 5	Postura de los padres cuando sus hijos visitan programas o páginas de internet.	57
Gráfico N° 6	Control del tiempo de utilización de internet.	58
Gráfico N° 7	Nivel de desempeño de los estudiantes en la Unidad Educativa.	59
Gráfico N° 8	Contribución de las TIC en el Buen SABER.	60
Gráfico N° 9	Aplicación de proyectos de innovación tecnológica en la Unidad Educativa y su aporte al desarrollo.	61
Gráfico N° 10	Utilización de las TIC por parte de los docentes en el desarrollo de sus clases.	62
Gráfico N° 11	Espacios que se utilizan en la Unidad Educativa para la enseñanza y aprendizaje.	63
Gráfico N° 12	Capacidad del aula normal para los alumnos.	64
Gráfico N° 13	Disposición de asientos de un aula normal.	65
Gráfico N° 14	Material disponible en las aulas.	66
Gráfico N° 15	Apreciación de afirmaciones.	68
Gráfico N° 16	Necesidades del entorno de aprendizaje.	69
Gráfico N° 17	Experiencia del profesorado con la enseñanza en línea.	70
Gráfico N° 18	Apreciación de los profesores del aprendizaje en línea.	72
Gráfico N° 19	Retos de los profesores de cambiar al aprendizaje en línea.	73
Gráfico N° 20	Requerimiento del profesorado para apoyar el aprendizaje en línea.	74

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo No. 1	Mapa de provincia Bolívar.	141
Anexo No. 2	Mapa del cantón Guaranda y la parroquia Simiatug.	141
Anexo No. 3	Fotografía de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” de la Comunidad de Mindina – parroquia Salinas – cantón Guaranda.	143
Anexo No. 4	Encuesta aplicada a padres de familia de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”	144
Anexo No. 5	Encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”	147
Anexo No. 6	Test de Creatividad	151
Anexo No. 7	Fotografías de la encuesta realizada a padres de familia de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”	155
Anexo No. 8	Fotografías de la encuesta realizada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”	156
Anexo No. 9	Aplicación del Test de Creatividad a los niños de 4 a 5 años estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”	157
Anexo No. 10	Docente y estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”	159
Anexo No. 11	Aplicación de las actividades con los niños de de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”	160

INTRODUCCIÓN

En determinada edad de nuestra infancia llegamos a establecer algunos hechos que se encuentran revestidos de gran importancia entre ellos los fomentados con las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), como herramientas que desarrollan la creatividad. En la actualidad no existen mejores herramientas creativas capaces de expresar emociones y soluciones a los problemas que se generan al alrededor de los niños y niñas.

En esta investigación se relacionan los ambientes educativos digitales como determinantes en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial II, de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”; y, docentes del plantel. Dichos ambientes deben crearse como parte de los procesos didáctico-pedagógicos que propicien intercambios de conocimientos entre instituciones educativas, docentes y estudiantes, a partir de plataformas que favorecen las interacciones entre estos usuarios.

Los profesores son los encargados de crear elementos educativos que vayan acordes a su ambiente de enseñar, debe ser un mediador y especialista en el proceso enseñanza/aprendizaje de las TIC, siendo muy complejo y diversificado en saberes multidisciplinares; por esta razón los docentes deben utilizar plataformas versátiles que lo ayuden a identificar, explorar, organizar documentos, sistematizar contenidos, acceder a bases de datos, realizar traducciones, entre otros miles de actividades que se encuentran; en términos generales se puede decir que los protagonistas de los procesos educativos exitosos en la actualidad se dan por la participación entusiasta e innovadora de los maestros; la aceptabilidad de los procesos educativos por parte de los alumnos; y, por la actualización de la infraestructura digital (Ponce et al., 2022).

Los espacios virtuales son utilizados para el mejoramiento de los procesos educativos (enseñanza-aprendizaje), al mismo tiempo que promueven el desarrollo de

habilidades interpersonales, complementan la educación presencial, incrementan los aprendizajes y la motivación. Las instituciones educativas que crean, cambian o incrementan ambientes educativos virtuales están sometidos al ahorro dinero, tiempo y facilita la adaptación de los alumnos a las nuevas tecnologías, tal como lo exige el tiempo moderno del siglo XXI (interactividad, flexibilidad, escalabilidad, estandarización (Roncancio, 2019a).

El problema de la investigación tiende abordar el desarrollo de la creatividad bajo ambientes educativos digitales que conduzcan a tener aprendizajes significativos con los niños/as y de esta manera promover el desarrollo de sus habilidades básicas cognitivas; es imprescindible apoyar al progreso y mejora de planes de clase, con metodologías actualizadas de innovación tecnológica con los nuevos ambientes educativos virtuales que incrementen las expresiones creativas, pues los niños desde en su primera infancia debe potencializar sus capacidades, habilidades y talentos, a nivel cognitivo, social, motriz y emocional (Muñoz, 2018).

A nivel mundial las nuevas condiciones sociales, culturales, políticas, económicas y tecnológicas plantean exigencias de transformación a la educación, priorizado procesos de cambio en las instituciones educativas a todo nivel: inicial, primaria, secundaria y universitaria, ya que supone retos de integración con las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), en los ambientes educativos virtuales, los mismos que aportan nuevas tecnologías educativas con una serie de oportunidades y tareas a las instituciones educativas (Ñáñez et al., 2019).

A nivel de América Latina y entre ellos Ecuador, se ha propuesto la creación de nuevos ambientes educativos virtuales y con ellos abordar las nuevas tecnologías como instrumentos que pueden potenciar los procesos educativos del futuro, el desarrollo cognitivo y el crecimiento humano de los estudiantes, de modo que redunden en una apropiación significativa instrumental para cumplir actividades pedagógicas-

docentes con los infantes y facilitar de gran manera su proceso de enseñanza-aprendizaje (United Nations, 2014).

El estado ecuatoriano a través del Ministerio de Educación (MEC), apoya y recomienda enfáticamente que se puede y debe crear o instalar ambientes educativos virtuales en las unidades educativas, cuyo objetivo sea ayudar a los docentes y estudiantes en su proceso educativo, pues con dichas herramientas y recursos tecnológicos los educandos podrán alcanzar un mayor desarrollo mental y creativo (Vera, 2018).

Los maestros dentro del proceso educativo deben desarrollar nuevas necesidades creativas e innovadoras que formen a los ciudadanos para que contribuyan al proceso de cambio y satisfagan las necesidades actuales con un pensamiento abierto, flexible, adaptable, y, por tanto, creativo. Este proceso no es fácil ya que involucra cambios y adaptaciones a distintas situaciones y circunstancias tecnológicas innovadoras que desarrollen la creatividad (Bustamante, 2018).

En niños/as de Educación Inicial que estén involucrados en el proceso didáctico y pedagógico que el mundo moderno exige, debe implementarse estrategias educativas y ambientes educativos virtuales que contemplen intereses, necesidades y motivaciones propias de la infancia para potenciar su creatividad. Estas estrategias deben propiciar un aprendizaje activo y significativo mediante actividades tecnológicas virtuales de manipulación, exploración, imaginación, creación y libre expresión (Guayllazaca & Quillay, 2020).

A los niños/as se les debe enseñar a desarrollar su creatividad especialmente en el área de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC); por lo tanto, deben estar familiarizados con las diversas estrategias didácticas y tecnológicas que los docentes impartan para desarrollar el pensamiento creativo en los aspectos de conocer, realizar y actuar.

Los niños deben estar familiarizados con diversas estrategias que desarrollen su creatividad; para ello se deben elegir estrategias didácticas/tecnológicas que desarrollen el pensamiento creativo en los aspectos de conocer, realizar y actuar dentro de las actividades diarias del aula o de cualquier espacio educativo (ambiente educativo virtual). Estas actividades docentes profesionales nos llevarán a tener a futuro hombres y mujeres con pensamiento crítico capaces de crear soluciones a los problemas que se les presenten en su vida (Medina, 2018).

En Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” existe una deficiencia en cuanto los ambientes educativos virtuales y por consiguientes del uso de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). En la actualidad los docentes emplean más los recursos didácticos que han sido creados con un fin específico y dejan de lado los recursos tecnológicos modernos, los mismos pueden ser empleados para desarrollar de mejor forma el pensamiento creativo de los niños y niñas de etapa preescolar-escolar y a su desarrollo de habilidades creativas que les permitan actuar con autonomía.

De lo antes descrito la presente investigación se desarrolla en cuatro capítulos los mismos que se describen a continuación:

CAPITULO I: EL PROBLEMA. – Marco Contextual de la Investigación: Descripción del Proyecto; Marco Institucional; Finalidad del Proyecto; Contextualización y Ubicación de la Problemática; Problema; Delimitación del Problema; Objetivos: General y Específicos; Meta; Beneficiarios; Criterios Metodológicos; y, Factores Externos o Pre-Requisitos de los Logros.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO. - Fundamentación Conceptual; Fundamentación Teórica; y, Fundamentación Legal.

CAPITULO III: DESARROLLO DEL PROYECTO. - Caracterización del Proyecto; Actividades y Tareas del Proyecto; y, Propuesta.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS DEL PROYECTO. - Se muestra detalladamente los resultados del proyecto de las encuestas realizadas a los padres de familia y docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”.

CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. - El capítulo se compone de las Conclusiones y Recomendaciones del Proyecto de Investigación y Desarrollo; posteriormente se enuncian las Referencias Bibliográficas procedentes de libros, revistas académicas, tesis de tercer nivel, de cuarto nivel y linkografías inherentes al tema de tesis; y, finalmente se exponen los Anexos los mismos que se componen de mapas, encuestas y fotografías.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

“A menudo damos a los niños respuestas que recordar en lugar de problemas a resolver”

(Roger Lewin)

1. Marco Contextual de la Investigación

1.1. Descripción del Proyecto

En la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga", en la comunidad de Mindina, Parroquia Simiatug, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, se ha identificado un problema preocupante en el área de desarrollo creativo de los niños de educación inicial, entre las edades de 4 a 5 años. Este problema se manifiesta a través de la limitada expresión creativa y el escaso desarrollo de habilidades innovadoras entre los estudiantes.

Uno de los factores clave que contribuyen a este problema es la falta de espacios físicos adecuados y estimulantes para fomentar la creatividad. Los entornos educativos actuales no parecen ofrecer las condiciones óptimas para la exploración, el juego imaginativo, la resolución de problemas creativos y otras formas de expresión creativa que son cruciales en esta etapa del desarrollo infantil. La falta de espacios que favorezcan estos tipos de interacciones creativas limita la posibilidad de que los niños experimenten, creen, imaginen y desarrollen su potencial al máximo. Un entorno educativo óptimo para esta etapa de desarrollo infantil debería estar equipado con una variedad de materiales y recursos que inspiren la curiosidad, la experimentación y la imaginación. Además, debería ser flexible y adaptable, permitiendo a los niños transformar su entorno según sus ideas y fantasías, y promoviendo su autonomía y confianza en sus propias habilidades creativas (Santi-León, 2019).

Las oportunidades para la expresión creativa en diversas formas - ya sea a través del arte, la música, el juego dramático, la construcción, la narración de cuentos, o la manipulación de objetos de diferentes texturas, formas y colores - también son cruciales en esta etapa del desarrollo infantil (Yule, 2022). Sin embargo, estos elementos parecen estar ausentes o ser insuficientes en los entornos educativos actuales de la institución, lo que podría estar limitando la capacidad de los niños para expresarse

creativamente, experimentar con diferentes medios y materiales, y desarrollar una comprensión más profunda y diversa del mundo que les rodea.

Otra barrera sustancial que se presenta en este entorno educativo es el uso limitado de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual representa un impedimento notable para el desarrollo creativo de los niños. En la era actual, caracterizada por la presencia de la tecnología digital en todos los ámbitos de la vida, es importante reconocer que esta ofrece una gama considerablemente amplia de oportunidades que pueden ser utilizadas para realzar y estimular la creatividad de los niños, además de fomentar la adquisición de las denominadas habilidades del siglo XXI (Rivoir, 2020).

Estas habilidades incluyen el pensamiento crítico, que permite a los niños cuestionar su entorno, hacer conexiones y desarrollar un entendimiento más profundo del mundo; la resolución de problemas, que los prepara para abordar desafíos y buscar soluciones innovadoras; la colaboración, que les enseña a trabajar en equipo, compartir ideas y aprender de los demás; y la comunicación, que les ayuda a expresar sus pensamientos, sentimientos e ideas de manera efectiva en una variedad de medios y formatos.

Las herramientas digitales, cuando se utilizan de manera adecuada, pueden enriquecer enormemente estas habilidades y experiencias de aprendizaje. Facilitando a los niños explorar diferentes conceptos a su propio ritmo, interactuar con contenido interactivo y multimedia, expresar su creatividad a través de una variedad de medios digitales, y colaborar con sus pares en proyectos creativos y tareas de resolución de problemas (Almeda, 2022).

Sin embargo, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga", parece que estos recursos digitales no se están explotando a su máximo potencial, o quizás no están disponibles en absoluto. Esta situación puede estar

limitando significativamente las oportunidades de los niños para experimentar con diferentes herramientas y medios digitales, desarrollar habilidades digitales y de alfabetización mediática, y explorar nuevas formas de pensamiento, aprendizaje y expresión creativa en el entorno digital.

El déficit en el uso de tecnología digital en el aula puede estar limitando la posibilidad de los niños para explorar el mundo digital y adaptarse a los rápidos cambios tecnológicos de la sociedad actual. Este vacío representa una oportunidad perdida para preparar a los niños para un mundo cada vez más digitalizado y para ayudarles a desarrollar habilidades y competencias clave que serán esenciales para su éxito en el siglo XXI.

Este problema es especialmente preocupante dado que la creatividad juega un papel central en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Afecta su capacidad para pensar de manera flexible y original, expresarse y relacionarse con los demás, adaptarse a nuevas situaciones y resolver problemas. Sin oportunidades adecuadas para desarrollar su creatividad, estos niños podrían enfrentar dificultades significativas en su aprendizaje, su desarrollo general y su preparación para la vida en una sociedad cada vez más innovadora y orientada hacia la tecnología.

1.2. Marco Institucional

La Unidad Educativa “Cacique Guaranga” fue fundada un 20 de noviembre de 1959, inicialmente funcionó como un centro de alfabetización; posteriormente como escuela con la conducción y dirección de la Educación Hispana de Bolívar bajo políticas y filosofía de profesores mestizos, en ese entonces con planes y programas regulados por el Ministerio de Educación y Cultura (MEC), su funcionamiento inicial fue con 42 niños y niñas bajo el régimen costa, siendo su primera maestra la Srta. Greta Chávez.

La creación de educación inicial se dio bajo la resolución No. MINEDUC-C-Z5-2016 00402-R del 27 de enero de 2016, es cuando se autorizó su funcionamiento como Unidad Educativa Intercultural Bilingüe y abarcaba desde Educación inicial hasta el tercer año de Bachillerato General Unificado. En la actualidad se trabaja con los tres niveles de educación Inicial, Básica y Bachillerato con el código AMIE: 02B00080 (régimen costa).

La docente de Educación Inicial que laboró desde el año 2016 fue la Lic. Delia Magaly Azogue Yanchiliquin bajo los programas del FODI-INFA-ORI; estos programas de desarrollo infantil ya no existen como tales, sin embargo, funcionan con niños/as de educación inicial, que cumplen la política infantil con sus respectivas madres cuidadoras y docentes de pre-educación (FRC). Actualmente viene laborando la Lic. María Tamami Agualongo como docente activa de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”.

1.3. Finalidad del Proyecto

El ambiente educativo digital como determinante en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial, influyen y determinan la formación integral del educando. A más de definir conceptos estructurales entre variables (ambiente educativo digital y creatividad); es preciso, preponderar la utilidad e importancia de ellos fundamentalmente a la parte creativa de los infantes, pero también de los docentes ya que facilitan el aprendizaje de los educandos dentro del proceso educativo y sobre todo estimula la función de los sentidos para acceder fácil y libremente a la adquisición de habilidades, actitudes y destrezas (Morales & Pillalaza, 2020).

El propósito principal de este proyecto, es abordar y mitigar el problema del subdesarrollo de las habilidades creativas en los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe 'Cacique Guaranga' de la Comunidad de Mindina -

Parroquia Simiatug - Cantón Guaranda - Provincia Bolívar. Para lograr este objetivo, el proyecto busca implementar una guía de actividades que destaque la importancia del ambiente educativo digital en esta etapa crucial del desarrollo infantil. A través de esta guía, los educadores podrán incorporar estratégicamente las herramientas digitales en el aula para fomentar la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico en los estudiantes, así como las destrezas establecidas en el Currículo de Educación Inicial. Además, la guía proporcionará un marco para la creación de un entorno educativo digital que sea interactivo, estimulante y enriquecedor para los niños.

1.4. Contextualización y Ubicación de la Problemática

La instauración de entornos educativos digitales para estimular el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas puede conducir a la adquisición de aprendizajes significativos y, de esta manera, fomentar el crecimiento de sus habilidades cognitivas básicas. La consolidación de estos aprendizajes a través de la utilización de metodologías actualizadas, tecnológicas e innovadoras, posibilita una notable mejora en los planes de clase, permitiendo la creación de entornos educativos virtuales que amplifiquen las manifestaciones creativas de los niños y niñas durante su primera infancia.

Este proyecto de investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga", ubicada en la Comunidad de Mindina, Parroquia Simiatug, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, durante el período lectivo 2021-2022 (ver Anexo No. 6).

En el contexto global actual, las demandas de transformación educativa colocan a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el epicentro de los procesos de cambio en las instituciones educativas, estableciendo nuevos entornos educativos digitales.

En Latinoamérica, y específicamente en Ecuador, es necesario integrar estos ambientes digitales en nuestros sistemas educativos. De esta manera, las TIC pueden ser utilizadas como herramientas potenciadoras para los futuros procesos de enseñanza y aprendizaje, propiciando así un desarrollo cognitivo y humano óptimo en los estudiantes. En Ecuador, el Ministerio de Educación respalda y recomienda la implementación de entornos digitales o virtuales en las instituciones educativas, con el objetivo de potenciar los procesos educativos y, de esta manera, impulsar de forma significativa el desarrollo mental y creativo de los estudiantes de educación inicial.

Además, los docentes, como parte esencial del proceso de enseñanza y aprendizaje, deben fomentar la creatividad y la innovación, formando a los infantes con habilidades que contribuyan a este proceso de transformación educativa. Es primordial que estos profesionales fomenten un pensamiento abierto, flexible, adaptable y creativo, para que los niños y niñas puedan desarrollarse plenamente en la sociedad del siglo XXI.

1.5. Problema

El desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga" de la Comunidad de Mindina - Parroquia Simiatug - Cantón Guaranda - Provincia Bolívar se ha visto limitado debido a la falta de espacios físicos adecuados y la escasa utilización de herramientas digitales que permitan fomentar sus destrezas creativas.

La incorporación de entornos educativos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje se ha vuelto esencial en el siglo XXI, ya que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han demostrado ser instrumentos valiosos para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes. No solo proporcionan acceso a una amplia gama de recursos y materiales educativos, sino que también promueven el

desarrollo de habilidades críticas para el siglo XXI, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad.

A pesar de la creciente importancia de las TIC en la educación, se ha observado que su uso aún es limitado, especialmente en la educación inicial. Esto representa un desafío importante, ya que la falta de exposición a los entornos educativos digitales desde una edad temprana puede retrasar el desarrollo de habilidades digitales en los niños, limitar su capacidad para explorar y expresar su creatividad de nuevas maneras y restringir su preparación para un mundo cada vez más digitalizado.

El Currículo de Educación Inicial de Ecuador reconoce la importancia de integrar las TIC en la educación desde una edad temprana. Enfatiza la necesidad de proporcionar a los niños experiencias de aprendizaje que sean interactivas, lúdicas y centradas en el niño, y que promuevan la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico. Además, aboga por la creación de entornos de aprendizaje seguros, inclusivos y estimulantes, que sean ricos en oportunidades para la exploración, la experimentación y la expresión creativa.

Sin embargo, la aplicación práctica de estas directrices parece ser un desafío en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga", donde los niños no parecen tener suficientes oportunidades para interactuar con las TIC y explorar su creatividad en un entorno educativo digital.

Este estudio, por lo tanto, busca abordar este problema mediante la implementación de una guía de actividades que destaque la importancia de los entornos educativos digitales en el desarrollo de la creatividad en los niños. A través de esta guía, los educadores podrán integrar las TIC en el aula de manera efectiva, crear un entorno de aprendizaje que sea estimulante e interactivo, y promover el desarrollo de habilidades creativas y digitales en los niños. Al hacerlo, el estudio busca no solo

mejorar la experiencia educativa de los niños, sino también prepararlos para un mundo cada vez más digitalizado y ayudarles a alcanzar su pleno potencial creativo.

Ante esta situación surge la formulación del problema

¿Cuál es la importancia del ambiente educativo digital en el desarrollo de la creatividad de los niños de Educación Inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “¿Cacique Guaranga” de la Comunidad de Mindina – ¿Parroquia Simiatug – ¿Cantón Guaranda – ¿Provincia Bolívar, período lectivo 2021-2022?

1.6. Delimitación del Problema

CAMPO: Educación

ÁREA: Educación Inicial

LÍNEA: Proyecto de investigación y desarrollo: Ambientes y estrategias de enseñanza - aprendizaje a grupos de vulnerabilidad social y económica; comunicación intercultural en escenarios de identidad social; y, utilidad de medios educativos.

LUGAR: Comunidad de Mindina – Parroquia Simiatug – Cantón Guaranda –
Provincia Bolívar

TIEMPO: De Octubre 2022 a Diciembre 2022

1.7. Objetivos: General y Específicos

1.7.1. Objetivo General:

Establecer la importancia del ambiente educativo digital como determinante en el desarrollo de la creatividad de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” de la Comunidad de Mindina – Parroquia Simiatug – Cantón Guaranda – Provincia Bolívar, período lectivo 2021-2022.

1.7.2. Objetivos Específicos:

1. Sustentar teóricamente las variables en acción que son ambiente educativo digital y desarrollo de la creatividad
2. Diagnosticar el nivel de aplicabilidad del ambiente educativo en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años
3. Implementar una guía de actividades en donde se demuestre la importancia del ambiente educativo digital en niños de 4 a 5 años.

1.8. Meta

La meta principal del proyecto es incrementar el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga" mediante la implementación efectiva y significativa de un ambiente educativo digital. Este ambiente será diseñado e impulsado por una guía de actividades interactivas que promuevan el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), fomenten el pensamiento crítico, y estimulen la imaginación y la creatividad en los niños, preparándolos así para un futuro cada vez más digitalizado.

1.9. Beneficiarios

- **Beneficiarios directos**

- 25 estudiantes de Educación Inicial de edades entre 4 a 5 años
- 10 docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”

- **Beneficiarios indirectos**

- Padres de familia de la comunidad de Mindina y comunidades aledañas de la Parroquia Simiatug. Ver Anexos No. 6 y 7.

1.10. Criterios Metodológicos

La intervención que se llevó a cabo fue con la totalidad de estudiantes del Nivel Inicial (25 niños/as); y, la totalidad de docentes del plantel educativo (10 docentes). No se empleó fórmula muestral ya que se usaron la totalidad de infantes de 4 a 5 años; y, a la totalidad de docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”.

El presente proyecto tuvo como finalidad proporcionar información real de la institución educativa, proponer estrategias y acciones destinadas a solucionar la problemática planteada; y, además, garantizar un óptimo porvenir a todos los miembros de la comunidad educativa a través del empleo de ambientes educativos digitales y el desarrollo de la creatividad con el uso de las TIC.

1.11. Factores Externos o Pre-Requisitos de los Logros

Como prerrequisito de los logros de la presente investigación científica, estuvo el financiamiento económico el cual fue cubierto en su totalidad por parte de la investigadora maestrante; de la misma manera no existieron factores externos que incidan ni directa, ni indirectamente; ya que, tanto padres de familia (representantes de

los niños de 4 a 5 años), y docentes de la Unidad Educativa “Cacique Guaranga” prestaron su total colaboración en la gestión logística-organizacional-investigativa, que permitió implementar y desarrollar el trabajo investigativo con total éxito.

CAPITULO II:

2. MARCO TEÓRICO

“La educación es lo que sobrevive cuando lo aprendido ha sido olvidado”

B. F. Skinner

Fundamentación Conceptual

2.1.1. Ambiente

Relación entre seres humanos y el entorno, se realiza de una manera integradora desde el punto de vista sociocultural ya que siempre van juntos con la participación de los actores de una sociedad. el ambiente ha estado asociado casi siempre a sistemas naturales, protección y conservación de ecosistemas, pero también debe contemplarse como un análisis y reflexión en la incidencia de aspectos socioculturales, políticos y económicos (Angrino & Bastidas, 2014).

2.1.2. Ambiente Educativo

El ambiente educativo es el conjunto de elementos y actores como docentes y estudiantes que participan en un proceso de enseñanza-aprendizaje. La educación inicial necesita transformarse para cumplir con las expectativas de una nueva sociedad compleja y deben contar con requisitos como buena ventilación e iluminación, buen espacio físico, confort, higiene, fácil acceso, nuevas tecnologías de la información y comunicación (Sotomayor, 2018).

2.1.3. Ambiente educativo digital

Conocido también como entorno digital de aprendizaje, es el espacio educativo de formación digital que integra herramientas didácticas y tecnológicas como recursos que facilitan procesos de enseñanza/aprendizaje y el desarrollo de competencias. Los ambientes educativos digitales se centran en potenciar la autogestión del proceso educativo de los alumnos/maestros para promover el aprendizaje autónomo, autorregulado y colectivo (Villarreal, 2018).

2.1.4. Creatividad

Son las aptitudes de originalidad, flexibilidad, fluidez y pensamiento de las personas, en otras palabras, son la capacidad potencial, única y original, es la habilidad de construir o reestructurar nuevas cosas susceptibles a la estimulación. Se inicia desde que nace el individuo, se desarrolla contribuyendo al desarrollo integral, a la identificación de un problema y a la resolución de conflictos, Es la capacidad de llegar a conclusiones nuevas para resolver los problemas (R. Carrillo, 2022).

2.1.5. Educación Inicial

Es la educación que no prioriza actividades de lectura, escritura y cálculo, por lo tanto, no se sujeta a planes y programas a cumplir obligatoriamente, no se sujeta a horarios fijos de actividad, no organiza por materias ni busca escolarizar al niño ni evaluarlo cuantitativamente, por el contrario, lo potencializa en diferentes áreas motivándolo a superar dificultades para desarrollar su inteligencia y su creatividad (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).

2.1.6. Educación General Básica

Es proceso de crecimiento del individuo en todas sus dimensiones, para que se eduque activa y críticamente en la construcción y consolidación social flexible y creativo lo cual le faculte a satisfacer sus necesidades fundamentales. Se divide en cuatro subniveles: básico preparatorio, elemental, media y superior como lo dispone el Artículo 153 del Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). La educación general básica alfabetiza a los niños/as para enfrentarse a la educación media y superior ya que debe aprender a leer, escribir, matemáticas básicas y algunos conceptos culturales importantes para su desarrollo, abarca el estudio desde los 3 hasta los 15 años de edad en 3 niveles educativos: tres

grados de educación preescolar, seis de educación primaria, tres de educación secundaria (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022).

2.1.7. Educación Intercultural

Es una propuesta que promueve y favorece dinámicas de inclusión en todos los procesos de socialización, aprendizaje y convivencia dentro del entorno educativo, cuyos objetivos son reconocer y aceptar el pluralismo cultural, instauración de una sociedad igualitaria y equitativa que contribuya al establecimiento de relaciones sociales armoniosas que refuercen las identidades tradicionalmente excluidas y las legitimen entre todos los grupos de la sociedad (Valera & Calla, 2022).

2.1.8. Bilingüe

Las personas que pueden hablar bien dos idiomas son bilingües. Los niños, en especial, pueden aprender a ser bilingües pueden hablar bien dos idiomas. Pueden aprender dos idiomas en el hogar, en la escuela o en la comunidad. En la educación bilingüe se enseña en dos lenguas o idiomas, con contenidos académicos en la lengua materna y en un segundo idioma para desarrollar habilidades de pensamiento, lógica; tomar decisiones; pensar sobre el lenguaje; aprender otros idiomas y conserva lazos familiares, culturales y comunitarios (UNICEF, 2022).

2.2. Fundamentación Teórica

VARIABLE INDEPENDIENTE: AMBIENTE EDUCATIVO DIGITAL

2.2.1. Contexto del ambiente educativo digital

El ambiente educativo digital se refiere a la infraestructura y los sistemas utilizados para entregar y facilitar la enseñanza y el aprendizaje a través de medios

electrónicos. Este contexto comprende no solo la tecnología en sí misma, sino también cómo se utiliza y se integra en los procesos educativos. Cabe mencionar que la educación digital no se limita a la educación en línea, sino que también incluye el uso de tecnología en el aula física (Zambrano-Alcívar, et al., 2020)

2.2.2. Accesibilidad tecnológica

La accesibilidad tecnológica se refiere a la capacidad de todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades físicas, cognitivas o sensoriales, para acceder y utilizar eficazmente las tecnologías digitales para el aprendizaje. Esto implica el diseño y la implementación de tecnologías y contenidos que cumplan con los estándares de accesibilidad, como los proporcionados por el Consorcio World Wide Web (W3C), y que tengan en cuenta las necesidades de los estudiantes con diversas habilidades y preferencias de aprendizaje (Reyes y Prado, 2020).

2.2.3. Interacción y participación

La interacción y participación se refieren a cómo los estudiantes se involucran con el material de aprendizaje, los instructores y otros estudiantes en el ambiente educativo digital. Esta interacción puede ser sincrónica (en tiempo real, como los chats en vivo o las videoconferencias) o asincrónica (no en tiempo real, como los foros de discusión o el correo electrónico). La participación activa en el ambiente digital puede mejorar la motivación de los estudiantes, su compromiso con el aprendizaje y finalmente, sus resultados de aprendizaje (Añanca, 2021).

2.2.4. Personalización del aprendizaje

La personalización del aprendizaje se refiere a adaptar el proceso de aprendizaje a las necesidades, habilidades, intereses y metas de cada estudiante. En un ambiente educativo digital, esto puede lograrse a través de sistemas de aprendizaje adaptativo,

que ajustan automáticamente la dificultad y el ritmo del material de aprendizaje basándose en el rendimiento y comportamiento del estudiante. La personalización también puede implicar permitir a los estudiantes elegir entre diversas rutas de aprendizaje y modalidades de contenido, según sus preferencias personales (Iglesia y Esteban, 2020).

2.2.5. Ambiente Educativo Digital

Los nuevos entornos educativos se basan en las Tecnologías de la Información y comunicación (TICs), también se los conoce como Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), éstos hacen relación a plataformas tecnológicas construidas o planificadas para facilitar a los maestros la conducción de cursos virtuales que guíen y supervisen el progreso de sus alumnos. Los entornos virtuales de aprendizaje constituyen una moderna tecnología educativa que propone nuevas oportunidades y tareas a las instituciones educativas a nivel mundial, para alcanzar sus fines y metas educativas propuestas (Mejía & Mendoza, 2017).

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), utilizan un enfoque moderno de proceso educativo (enseñar y aprender), se basa en el uso de dispositivos y medios electrónicos que incrementan el acceso a la formación, comunicación e interacción para aprender, entender, estructurar y desarrollar el conocimiento (Romero, 2020).

Un ambiente educativo digital orienta al alumno y lo ayuda a entender la tecnología y estructurar su conocimiento, brindándole una variada e incalculable información, por lo tanto, le enseña y le guía a clasificar su información aportándole los datos necesarios, válidos y originales, que apuntalan a su aprendizaje diferenciado (Niño, 2019).

2.2.6. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), en la Educación

El desarrollo de la sociedad moderna está determinado por los avances tecnológicos y científicos en los diferentes aspectos de la vida humana. La relación entre ciencia, tecnología y sociedad pone como mediador a la educación, la misma que cumple el deber de orientar a los estudiantes para convertirse en ciudadanos responsables dentro de esta sociedad. Los estudiantes actuales están sumergidos en procesos educativos (enseñanza-aprendizaje) bajo distintos contenidos, instituciones y actores sociales. La construcción de un entorno educativo hace que los docentes se conviertan en mediadores/facilitadores para el alumno (Roncancio, 2019b).

Las nuevas tecnologías en la educación optiman los procesos educativos y la gestión de los centros educativos, se utilizan como recursos de apoyo docente para la consecución y progreso de competencias que debe estar incorporada, son favorables de múltiples maneras ya que brindan contenidos y conocimientos que se ajustan a las demandas, necesidades e intereses del alumnado (Robotix, 2020).

Las TIC son sinónimo de innovación en el área educativa, permite a docentes y estudiantes realizar cambios en los procesos educativos, ya que afecta la manera de enseñar y aprender de parte de los docentes y de los estudiantes. Existen diversas herramientas e instrumentos con diferente finalidad: 1) herramientas de colaboración, que convierten en espacios virtuales y digitales en donde los estudiantes y maestros pueden compartir documentos, archivos, tareas o libros digitales; 2) herramientas para comunicarse, facilitan la comunicación entre estudiantes y docentes o entre sí (Euroinnova, 2022).

2.2.7. Ventajas y retos de las TIC en el aula

La aplicación de las nuevas tecnologías en la educación tiene un impacto positivo en los aprendizajes ya que aumenta la motivación e interactividad de los estudiantes y maestros; además fomenta la cooperación de los estudiantes, promueven la inventiva y la creatividad. Para nativos digitales las TIC son canales de comunicación e información, en otras palabras, son aprendizajes abiertos y motivadores que aumentan su atención en el aula, les ayudan a los estudiantes a desarrollar su comunicación interpersonal, trabajo colaborativo, creatividad, participación e integración (Ignite, 2022).

2.2.8. Recursos Educativos Digitales

Recursos educativos digitales son materiales didácticos que se utilizan en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por tecnología y soportado en internet. Estos recursos pueden ser objetos virtuales de aprendizaje, contenidos digitales, materiales educativos, entre otros, que se producen, almacenan y presentan de tal forma que se garantice la calidad de acuerdo con estándares internacionales y según criterios didácticos y técnicos que posibilitan el aprovechamiento de las características propias de los documentos digitales y de los materiales educativos (Roa, 2021). La definición de aspectos didácticos de recursos educativos permite obtener información sobre la variabilidad de las unidades utilizadas, describir los cambios ligados a la naturaleza y a la estructura consustancial a la lectura de contenido multimedia, identificar modelos didácticos y valores, y con ello extraer conclusiones que contribuyan a entender las implicaciones educativas de una inclusión tecnológica en nuestro sistema (García, 2020).

2.2.9. Clasificación de los Recursos Educativos Digitales

La clasificación de los recursos educativos digitales es diversa y puede basarse en el propósito, el formato y el tipo de interactividad:

1. **Según el propósito:** Los RED pueden ser informativos (suministran datos o información), instructivos (proporcionan instrucción o enseñanza), de experimentación (ofrecen un entorno para la experimentación) y lúdicos (fomentan la gamificación del aprendizaje).
2. **Según el formato:** Aquí se clasifican en texto, imagen, audio, video, multimedia (combinación de los anteriores) y realidad virtual/aumentada. El uso de tecnologías emergentes como la realidad virtual y aumentada en la educación ha crecido significativamente en los últimos años.
3. **Según el tipo de interactividad:** Estos pueden ser estáticos (como un PDF), semi-interactivos (como videos donde puedes elegir qué ver a continuación) y totalmente interactivos (como juegos de aprendizaje donde el estudiante puede interactuar completamente con el recurso) (Mujica-Sequera, 2021).

2.2.10. Dimensiones de los Recursos Educativos Digitales

Dimensión Tecnológica

La dimensión tecnológica de los RED se refiere a los aspectos técnicos y tecnológicos que implican su uso, incluyendo la infraestructura necesaria, la interoperabilidad, los requerimientos de software y hardware, la usabilidad, y la accesibilidad. También comprende la actualización y mantenimiento de los recursos.

Dimensión Pedagógica

La dimensión pedagógica de los RED se refiere a cómo estos recursos soportan y enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto incluye su relevancia para los objetivos de aprendizaje, su capacidad para motivar a los estudiantes, y su adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad. También se refiere a cómo el recurso apoya la evaluación y la retroalimentación y cómo se integra en la planificación y la entrega de la enseñanza (Becerra, et al., 2021).

2.2.11. Aprendizaje digital y transformación de la educación

Los procesos educativos que han utilizado las tecnologías digitales tales como las herramientas y programas de las redes, que vinculan a las personas y objetos a nivel global para ayudar alcanzar los nuevos desafíos que el mundo moderno requiere. La innovación tecnológica digital es capaz de complementar, enriquecer y transformar la educación a todo nivel ya que acelera el avance educativo cumpliendo el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4), que persigue transformar los modos de acceso universal al aprendizaje, reforzar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la inclusión, mejorar la gestión y la gobernanza de la educación y mitigar los efectos provocados por la disrupción de la educación y el cierre de escuelas (UNESCO, 2022).

2.2.12. Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial

Para lograr aprendizajes significativos en niños/as se deben buscar estrategias didácticas que estructuren su conocimiento para las futuras situaciones de su vida. Estamos en una época digital y necesitamos la competencia de las TIC las mismas que son herramientas que favorecerán a los niños/as a adquirir nuevos conocimientos de manera lúdica, facilitando los ambientes que propicien aprendizajes significativos. Hoy en día es muy normal la presencia de las tecnologías, por eso los docentes deben

promover una educación acorde a estos tiempos con propuestas didácticas/tecnológicas que inserten a los niños/as al mundo digital (Moreno, 2020).

La inclusión digital debe darse tanto docentes y estudiantes con el máximo uso de sus recursos tecnológicos en hardware y software; de esta manera todos deben familiarizarse con estas herramientas tecnológicas, de ahí que se debe empezar a conocer el uso de la computadora, empezando por el mouse que ayudará a trabajar con programas como PAINT para realizar formas, líneas, figuras, conocer colores; así mismo por medio del teclado y programas como WORD serán capaces de reconocer los números y letras para de ahí paulatinamente ir escribiendo palabras como sus nombres, de sus padres y compañeros (Zevallos, 2018).

Trabajar con las TIC en la Educación Inicial, facilita a que los niños y niñas aprendan a adquirir destrezas y habilidades para desarrollar su creatividad (Gualavisi, 2019).

VARIABLE DEPENDIENTE: CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS

2.2.13. Creatividad

La creatividad es la capacidad de generar ideas originales y valiosas, combinando conceptos de manera innovadora. No se limita al arte, sino que también se aplica en la resolución de problemas y la generación de nuevas perspectivas. La creatividad involucra características como la originalidad, la fluidez de pensamiento, la flexibilidad cognitiva y la capacidad de elaboración. Se puede desarrollar a través de la práctica, la apertura a nuevas experiencias y el pensamiento divergente. Es esencial en el desarrollo individual y en la búsqueda de soluciones en distintos ámbitos de la vida (Zuloeta y Rojas, 2021).

2.2.14. Fases de la creatividad

- **Etapa de preparación**

La etapa de preparación es la fase inicial del proceso creativo. Durante esta etapa, la persona adquiere y busca activamente información relacionada con el problema o la tarea en cuestión. Este proceso puede implicar la lectura de material relevante, la realización de investigaciones, la discusión con otras personas, la experimentación, la observación, entre otros. En esta etapa, se está estableciendo una base sólida de conocimientos para generar ideas creativas (Sanz, 2022).

- **Etapa de incubación**

La etapa de incubación es cuando la persona se aleja del problema de manera consciente y permite que su mente subconsciente procese la información. Durante este tiempo, la mente está trabajando en el problema a un nivel más profundo, incluso si no hay una reflexión activa y consciente sobre el mismo. Algunos de los trabajos más innovadores pueden surgir de este período de "descanso", cuando las ideas se están combinando y reorganizando en el fondo (Sanz, 2022).

- **Etapas de la Iluminación**

La etapa de iluminación, a veces llamada "insight", es el momento de "¡Eureka!" cuando la solución al problema llega de repente a la mente. Este momento es a menudo el resultado de la etapa de incubación, donde las ideas y la información se han estado mezclando y fusionando en el subconsciente. La etapa de iluminación puede parecer mágica o espontánea, pero en realidad se basa en el arduo trabajo realizado en las etapas de preparación e incubación (Sanz, 2022).

- **Etapas de verificación**

La etapa de verificación es el momento en que la solución o idea creativa se evalúa y se refina. Esta etapa puede involucrar la experimentación, la prueba, la obtención de feedback, y el ajuste de la idea o solución para asegurarse de que es válida y funciona como se esperaba. En esta etapa, las ideas creativas se traducen en resultados tangibles y se determina su valor (Sanz, 2022).

2.2.15. Áreas de desarrollo en la niñez y la relación con la creatividad

2.2.15.1. Área motriz

El desarrollo motor en los niños se refiere al control y coordinación de los movimientos corporales a través de la interacción entre los nervios y los músculos. Durante la primera infancia, el desarrollo motor es especialmente importante, ya que los niños experimentan diferentes etapas, desde movimientos espontáneos e descontrolados hasta una mayor organización y precisión en sus acciones. Un desarrollo motor adecuado es crucial, especialmente en la motricidad gruesa, ya que esto afecta directamente otras áreas de la vida del niño, como su capacidad de aprendizaje, concentración y autoconfianza. El desarrollo de la motricidad gruesa implica movimientos que involucran grandes grupos musculares y es fundamental para expresar habilidades cognitivas, lingüísticas y creativas en los niños. Por otro lado, la motricidad fina se refiere a movimientos más precisos y coordinados que implican

grupos musculares más pequeños. Los niños deben adquirir habilidades motoras finas, como utilizar la pinza motora, para realizar acciones como pintar o escribir. Fomentar el desarrollo motor en los niños es esencial para promover su creatividad, ya que la motricidad está estrechamente relacionada con la expresión corporal, el arte y otras manifestaciones creativas (Vera, 2018).

2.2.15.2. Área socioafectiva

El área socioafectiva se refiere al desarrollo de las habilidades sociales y emocionales en los niños. Desde el nacimiento, los niños buscan afecto y seguridad, y necesitan establecer vínculos emocionales con los adultos que los cuidan. Durante la primera infancia, los niños comienzan a reconocer y expresar emociones, a desarrollar relaciones sociales y a adquirir normas y valores de su entorno. El apego hacia las figuras de cuidado, como los padres, es fundamental para establecer una base emocional saludable y ayudar a los niños a manejar sus emociones. A medida que los niños crecen, también comienzan a interactuar con sus pares, aprendiendo a compartir, respetar turnos y expresar emociones de manera adecuada. El desarrollo socioafectivo es clave para el éxito en el desarrollo infantil y el desempeño efectivo en la escuela, ya que involucra habilidades como la cooperación, la comprensión de los sentimientos propios y ajenos, y la regulación emocional. Fomentar el desarrollo socioafectivo en la primera infancia implica brindar un entorno afectivo, comprensivo y estimulante, donde los niños puedan establecer relaciones positivas, desarrollar habilidades sociales y emocionales, y aprender a manejar los conflictos de manera constructiva (Vera, 2018).

2.2.15.3. Área cognitiva

El área cognitiva se refiere al desarrollo del pensamiento y la adquisición de conocimientos en los niños. Durante la primera infancia, los niños experimentan un desarrollo cognitivo acelerado, que se manifiesta en diferentes etapas. En las primeras

etapas, los niños exploran el mundo a través de los sentidos y desarrollan habilidades sensoriales y perceptivas. A medida que crecen, adquieren habilidades cognitivas más avanzadas, como la atención, la memoria, la resolución de problemas y el pensamiento reflexivo. La adquisición del lenguaje también es parte importante del desarrollo cognitivo, ya que el lenguaje permite a los niños expresar y organizar sus pensamientos, comunicarse con los demás y acceder a la información. Fomentar el desarrollo cognitivo implica proporcionar estímulos y experiencias que desafíen la curiosidad y la capacidad de pensar de los niños, brindándoles oportunidades de exploración, juego, resolución de problemas y aprendizaje activo (Vera, 2018).

2.2.15.4. Área de lenguaje

El área del lenguaje se refiere al desarrollo de las habilidades de comunicación oral y escrita en los niños. Durante la primera infancia, los niños pasan por una etapa crítica en la adquisición del lenguaje, donde aprenden a comprender y producir sonidos, palabras y oraciones. A medida que los niños crecen, expanden su vocabulario, mejoran su pronunciación y adquieren habilidades gramaticales más complejas. El desarrollo del lenguaje está influenciado por factores ambientales, como la exposición al lenguaje hablado y la interacción social con adultos y pares. El lenguaje es esencial para la comunicación efectiva, la expresión de pensamientos y sentimientos, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. Fomentar el desarrollo del lenguaje implica brindar un entorno rico en estímulos lingüísticos, hablar y leer con los niños, estimular la expresión oral y proporcionar oportunidades para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura (Vera, 2018).

2.2.16. Proceso de la creatividad

El proceso de creatividad es la producción de ideas eficaces las cuales se generan en base a acciones, hay que aprovechar la disposición que tienen los niños para comprender y descubrir las nuevas experiencias. En el proceso creativo el maestro

debe lograr mantener una buena comunicación con los niños para conseguir respuestas creativas o aprendizajes significativos que les ayuden a los infantes a desenvolverse mejor (Carrillo et al., 2019).

2.2.17. Influencia del entorno en la creatividad

Los agentes externos e internos del entorno estimulan o limitan el desarrollo de la creatividad, los medios social, físico y cultural influyen en la creatividad de los niños desde su nacimiento, es así que la forma de expresarse varía de un niño a otro de acuerdo al lugar en que vive, a sus costumbres, tradiciones y oportunidades que se ofrezca. Los docentes deben incentivar a sus educandos haciendo uso de estrategias metodológicas con materiales estructurados y no estructurados con el propósito de desarrollar el pensamiento creativo, independiente, libre y coherente (Valero, 2019).

2.2.18. Estrategias de aprendizaje y la creatividad

El proceso de enseñanza-aprendizaje constantemente ha cambiado en el transcurso del tiempo, donde los protagonistas es toda la comunidad educativa que participa activamente en el proceso educativo. Las estrategias de aprendizaje que emplean los estudiantes para adquirir el conocimiento tienen su base en la creatividad la misma que la adquieren motivados por el medio en el que se desenvuelven y por la libertad que el medio ambiente les genera. Hoy en día estas variables son temas importantes de actualidad tratados en la neurociencia y educación (Hurtado et al., 2018).

2.2.19. Creatividad infantil

La creatividad es la capacidad que tienen los niños y niñas para generar nuevas e ingeniosas ideas, mismas que los ayudarán en su vida cotidiana, les servirá en la resolución de problemas futuros. La creatividad rompe patrones de conducta

preconcebidas y provoca nuevas maneras de ver el universo para cumplir sus objetivos (Vera, 2018).

2.2.20. Importancia de la creatividad en la educación inicial

La Educación Inicial ha dado un giro significativo, este proceso ha cobrado vital importancia ya que los niños y las niñas enfrentan desde su temprana edad, el rumbo que marcará su vida. La situación que actualmente se da, es gracias a una serie de decisiones políticas y públicas que se han dado en el Ecuador, las cuales han permitido cambios de mentalidad en la comunidad educativa (infantes, docentes, padres de familia y autoridades) sobre la crianza y enseñanza de los pequeños a su edad. La Educación Inicial es un proceso de acompañamiento al desarrollo integral del niño respetando su ritmo propio de crecimiento y aprendizaje (Guallasamín & Mosquera, 2020).

2.2.21. Proceso de aprendizaje infantil

El proceso de aprendizaje infantil es el conjunto de actividades y experiencias que los niños experimentan y utilizan para adquirir conocimientos, habilidades, valores y actitudes a lo largo de su desarrollo. Es un proceso continuo y dinámico que comienza desde el nacimiento y se extiende hasta la adolescencia (Ríos, et al., 2021).

A continuación, se presentan algunos aspectos clave del proceso de aprendizaje infantil:

- **Juego:** El juego es una actividad fundamental en el aprendizaje infantil. A través del juego, los niños exploran el mundo, experimentan con diferentes materiales, desarrollan su imaginación y creatividad, y adquieren habilidades sociales y cognitivas (Ruiz, 2017).

- **Interacción social:** Los niños aprenden de las interacciones con sus padres, cuidadores, hermanos y otros niños. Estas interacciones les permiten desarrollar habilidades sociales, comunicativas y emocionales, así como también adquirir conocimientos a través de la observación y la imitación (Estupiñam, 2023).
- **Estimulación temprana:** Durante los primeros años de vida, es especialmente importante proporcionar a los niños una estimulación adecuada para favorecer su desarrollo cognitivo, lingüístico, motor y emocional. Esto se logra mediante actividades que promueven la exploración, el contacto con diferentes estímulos y la participación en experiencias variadas (Martínez y Naranjo, 2021).
- **Aprendizaje activo:** Los niños aprenden mejor cuando son participantes activos en su propio proceso de aprendizaje. Se les debe brindar oportunidades para experimentar, descubrir, formular preguntas, resolver problemas y expresar sus ideas y opiniones (Londoño, 2020).
- **Aprendizaje significativo:** Los niños aprenden de manera más efectiva cuando pueden relacionar los nuevos conocimientos y habilidades con sus experiencias previas y con su entorno. El aprendizaje debe ser relevante y significativo para ellos (Londoño, 2020).

2.2.22. Inteligencias múltiples

Las inteligencias múltiples es una teoría propuesta por el psicólogo Howard Gardner, que sugiere que existen diferentes formas de inteligencia y que cada individuo posee un conjunto único de estas inteligencias. Según Gardner, las inteligencias no se limitan solo a la inteligencia académica medida por los exámenes tradicionales, sino que incluyen otras habilidades y capacidades.

A continuación, te describo las principales inteligencias múltiples propuestas por Gardner y cómo se pueden desarrollar en la edad infantil:

1. **Inteligencia lingüística:** Esta inteligencia se refiere a la capacidad de usar las palabras de manera efectiva para expresar ideas y entender la comunicación verbal. Para desarrollar esta inteligencia en los niños, es importante fomentar la lectura, la narración de historias, el juego de palabras, la escritura y el diálogo constante.
2. **Inteligencia lógico-matemática:** Se relaciona con la capacidad de razonar lógicamente y resolver problemas matemáticos. Para desarrollar esta inteligencia, se pueden proporcionar actividades y juegos que impliquen la resolución de problemas, el razonamiento lógico, el conteo, la clasificación y la experimentación científica.
3. **Inteligencia espacial:** Esta inteligencia está relacionada con la habilidad para percibir y manipular imágenes visuales en la mente. Para fomentar el desarrollo de la inteligencia espacial en los niños, se pueden proporcionar actividades como el dibujo, la pintura, los rompecabezas, los juegos de construcción y la exploración de entornos visuales.
4. **Inteligencia musical:** Se refiere a la habilidad para apreciar, crear y expresar el ritmo, el tono y los patrones musicales. Para desarrollar esta inteligencia, se puede fomentar el acceso a la música, la práctica de instrumentos, el canto, el baile y la participación en actividades musicales.
5. **Inteligencia corporal-kinestésica:** Está relacionada con la capacidad de utilizar el cuerpo de manera hábil y expresiva. Para desarrollar esta inteligencia,

se pueden proporcionar actividades físicas, deportes, danzas, juegos de movimiento, actividades de coordinación motora y expresión corporal.

6. **Inteligencia interpersonal:** Esta inteligencia se refiere a la capacidad de comprender y relacionarse con otras personas. Para desarrollarla, es importante fomentar las habilidades sociales, el trabajo en equipo, el diálogo, el juego cooperativo y la empatía en las interacciones con otros niños y adultos.

7. **Inteligencia intrapersonal:** Se relaciona con el conocimiento y la comprensión de uno mismo, incluyendo la autoconciencia, la autogestión y la autorreflexión. Para desarrollar esta inteligencia, se pueden proporcionar actividades que fomenten la autoexploración, la expresión emocional, el establecimiento de metas personales y la reflexión sobre las propias experiencias (Macías, et al., 2021).

Es importante destacar que todos los niños tienen capacidades en diferentes inteligencias, y el objetivo es brindarles oportunidades y estímulos variados para que puedan desarrollar y fortalecer todas sus potencialidades. Fomentar un enfoque inclusivo y diverso del aprendizaje ayuda a los niños a reconocer y valorar las diferentes formas de inteligencia.

2.2.23. Imaginación en la edad infantil

El desarrollo de la imaginación en la edad infantil es un aspecto crucial para el crecimiento cognitivo, creativo y emocional de los niños. La imaginación les permite explorar, experimentar, inventar y crear nuevas ideas y escenarios en su mente. Aquí te presento algunos puntos importantes sobre el desarrollo de la imaginación en la infancia:

- **Juego imaginativo:** El juego imaginativo o de fantasía es una forma fundamental en la que los niños utilizan su imaginación. A través del juego simbólico, pueden representar roles, situaciones y escenarios imaginarios. Por ejemplo, jugar a ser superhéroes, princesas, médicos, o crear historias con juguetes. Esto les permite practicar habilidades sociales, desarrollar el lenguaje, resolver problemas y expresar emociones.
- **Fomento de la creatividad:** La imaginación y la creatividad van de la mano. Proporcionar a los niños materiales y espacios para expresarse artísticamente, como pinturas, crayones, arcilla, papel, disfraces, entre otros, promueve la creatividad y la imaginación. Alentarlos a crear dibujos, manualidades, historias o canciones les brinda la oportunidad de explorar diferentes posibilidades y soluciones.
- **Estimulación visual y literaria:** Exponer a los niños a imágenes, ilustraciones y libros con historias estimulantes y fantasiosas puede potenciar su imaginación. Leerles cuentos con personajes imaginarios, aventuras mágicas y mundos fantásticos les ayuda a ampliar su imaginación y les brinda nuevas ideas y referencias para sus propias creaciones.
- **Espacio para la libre exploración:** Es esencial proporcionar a los niños tiempo y espacio para explorar libremente su entorno. Permitirles jugar al aire libre, en la naturaleza, interactuar con objetos diversos, construir fortalezas o crear escenarios con elementos cotidianos les da la oportunidad de utilizar su imaginación y dar rienda suelta a su creatividad.
- **Estimulación sensorial:** Los sentidos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de la imaginación. Ofrecer a los niños experiencias sensoriales variadas, como jugar con arena, agua, texturas diferentes, olores y sabores, les

ayuda a crear imágenes mentales y a desarrollar su imaginación a través de la exploración sensorial.

- **Apoyo y valoración:** Es fundamental apoyar y valorar las ideas y creaciones imaginativas de los niños. Escuchar sus historias, alentar sus ideas y celebrar su creatividad les proporciona la confianza necesaria para seguir explorando su imaginación y desarrollarla aún más.
- **Evitar limitaciones excesivas:** Aunque es importante establecer límites para garantizar la seguridad y el respeto, es necesario permitir cierta flexibilidad y libertad en el juego y la expresión imaginativa de los niños. Evitar imponer restricciones demasiado rígidas o censurar sus ideas creativas ayuda a que su imaginación se desarrolle plenamente (Vigotsky, 2022).

Cada niño tiene un ritmo y estilo de desarrollo único, por lo que es importante respetar sus intereses individuales y brindarles oportunidades adecuadas para el desarrollo de su imaginación. El juego, la creatividad y el apoyo afectuoso son pilares fundamentales para nutrir y fomentar la imaginación en la infancia.

2.2.24. Teoría del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo implica corregir todo lo que el educando retiene cognitivamente, lo que recibe en el aula le sirve para su vida diaria como estructura de su conocimiento producto de un buen aprendizaje. Los docentes son muy importantes en este proceso, pues su mayor intención pedagógica es estructurar una situación de aprendizaje progresivo en los educandos para una buena retroalimentación y trabajo individual (Rodríguez, M., 2018).

2.2.25. Proceso de desarrollo infantil según Jean Piaget

El desarrollo infantil según Jean Piaget es una teoría ampliamente reconocida y estudiada en el campo de la psicología del desarrollo. Piaget propuso que los niños pasan por distintas etapas de desarrollo cognitivo, cada una caracterizada por formas particulares de pensamiento y comprensión del mundo. A continuación, se presenta una descripción del desarrollo infantil según Piaget, basada en fuentes confiables:

- Sensorio motriz (desde el nacimiento hasta los 2 años): Durante esta etapa, los bebés exploran y aprenden sobre el mundo a través de sus sentidos y acciones motoras. Piaget identificó varios subestadios dentro de esta etapa, en los que los niños van desde el simple reflejo hasta la coordinación de acciones para alcanzar objetivos. En este periodo, los niños desarrollan la noción de permanencia del objeto, comprendiendo que los objetos existen incluso cuando no los ven.
- Preoperacional (desde los 2 hasta los 7 años): Durante esta etapa, los niños desarrollan habilidades de lenguaje y pensamiento simbólico. Son capaces de usar palabras e imágenes para representar objetos y eventos. Sin embargo, su pensamiento es egocéntrico, lo que significa que tienen dificultades para ver las cosas desde la perspectiva de los demás. También presentan pensamiento mágico y centran su atención en aspectos superficiales.
- Operaciones concretas (desde los 7 hasta los 11 años): En esta etapa, los niños adquieren habilidades de pensamiento más lógico y pueden realizar operaciones mentales concretas. Son capaces de comprender la conservación (la noción de que la cantidad de una sustancia no cambia, aunque cambie su apariencia) y pueden realizar clasificaciones y seriar objetos. Sin embargo, su pensamiento aún está limitado a situaciones concretas y no pueden comprender conceptos abstractos o hipotéticos.

- Operaciones formales (desde los 11 años en adelante): En esta etapa, los adolescentes y adultos desarrollan la capacidad de razonar de manera lógica y abstracta. Pueden pensar de manera hipotética y utilizar la deducción y la inferencia. También pueden reflexionar sobre su propio pensamiento y cuestionar suposiciones previas. Esta etapa representa el desarrollo final de las habilidades cognitivas según Piaget (Granados, 2021).

Es importante destacar que la teoría de Piaget ha sido objeto de debate y crítica a lo largo de los años. Algunos críticos han argumentado que subestimó la capacidad de los niños en etapas tempranas y no tomó en cuenta suficientemente la influencia del entorno sociocultural en el desarrollo cognitivo. Sin embargo, su enfoque en el desarrollo gradual y en la construcción activa del conocimiento ha sido influyente en la comprensión del desarrollo infantil.

2.2.26. Creatividad en la educación inicial

La creatividad es un componente significativo del desarrollo humano por lo que se debe impulsar o motivar lo más temprano posible. La creatividad propia de los niños y niñas en este período son trascendentales para el desarrollo de la misma. La educación inicial debe suministrar los ambientes pedagógicos necesarios que desarrollen creatividad y con ello formen individuos capaces de enfrentarse a las exigencias del mundo moderno, con capacidad y originalidad de sus ideas genuinas que lo favorecerán en su desarrollo y que le permitirán enfrentarse en su entorno (Vaca, 2020).

2.2.27. Creatividad familiar

La creatividad debe ser estimulada en todos los contextos, en la institución educativa y fundamentalmente en hogar para que sea completa, por tanto, debe haber una comunicación constante para proporcionar a los niños y niñas los recursos suficientes para inducirlos al pensamiento creativo y la familia inducirá directamente en el desarrollo de la creatividad enriquecedora (Campos & Moreno, 2020).

2.2.28. Rol del docente de educación inicial

El acompañamiento de los niños y niñas en la primera infancia ha de tener siempre en la mira la formación de una persona responsable, ética y amorosa. Durante los primeros años de vida, tiempo decisivo para la formación del individuo, se dan los cimientos para una vida feliz y sana. Los espacios familiares, sociales, culturales y de servicios institucionales, son lugares privilegiados de aprendizaje que precisan de estrategias de acompañamiento pedagógico que involucren el despliegue de los lenguajes expresivos a través del arte, el juego, las tecnologías de la información y comunicación, la creatividad, el movimiento y su participación activa, para el desarrollo de competencias básicas, el desarrollo de la personalidad, la confianza y la socialización, así como de la responsabilidad, la tolerancia y la capacidad para solucionar problemas (Zapata & Ceballos, 2010).

2.2.29. Expresión artística según el Currículo de Educación Inicial

Según el Currículo de Educación Inicial, en el área creativa, se pretende orientar el desarrollo de la expresión de sus sentimientos, emociones y vivencias por medio de diferentes manifestaciones artísticas como la plástica visual, la música y el teatro. En este ámbito se propone desarrollar la creatividad mediante un proceso de sensibilización, apreciación y expresión, a partir de su percepción de la realidad y de

su gusto particular, por medio de la manipulación de diferentes materiales, recursos y tiempos para la creación.

Objetivo de aprendizajes

- Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.
- Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás.
- Desarrollar habilidades sensorio-perceptivas y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.
- Desarrollar las habilidades auditivas a través de la discriminación de sonidos y reproducción de ritmos sencillos (Ministerio de Educación, 2014).

Destrezas de 4 a 5 años

- Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.
- Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.
- Mantener el ritmo y las secuencias de pasos sencillos durante la ejecución de coreografías.

- Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.
- Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.
- Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.
- Expresar su opinión al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura.
- Ejecutar patrones de más de dos ritmos con partes del cuerpo y elementos o instrumentos sonoros.
- Discriminar sonidos onomatopéyicos y diferencia los sonidos naturales de los artificiales (Ministerio de Educación, 2014).

2.3. Fundamentación Legal

2.3.1. Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural:

Art. 14.- Estándares de calidad educativa, indicadores de calidad educativa e indicadores de calidad de la evaluación: Todos los procesos de evaluación que realice el Instituto Nacional de Evaluación Educativa deben estar referidos a los siguientes estándares e indicadores: a) calidad educativa, correspondientes a los estudiantes, profesionales del sistema y establecimientos educativos; b) los indicadores de calidad educativa señalan qué evidencias se consideran aceptables para determinar que se hayan cumplido los estándares de calidad educativa; y, c) los indicadores de

calidad de la educación detallan y hacen operativo su contenido para los procesos de evaluación.

Art. 27.- Denominación de los niveles educativos. El Sistema Nacional de Educación tiene tres niveles: Inicial, Básica y Bachillerato. El nivel de Educación Inicial se divide en dos subniveles: 1) Inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres años de edad; 2) Inicial 2, que comprende a infantes de tres a cinco años de edad. El nivel de Educación General Básica se divide en cuatro subniveles: 1) Preparatoria, que corresponde al primer grado de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de cinco años de edad; 2) Básica Elemental, que corresponde a segundo, tercero y cuarto grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de seis a ocho años de edad (Ministerio de Educación del Ecuador, 2015).

La Constitución de la República del Ecuador ordena centrar la educación en el ser humano y que garantice su desarrollo holístico, respeto a los derechos humanos, medio ambiente sustentable y a la democracia; debe además ser participativa, obligatoria, intercultural, democrática incluyente y diversa, de calidad y calidez; que impulse la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; finalmente, que levante el sentido crítico, el arte, la cultura física, la iniciativa individual-comunitaria y el desarrollo de competencias-capacidades para crear y trabajar. La educación es esencial para el conocimiento, ejercicio de derechos y construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (González, 2014b).

2.3.2. El Código de la Niñez y la Adolescencia en los artículos:

Art. 7.- Niños, niñas y adolescentes, indígenas y afroecuatorianos. - La ley reconoce y garantiza el derecho de los niños, niñas y adolescentes de nacionalidades indígenas y afroecuatorianos, a desarrollarse de acuerdo a su cultura y en un marco de interculturalidad.

Art. 26.- Derecho a una vida digna. - Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.

Art. 37.- Derecho a la educación: Los niños/as y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad que garantice que ellos operen con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones, recursos adecuados y ambientes que favorezcan el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de 0 a 5 años con el desarrollo de programas-proyectos flexibles, abiertos y apropiados a las condiciones culturales de los estudiantes.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación: La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: a) Desarrollar en los niños/as y jóvenes su personalidad, aptitudes, capacidad mental, capacidad física en su entorno lúdico y afectivo; b) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo (Código de la Niñez y Adolescencia, 2017).

CAPÍTULO III

3. DESARROLLO DEL PROYECTO

“La educación genera confianza. La confianza genera esperanza. La esperanza genera paz”

Confucio

3.1. Caracterización del Proyecto

3.1.1. Diagnóstico, Origen o Naturaleza del Proyecto

En la actualidad el desarrollo curricular del nivel inicial debe estar vinculado con las TIC íntimamente en los diferentes procesos educativos, y con ello la importancia de contar con ambientes educativos digitales como recursos indispensables en los procesos educativos de enseñanza-aprendizaje (TIC); por lo expuesto, ante la necesidad y obligación con nuestra Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” y la sociedad de la comunidad de Mindina, se pensó en reducir la capacidad tecnológica muy deficiente y por el contrario potenciarla con la propuesta alternativa a nivel educación inicial.

La presente investigación se orienta al establecimiento de un diagnóstico real de las causas que impiden a los docentes implementar ambientes educativo digitales de acuerdo al grado de conocimiento e interacción con los niños de educación Inicial de la Unidad Educativa; siendo indispensable definir el ambiente educativo digital ideal para el desarrollo creativo de niños/as y docentes que componen la comunidad educativa, esto implica descubrir aspectos cognoscitivos, actitudinales y aptitudinales de cada uno de sus integrantes. Una aproximación sobre la que el docente habrá de fundamentar su actuación estableciendo congruencia entre él y los requerimientos actuales en procesos educativos como: aprendizajes, capacidades, habilidades, tecnologías y diversidad socio-cultural para alcanzar lo que es nuestro propósito que es el de desarrollar al máximo potencial a cada persona que compone la comunidad educativa (estudiantes, docentes, autoridades, padres de familia y comunidad en general).

Finalmente, los procesos educativos que hayan dejado de lado el desarrollo de la creatividad de los infantes y solo se centren en desarrollo de destrezas curriculares del siglo pasado, tienen que pensar en desarrollar íntegramente sin miedos ni

restricciones que limiten a nuestros niños/as a expresar lo que sienten y piensan. Para esto se ha considerado que uno de los instrumentos muy importantes para desarrollo la creatividad es el uso de las TIC en los ambientes educativos virtuales, metodología que, al ser aplicada a los infantes de educación inicial, hacen que disfruten la oportunidad de desarrollar sus habilidades y destrezas con mucha facilidad. Los beneficios que se pueden lograr como los resultados de esta investigación servirán para trabajar en la logística de ambientes educativos virtuales y con ello generar una actitud creativa, positiva, participativa, flexible y motivadora entre todos los involucrados de la comunidad educativa local.

3.1.2. Tipo de Investigación

3.1.2.1. Básica: El tema de investigación involucra develamiento de hechos reales y vivenciales, sus resultados fueron difundidos y aplicados en el desarrollo de la creatividad de niños/as de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” de la Comunidad de Mindina – Parroquia Simiatug – Cantón Guaranda – Provincia Bolívar, período lectivo 2021-2022.

3.1.2.2. Aplicada: A partir de los conocimientos ya producidos y sistematizados, se los asoció con la realidad donde fue detectado el problema para contrastarlo y correlacionarlo.

3.1.2.3. Descriptiva - Exploratoria: La investigación estuvo dirigida a observar y definir fenómenos que existieron entre las variables constituyentes desde un proceso metodológico; además, se planteó alternativas de solución con enfoques cualitativos y cuantitativos que reunieron y analizaron la información obtenida para conocer y resolver el problema.

3.1.3. Métodos utilizados en la Investigación

3.1.3.1. Inductivo-Deductivo: Estos métodos permitieron analizar y sustentar el tema a investigar con fundamento lógico - científico.

3.1.3.2. Comparativo: El análisis y la síntesis fueron muy necesarios al momento de interpretar los textos y documentos, así mismo favorecieron al conocimiento adquirido del proceso de estudio y la experiencia de trabajo en el establecimiento.

3.1.3.3. Analítico-Sintético: Se analizó y sintetizó cada uno de los temas investigados y los resultados obtenidos de la investigación de campo.

3.1.3.4. Descriptivo: Se describieron una serie de hechos, elementos y acontecimientos que se suscitaron en la fase investigativa.

3.1.3.5. Histórico – Cultural: Favoreció en la comprensión del problema investigado.

3.1.3.6. Científico: Permitió seguir esquemáticamente el proceso de la investigación; analizar y detallar el problema, objetivo, meta, variables, procesamiento estadístico y propuesta de solución.

3.1.4. Técnicas o Instrumentos de Investigación

3.1.4.1. La encuesta: Se realizaron dos encuestas a través de cuestionarios, una dirigida a los padres de familia representantes de sus niños/as; y, otra a docentes de la institución. Se recopilaron datos de toda la muestra seleccionada para el desarrollo de esta investigación. Ver Anexo No.4 y 5.

3.1.4.2. Observación directa: Consistió básicamente en observar directamente el objeto de estudio sin necesidad de intervenir o alterar el ambiente en el que se desenvuelve.

3.1.4.3. Test de Creatividad: Se aplicó el test de creatividad en sus ejercicios 1, 2 y 4, el cuál esta diseñado para valorar la creatividad de los niños en una escala de 1 a 10 en cuatro criterios básico: Fluidez (capacidad para producir diversas ideas), Flexibilidad (capacidad para abordar situaciones similares de formas diferentes), Elaboración (capacidad para producir detalles de una idea) y Originalidad (capacidad para producir respuestas poco frecuentes)

3.1.4.4. Construcción Metodológica del Objeto de Investigación

3.1.4.5. Diseño y aplicación de la técnica e instrumento: se diseñaron y aplicaron encuestas con sus respectivos cuestionarios.

3.1.4.6. Recolección de información: se aplicó a través de encuestas dirigidas a docentes y padres de familia de educación inicial de la Unidad Educativa.

3.1.4.7. Procesamiento de información: se utilizó estadística descriptiva simple en el programa Microsoft Excel, con el mismo que se tabularon los datos, se los expuso en tablas y finalmente se los representó gráficamente.

3.1.4.8. Análisis e interpretación de datos: procesada la información se realizó inmediatamente el respectivo análisis de los datos obtenidos y se los interpretó.

3.1.4.9. Obtención del diagnóstico: como resultado final del análisis e interpretación de datos obtenidos en las encuestas.

3.1.4.10. Determinación de resultados: cumplió los objetivos específicos y generó la propuesta.

3.1.4.11. Variables

- Variable independiente: Ambiente digital
- Variable dependiente: Creatividad

Análisis e Interpretación de Resultados

3.1.4.12. Encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”

¿Cuál es su nivel de conocimiento sobre tecnología e informática?

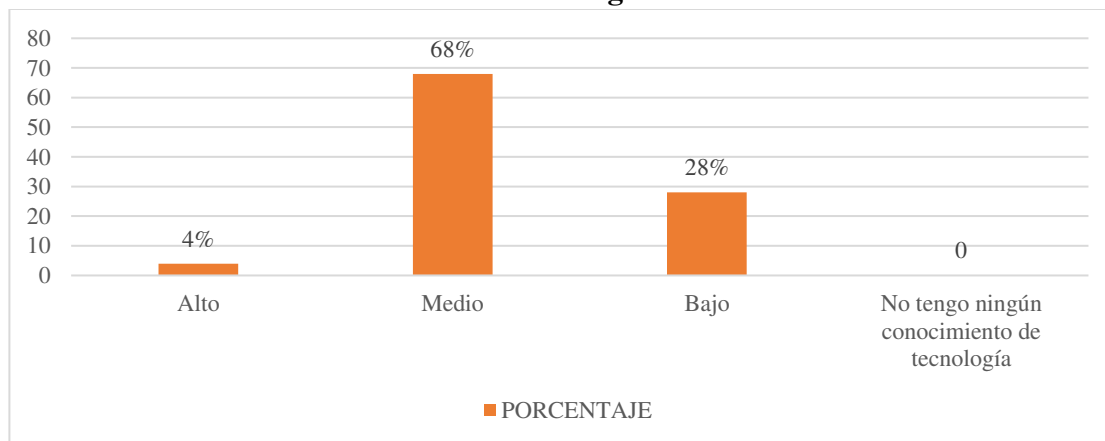
Tabla No. 1 Nivel de conocimiento tecnológico e informático.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Alto	1	4%
Medio	17	68%
Bajo	7	28%
No tengo ningún conocimiento de tecnología	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 1 Nivel de conocimiento tecnológico e informático.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, el nivel de conocimiento tecnológico e informático es medio (68%), y bajo (28%); de lo cual se deduce, que el nivel de asesoramiento o ayuda a sus niños no es el óptimo.

¿Cree usted como padre de familia que las nuevas tecnologías a las que sus hijos tienen acceso producen cambios significativos a nivel académico?

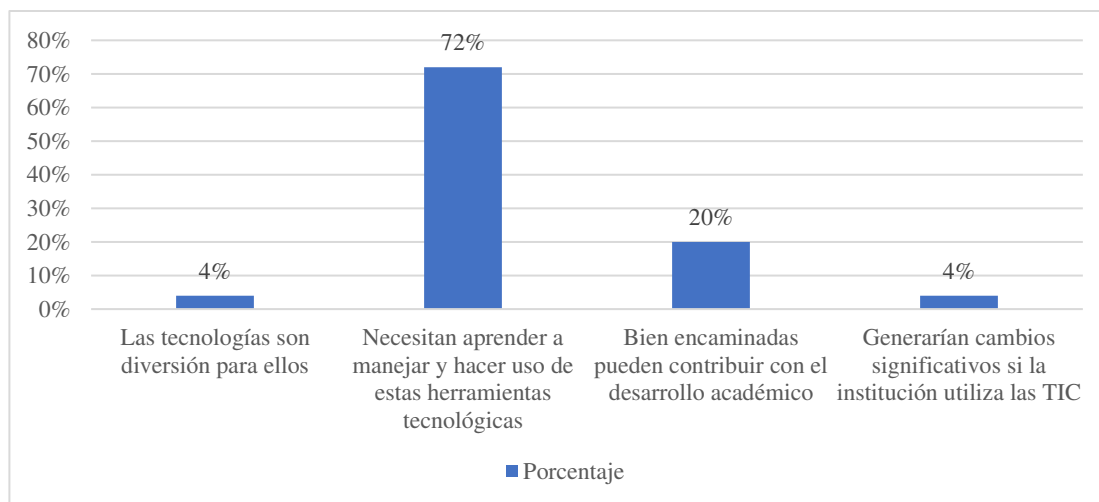
Tabla No. 2 Cambios significativos a nivel académico que producen las nuevas tecnologías en los estudiantes.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Las tecnologías son diversión para ellos	1	4%
Necesitan aprender a manejar y hacer uso de estas herramientas tecnológicas	18	72%
Bien encaminadas pueden contribuir con el desarrollo académico	5	20%
Generarían cambios significativos si la institución utiliza las TIC	1	4%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 2 Cambios significativos a nivel académico que producen las nuevas tecnologías en los estudiantes.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, los cambios significativos a nivel académico que

producen las nuevas tecnologías en los estudiantes es que necesitan aprender a manejar y hacer uso de estas herramientas tecnológicas (72%), y que bien encaminadas pueden contribuir con su desarrollo académico (20%).

Frecuencia con la que pregunta a sus hijos: ¿Qué hacen cuando están navegando en Internet?

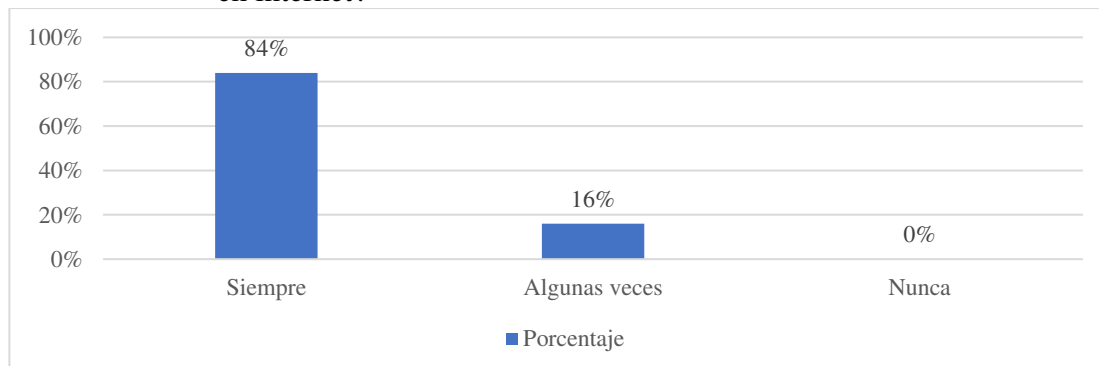
Tabla No. 3 . Frecuencia con la que pregunta a sus hijos ¿qué hacen cuando navegan en internet?

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	84%
Algunas veces	4	16%
Nunca	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 3 Frecuencia con la que pregunta a sus hijos ¿qué hacen cuando navegan en internet?



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, manifiestan la inmensa mayoría que siempre preguntan a sus hijos ¿qué hacen cuando navegan en internet?, con un (84%); lo cual evidencia, que la mayoría de ellos se preocupan por lo que hacen sus hijos en internet.

¿Qué actitud toma usted cuando su hijo está en Internet?

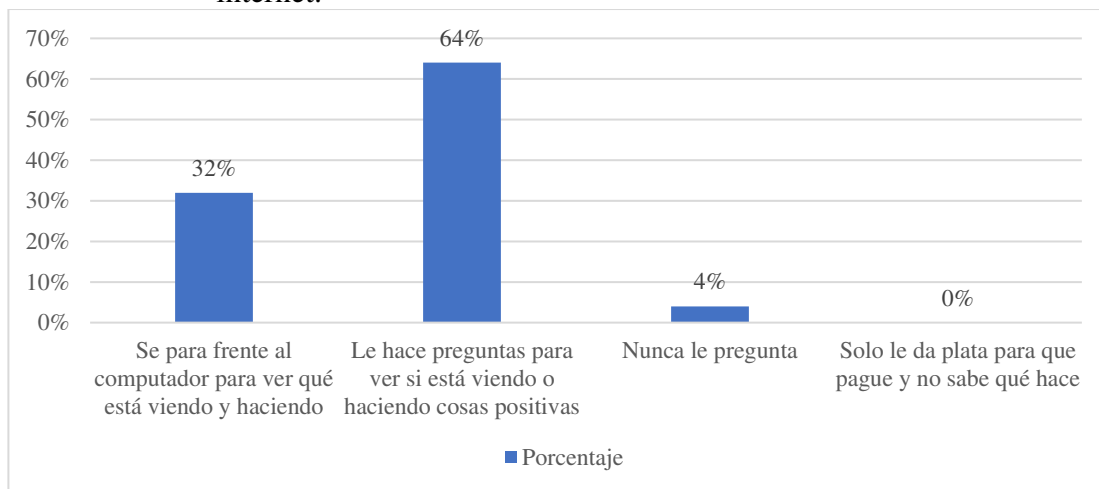
Tabla No. 4 Actitud que toma el padre de familia cuando su hijo está navegando en internet.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Se para frente al computador para ver qué está viendo y haciendo	8	32%
Le hace preguntas para ver si está viendo o haciendo cosas positivas	16	64%
Nunca le pregunta	1	4%
Solo le da plata para que pague y no sabe qué hace	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 4 Actitud que toma el padre de familia cuando su hijo está navegando en internet.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, manifiestan que la actitud que toman ellos cuando sus hijos están navegando en internet es hacerles preguntas para ver si están viendo o haciendo cosas positivas con un (64%); lo cual demuestra una vez más que la mayoría de ellos se preocupan si ven y hacen cosas positivas sus hijos en internet.

¿Qué hace usted cuando sus hijos visitan los programas o páginas en Internet?

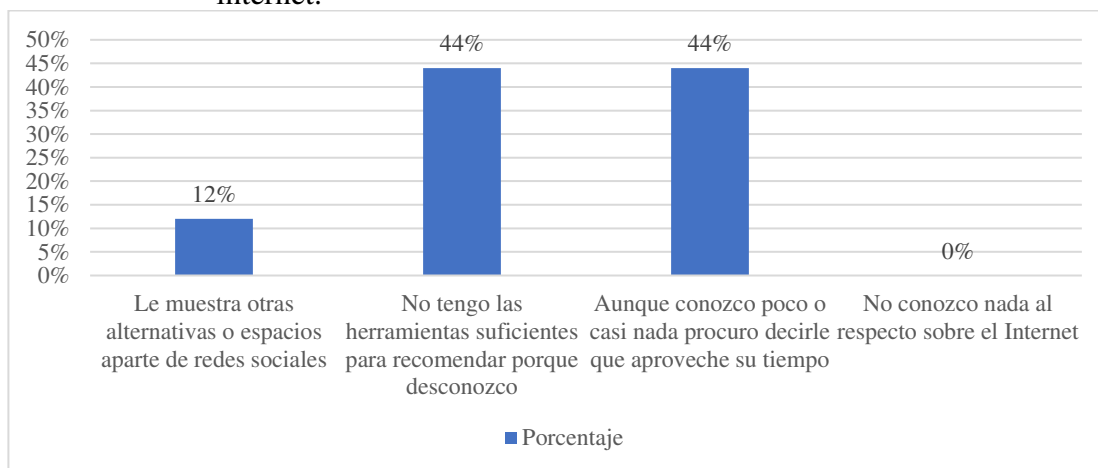
Tabla No. 5 Postura de los padres cuando sus hijos visitan programas o páginas de internet.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Le muestro otras alternativas o espacios aparte de redes sociales	3	12%
No tengo las herramientas suficientes para recomendar porque desconozco	11	44%
Aunque conozco poco o casi nada procuro decirle que aproveche su tiempo	11	44%
No conozco nada al respecto sobre el Internet	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 5 Postura de los padres cuando sus hijos visitan programas o páginas de internet.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, señalan que su postura es que, aunque no conocen mucho y no disponen de las herramientas suficientes para recomendarles a sus hijos porque desconocen, aconsejan procuren aprovechar bien su tiempo visitando programas y páginas de internet beneficiosas y positivas (44%).

¿Controla el tiempo cuando sus hijos están utilizando Internet?

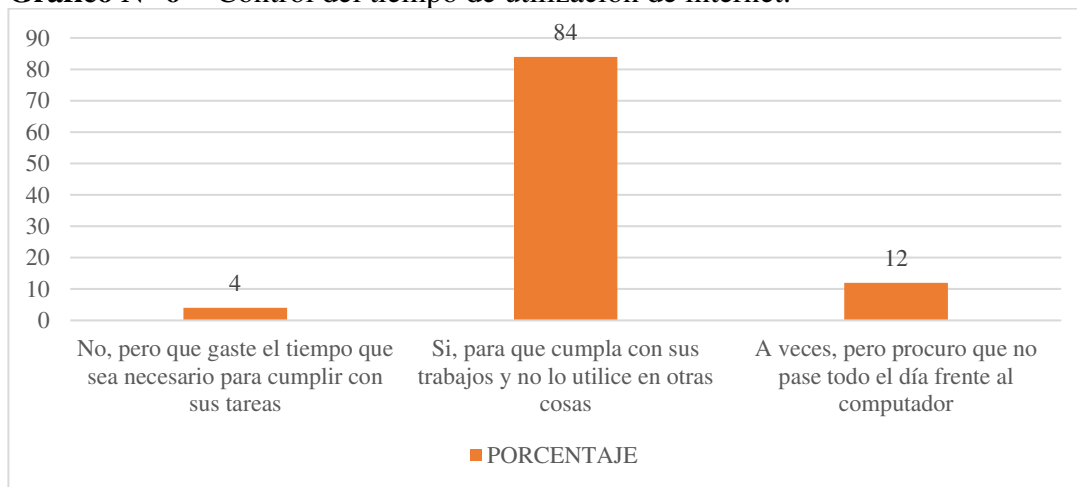
Tabla No. 6 Control del tiempo de utilización de internet.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
No, pero que gaste el tiempo que sea necesario para cumplir con sus tareas	1	4%
Si, para que cumpla con sus trabajos y no lo utilice en otras cosas	21	84%
A veces, pero procuro que no pase todo el día frente al computador	3	12%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 6 Control del tiempo de utilización de internet.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, la inmensa mayoría de ellos (84%), indican que sí controlan a sus hijos el tiempo de utilización de internet para que cumplan con sus trabajos y no lo malgasten en otras cosas improductivas.

El nivel de desempeño de sus hijos en la Unidad Educativa es

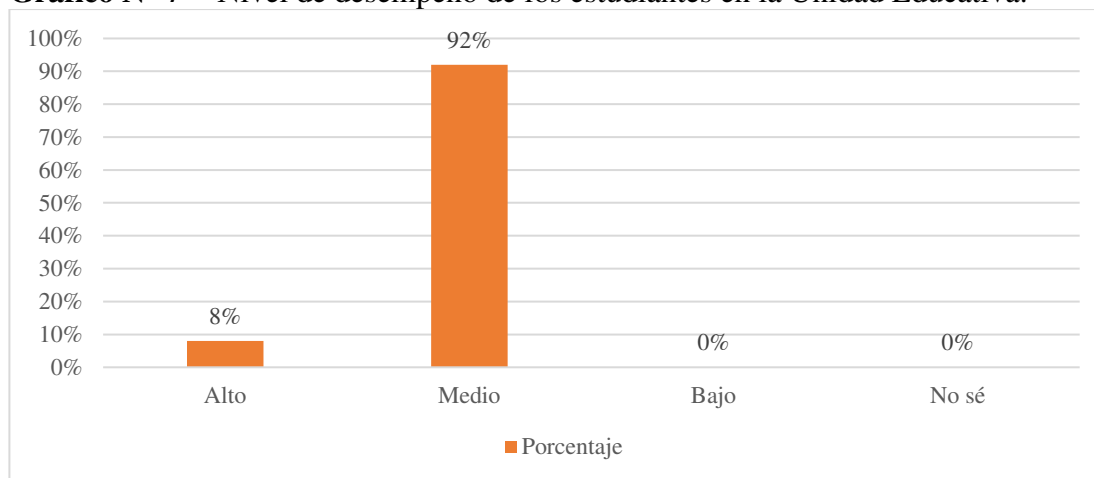
Tabla No. 7 Nivel de desempeño de los estudiantes en la Unidad Educativa.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Alto	2	8%
Medio	23	92%
Bajo	0	0%
No sé	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 7 Nivel de desempeño de los estudiantes en la Unidad Educativa.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, la inmensa mayoría de ellos (92%), demuestran que el nivel de desempeño de sus hijos que estudian en esta institución educativa es medio, lo cual nos demuestra se debe mejorar notablemente en lo que respecta al ambiente educativo digital como determinante en el desarrollo de la creatividad y productividad de los niños de Educación Inicial y en general de toda la Unidad Educativa.

¿Cree usted que la utilización de las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) contribuyen en el buen desempeño de sus hijos (Buen SABER)?

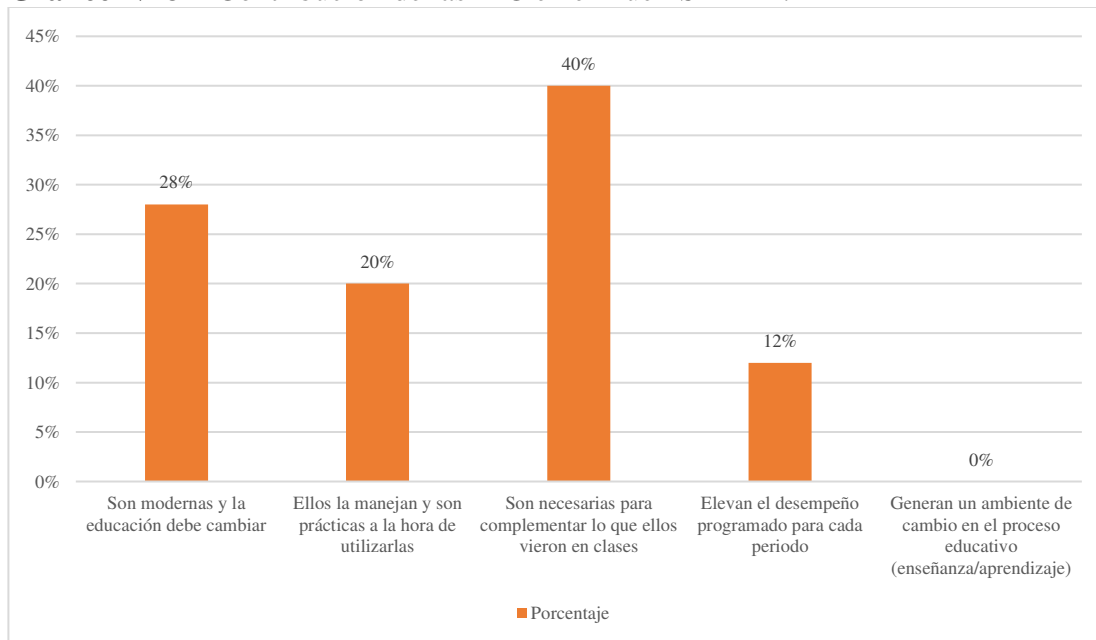
Tabla No. 8 Contribución de las TIC en el Buen SABER.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Son modernas y la educación debe cambiar	7	28%
Ellos la manejan y son prácticas a la hora de utilizarlas	5	20%
Son necesarias para complementar lo que ellos vieron en clases	10	40%
Elevan el desempeño programado para cada periodo	3	12%
Generan un ambiente de cambio en el proceso educativo (enseñanza/aprendizaje)	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 8 Contribución de las TIC en el Buen SABER.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, manifiestan que la utilización de las TIC, son necesarias

para complementar lo que aprendieron en clases (40%), son modernas y la educación cabe cambiar (28%); los estudiantes la manejan y son prácticos a la hora de utilizarlas (20%); esto nos demuestra, que las TIC si contribuyen al Buen SABER.

Si se aplica algún proyecto educativo de innovación tecnológica en la Unidad Educativa en que estudia su hijo ¿cuál sería su aporte al desarrollo de este?

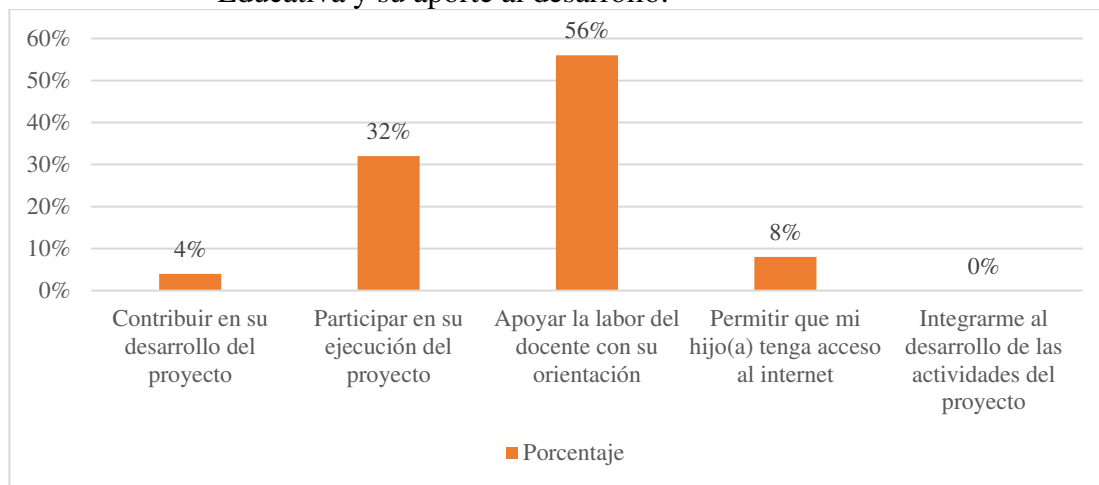
Tabla No. 9 Aplicación de proyectos de innovación tecnológica en la Unidad Educativa y su aporte al desarrollo.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Contribuir en su desarrollo del proyecto	1	4%
Participar en su ejecución del proyecto	8	32%
Apoyar la labor del docente con su orientación	14	56%
Permitir que mi hijo(a) tenga acceso al internet	2	8%
Integrarme al desarrollo de las actividades del proyecto	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 9 Aplicación de proyectos de innovación tecnológica en la Unidad Educativa y su aporte al desarrollo.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, revelan que apoyarían la labor del docente con su

orientación en un (56%); y, que también participarían en la ejecución del proyecto con un (32%), como aporte al desarrollo educativo e innovación tecnológica de la institución.

¿Está de acuerdo con que los docentes utilicen las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) en el desarrollo de las clases?

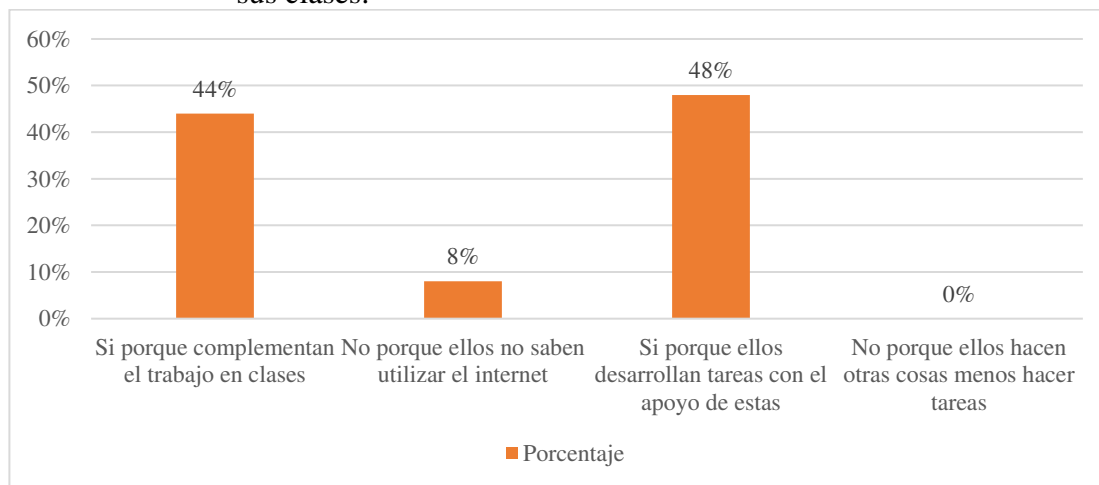
Tabla No. 10 Utilización de las TIC por parte de los docentes en el desarrollo de sus clases.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si porque complementan el trabajo en clases	11	44%
No porque ellos no saben utilizar el internet	2	8%
Si porque ellos desarrollan tareas con el apoyo de estas	12	48%
No porque ellos hacen otras cosas menos hacer tareas	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 10 Utilización de las TIC por parte de los docentes en el desarrollo de sus clases.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, están de acuerdo con que los docentes de la institución

utilicen las TIC porque ellos desarrollan tareas con su apoyo (48%); y, porque complementan su trabajo en clases (44%).

3.1.4.13. Encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”

¿En la Unidad Educativa, cuáles de los siguientes espacios se utilizan para la enseñanza y el aprendizaje? (Elegir 2 opciones)

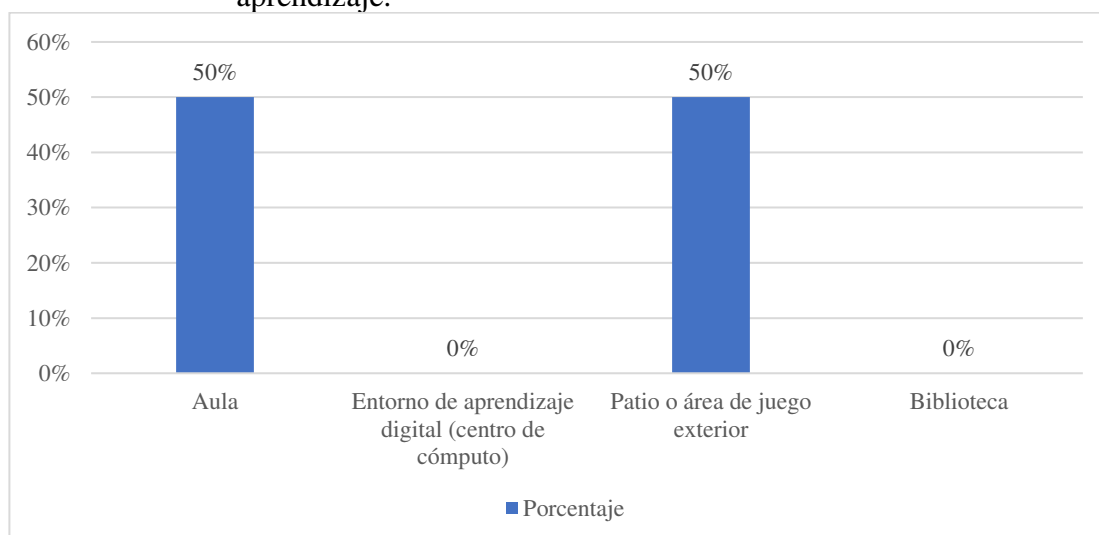
Tabla No. 11 Espacios que se utilizan en la Unidad Educativa para la enseñanza y aprendizaje.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Aula	10	50%
Entorno de aprendizaje digital (centro de cómputo)	0	-
Patio o área de juego exterior	10	50%
Biblioteca	0	-
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 11 Espacios que se utilizan en la Unidad Educativa para la enseñanza y aprendizaje.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, muestran igualmente que los espacios de la institución que se utilizan para la enseñanza y aprendizaje son el aula y el patio con un (50%); esto demuestra, que lamentablemente no se dispone de un ambiente educativo digital ni entornos virtuales de aprendizaje.

¿Cuántos alumnos pueden colocar en un aula normal?

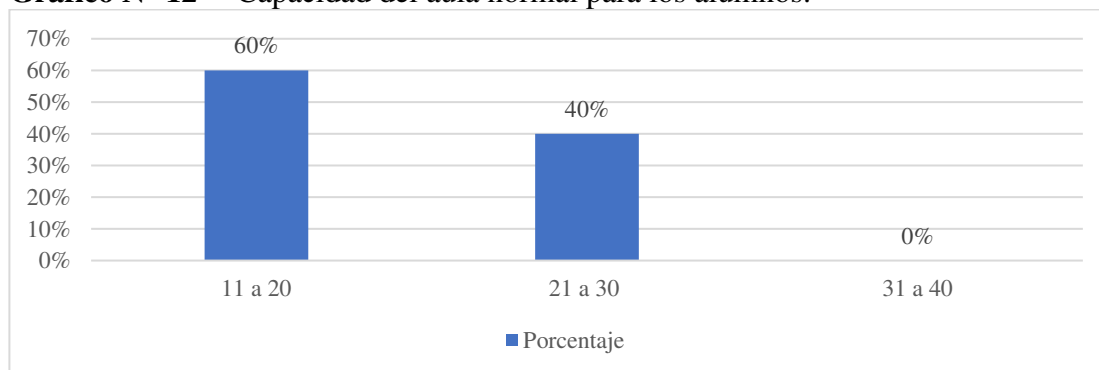
Tabla No. 12 Capacidad del aula normal para los alumnos de la Unidad Educativa.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
11-20	6	60%
21-30	4	40%
31-40	0	-
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 12 Capacidad del aula normal para los alumnos.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, la mayoría de ellos creen que se deben colocar de 11-20 alumnos en un aula normal con un (60%); y, de 21-30 alumnos con un (40%); esto

demuestra, que la institución dispone de una buena infraestructura y capacidad para instalar un ambiente educativo digital óptimo y con ello brindar una buena educación acorde a los requerimientos actuales.

¿Cuál es la disposición de asientos de un aula normal?

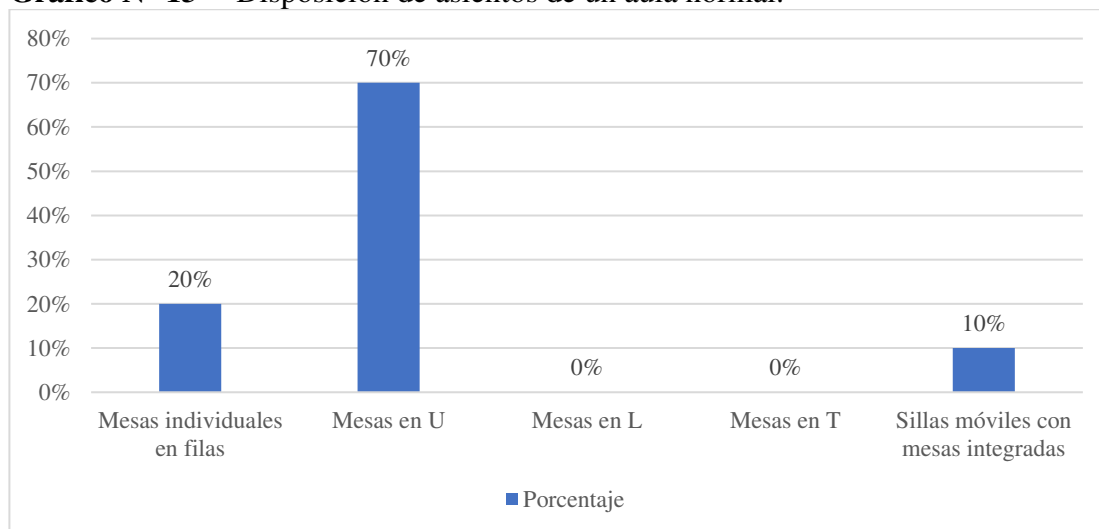
Tabla No. 13 .Disposición de asientos de un aula normal.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Mesas individuales en filas	2	20%
Mesas en U	7	70%
Mesas en L	0	-
Mesas en T	0	-
Sillas móviles con mesas integradas	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 13 Disposición de asientos de un aula normal.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, creen mayoritariamente que la disposición de asientos de un aula normal debe ser con las mesas en U en un (70%), y con mesas individuales

en filas con un (20%); esto demuestra, que la disposición de asientos propende tener un buen ambiente educativo de calidad que sea participativo, igualitario y equitativo.

¿Qué material está disponible en casi todas las aulas?

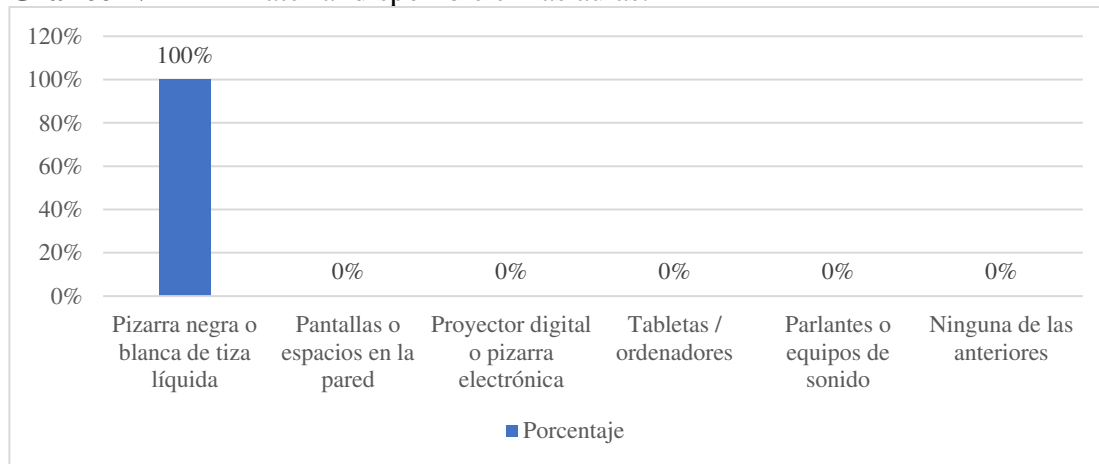
Tabla No. 14 Material disponible en las aulas.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Pizarra negra o blanca de tiza líquida	10	100%
Pantallas o espacios en la pared	0	-
Proyector digital o pizarra electrónica	0	-
Tabletas / ordenadores	0	-
Parlantes o equipos de sonido	0	-
Ninguna de las anteriores	0	-
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 14 Material disponible en las aulas.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, especifican que todas las aulas de la institución disponen únicamente de pizarras de tiza líquida con un (100%); demostrando que no disponen de un ambiente educativo digital, y que se lamentablemente se están

retrasando los procesos educativos por ausencia de las TIC que impiden el desarrollo de la comunidad educativa (estudiantes, docentes, autoridades educativas, padres de familia).

¿En qué medida está de acuerdo con las siguientes afirmaciones? (Elegir 4 opciones)

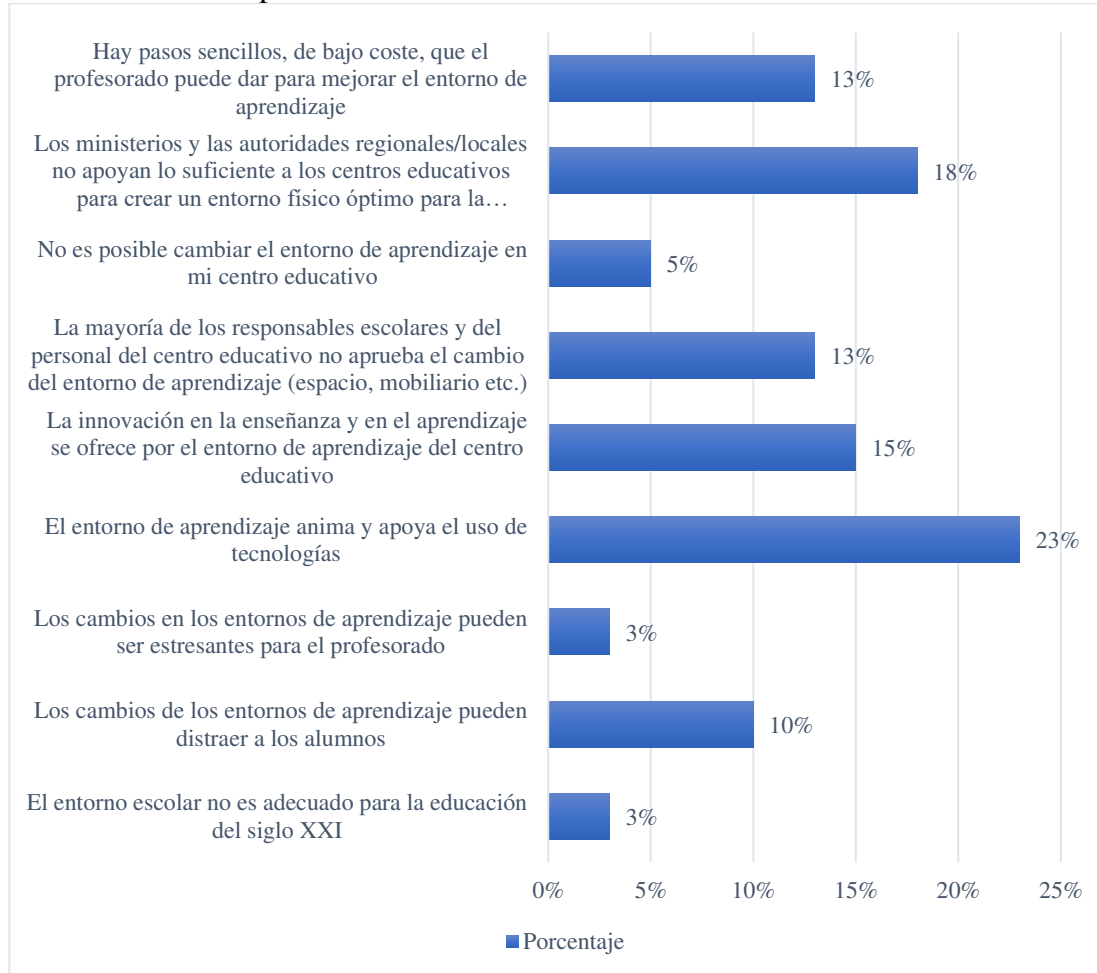
Tabla No. 15 Apreciación de afirmaciones.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
El entorno escolar no es adecuado para la educación del siglo XXI	1	3%
Los cambios de los entornos de aprendizaje pueden distraer a los alumnos	4	10%
Los cambios en los entornos de aprendizaje pueden ser estresantes para el profesorado	1	3%
El entorno de aprendizaje anima y apoya el uso de tecnologías	9	23%
La innovación en la enseñanza y en el aprendizaje se ofrece por el entorno de aprendizaje del centro educativo	6	15%
La mayoría de los responsables escolares y del personal del centro educativo no aprueba el cambio del entorno de aprendizaje (espacio, mobiliario etc.)	5	13%
No es posible cambiar el entorno de aprendizaje en mi centro educativo	2	5%
Los ministerios y las autoridades regionales/locales no apoyan lo suficiente a los centros educativos para crear un entorno físico óptimo para la enseñanza y el aprendizaje actuales	7	18%
Hay pasos sencillos, de bajo coste, que el profesorado puede dar para mejorar el entorno de aprendizaje	5	13%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 15 Apreciación de afirmaciones.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, están de acuerdo con que el entorno de aprendizaje anima y apoya el uso de tecnologías con un (23%); creen también que los ministerios y las autoridades regionales/locales no apoyan lo suficiente a los centros educativos para crear un entorno físico óptimo para la enseñanza y el aprendizaje actuales con un (18%); que la innovación en la enseñanza y en el aprendizaje se ofrece por el entorno de aprendizaje del centro educativo con un (15%); y que hay pasos sencillos de bajo coste, que el profesorado puede dar para mejorar el entorno de aprendizaje con un

(13%); todo esto evidencia que se debe mejorar la autogestión para crear un ambiente educativo digital acorde con la realidad de la institución.

¿Qué cambios del entorno de aprendizaje le gustaría ver? (Elegir 2 opciones)

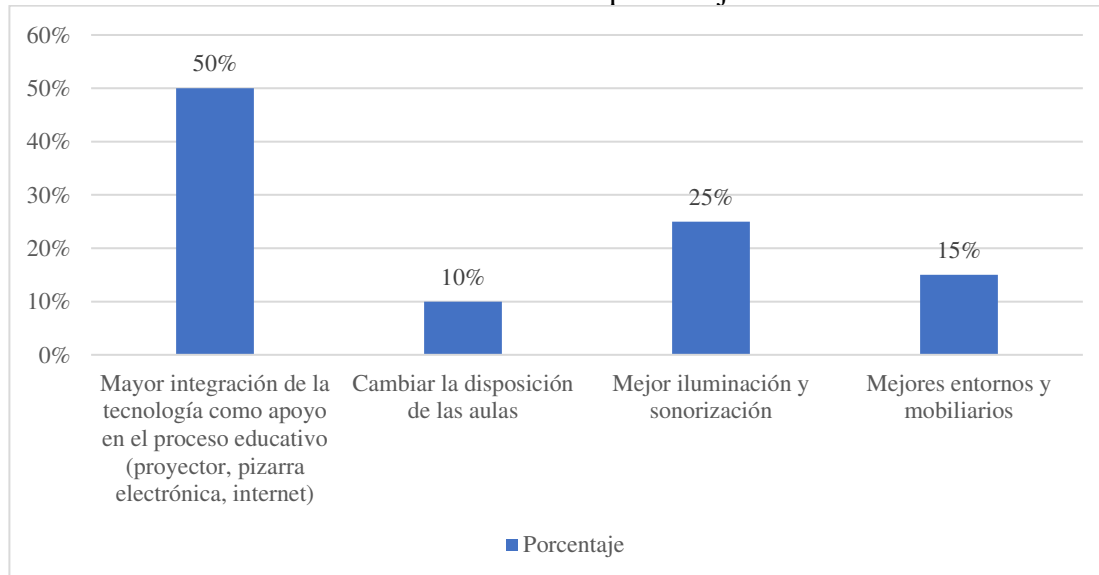
Tabla No. 16 Necesidades del entorno de aprendizaje.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Mayor integración de la tecnología como apoyo en el proceso educativo (proyector, pizarra electrónica, internet)	10	50%
Cambiar la disposición de las aulas	2	10%
Mejor iluminación y sonorización	5	25%
Mejores entornos y mobiliarios	3	15%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 16 Necesidades del entorno de aprendizaje.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, expresan mayoritariamente que les gustaría una mayor

integración de la tecnología como apoyo en el proceso educativo (proyector, pizarra electrónica, internet) con un (50%); al mismo tiempo que necesitarían una mejor iluminación y sonorización con un (25%) y un mejor entorno y mobiliario con un (15%); lo cual demuestra claramente que desean sin lugar a dudas un ambiente educativo digital acorde a los requerimiento educativos globalizados.

¿Qué afirmación describe mejor la experiencia del profesorado con la enseñanza en línea?

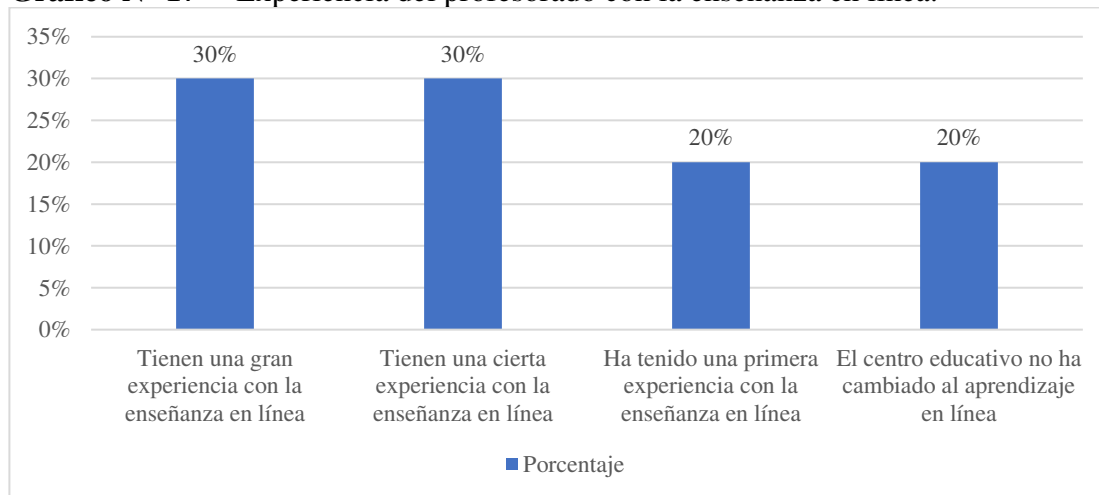
Tabla No. 17 Experiencia del profesorado con la enseñanza en línea.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Tienen una gran experiencia con la enseñanza en línea	3	30%
Tienen una cierta experiencia con la enseñanza en línea	3	30%
Ha tenido una primera experiencia con la enseñanza en línea	2	20%
El centro educativo no ha cambiado al aprendizaje en línea	2	20%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 17 Experiencia del profesorado con la enseñanza en línea.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, manifiestan de manera igualitaria que tienen una cierta y una gran experiencia con la enseñanza en línea en un (30%); de la misma manera que ha tenido una primera experiencia con la enseñanza en línea en la pandemia por COVID-19, pero que aun así el centro educativo no ha cambiado al aprendizaje en línea con un (20%); esto nos demuestra que el personal docente de la Unidad Educativa debe capacitarse en su totalidad para cambiar sus estructuras educativas de base y poder conseguir crear un ambiente educativo digital acorde a sus requerimientos.

Como profesor, ¿qué le ha sorprendido del aprendizaje en línea? (Elegir 2 opciones)

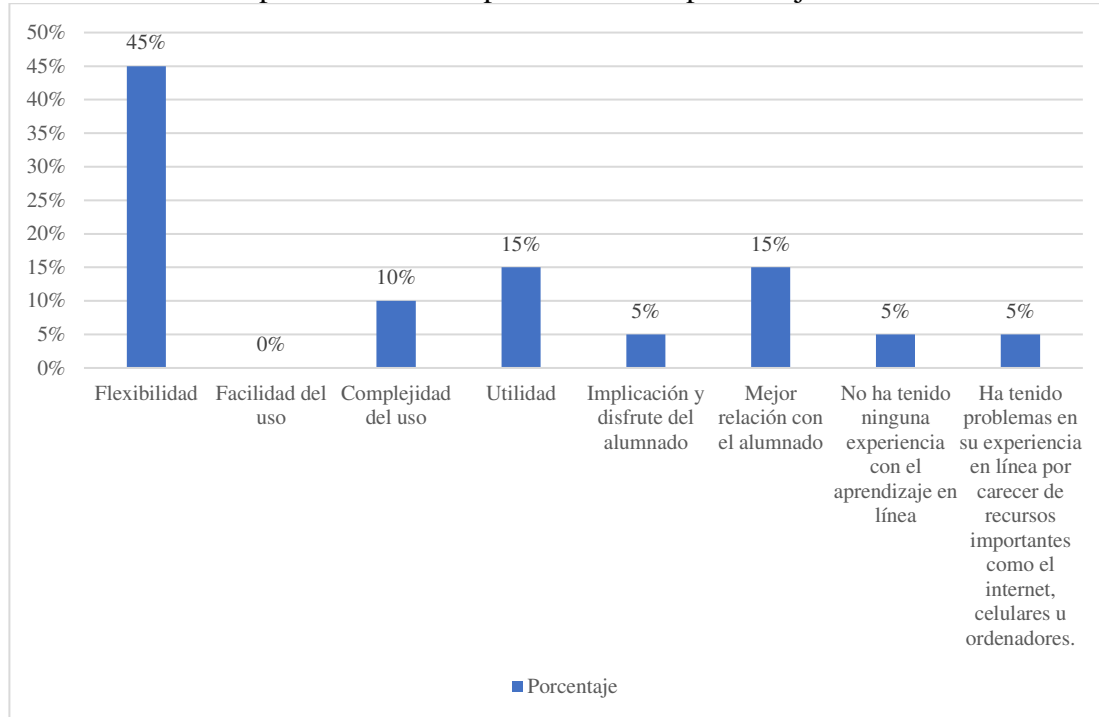
Tabla No. 18 . Apreciación de los profesores del aprendizaje en línea.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Flexibilidad	9	45%
Facilidad del uso	0	-
Complejidad del uso	2	10%
Utilidad	3	15%
Implicación y disfrute del alumnado	1	5%
Mejor relación con el alumnado	3	15%
No ha tenido ninguna experiencia con el aprendizaje en línea	1	5%
Ha tenido problemas en su experiencia en línea por carecer de recursos importantes como el internet, celulares u ordenadores.	1	5%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 18 Apreciación de los profesores del aprendizaje en línea.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, expresan que como docentes les ha sorprendido la flexibilidad que tiene el aprendizaje en línea con un (45%), seguido de la utilidad y la mejor relación con el alumnado con un (15%) mutuamente; estos aprendizajes mantienen los mismos objetivos generales para todos los estudiantes, posibilitando su enseñanza desde su multiplicidad social y cultural, dando a todos la oportunidad de aprender incluso a los mismos docentes.

¿Cuáles han sido sus mayores retos al momento de cambiar hacia el aprendizaje en línea? (Elegir 3 opciones)

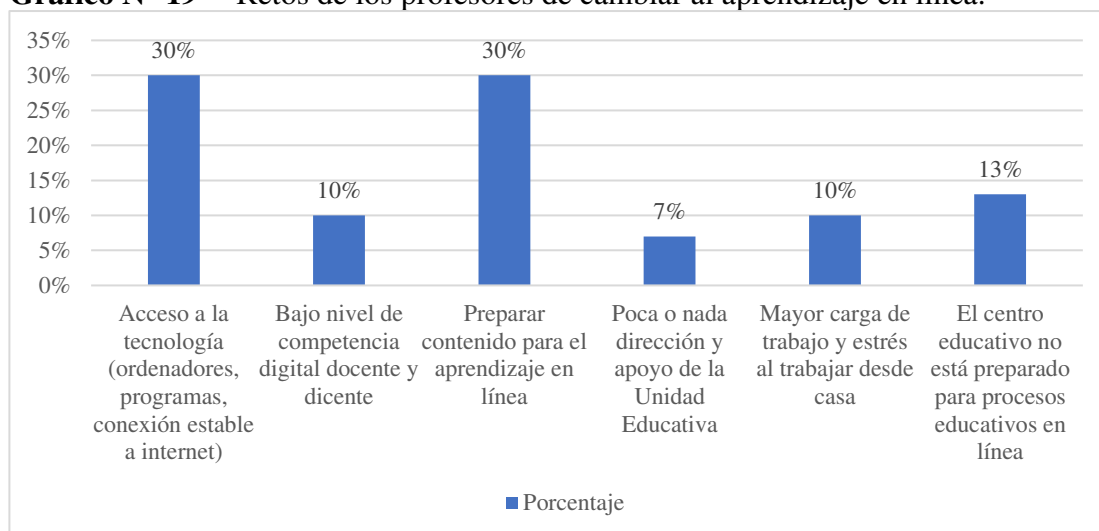
Tabla No. 19 . Retos de los profesores de cambiar al aprendizaje en línea.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Acceso a la tecnología (ordenadores, programas, conexión estable a internet)	9	30%
Bajo nivel de competencia digital docente y docente	3	10%
Preparar contenido para el aprendizaje en línea	9	30%
Poca o nada dirección y apoyo de la Unidad Educativa	2	7%
Mayor carga de trabajo y estrés al trabajar desde casa	3	10%
El centro educativo no está preparado para procesos educativos en línea	4	13%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 19 Retos de los profesores de cambiar al aprendizaje en línea.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, declaran que los mayores retos al momento de cambiar

hacia el aprendizaje en línea ha sido tener acceso a la tecnología (ordenadores, programas, conexión a internet) y de preparar contenido con el mismo porcentaje en un (30%) mutuamente; así mismo, se ha tratado de superar el bajo nivel de competencia digital docente/dicente y la poca o nada dirección/apoyo de la unidad educativa con un (10%) recíprocamente.

¿Qué es lo que más ayudaría al profesorado de la Unidad Educativa para apoyar el aprendizaje en línea? (Elegir 3 opciones)

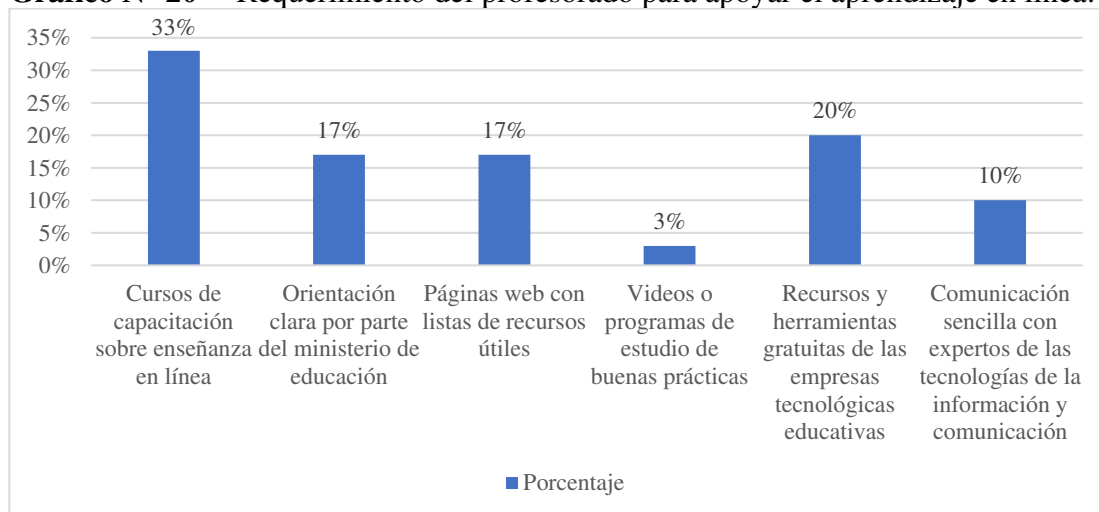
Tabla No. 20 Requerimiento del profesorado para apoyar el aprendizaje en línea.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Cursos de capacitación sobre enseñanza en línea	10	33%
Orientación clara por parte del ministerio de educación	5	17%
Páginas web con listas de recursos útiles	5	17%
Videos o programas de estudio de buenas prácticas	1	3%
Recursos y herramientas gratuitas de las empresas tecnológicas educativas	6	20%
Comunicación sencilla con expertos de las tecnologías de la información y comunicación	3	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 20 Requerimiento del profesorado para apoyar el aprendizaje en línea.



Fuente: Encuestas

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, mantienen que el requerimiento que ellos necesitan para apoyar los aprendizajes en línea requiere de capacitación con un (33%); recursos y herramientas gratuitas de las empresas tecnológicas educativas con un (20%); de orientación clara por parte del Ministerio de Educación y de páginas web con lista de recursos útiles con un (17%) bilateralmente.

3.1.4.14. Test de Creatividad aplicado a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” antes de la propuesta

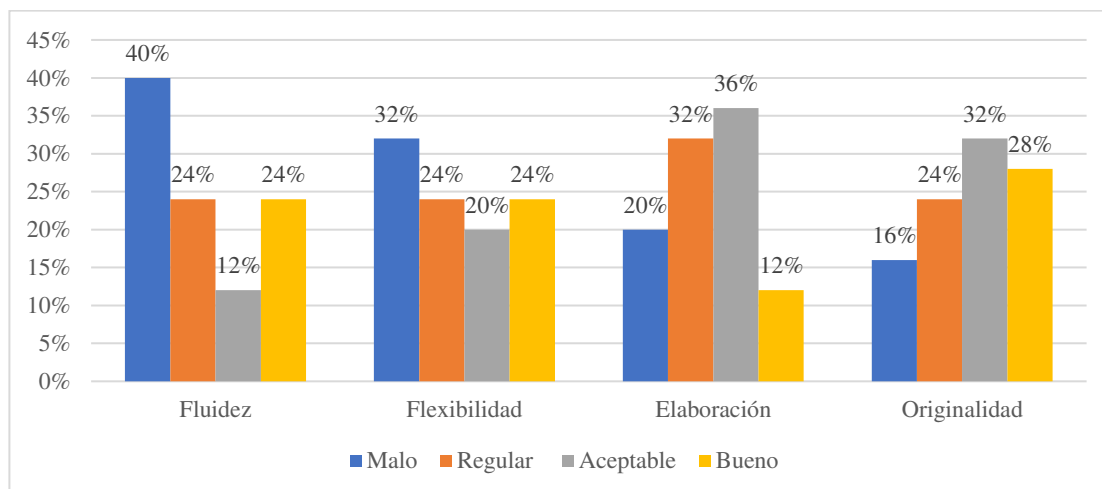
Tabla No. 21 Ejercicio de completar el dibujo según cada uno de los patrones antes de la propuesta

	Malo	Regular	Aceptable	Bueno	Total
Fluidez	40%	24%	12%	24%	100%
Flexibilidad	32%	24%	20%	24%	100%
Elaboración	20%	32%	36%	12%	100%
Originalidad	16%	24%	32%	28%	100%

Fuente: Test de Creatividad

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 21 Ejercicio de completar el dibujo según cada uno de los patrones antes de la propuesta.



Fuente: Test de Creatividad

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En cuanto a la fluidez, se observa que el 40% de los estudiantes obtuvo una calificación "malo". Esto indica que tienen dificultades para generar una gran cantidad de respuestas o ideas. Sin embargo, es alentador ver que el 24% obtuvo una calificación

"bueno", lo que sugiere que algunos estudiantes tienen una capacidad más sólida para generar una amplia gama de ideas.

En términos de flexibilidad, el 32% de los estudiantes obtuvo una calificación "malo". Esto significa que les resulta difícil cambiar de perspectiva y generar diferentes categorías de ideas. Sin embargo, el 20% obtuvo una calificación "aceptable", lo que indica que algunos estudiantes muestran cierta capacidad para adaptarse y pensar en diferentes enfoques.

Con relación a la elaboración, los resultados reflejan que el 36% de los estudiantes obtuvo una calificación "aceptable". Esto indica que tienen la capacidad de desarrollar y agregar detalles a sus respuestas, lo cual es una habilidad importante en el proceso creativo. Sin embargo, es preocupante ver que el 20% obtuvo una calificación "malo" en este aspecto, lo que sugiere que podrían mejorar en la elaboración de sus ideas.

De forma similar en el área de la originalidad, el 28% de los estudiantes obtuvo una calificación "bueno", lo que indica que son capaces de generar ideas únicas e innovadoras. Sin embargo, el 16% obtuvo una calificación "malo" en este aspecto, lo que sugiere que algunos estudiantes pueden beneficiarse de un mayor estímulo para pensar de manera más original.

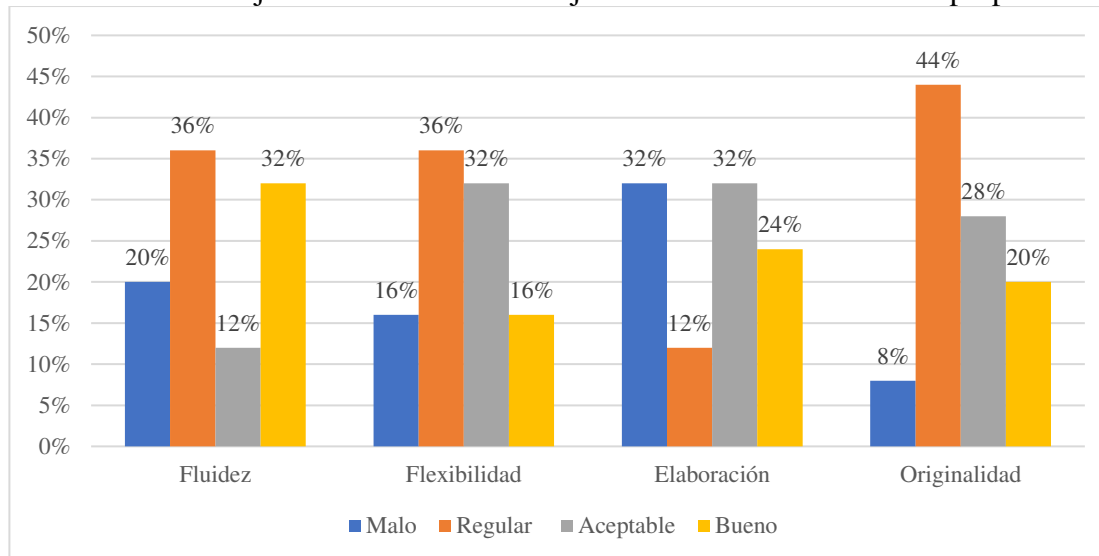
Tabla No. 22 Ejercicio de hacer un dibujo en cada círculo antes de la propuesta

	Malo	Regular	Aceptable	Bueno	Total
Fluidez	20%	36%	12%	32%	100%
Flexibilidad	16%	36%	32%	16%	100%
Elaboración	32%	12%	32%	24%	100%
Originalidad	8%	44%	28%	20%	100%

Fuente: Test de Creatividad

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 22 Ejercicio de hacer un dibujo en cada círculo antes de la propuesta.



Fuente: Test de Creatividad

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En relación con la fluidez, se puede observar que el 32% de los estudiantes obtuvo una calificación "bueno", lo que indica que tienen la capacidad de generar una cantidad adecuada de dibujos en los círculos propuestos. Sin embargo, también hay un 20% de estudiantes que obtuvo una calificación "malo", lo que sugiere que tienen dificultades para generar una cantidad suficiente de dibujos.

En cuanto a la flexibilidad, el 32% de los estudiantes obtuvo una calificación "aceptable", lo que indica que tienen la capacidad de variar los dibujos en cada círculo y no repetir ideas de manera significativa. Sin embargo, el 16% obtuvo una calificación "malo", lo que indica una falta de flexibilidad en la generación de diferentes dibujos.

En términos de elaboración, se observa que el 32% de los estudiantes obtuvo una calificación "malo". Esto sugiere que pueden tener dificultades para desarrollar y agregar detalles a sus dibujos. Por otro lado, el 24% obtuvo una calificación "bueno", lo que indica que tienen la capacidad de elaborar sus dibujos de manera adecuada.

Al respecto de la originalidad, el 44% de los estudiantes obtuvo una calificación "regular", lo que sugiere que tienen cierta habilidad para generar dibujos que no sean demasiado comunes o esperados. Sin embargo, el 8% obtuvo una calificación "malo", lo que indica que pueden necesitar más estímulo y apoyo para desarrollar ideas más originales.

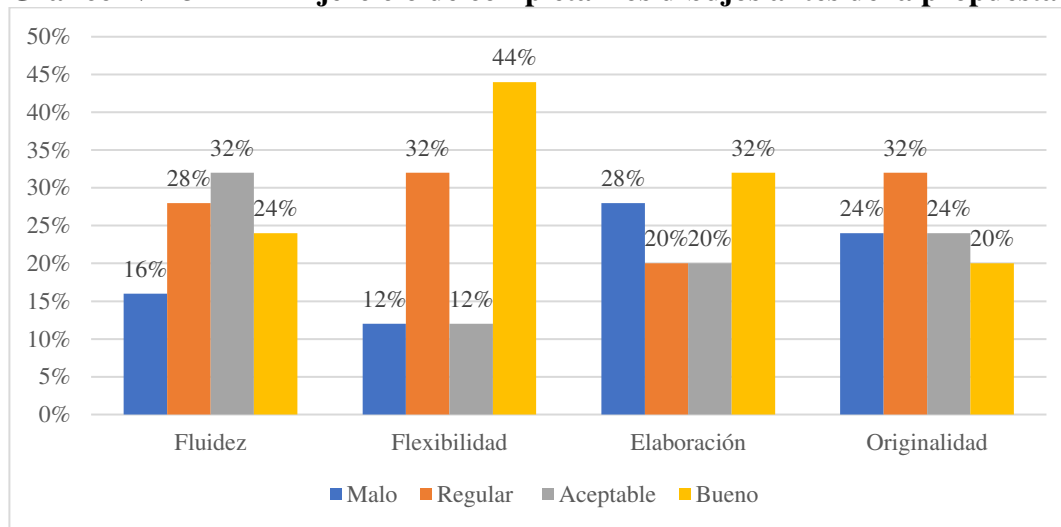
Tabla No. 23 Ejercicio de completar los dibujos antes de la propuesta

	Malo	Regular	Aceptable	Bueno	Total
Fluidez	16%	28%	32%	24%	100%
Flexibilidad	12%	32%	12%	44%	100%
Elaboración	28%	20%	20%	32%	100%
Originalidad	24%	32%	24%	20%	100%

Fuente: Test de Creatividad

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 23 Ejercicio de completar los dibujos antes de la propuesta



Fuente: Test de Creatividad

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

Se observa que por la fluidez, se puede observar que el 32% de los estudiantes obtuvo una calificación "aceptable", lo que indica que tienen la capacidad de completar un número adecuado de dibujos antes de la propuesta. Sin embargo, también existe un

16% de estudiantes que obtuvo una calificación "malo", lo que sugiere que pueden tener dificultades para generar una cantidad suficiente de dibujos en este ejercicio.

En relación a la flexibilidad, es alentador ver que el 44% de los estudiantes obtuvo una calificación "bueno", lo que indica que tienen la capacidad de variar y adaptar los dibujos antes de la propuesta. Sin embargo, también hay un 12% de estudiantes que obtuvo una calificación "malo", lo que indica una falta de flexibilidad en la generación de diferentes dibujos.

En cuanto a la elaboración, se puede observar que los resultados están bastante equilibrados, con un 32% de los estudiantes obteniendo una calificación "bueno". Esto sugiere que tienen la capacidad de elaborar los dibujos de manera adecuada y agregar detalles. Sin embargo, hay un 28% de estudiantes que obtuvo una calificación "malo", lo que indica que podrían necesitar más práctica y apoyo en la elaboración de los dibujos.

También se observa que en lo que corresponde a la originalidad, los resultados muestran cierta variabilidad, pero el 32% de los estudiantes obtuvo una calificación "regular". Esto indica que tienen cierta habilidad para generar dibujos que no sean demasiado comunes o esperados. Sin embargo, existe un 24% de estudiantes que obtuvo una calificación "malo", lo que sugiere que podrían beneficiarse de un mayor estímulo y apoyo para desarrollar ideas más originales en los dibujos.

3.1.4.15. Test de Creatividad aplicado a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” después de la propuesta

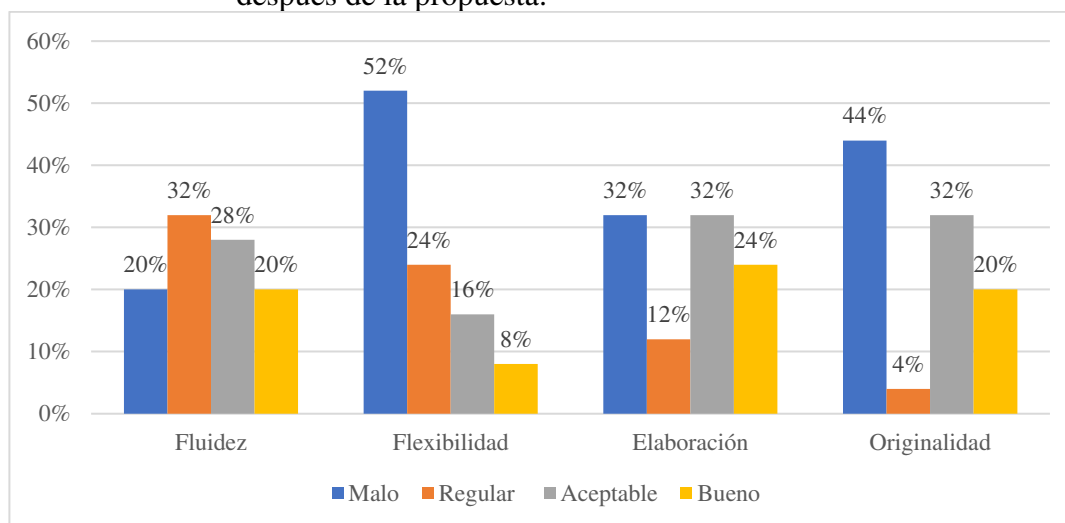
Tabla No. 24 Ejercicio de completar el dibujo según cada uno de los patrones después de la propuesta

	Bueno	Muy bueno	Sobresaliente	Excelente	Total
Fluidez	20%	32%	28%	20%	100%
Flexibilidad	52%	24%	16%	8%	100%
Elaboración	32%	12%	32%	24%	100%
Originalidad	44%	4%	32%	20%	100%

Fuente: Test de Creatividad

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 24 Ejercicio de completar el dibujo según cada uno de los patrones después de la propuesta.



Fuente: Test de Creatividad

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En términos de fluidez, se puede observar que el 28% de los estudiantes obtuvo una calificación "sobresaliente", lo que indica que han mejorado significativamente en

la generación de una mayor cantidad de respuestas o ideas en comparación con los resultados anteriores. Además, el 32% obtuvo una calificación "muy bueno", lo que sugiere que han demostrado una mejora sustancial en la fluidez creativa después de la propuesta.

Al respecto de la flexibilidad, los resultados son muy alentadores, ya que el 52% de los estudiantes obtuvo una calificación "bueno" y el 24% obtuvo una calificación "muy bueno". Esto indica que han logrado desarrollar su capacidad para generar diferentes categorías de ideas y han demostrado una mayor flexibilidad en su pensamiento creativo.

En cuanto a la elaboración, el 32% de los estudiantes obtuvo una calificación "bueno" y el 32% obtuvo una calificación "sobresaliente", lo que indica una mejora en su capacidad para desarrollar y agregar detalles a sus respuestas. Además, el 24% obtuvo una calificación "excelente", lo que sugiere que han demostrado un nivel excepcional de elaboración creativa después de la propuesta.

En relación con la originalidad, el 44% de los estudiantes obtuvo una calificación "bueno", lo que indica que han logrado generar ideas más originales en comparación con los resultados anteriores. Además, el 32% obtuvo una calificación "sobresaliente", lo que demuestra que han mejorado significativamente en su capacidad para pensar de manera más original después de la propuesta.

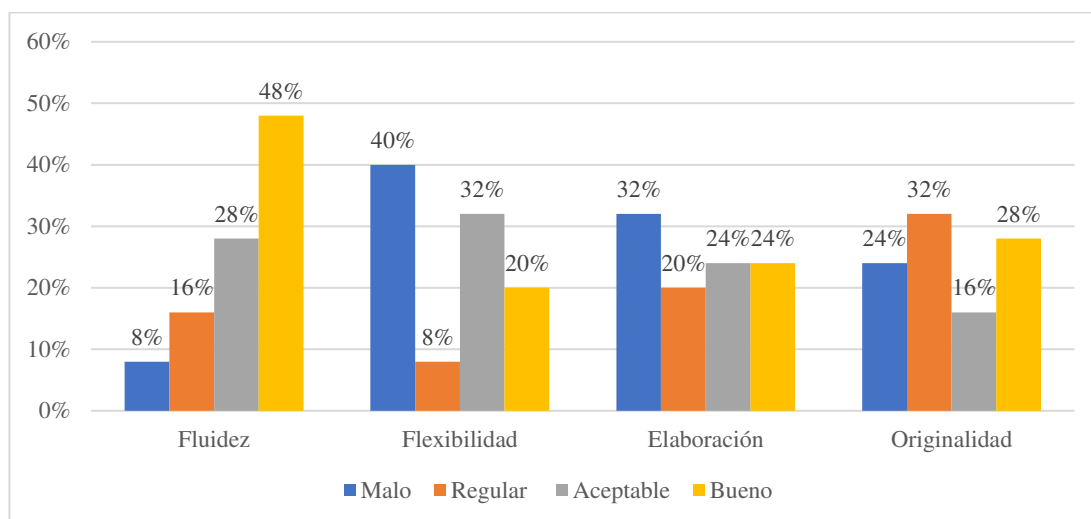
Tabla No. 25 Ejercicio de hacer un dibujo en cada círculo después de la propuesta

	Bueno	Muy bueno	Sobresaliente	Excelente	Total
Fluidez	8%	16%	28%	48%	100%
Flexibilidad	40%	8%	32%	20%	100%
Elaboración	32%	20%	24%	24%	100%
Originalidad	24%	32%	16%	28%	100%

Fuente: Test de Creatividad

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 25 Ejercicio de hacer un dibujo en cada círculo después de la propuesta.



Fuente: Test de Creatividad

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

Se puede observar que con relación a la fluidez el 48% de los estudiantes obtuvo una calificación "excelente". Esto indica que han mejorado significativamente en la generación de una mayor cantidad de dibujos en comparación con los resultados anteriores. Además, el 28% obtuvo una calificación "sobresaliente" y el 16% obtuvo una calificación "muy bueno", lo que demuestra una mejora notable en la fluidez creativa después de la propuesta.

En tanto a la flexibilidad, los resultados son muy alentadores, ya que el 40% de los estudiantes obtuvo una calificación "bueno" y el 32% obtuvo una calificación "sobresaliente". Esto indica que han logrado desarrollar su capacidad para generar diferentes dibujos en cada círculo y han demostrado una mayor flexibilidad en su enfoque creativo. Además, el 20% obtuvo una calificación "excelente", lo que sugiere que han demostrado un nivel excepcional de flexibilidad después de la propuesta.

En cuanto a la elaboración, el 32% de los estudiantes obtuvo una calificación "bueno" y el 24% obtuvo una calificación "sobresaliente", lo que indica una mejora en su capacidad para desarrollar y agregar detalles a sus dibujos después de la propuesta. Además, el 20% obtuvo una calificación "excelente", lo que demuestra que han logrado un nivel excepcional de elaboración creativa.

Sobre la originalidad, el 32% de los estudiantes obtuvo una calificación "muy bueno" y el 28% obtuvo una calificación "excelente", lo que indica que han logrado generar dibujos más originales en comparación con los resultados anteriores. Además, el 16% obtuvo una calificación "sobresaliente", lo que demuestra una mejora significativa en su capacidad para pensar de manera más original después de la propuesta.

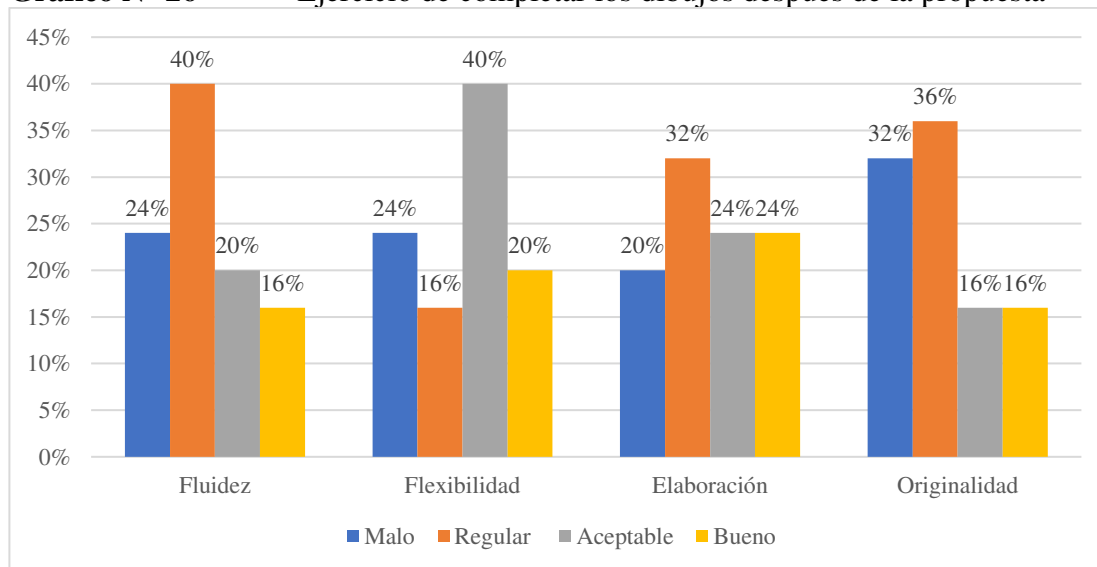
Tabla No. 26 Ejercicio de completar los dibujos después de la propuesta

	Bueno	Muy bueno	Sobresaliente	Excelente	Total
Fluidez	24%	40%	20%	16%	100%
Flexibilidad	24%	16%	40%	20%	100%
Elaboración	20%	32%	24%	24%	100%
Originalidad	32%	36%	16%	16%	100%

Fuente: Test de Creatividad

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Gráfico N° 26 Ejercicio de completar los dibujos después de la propuesta



Fuente: Test de Creatividad

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Análisis e interpretación de resultados

En términos de fluidez, se puede observar que el 40% de los estudiantes obtuvo una calificación "muy bueno", lo que indica que han mejorado significativamente en la generación de una mayor cantidad de respuestas o ideas en comparación con los resultados anteriores. Además, el 24% obtuvo una calificación "bueno", lo que demuestra una mejora notable en la fluidez creativa después de la propuesta.

En relación a la flexibilidad, los resultados son muy alentadores, ya que el 40% de los estudiantes obtuvo una calificación "sobresaliente". Esto indica que han logrado

desarrollar su capacidad para generar diferentes categorías de ideas y han demostrado una mayor flexibilidad en su pensamiento creativo. Además, el 24% obtuvo una calificación "bueno", lo que sugiere una mejora significativa en la flexibilidad después de la propuesta.

En cuanto a la elaboración, el 32% de los estudiantes obtuvo una calificación "muy bueno", lo que indica una mejora en su capacidad para desarrollar y agregar detalles a sus respuestas después de la propuesta. Además, el 24% obtuvo una calificación "excelente", lo que demuestra que han logrado un nivel excepcional de elaboración creativa.

En relación con la originalidad, el 36% de los estudiantes obtuvo una calificación "muy bueno", lo que indica que han logrado generar ideas más originales en comparación con los resultados anteriores. Además, el 32% obtuvo una calificación "bueno", lo que demuestra una mejora en su capacidad para pensar de manera más original después de la propuesta.

En general, estos resultados reflejan una mejora notable en los niveles de creatividad de los estudiantes evaluados en el ejercicio de completar los dibujos después de la aplicación de la propuesta. Han mostrado avances en aspectos clave como la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y la originalidad. Estos resultados son muy alentadores y demuestran que la propuesta ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Es importante continuar fomentando y brindando oportunidades para que sigan fortaleciendo sus habilidades creativas.

3.2. Actividades y Tareas del Proyecto

Las actividades de apoyo y tareas fueron las que contribuyeron de forma directa al mejor desarrollo del presente proyecto de investigación; se utilizó la metodología anteriormente descrita que permitió recoger y analizar datos a través de estadística paramétrica simple en hojas electrónica del programa Microsoft Excel. Se analizaron los resultados y se representaron sus hallazgos en forma de gráficos de barras. En todo momento de la investigación se utilizó la computadora para diseñar, hacer seguimiento, crear modelos, analizar resultados, determinar diagnósticos y finalmente generar la propuesta.

Las actividades que se cumplieron para la generación de la propuesta y que se detallan en la Planificación, fueron:

1. Capacitación a docentes de Educación Inicial; y,
2. Actividades integradoras de docentes y niños de educación inicial a través del uso de las TIC.

3.2.1. Título (Propuesta)

Ambiente Educativo Digital para Educación Inicial “Guambritas de hoy”

3.2.2. Justificación

En la sociedad actual el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), ha ido avanzando a una velocidad vertiginosa en diferentes campos de la sociedad; especialmente en la educación a la misma que ha enriquecido en todos los procesos educativos, especialmente en las prácticas pedagógicas a través del uso de recursos educativos digitales consignadas a la construcción estructural del conocimiento de manera virtual o en la web.

Es así que la presente propuesta o proyecto demanda de estos recursos educativos digitales que empoderen a los docentes y estudiantes en la construcción de sus propios procesos de enseñanza/aprendizaje a través de conocimiento tecnológicos cotidianos en la actualidad.

La presente propuesta surge del interés de los docentes sobre su entorno para investigar y buscar dar respuesta y entender lo que ocurre a su alrededor, de allí que se optó por el diseño, implementación y evaluación de los recursos educativos digitales presentes en la realidad (herramientas de su realidad e interés), de los estudiantes de la Unidad Educativa “Cacique Guaranga” y en especial de educación inicial.

Los recursos educativos digitales unen los componentes tecnológicos y mediáticos dando como resultado sistemas de representación particulares o de comunicación pedagógica mediática que otorga a los docentes la necesidad de levantar canales comunicacionales interactivos que orienten a los estudiantes a lograr sus motivaciones desde su propia curiosidad, iniciativa y creatividad.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, consiguen mejorar el interés de los estudiantes en procesos de aprendizaje y éxito escolar, siendo fundamental que los docentes contemplemos las necesidades estudiantiles mediante estrategias novedosas, creativas y de calidad a través de la implementación de recursos educativos digitales; además que es importante impactar el proceso educativo y la calidad de la formación estudiantil.

La optimización de las prácticas pedagógicas facilita al estudiante desarrollar habilidades de búsqueda, relación y crítica sobre los contenidos que se desea trabajar por lo que la presente propuesta está encaminada a desarrollar las capacidades y habilidades pedagógicas de los docentes de nivel inicial a través de actividades estratégicas que promuevan la cooperación, conocimiento y experiencia con el uso y aplicación de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, en el desarrollo integral de los estudiantes del nivel inicial y con un modelo socio constructivista que trascienda los procesos educativos de los niños/as del nivel de educación inicial.

3.2.3. Fundamentación

En base a los resultados obtenidos en la presente investigación científica se pudo evidenciar estos recursos se convierten en apoyos didácticos para los docentes en sus actividades escolares diarias, por lo que conocer cómo integrar las TIC en los procesos educativos se convierte en una necesidad.

Finalmente, la presente propuesta propone reforzar la práctica pedagógica del nivel inicial con el empleo de insumos pedagógicos aplicables entre todos los actores de la comunidad educativa para su aprovechamiento integral con los requerimientos más actualizados del sistema educativo. Como componentes que promoverán la inclusión de las TIC en el proceso educativo son:

1. Capacitación docente para el manejo y aplicación de recursos tecnológicos de la información y Comunicación (TIC) en el aula.
2. Plantear actividades que integren las TIC como modelos de planificaciones educativas de aula.

3.2.4. Objetivos

3.2.4.1. General

Aplicar el Ambiente Educativo Digital para Educación Inicial “Guambritas de hoy” en la Unidad Educativa “Cacique Guaranga” con el propósito de mejorar el desarrollo Creativo de los estudiantes.

3.2.4.2. Específicos

- 3.2.4.2.1.** Reforzar la práctica pedagógica docente con el empleo de recursos tecnológicos aplicables para su aprovechamiento integral.
- 3.2.1.2.2.** Capacitar a los docentes en el manejo y aplicación de ambientes digitales en el aula.
- 3.2.4.2.1.** Plantear actividades integradoras de las (TIC) para el desarrollo creativo de los estudiantes

3.2.5. Ubicación Sectorial y Física

El proyecto de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”, está ubicado en la Comunidad de Mindina – Parroquia Simiatug – Cantón Guaranda – Provincia Bolívar. Ver Anexos No. 2 y 3.

3.2.6. Factibilidad

La factibilidad de la presente propuesta de reforzamiento de la práctica pedagógica del nivel inicial de la Unidad Educativa “Cacique Guaranga” tiene que ver

con el empleo de recursos tecnológicos, estratégicos y aplicables a la comunidad educativa para su aprovechamiento integral, incidirá directamente en el mejoramiento de las prácticas educativas a través de la integración de las TIC.

La evaluación de las actividades involucra directamente a las TIC, como recursos tecnológicos de destreza, estructuración del conocimiento e interactividad; se propone realizar encuestas a padres de familia y a docentes al término del año donde se identifique lo siguiente:

- Uso y planificación de actividades con las TIC en el aula; y,
- Opinión de las TIC en la enseñanza de educación inicial.

3.2.7. Plan de Trabajo

La presente propuesta está conformada de capacitaciones estratégicas para docentes que fomenten el desarrollo de habilidades pedagógicas con el uso de las TIC; y, de la misma manera capacitaciones para niños/as de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”; la intención de éstas capacitaciones fue construir espacios de aprendizaje e intercambio de conocimientos entre docentes del plantel y utilizar estas experiencias para el mejor uso de las TIC en el aula.

Las actividades que se proponen son realmente una experiencia de aprendizaje ya que sus usos proporcionan al docente una mejor manera de planificar y ejecutar dichas actividades mediante recursos tecnológicos digitales disponibles en la red o bajo ciertas plataformas. Las capacitaciones de la presente propuesta son:

- Capacitación docente para el manejo y aplicación de recursos tecnológicos de la información y Comunicación (TIC) en el aula; y,

- Capacitaciones dicentes de actividades que integren las TIC como modelos de planificaciones educativas de aula.

3.2.7.1. Actividades

3.2.7.2. Capacitación docente para el manejo y aplicación de recursos (TIC) en el aula.

Tabla No. 27 . Capacitación docente para el manejo y aplicación de recursos (TIC) en el aula.

Tema		Aplicación docente de las TIC en educación inicial.
Primera Parte		
Objetivo General		<ul style="list-style-type: none"> • Reforzar la formación docente a nivel inicial, para aumentar sus destrezas en el uso y aplicación de las TIC a través de estrategias pedagógicas para fortalecer los procesos educativos de niños/as del nivel de educación inicial.
Objetivos Específicos		<ul style="list-style-type: none"> • Brindar una adecuada información de la actividad para su desarrollo. • Estimular al personal docente en el uso y aplicación de las TIC en el aula.
Destinatarios		Docentes de nivel inicial.
Tiempo estimado		4 días.
Fecha		04/10/2022 al 07/10/2022
Proceso		<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida. • Exposición del tema de capacitación: ventajas sobre las TIC, utilización en la Unidad Educativa, beneficios que ofrecen las TIC a nivel docente, ventajas que aportan las TIC en el proceso educativo.
Recursos		Audiovisuales.
Responsable		Expositor.
RECESO		
Segunda Parte		
Objetivos Específicos		<ul style="list-style-type: none"> • Proyectar entornos de interrelación en los participantes. • Ampliar los contenidos y satisfacer inquietudes.
Proceso		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo de integración.

	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización del concepto, utilidad, características y aplicaciones de las TIC en el aula. • Estimulación, motivación e integración a docentes sobre el tema. • Solventar inquietudes.
Recursos	Audiovisuales.
Responsable	Expositor.

RECESO

Tercera Parte

RECESO

Objetivo Específico	<ul style="list-style-type: none"> • Planear espacios colaborativos de la capacitación.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo. • Disposición de grupos. • Caracterización de contenidos medio natural, cultural y social; manifestaciones y comunicación. • Operaciones de utilización de recursos multimedios para desarrollar el aprendizaje.
Recursos	Materiales del entorno.
Responsable	Expositor.

RECESO

Cuarta Parte

Objetivo Específico	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliar contenidos propuestos.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones de grupos. • Aplicación de propuestas con recursos multimedios. • Valoración de las capacitaciones docentes en las TIC.
Recursos	Audiovisuales.
Responsable	Asistentes.

RECESO

Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de un computador, navegador y utilitario de oficina (Microsoft Word y Microsoft PowerPoint). • Manejo de terminología específica de las TIC: Link, hipervínculo, código abierto, aplicación, login, usuario, password, enlace, entre otros. • Emisión de recursos digitales y sus utilidades: Animaker, Office 365, Mundo Primaria, ArbolABC, Sesame Street.
----------------	--

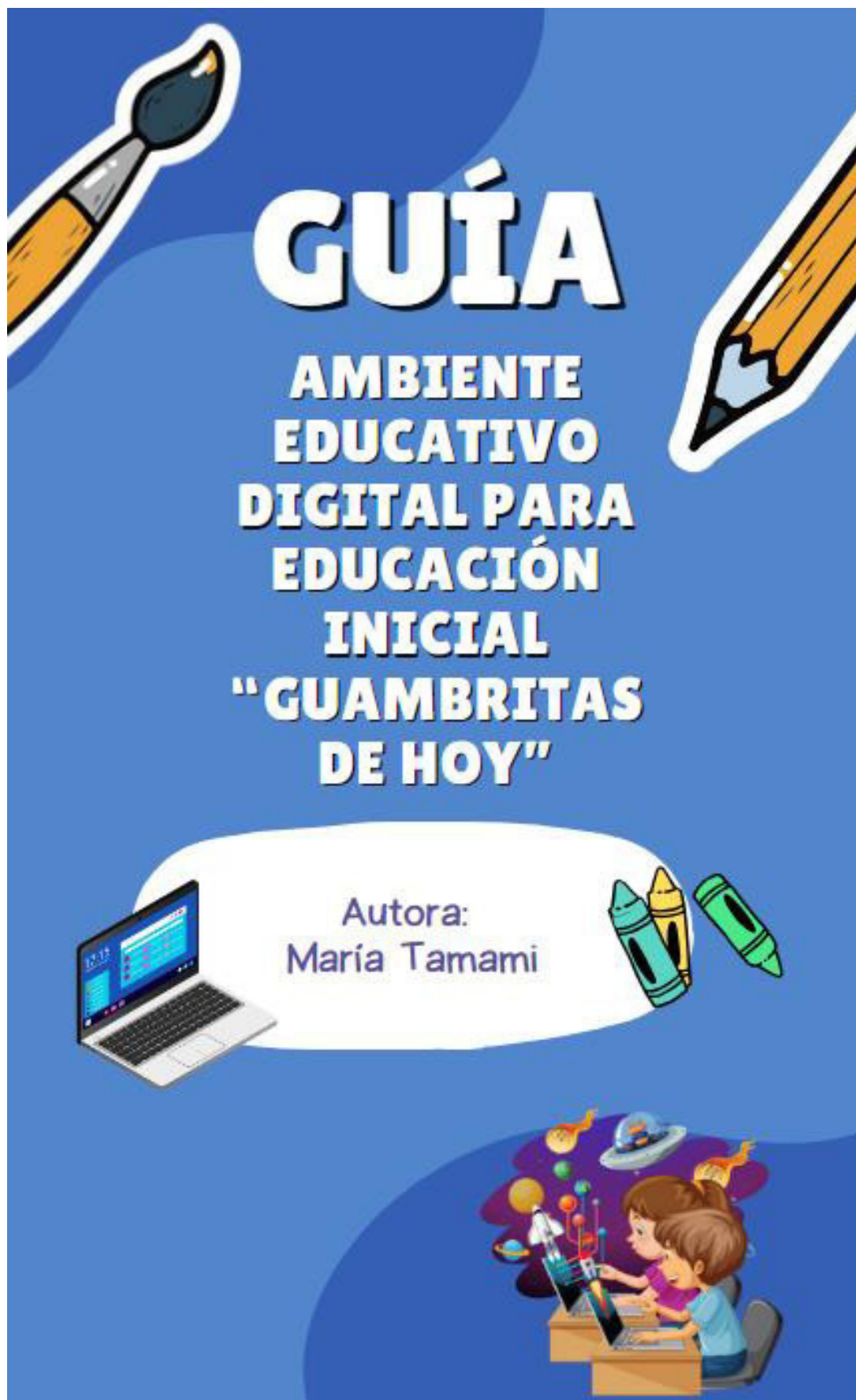
Educ.ar, Educar Ecuador; y, demostrar la utilización de estos recursos.

Quinta Parte

Objetivo	• Influir a docentes la aplicación de temas y actividades
Específico	planteadas en la capacitación.
Proceso	• Conclusiones.
	• Clausura.
Recursos	Audiovisuales.
Responsable	Expositor.

Elaborado por: María Tamami Agualongo

3.2.7.3. Actividades a realizar en el aula de clases con herramientas digitales



GUÍA

AMBIENTE EDUCATIVO DIGITAL PARA EDUCACIÓN INICIAL "GUAMBRITAS DE HOY"

Autora:
María Tamami

Actividad 1: Bosque de la Amistad

Educación Inicial: 4-5 años

Tiempo Estimado: 40 minutos en tres sesiones

Fecha: 10/10/2022-12/10/2022

Objetivo: Fomentar la creatividad y la capacidad de asumir roles a través de la dramatización.

Descripción de la experiencia: Los niños participarán en una dramatización de un cuento o historieta utilizando un video ilustrativo disponible gratuitamente en la web.

Destrezas: Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes de animales en el bosque de la amistad

Actividades: Selección de personajes, lectura del cuento, dramatización de la historia con la aplicación.

- **Inicio:**
 - Mostrar el video de el “Bosque de la Amistad” a los niños para que se familiaricen con la historia.

- **Desarrollo**
 - Indicarle al niño que personaje es
 - Reproducir el video con la música para que ellos bailen juntos dramatizando cada animal.

- Cierre
 - Participar con los niños en una dinámica de culminación tal como se muestra en el video para terminar la actividad
 -

Recursos Materiales: Ordenador o Tablet, aplicación de dramatización digital.

Recurso

digital:

https://www.youtube.com/watch?v=Y8J6bnUkXGU&ab_channel=Jes%C3%BAsRa%C3%BAIQuispeCalcina

Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación directa, registro anecdótico.

Indicadores para evaluar: Comprensión del papel del personaje, participación activa en la dramatización, expresión de las emociones del personaje.

Referencia visual:



Actividad 2 Cuac Cuac

Educación Inicial: 4 – 5 años

Tiempo Estimado: 40 minutos en tres sesiones

Fecha: 13/10/2022-15/10/2022

Objetivo: Introducir a los niños a los bailes y rondas populares mediante el uso de una plataforma digital.

Descripción de la experiencia: Los niños se reunirán en una sala de videoconferencia para aprender y practicar bailes y rondas populares. Cada niño tendrá la oportunidad de asumir un rol de liderazgo en algún punto.

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

Actividades: Revisión de bailes y rondas populares, práctica de bailes y rondas, elección de un líder de baile.

- **Inicio:**
 - Mostrar el video de el “La Patita Lulú” a los niños para que se familiaricen con la historia.
- **Desarrollo**
 - Indicarle al niño los pasos seguir.
 - Reproducir el video con la música para que ellos bailen juntos los pasos.
- Cierre

- Participar con los niños en una dinámica de culminación tal como se muestra en el video para terminar la actividad

Recursos Materiales: Ordenador o tablet, conexión a Internet, software de videoconferencia.

Recursos digitales:

https://www.youtube.com/watch?v=p7LI8PuACtg&list=PLNlduS_FnXstW-IbGSgWKJs1rmBIwRDfw&ab_channel=Tatiana

Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación directa, lista de cotejo.

Indicadores para evaluar: Capacidad para seguir los pasos de baile, respeto por los turnos, cooperación con los compañeros.

Referencia visual:



Actividad 3 Arramsamsam

Educación Inicial 4 a 5 años

Tiempo Estimado: 40 minutos en tres sesiones

Fecha: 17/10/2022-19/10/2022

Objetivo: Desarrollar el ritmo y la coordinación de los niños mediante el aprendizaje de una coreografía simple.

Descripción de la experiencia: Los niños aprenderán una coreografía simple a través de un video tutorial, luego practicarán y realizarán la coreografía de forma individual.

Destrezas: Mantener el ritmo y las secuencias de pasos sencillos durante la ejecución de coreografías.

- **Inicio:**
 - Mostrar el video de el “Arramsamsam-Juego rítmico para niños de preescolar” a los niños para que se familiaricen con la historia.

- **Desarrollo**
 - Indicarle al niño los pasos seguir
 - Reproducir el video con la música para que ellos bailen juntos los pasos.

- **Cierre**
 - Participar con los niños en una dinámica de culminación tal como se muestra en el video para terminar la actividad.

Actividades: Ver el video tutorial, practicar los pasos, realizar la coreografía.

Recursos Materiales: Ordenador o Tablet, conexión a Internet, espacio para bailar.

Recurso digital

https://www.youtube.com/watch?v=b6fsUXITxV8&ab_channel=ValentinaLotereroMerino

Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación directa, lista de cotejo.

Indicadores para evaluar: Seguimiento de los pasos de baile, mantenimiento del ritmo, ejecución de la coreografía.

Referencia visual:



Actividad 4 El baile de Chipi Chipi

Educación Inicial 4-5 años

Tiempo Estimado: 30 minutos en tres sesiones

Fecha: 20/10/2022-24/10/2022

Objetivo: Fomentar las habilidades musicales y expresivas de los niños a través del canto.

Descripción de la experiencia: Los niños aprenderán y cantarán una canción sencilla, utilizando un video musical como guía. Se les alentará a coordinar sus movimientos con la música.

Destrezas: Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.

Actividades: Ver el video musical, aprender la letra de la canción, practicar la canción y los movimientos.

- **Inicio:**
 - Mostrar el video de el “El Baile Del Chipi Chipi” a los niños para que se familiaricen con la historia.

- **Desarrollo**
 - Indicarle al niño los pasos seguir
 - Reproducir el video con la música para que ellos bailen juntos los pasos.

- **Cierre**

- Participar con los niños en una dinámica de culminación tal como se muestra en el video para terminar la actividad

Recursos Materiales: Ordenador o tablet, conexión a Internet, video musical.

Recurso digital

https://www.youtube.com/watch?v=1ENccCbqFGc&ab_channel=Pica-PicaOficial

Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación directa, lista de cotejo.

Indicadores para evaluar: Capacidad para seguir el ritmo, memorización de la letra, coordinación de movimientos con la música.

Referencia fotográfica



Actividad 5 Pintando Ando

Educación Inicial 4 a 5 años

Tiempo Estimado: 45 minutos en tres sesiones

Fecha: 25/10/2022-27/10/2022

Objetivo: Fomentar la creatividad de los niños a través de las artes plásticas digitales.

Descripción de la experiencia: Los niños utilizarán una aplicación de arte digital para explorar diversas técnicas grafo plásticas. Cada niño creará una obra de arte utilizando la aplicación.

Destrezas: Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.

Actividades: Explorar la aplicación de arte, aprender sobre técnicas grafo plásticas, crear una obra de arte.

- **Inicio:**
 - Mostrar a los niños como usar la plataforma.

- **Desarrollo**
 - Hacer que cada niño interactúe con la aplicación.
 - Dejar que cada niño desarrolle un dibujo.

- **Cierre**
 - Participar con los niños en una dinámica de culminación preguntando su experiencia.

Recursos Materiales: Ordenador o tablet, aplicación de arte digital.

Recurso digital:

<http://scrapcoloring.com/>

Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación directa, evaluación de la obra de arte.

Indicadores para evaluar: Uso efectivo de las técnicas grafo plásticas, creatividad en la obra de arte, finalización de la obra de arte.

Referencia fotográfica

ScrapColoringtm

Iniciar sesión - Registrarse - Contacto

Páginas para colorear en línea gratuitas para niños con una rica variedad de patrones coloridos, degradados, telas, papeles y texturas para horas de diversión y creatividad.

Páginas para colorear | Primer nombre para colorear | Colorea tus fotos y dibujos | Noticias | Patrones | Friends of ScrapColorear

LIBRO PARA COLOREAR EN LÍNEA

Cómo colorear las páginas para colorear en línea:

1. Elige un dibujo para colorear (abajo, o en la lista de temas)
2. Elige un color de primer plano y un color de fondo
3. Elija un degradado de color o un patrón y su tamaño
4. Haga clic en una zona para colorearla con el patrón elegido, ¡luego hágalo de nuevo!

Agregamos nuevas páginas para colorear en línea muy regularmente. ¡Marque ScrapColoring.com como favorito y vuelva a menudo!
→ todas las páginas para colorear

ACERCA DE

ScrapColoring es un sitio para colorear en línea con un concepto innovador. Olvidese de las páginas para colorear imprimibles: los patrones coloridos y personalizables de ScrapColoring brindan una gran variedad de opciones para que los niños desarrollen su sentido artístico y les brinden horas de diversión y creatividad.

→ Más: Todo sobre ScrapColoring

Tenga en cuenta que para una mejor experiencia de colorear en línea, recomendamos el navegador gratuito y abierto Firefox (disponible en Windows, Mac, Linux, etc.).

→ Navegadores compatibles

NOTICIAS

Actividad 6 Soy libre al dibujar

Educación Inicial 4 a 5 años

Tiempo Estimado: 60 minutos en tres sesiones

Fecha: 31/10/2022-02/11/2022

Objetivo: Fomentar la expresión personal a través del dibujo libre digital.

Descripción de la experiencia: Los niños tendrán tiempo para expresarse libremente a través del dibujo utilizando una aplicación de dibujo.

Destrezas: Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.

Actividades: Explorar la aplicación de dibujo, tiempo de dibujo libre.

Inicio:

- El docente da la bienvenida a los niños y les explica brevemente la actividad que realizarán: dibujar libremente en el programa Paint. Les menciona que tendrán la oportunidad de explorar diferentes colores, pinceles y herramientas digitales para crear sus propios dibujos.
- El docente muestra a los niños el programa Paint en la pantalla grande, explicando cómo seleccionar colores, elegir diferentes pinceles y utilizar otras herramientas básicas.

Desarrollo:

- Tema del día: El docente invita a los niños a elegir un tema para su dibujo. Pueden ser paisajes, animales, objetos, personas o cualquier idea que les inspire.

- **Inspiración:** Se muestran imágenes coloridas y emocionantes de diferentes artistas, cuentos o lugares para inspirar a los niños en su creación. Se les cuenta historias relacionadas con los dibujos mostrados y se les anima a pensar en cómo podrían representar esas ideas en sus propios dibujos.
- **Práctica guiada:** El docente realiza una breve demostración de cómo utilizar las herramientas del programa Paint, como seleccionar colores, cambiar el tamaño del pincel y realizar trazos básicos. Los niños pueden seguir la demostración en sus propias computadoras.
- **Tiempo de dibujo:** Se da a los niños tiempo suficiente para explorar y crear sus propios dibujos en el programa Paint. El docente circula por el aula para brindar apoyo y sugerencias individuales según sea necesario.

Cierre:

- **Compartiendo los dibujos:** Una vez finalizado el tiempo de dibujo, se invita a los niños a compartir sus obras con el resto del grupo. Cada niño tiene la oportunidad de describir su dibujo, explicar qué les inspiró y qué emociones quisieron transmitir a través de él.
- **Reflexión final:** El docente guía una breve reflexión grupal, destacando la importancia de la creatividad y la expresión artística. Se enfatiza que cada niño es un artista único y especial, y se les felicita por su participación en la actividad.
- **Cierre:** El docente agradece a los niños por su participación y los anima a seguir explorando el mundo del arte y la creatividad. Se les invita a guardar sus dibujos y se les despide hasta la próxima clase.

Recursos Materiales: Ordenador o tablet, aplicación de dibujo.

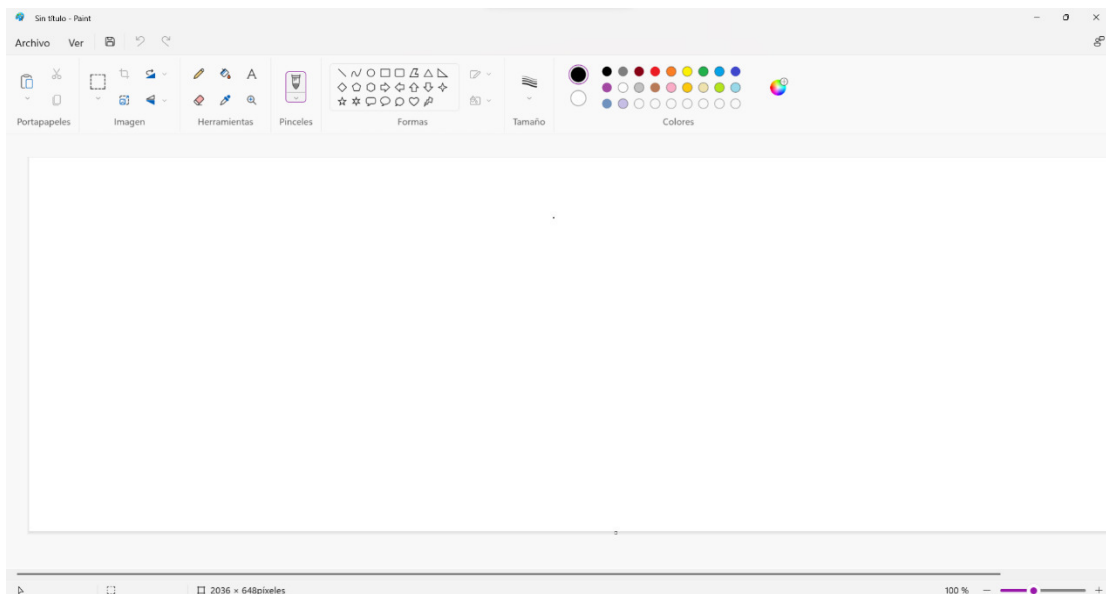
Recurso Digital:

Aplicación Paint de Windows

Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación directa, evaluación de los dibujos.

Indicadores para evaluar: Uso efectivo de la aplicación de dibujo, expresión de ideas o sentimientos en los dibujos, dedicación al tiempo de dibujo libre.

Referente fotográfico



Actividad 7 Museo virtual para niños

Educación Inicial 4 a 5 años

Tiempo Estimado: 30 minutos en tres sesiones

Fecha: 03/11/2022-05/11/2022

Objetivo: Fomentar el pensamiento crítico y la apreciación del arte.

Descripción de la experiencia: Los niños observarán y discutirán una obra de arte digital, compartiendo sus pensamientos y sentimientos al respecto.

Destrezas: Expresar su opinión al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura.

Actividades: Observación de una obra de arte digital, discusión en grupo sobre la obra de arte.

Inicio

En esta emocionante actividad, los niños serán transportados al mundo del arte a través de una galería virtual en 3D. El docente dará la bienvenida a los niños y les explicará que tendrán la oportunidad de explorar una galería de arte de forma virtual. Les mostrará el enlace al video de la galería 3D en YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=YfPYQ8429i0>) y les animará a prestar atención y a expresar sus pensamientos y emociones durante la experiencia.

Desarrollo:

1. Introducción al video: El docente introducirá el video de la galería virtual, explicando que podrán observar diferentes obras de arte mientras se desplazan por el espacio virtual. Se les recordará que estén atentos a los detalles y a las formas que encuentren en cada obra.
2. Exploración de la galería: Los niños verán el video de la galería virtual en 3D en la pantalla grande o en sus dispositivos individuales. A medida que el video avanza, se les animará a comentar en voz alta sobre las obras de arte que observan, compartiendo lo que les llama la atención y cómo les hace sentir cada una.
3. Discusión en grupo: Después de ver el video, se abrirá un espacio para que los niños compartan sus pensamientos y emociones sobre las obras de arte que vieron. El docente hará preguntas abiertas para estimular la participación, como "¿Qué te gustó de la galería?", "¿Qué obra de arte te llamó más la atención y por qué?" o "¿Qué sentimientos te despertaron las diferentes obras de arte?". Cada niño tendrá la oportunidad de expresar sus ideas y escuchar las opiniones de sus compañeros.
4. Actividad de dibujo libre: Después de la discusión, se proporcionará a los niños papel y crayones para que realicen un dibujo libre inspirado en las obras de arte que vieron en la galería virtual. Se les animará a plasmar en su dibujo los colores, las formas o las emociones que les transmitieron las obras. El docente estará disponible para brindar apoyo y sugerencias si los niños lo necesitan.

Cierre:

- Compartir los dibujos: Una vez que los niños hayan terminado sus dibujos, se les invitará a mostrar y compartir sus creaciones con el resto del grupo. Cada niño tendrá la oportunidad de describir su dibujo y explicar qué elementos de la galería virtual inspiraron su obra.
- Reflexión final: El docente guiará una breve reflexión grupal sobre la experiencia en la galería virtual. Se destacará la importancia de la observación atenta y de expresar las emociones y pensamientos generados por el arte. Se

enfaticará que cada niño tiene una interpretación única de las obras de arte y que todas las opiniones son valiosas.

- Agradecimiento y cierre: El docente agradecerá a los niños por su participación y les recordará que el arte puede ser una fuente de inspiración y alegría en sus vidas. Se despedirá a los niños, animándolos a seguir explorando el arte y su imaginación.
- Desconexión del video: El docente finalizará la actividad desconectando el video de la galería virtual y asegurándose de que todos los niños hayan cerrado sus dispositivos de manera adecuada.

Recursos Materiales: Ordenador o tablet, conexión a Internet, obra de arte digital seleccionada.

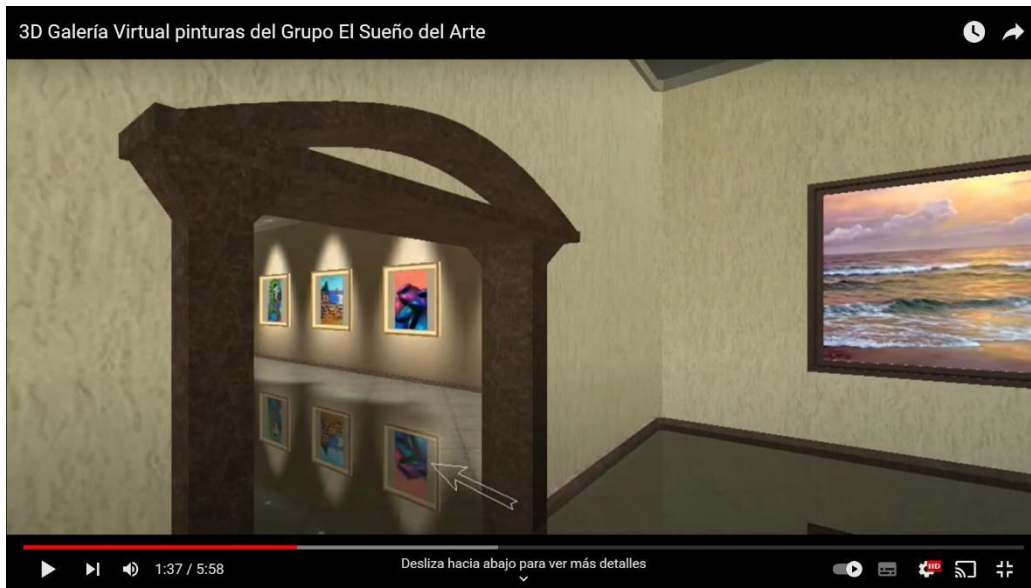
Recursos digitales

<https://www.youtube.com/watch?v=YfPYQ8429i0>

Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación directa, registro anecdótico.

Indicadores para evaluar: Expresión de pensamientos y sentimientos sobre la obra de arte, escucha respetuosa de las opiniones de los demás, participación en la discusión.

Referente fotográfico



Actividad 8 Muévete muévete

Educación Inicial 4 a 5 años

Tiempo Estimado: 40 minutos en tres sesiones

Fecha: 07/11/2022-09/11/2022

Objetivo: Desarrollar la habilidad de ejecutar patrones rítmicos mediante la práctica.

Descripción de la experiencia: Los niños usarán una aplicación de música para practicar y ejecutar patrones rítmicos de más de dos ritmos.

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

Actividades: Exploración de la aplicación de música, aprendizaje de patrones rítmicos, práctica y ejecución de patrones rítmicos.

Recursos Materiales: Ordenador o tablet, aplicación de música.

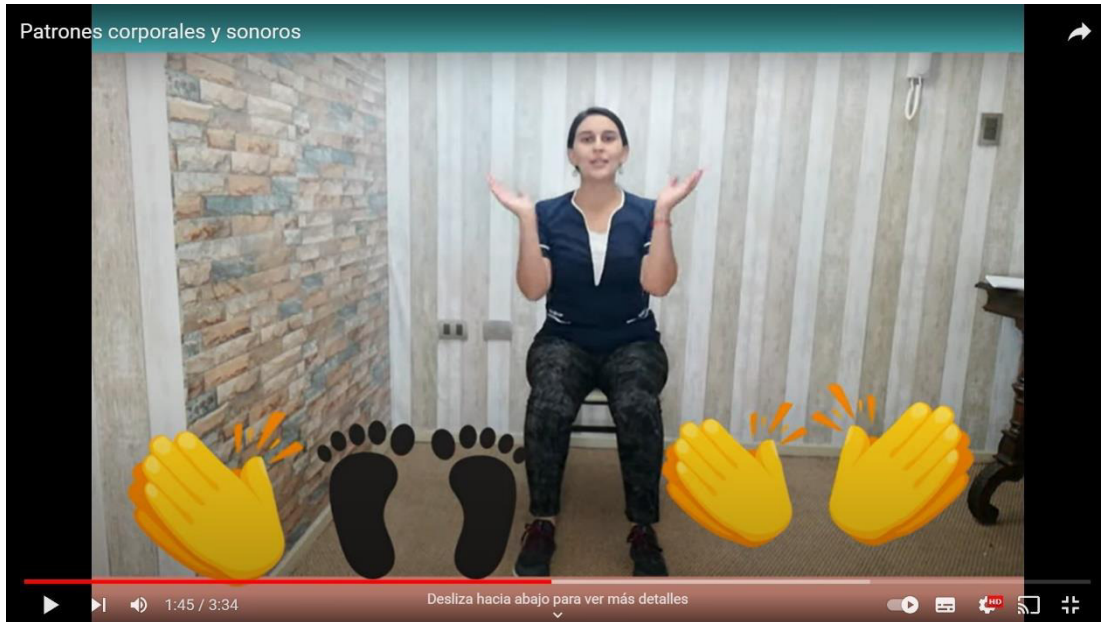
Recurso digital

<https://www.youtube.com/watch?v=tEVqE3KG8n4>

Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación directa, lista de cotejo.

Indicadores para evaluar: Comprensión de los patrones rítmicos, ejecución correcta de los patrones rítmicos, participación activa en la actividad.

Referente fotográfico



Actividad 9 Adivina Adivina qué sonido es

Educación Inicial 4 a 5 años

Tiempo Estimado: 30 minutos en tres sesiones

Fecha: 10/11/2022-09/11/2022

Objetivo: Aumentar la conciencia auditiva y la discriminación de sonidos a través de actividades de escucha.

Descripción de la experiencia: Los niños participarán en un juego de sonidos en línea en el que tendrán que identificar sonidos onomatopéyicos y diferenciar sonidos naturales de sonidos artificiales.

Destrezas: Discriminar sonidos onomatopéyicos y diferencia los sonidos naturales de los artificiales.

Actividades: Escuchar una serie de sonidos, identificar sonidos onomatopéyicos, diferenciar entre sonidos naturales y artificiales.

Inicio:

- En esta divertida actividad, los niños desarrollarán habilidades auditivas al discriminar entre diferentes tipos de sonidos. El docente dará la bienvenida a los niños y les explicará que van a participar en un juego de sonidos en línea. Les mostrará el enlace al video de YouTube (https://www.youtube.com/watch?v=DmUzLK9pVWg&ab_channel=CasitaPr_eescolar) que servirá como recurso digital complementario.

Desarrollo:

- Introducción al juego de sonidos: El docente presentará el juego de sonidos en línea a los niños, explicando cómo acceder a él en sus dispositivos. Les mostrará cómo jugar y cómo identificar diferentes tipos de sonidos.
- Escucha de una serie de sonidos: El docente reproducirá una serie de sonidos a través del juego en línea. Los niños deberán prestar atención y escuchar con atención cada sonido que se reproduce.
- Identificación de sonidos onomatopéyicos: Después de la reproducción de cada sonido, se les pedirá a los niños que identifiquen si el sonido es una onomatopeya, es decir, si imita un sonido real. Se les animará a compartir sus respuestas y explicar qué sonido creen que están escuchando.
- Diferenciación entre sonidos naturales y artificiales: Además de identificar los sonidos onomatopéyicos, se les pedirá a los niños que diferencien entre sonidos naturales (producidos por elementos de la naturaleza) y sonidos artificiales (producidos por humanos o máquinas). Se les animará a clasificar cada sonido en la categoría adecuada y a explicar su elección.

Cierre:

- Reflexión final: El docente guiará una breve reflexión grupal sobre la experiencia de escuchar y discriminar diferentes sonidos. Se destacará la importancia de los sonidos en nuestra vida cotidiana y cómo podemos identificar y diferenciar entre ellos.

Recursos Materiales: Ordenador o tablet, conexión a Internet, juego de sonidos en línea.

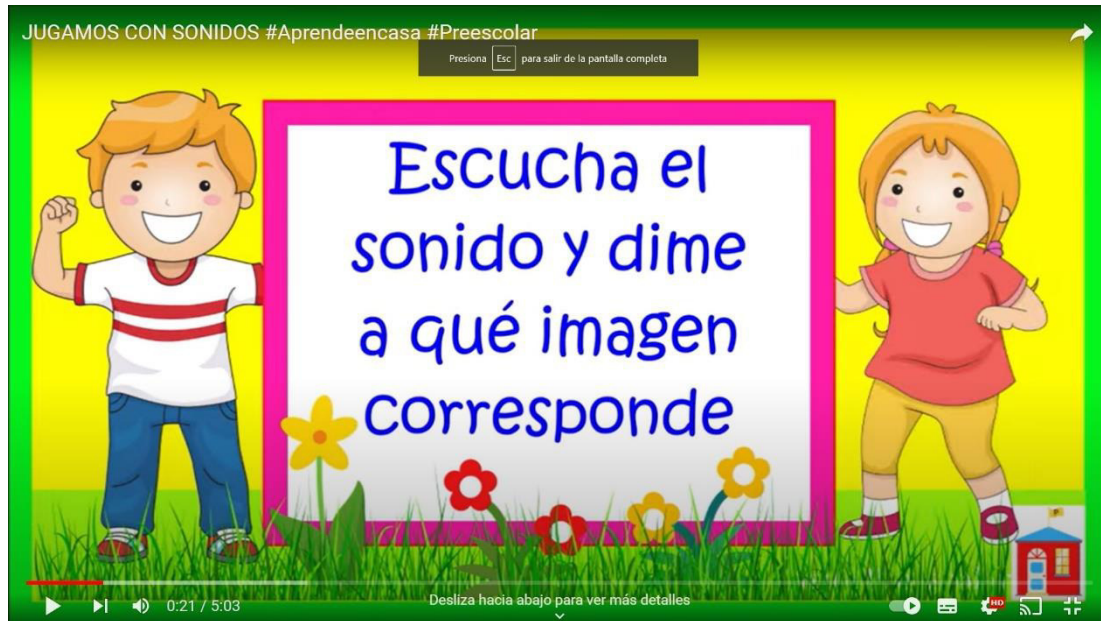
Recurso digital

https://www.youtube.com/watch?v=DmUzLK9pVWg&ab_channel=CasitaPreescolar

Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación directa, lista de cotejo.

Indicadores para evaluar: Identificación correcta de sonidos onomatopéyicos, discriminación de sonidos naturales y artificiales, participación activa en el juego.

Referente fotográfico



Actividad 10 El gato y el ratón

Educación Inicial 4 a 5 años

Tiempo Estimado: 40 minutos en tres sesiones

Fecha: 06/12/2022

Objetivo: Aprender y practicar rondas infantiles que enseñen valores y tradiciones.

Descripción de la experiencia: Los niños aprenderán y practicarán rondas infantiles a través de videos interactivos. Estos juegos enseñarán valores y tradiciones, y cada niño tendrá la oportunidad de liderar una ronda.

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

Actividades: Ver los videos de las rondas, aprender las rondas, practicar y liderar una ronda con el juego del gato y el ratón

Inicio:

- En esta emocionante actividad, los niños participarán en el juego tradicional de El Gato y El Ratón. El docente dará la bienvenida a los niños y les explicará que van a aprender y jugar este divertido juego tradicional. Les mostrará el enlace al video interactivo de YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=iX7W8guYXZA>) que servirá como recurso digital complementario.

Desarrollo:

- Introducción al juego de El Gato y El Ratón: El docente presentará el juego de El Gato y El Ratón a los niños, explicando las reglas y los roles de cada jugador. Le mostrará el enlace al video interactivo en línea y les animará a prestar atención para aprender las instrucciones.
- Visualización del video interactivo: Los niños verán el video interactivo de YouTube que muestra cómo se juega El Gato y El Ratón. Se les animará a observar atentamente los movimientos y las acciones de los jugadores.
- Aprendizaje de las reglas y roles: El docente guiará a los niños a través del aprendizaje de las reglas y roles del juego. Explicará quién será el gato y quién será el ratón, cómo se desarrolla el juego y cuáles son los objetivos.
- Práctica y juego de El Gato y El Ratón: Después de aprender las reglas, se les dará a los niños tiempo para practicar y familiarizarse con el juego. Se les animará a jugar El Gato y El Ratón, tomando turnos para ser el gato o el ratón y siguiendo las reglas aprendidas.

Cierre:

- Celebración y compartir: Una vez que los niños hayan jugado El Gato y El Ratón, se les invitará a compartir y celebrar su experiencia. Cada niño tendrá la oportunidad de describir cómo se sintió al jugar el juego y qué estrategias utilizó.
- Reflexión final: El docente guiará una breve reflexión grupal sobre la experiencia de jugar El Gato y El Ratón. Se destacará la importancia de respetar las reglas y asumir diferentes roles durante el juego.

Recursos Materiales: Ordenador o tablet, conexión a Internet, videos interactivos de rondas.

Recurso digital

<https://www.youtube.com/watch?v=iX7W8guYXZA>

Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación directa, lista de cotejo.

Indicadores para evaluar: Comprensión y respeto de las reglas de las rondas, participación activa, capacidad para asumir el liderazgo en una ronda.

Referente fotográfico



Planificación

Tabla No. 28 Planificación de la propuesta para el desarrollo creativo.

o.	ACTIVIDAD	FECHA	DURACIÓN	PARTICIPANTES
1	Capacitación docente en manejo y aplicación de TIC en el aula	04/10/22 al 07/10/22	4 días	Docentes de la U.E. Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga"
2	Capacitación - Actividad 1: Juego de rol con avatares digitales	10/10/22 al 12/10/22	3 días	Docentes de la U.E. Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga"
3	Capacitación - Actividad 2: Rondas de juegos interactivos	13/10/22 al 15/10/22	3 días	Docentes de la U.E. Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga"
4	Capacitación - Actividad 3: Creación de música digital	17/10/22 al 19/10/22	3 días	Docentes de la U.E. Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga"
5	Capacitación - Actividad 4: Canto y danza con videos interactivos	20/10/22 al 24/10/22	3 días	Docentes de la U.E. Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga"
6	Capacitación - Actividad 5: Arte con programas de diseño digital	25/10/22 al 27/10/22	3 días	Docentes de la U.E. Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga"
7	Capacitación - Actividad 6: Dibujo libre en tablets	31/10/22 al 02/11/22	3 días	Docentes de la U.E. Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga"
8	Capacitación - Actividad 7: Observación y opinión de arte digital	03/11/22 al 05/11/22	3 días	Docentes de la U.E. Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga"
9	Capacitación - Actividad 8: Creación de ritmos con app de instrumentos	07/11/22 al 09/11/22	3 días	Docentes de la U.E. Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga"
10	Capacitación - Actividad 9: Discriminación de sonidos con app de sonidos	10/11/22 al 12/11/22	3 días	Docentes de la U.E. Intercultural Bilingüe "Cacique G"
11	Capacitación - Actividad 10: Participación en rondas populares	14/11/22 al 16/11/22	3 días	Docentes de la U.E. Intercultural Bilingüe "Cacique G"

Elaborado por: María Tamami Agualongo

3.2.8. Recursos

3.2.8.1. Materiales y económicos

Tabla No. 29 Recursos materiales y económicos de la propuesta.

No.	CANTIDAD	EQUIPO Y MATERIALES	VALOR	VALOR
			UNITARIO	TOTAL
1	1	Computadora	\$600,00	\$600,00
2	1	Impresora	\$230,00	\$230,00
3	1	Proyector	\$450,00	\$450,00
4	2	Pendrive	\$12,00	\$12,00
5	9	Marcadores tinta líquida	\$1,25	\$3,75
6	4	Tijeras	\$1,50	\$6,00
7	20	Papelotes	\$0,50	\$10,00
8	36	Copias	\$0,60	\$21,60
9	2	Cintas Embalaje	\$1,50	\$3,00
10	3	Resmas de Hojas de 75 Gramos	\$4,00	\$12,00
VALOR TOTAL				\$1.348,35

Elaborado por: María Tamami Agualongo

3.2.8.2. Valor de la Propuesta

El valor total de la presente propuesta es de \$1.348,35 USD

3.2.9. Financiamiento

La totalidad de recursos fueron financiados por la investigadora, con la colaboración incondicional de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique

Guaranga” de la comunidad de Mindina – parroquia Simiatug – cantón Guaranda – provincia Bolívar.

3.2.10. Comprobación de hipótesis

Para el proceso de comprobación de hipótesis, se utilizaron los resultados obtenidos antes y después del Tes de Creatividad según Torrence, tal como se describe a continuación:

Hipótesis alternativa

El ambiente educativo digital propuesto SI ayudó al desarrollo la creatividad de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” de la Comunidad de Mindina – Parroquia Simiatug – Cantón Guaranda – Provincia Bolívar, período lectivo 2021-2022.

Hipótesis nula

El ambiente educativo digital propuesto NO ayudó al desarrollo la creatividad de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” de la Comunidad de Mindina – Parroquia Simiatug – Cantón Guaranda – Provincia Bolívar, período lectivo 2021-2022.

La comprobación de la hipótesis se realizó empleando la prueba t-student, con un nivel de significancia del 95%. A continuación, se presenta el sistema de hipótesis numérico

H1: Media 2 > Media 1, p valor < 0.05

H0: Media 2 < Media 1, p valor >0.05

Tabla No. 30 Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pre_Ej1_Fluidez	4,20	1,225	0,245
	Pos_Ej1_Fluidez	7,48	1,046	0,209
Par 2	Pre_Ej1_Flexibilidad	4,36	1,186	0,237
	Pos_Ej1_Flexibilidad	6,80	1,000	0,200
Par 3	Pre_Ej1_Elaboración	4,40	0,957	0,191
	Pos_Ej1_Elaboración	7,48	1,194	0,239
Par 4	Pre_Ej1_Originalidad	4,72	1,061	0,212
	Pos_Ej1_Originalidad	7,28	1,242	0,248
Par 5	Pre_Ej2_Fluidez	4,56	1,158	0,232
	Pos_Ej2_Fluidez	8,16	0,987	0,197
Par 6	Pre_Ej2_Flexibilidad	4,48	0,963	0,193
	Pos_Ej2_Flexibilidad	7,32	1,215	0,243
Par 7	Pre_Ej2_Elaboración	4,48	1,194	0,239
	Pos_Ej2_Elaboración	7,40	1,190	0,238
Par 8	Pre_Ej2_Originalidad	4,60	0,913	0,183
	Pos_Ej2_Originalidad	7,48	1,159	0,232
Par 9	Pre_Ej4_Fluidez	4,64	1,036	0,207
	Pos_Ej4_Fluidez	7,28	1,021	0,204
Par 10	Pre_Ej4_Flexibilidad	4,88	1,130	0,226
	Pos_Ej4_Flexibilidad	7,56	1,083	0,217
Par 11	Pre_Ej4_Elaboración	4,56	1,227	0,245
	Pos_Ej4_Elaboración	7,52	1,085	0,217
Par 12	Pre_Ej4_Originalidad	4,40	1,080	0,216
	Pos_Ej4_Originalidad	7,16	1,068	0,214

Elaborado por: María Tamami Agualongo

Tabla No. 31 Prueba t para muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Pre_Ej1_Fluidez - Pos_Ej1_Fluidez	-3,280	1,370	0,274	-3,845	-2,715	-11,972	24	0,000
Par 2	Pre_Ej1_Flexibilidad - Pos_Ej1_Flexibilidad	-2,440	1,758	0,352	-3,166	-1,714	-6,940	24	0,000
Par 3	Pre_Ej1_Elaboración - Pos_Ej1_Elaboración	-3,080	1,525	0,305	-3,710	-2,450	-10,096	24	0,000
Par 4	Pre_Ej1_Originalidad - Pos_Ej1_Originalidad	-2,560	1,609	0,322	-3,224	-1,896	-7,954	24	0,000

Par 5	Pre_Ej2_Fluidez - Pos_Ej2_Fluidez	-3,600	1,658	0,332	-4,285	-2,915	-10,854	24	0,000
Par 6	Pre_Ej2_Flexibilidad - Pos_Ej2_Flexibilidad	-2,840	1,519	0,304	-3,467	-2,213	-9,350	24	0,000
Par 7	Pre_Ej2_Elaboración - Pos_Ej2_Elaboración	-2,920	1,288	0,258	-3,452	-2,388	-11,332	24	0,000
Par 8	Pre_Ej2_Originalidad - Pos_Ej2_Originalidad	-2,880	1,641	0,328	-3,557	-2,203	-8,774	24	0,000
Par 9	Pre_Ej4_Fluidez - Pos_Ej4_Fluidez	-2,640	1,221	0,244	-3,144	-2,136	-10,814	24	0,000
Par 10	Pre_Ej4_Flexibilidad - Pos_Ej4_Flexibilidad	-2,680	1,676	0,335	-3,372	-1,988	-7,994	24	0,000
Par 11	Pre_Ej4_Elaboración - Pos_Ej4_Elaboración	-2,960	1,541	0,308	-3,596	-2,324	-9,607	24	0,000
Par 12	Pre_Ej4_Originalidad - Pos_Ej4_Originalidad	-2,760	1,451	0,290	-3,359	-2,161	-9,508	24	0,000

Interpretación:

La prueba de hipótesis utilizada fue la prueba t para muestras emparejadas. Para cada una de las cinco habilidades de creatividad evaluadas, se compararon las puntuaciones antes (Pre) y después (Pos) de la aplicación del ambiente educativo digital propuesto. En todos los casos, los valores de t obtenidos fueron negativos y significativos ($p < 0.05$) para todas las habilidades evaluadas. Esto indica que hubo una diferencia estadísticamente significativa entre las puntuaciones antes y después de la intervención.

Los resultados respaldan la hipótesis alternativa (H1) y rechazan la hipótesis nula (H0), Por lo tanto, se puede concluir que el ambiente educativo digital propuesto tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la creatividad de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Cacique Guaranga" durante el período lectivo 2021-2022.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS DEL PROYECTO

“A menudo damos a los niños respuestas que recordar en lugar de problemas a resolver”.

Roger Lewin

4.1.Resultados del primer objetivo específico: Sustentar teóricamente las variables en acción que son ambiente educativo digital y desarrollo de la creatividad

El objetivo propuesto, se centró en el fundamento teórico de las variables en juego: el ambiente educativo digital y el desarrollo de la creatividad, fue logrado de manera exhaustiva. Para alcanzar esta meta, se llevó a cabo una revisión bibliográfica, que permitió identificar, analizar y sintetizar los estudios y teorías más destacados y relevantes en relación a estos dos factores vitales.

La variable del ambiente educativo digital fue investigada con especial atención, dado el rol creciente de las tecnologías digitales en la transformación de los métodos pedagógicos tradicionales. Estas herramientas, al ser correctamente implementadas, pueden fomentar un ambiente de aprendizaje interactivo, diverso y enriquecedor. Nuestro análisis no solo se centró en describir estas transformaciones, sino que además abordó una variedad de teorías y estrategias pedagógicas que sustentan el uso de la tecnología en la educación. Se examinó cómo estos enfoques pueden ser aplicados para mejorar los procesos educativos, haciendo uso de tecnologías digitales para optimizar tanto la enseñanza como el aprendizaje.

Simultáneamente, el desarrollo de la creatividad, un componente esencial en la educación contemporánea fue examinado desde una perspectiva teórica. Se exploraron teorías diversas que explican la naturaleza de la creatividad y cómo ésta puede ser incentivada y potenciada a través de distintos métodos y técnicas pedagógicas. Se delineó de manera especial cómo un ambiente educativo digital puede actuar como catalizador para fomentar y potenciar la creatividad en los estudiantes.

En general el fundamento teórico de las variables del ambiente educativo digital y el desarrollo de la creatividad fue alcanzado con éxito. Se destacó la interrelación entre estos dos elementos y se resaltó su importancia crucial para la educación en nuestra era digital. Este fundamento teórico sólido y amplio nos permitió delinear una

base firme y bien fundamentada para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en estos campos de estudio.

4.2.Resultados del segundo objetivo específico: Diagnosticar el nivel de aplicabilidad del ambiente educativo en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años

Los resultados arrojaron que el ambiente educativo desempeñaba un papel crucial en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años. Se descubrió que los entornos de aprendizaje flexibles y enriquecidos con recursos creativos fomentaban significativamente el pensamiento creativo y la innovación en los niños pequeños.

Se constató que la exposición a una variedad de materiales de aprendizaje, junto con la interacción activa con los compañeros y los maestros, resultaba en un aumento en las habilidades creativas de los niños. El estudio reveló que los niños que se encontraban en un ambiente educativo estimulante mostraban una mayor propensión a explorar, experimentar y expresar sus ideas de manera innovadora, comparados con aquellos en entornos menos enriquecidos.

Además, se comprobó que los maestros desempeñan un papel fundamental en la formación del ambiente educativo. Los educadores que promovían la libertad de expresión proporcionaban retroalimentación constructiva y alentaban a los niños a pensar de manera divergente, cultivaban efectivamente la creatividad en sus estudiantes. Se observó que los niños respondían favorablemente a tales enfoques pedagógicos y mostraban una mayor creatividad en sus actividades diarias.

Por último, se descubrió que, a pesar del impacto positivo del ambiente educativo en la creatividad, existen barreras que pueden limitar su efectividad. Estas incluyen la falta de recursos, la presión por cumplir con los programas de estudio y la falta de formación de los maestros en cuanto a la promoción de la creatividad. A pesar de estos desafíos, el estudio concluyó que un ambiente educativo adecuadamente

diseñado y administrado tiene el potencial de maximizar el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años.

4.3.Resultados del tercer objetivo específico: Implementar una guía de actividades en donde se demuestre la importancia del ambiente educativo digital en niños de 4 a 5 años.

La propuesta de implementación del ambiente educativo digital "Guambritas de hoy" para la educación inicial en la Unidad Educativa "Cacique Guaranga" resultó en avances significativos y resultados positivos. A través de la capacitación estratégica de los docentes y la integración de actividades que involucraban las TIC, se observaron mejoras en las prácticas pedagógicas y un mayor uso de recursos digitales en el aula.

Los docentes adquirieron habilidades y conocimientos en el manejo y aplicación de las TIC, lo que les permitió diseñar planificaciones educativas más enriquecedoras y adaptadas a las necesidades de los estudiantes. Se observó un aumento en la motivación y participación de los niños, quienes mostraron un mayor interés por las actividades digitales y demostraron avances en diversas áreas de desarrollo.

El ambiente educativo digital "Guambritas de hoy" brindó a los estudiantes la oportunidad de explorar y aprender de manera interactiva. Las actividades diseñadas fomentaron la identificación y autonomía, la convivencia, las relaciones con el medio natural y cultural, la comprensión y expresión del lenguaje, la expresión artística, la expresión corporal y motricidad, entre otras áreas. Se observó un progreso en el desarrollo de habilidades digitales y en el fortalecimiento de competencias clave.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

“Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción”

Paulo Freire

Conclusiones

El estudio logró sustentar teóricamente las variables en acción, que son el ambiente educativo digital y el desarrollo de la creatividad. La revisión bibliográfica permitió comprender la importancia del uso de tecnologías digitales en el aprendizaje y cómo estas pueden enriquecer el ambiente educativo para fomentar la creatividad en los niños. El estudio demostró que un ambiente educativo digital, cuando es correctamente implementado y respaldado por estrategias pedagógicas eficientes, puede ser un catalizador poderoso para la creatividad.

Se diagnosticó que el ambiente educativo tiene un papel vital en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años. Los niños en entornos de aprendizaje flexibles y enriquecidos con recursos creativos demostraron un aumento significativo en sus habilidades creativas en comparación con aquellos en entornos menos estimulantes. Los maestros, al promover la libertad de expresión y fomentar el pensamiento divergente, resultaron ser esenciales en este proceso. A pesar de las barreras identificadas, como la falta de recursos y la presión por cumplir con los programas de estudio, se concluyó que un ambiente educativo bien diseñado puede maximizar el desarrollo de la creatividad.

La implementación de la guía de actividades "Guambritas de hoy" en la Unidad Educativa "Cacique Guaranga" demostró la importancia del ambiente educativo digital en la educación inicial. Los docentes capacitados en el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pudieron diseñar planificaciones educativas más enriquecedoras y adaptadas a las necesidades de los estudiantes. Se observó un aumento en la motivación y participación de los niños, con progresos significativos en varias áreas de desarrollo, demostrando que la integración de las TIC en la educación puede mejorar significativamente los resultados de aprendizaje.

5.1. Recomendaciones

Se recomienda invertir en la capacitación continua de los docentes en el uso de tecnologías educativas y en estrategias que fomenten la creatividad. Este entrenamiento debe incluir tanto el uso de herramientas digitales como la incorporación de métodos pedagógicos que promuevan la creatividad, considerando las necesidades y capacidades individuales de los niños. La formación constante de los educadores es fundamental para que puedan mantenerse al día con los avances tecnológicos y las mejores prácticas en pedagogía creativa.

Es esencial optimizar el ambiente educativo para maximizar el desarrollo de la creatividad en los niños. Los centros de enseñanza deben ofrecer un ambiente de aprendizaje flexible y enriquecido, proporcionando una variedad de recursos creativos y permitiendo a los niños la libertad de explorar, experimentar y expresar sus ideas de manera innovadora. Las instituciones también deberían considerar la posibilidad de adaptar los programas de estudio para permitir más tiempo y espacio para las actividades creativas.

Finalmente, se sugiere implementar una variedad de actividades digitales interactivas que despierten el interés y la participación activa de los niños. Estas actividades deberían ser diseñadas teniendo en cuenta los diferentes dominios del desarrollo infantil y deberían promover habilidades clave como la autonomía, la expresión artística, el lenguaje, entre otras. Además, el uso de tecnologías digitales debe hacerse de manera segura y consciente, garantizando la privacidad y seguridad de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeda, A. (2022). La primer infancia en la era de la transformación digital. Una mirada iberoamericana. OEI. 1 ed.
- Angrino, C., & Bastidas, J. (2014). El concepto de ambiente y su influencia en la educación ambiental. [Tesis, Universidad del Valle]. <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/7176/3467-0430877.pdf;jsessionid=A33A0EC6BC12E29F40C0B8B6FA5391A9?sequence=1>
- Añanca, Y. (2021). La aplicación del aprendizaje sincrónico durante la pandemia del COVID-19 en las estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Aurora Inés Tejada de la provincia de Abancay. [Facultad de Teología Pontificia y Civil de Lima]. <http://repositorio.ftpcl.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12850/739/Yovana%20A%c3%b1anca%20Trinidad%20-%20Licenciatura.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Becerra, C., Martín, S., Bethencourt, A. (2021) Análisis categórico de materiales didácticos digitales en Educación infantil. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. (76), 74-89. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2039>
- Bustamante, C. (2018). Implementación del programa libre de juguetes para el análisis de productos creativos con material no estructurado en niños de 5 años [Universidad Católica San Pablo]. https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/UCSP/15714/1/BUSTAMANTE_KOTHE_CAT_IMP.pdf
- Campos, G., & Moreno, A. (2020). La familia y su influencia en la creatividad de los hijos. *Revista sobre la infancia y la adolescencia*, 19, Art. 19. <https://doi.org/10.4995/reinad.2020.12839>
- Carrillo, Caballero, F., & Roue, R. (2019). Formación en creatividad e innovación: Estudiando las percepciones y prácticas. *Enero-Junio*, 8(15), 28.
- Carrillo, R. (2022). Creatividad e innovación de los procesos educativos de la enseñanza virtual en docentes de un país emergente de Latinoamérica, 2021 [Tesis de Maestría, Universidad Peruana Unión].

https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/5207/Raquel_Tesis_Maestro_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje. *Revista de Educación*, Vol. 13(núm 23), 23.

Código de la Niñez y Adolescencia. (2017). Documento_Código-Niñez-Adolescencia.pdf. https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-09/Documento_C%C3%B3digo-Ni%C3%B1ez-Adolescencia.pdf

Dávila. (2020). Actividades docentes online y el desarrollo de la empatía en la fase de aislamiento de la pandemia COVID-19 [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/31870/1/Tesis%20Ana%20Da%20CC%81vila%20.pdf>

Delgado. (2017). Recursos Didácticos Digitales: Los Objetos Virtuales de Aprendizaje como instrumentos de mediación pedagógica para la enseñanza [Universidad Virtual Hispánica de México]. <https://bdigital.uvhm.edu.mx/wp-content/uploads/2020/05/Alma-Elisa-Delgado-Coellar.pdf>

Estupiñán, M. (2023) Habilidades comunicativas asertivas y la interacción social en niños de 4 a 5 años. [Universidad Técnica de Ambato]. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37678/1/1%20FLORES_PDf_14%2002%202023-signed-signed-signed.pdf

Euroinnova. (2022). ¿Qué son las TIC en la educación? | Euroinnova. Euroinnova Business School. <https://www.euroinnova.ec/blog/que-son-las-tic-en-la-educacion>

García L. (2020). Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...?. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. 23(1). <https://www.redalyc.org/journal/3314/331462375001/331462375001.pdf>

González. (2014a). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje. [Universidad Nacional Autónoma de México]. <http://132.248.9.195/ptd2014/mayo/0713290/0713290.pdf>

- González, T. (2014b). Los materiales didácticos y su incidencia en el desarrollo de la creatividad en el área de estudios sociales. [Universidad Estatal de Milagro]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/880/3/LOS%20MATERIALES%20DID%20CTICOS%20Y%20SU%20INCIDENCIA%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20CREATIVIDAD%20EN%20EL%20C%20REA%20DE%20ESTUDIOS%20SOCIALES.pdf>
- Granados, L. (2021). Construcción De Normas Sociales En Niños De 2 a 5 Años Del Centro De Desarrollo Infantil San Ignacio De Loyola. [Uniminuto, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/13955/1/TE.CE_GranadosCaldero%cc%81nLuisaFernanda_2021
- Gualavisi, A. (2019). Desarrollo curricular del nivel inicial y las TIC. [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7219/1/T3116-MINE-Gualavisi-Desarrollo.pdf>
- Guallasamín, G., & Mosquera, H. (2020). Análisis del desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial II [ESPE]. <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/24844/1/T-ESPE-044543.pdf>
- Guayllazaca, J., & Quillay, M. (2020). Desarrollo de la creatividad mediante el juego de construcción con material didáctico no estructurado [Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1836/1/TT7.pdf>
- Hurtado, P., García, M., Rivera, D., & Santos, J. (2018). Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: Una relación que favorece el procesamiento de la información. 39(17), 12.
- Iglesias, E. & Esteban, M. (2020). ¿Puede la personalización del aprendizaje de base comunitaria contribuir a la Educación Inclusiva?. Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva. 13(2). <https://dugidoc.udg.edu/bitstream/handle/10256/18969/032576.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ignite. (2022). La importancia de las TIC en la educación durante el Coronavirus | Ignite Online. <https://igniteonline.la/3468/>

- Londoño, A. (2020) Aprendizaje activo en la Universidad de los niños Movimiento, participación y consciencia. [Universidad de los Niños EAFIT]
- Macías, Y., Viguera, J. & Rodríguez, M. (2021). Una escuela con inteligencias múltiples: visión hacia una propuesta innovadora. *Revista Cubana de Educación Superior*. 40(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142021000100019&script=sci_arttext
- Martínez, J. & Naranjo, J. (2021). Importancia de la estimulación sensorial en la adquisición del esquema en niños y niñas de 0-3 años durante el año 2021. [Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28077/1/UCE-FIL-CEB-MARTINEZ%20JOHANNA-NARANJO%20JESSICA.pdf>
- Medina, A. (2018). Creatividad: Estrategias y técnicas creativas empleadas en educación universitaria. *Revista de Investigación*, 42(94), 34-58.
- Mejía, S., & Mendoza, R. (2017). Ambientes de educación digitales, una perspectiva de su situación. *Atlante*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/11/educacion-digital-mexico.html>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Educacion-inicial1.pdf*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/07/Educacion-inicial1.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2015). Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-OrgAnica-de-Educacion-Intercultural.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). Educación General Básica Elemental – Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/curriculo-elemental/>
- Morales, M., & Pillalaza, L. (2020). Materiales no estructurados en el desarrollo de la creatividad en niños/as [Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22933/1/T-UCE-0010-FIL-1151.pdf>

- Moreno, M. (2020). Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en Educación Inicial. 1, 11.
- Mujica-Sequera, R. (2021). Clasificación de las Herramientas Digitales en la Tecnoeducación. *Revista Docentes* 2.0. 12(1), 71-85. <https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.257>
- Muñoz, G. (2018). Análisis del rendimiento académico en los/as estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal “31 de Octubre” del cantón Samborondón [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6377/1/T2718-MGE-De%20La%20A-Analisis.pdf>
- Niño, M. (2019). Personalización de un ambiente educativo digital y su efecto sobre el logro de aprendizaje y la percepción en estudiantes de primaria diferenciados por su estilo cognitivo. [Tesis doctoral, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/11371>
- Ñáñez, J., Solano, J., & Bernal, E. (2019). Ambientes digitales de aprendizaje en educación a distancia para la formación inicial de docentes: Percepciones acerca de su pertinencia. 10(1), 14.
- Ponce, E. A. H., Meralaura, L. I. L., Ledesma, N. V. M., Cevallos, F. A. M., & Zambrano, A. E. D. (2022). Los entornos virtuales de aprendizaje EVA como innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de nivelación de carrera en la universidad técnica de Manabí. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), Art. 3. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2309
- Reyes, R., Prado, A. (2020). Las Tecnologías de Información y Comunicación como herramienta para una educación primaria inclusiva. *Revista Educación*, 44 (2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.38781>
- Ríos, R., Coral, S., Carrasco, O., Espinoza, C. (2021). La estimulación temprana como base para los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil. *Creatividad & Educación*. 5(1). <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v5i1.1543>

- Rivoir, A. (2020). Tecnologías digitales y las transformaciones sociales. Desigualdades y desafíos en el contexto latinoamericano actual. Edit. Clacso 1^a ed. Montevideo. <https://www.clacso.org/wp-content/uploads/2020/09/Tecnologias-digitales.pdf>
- Roa, Y. (2021). Estrategia de aprendizaje mediada por un recurso educativo digital portable para la enseñanza de las ciencias políticas en la educación media en la Institución Educativa Rural Departamental Aguablanca Sese MINUPI del municipio de la Peña Cundinamarca. [Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/13536/trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Robotix. (2020). Las TIC en la educación. Blog de ROBOTIX. <https://www.robotix.es/blog/las-tic-en-la-educacion/>
- Rodríguez, M. (2018). La teoría del aprendizaje significativo: Una revisión aplicable a la escuela actual. *Socioeducativa*, 3(1), 29-50.
- Romero, D. (2020). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: Tipos, ventajas y ejemplos. Rock Content - ES. <https://rockcontent.com/es/blog/ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>
- Roncancio. (2019a). Evaluación de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema learning object review instrument (Lori) [Universitat de les Illes Balears]. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf>
- Roncancio, C. Y. R. (2019b). Evaluación de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (evea) de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del Sistema Learning Object Review Instrument (Lori). [Doctorado en Tecnología Educativa, Universitat de les Illes Balears]. <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf>
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. [Universidad de Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutiérrezMarta.pdf>

- Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia Unemi*. 12(30). 143-159. <https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/>
- Sanz, R. (2022). Neurocreatividad: Análisis y enseñanza del pensamiento creativo. *MLS Inclusion and Society Journal*. 2(2). <https://doi.org/10.56047/mlser.v2i2.1675>
- Sotomayor, L. (2018). Guía de diseño de ambientes de aprendizaje complementarios del Centro Infantil de la Universidad Casa Grande. Universidad Casa Grande, 37.
- UNESCO. (2022). Aprendizaje digital y transformación de la educación | UNESCO. <https://www.unesco.org/es/education/digital>
- UNICEF. (2022). La educación intercultural bilingüe en Ecuador. <https://www.unicef.org/lac/la-educacion-intercultural-bilingue-eib-en-ecuador>
- United Nations. (2014). La Integración de las Tecnologías Digitales en las Escuelas de América Latina y el Caribe: Una Mirada Multidimensional. UN. <https://doi.org/10.18356/40600545-es>
- Vaca, C. (2020). Innovación e intervención educativa [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Sede Esmeraldas]. <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2247/1/VACA%20MERO%20CESIA%20ELIZABETH.pdf>
- Valera, A. Y. P., & Calla, W. H. C. (2022). Interculturalidad en educación básica latinoamericana: una revisión sistematizada. *Chakiñan, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 17, Art. 17. <https://doi.org/10.37135/chk.002.17.13>
- Valero, J. (2019). La creatividad en el contexto educativo: Adiestrando capacidades. *Tecnología, ciencia y educación*, 1, 150-171.
- Vera, J. (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial el Clavelito. [Universidad Politécnica Salesiana Ecuador]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>

- Villarreal, M. (2018). El diseño de entornos digitales de aprendizaje. <https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/9y0NJT6QHgLyMKmVDbNgePv9nQRyH2ZfhrHM7T4h.pdf>
- Vigotsky, L. (2022). Imaginación y creación en la edad infantil. Edit. Pueblo y Educación. https://books.google.es/books?id=R-GzEAAAQBAJ&dq=+imaginaci%C3%B3n+en+la+edad+infantil+&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Yule, M. (2022) El dibujo y la pintura como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes de grado primero de la Escuela mixta Buena Vista. [Fundación Universitaria los Libertadores]. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5763/Yule_Monica_2023.pdf?sequence=1
- Zambrano-Alcívar, R., Ávila-Carvajal, R., Cedeño-Aguayo, J. (2020). Modelo pedagógico virtual sustentado en el aprendizaje dialógico interactivo. Una implementación necesaria. *Polo del Conocimiento*. 5(5). 188-211. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7506208>
- Zapata, B. E., & Ceballos, L. (2010). Opinión sobre el rol y perfil del educador para la primera infancia. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(2), 1069-1082.
- Zevallos, B. (2018). Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial [Tesis, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/2706/M025_45236565T.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zuloeta, E. & Rojas, N. (2021). La creatividad en estudiantes educación inicial: una revisión bibliográfica. *Conrado*, 17(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000500260&script=sci_arttext&tlng=en

Anexos

Anexo No. 1 Mapa de provincia Bolívar.



Anexo No. 2

Mapa del cantón Guaranda y la parroquia Simiatug.



Anexo No. 3 Fotografía de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” de la Comunidad de Mindina – parroquia Salinas – cantón Guaranda.



Anexo No. 4 Encuesta aplicada a padres de familia de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
DIRECCIÓN DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

ENCUESTA

Aplicada a **PADRES DE FAMILIA** de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” de la Comunidad de Mindina – Parroquia Simiatug – Cantón Guaranda – Provincia Bolívar, Período Lectivo 2021-2022

- 1. ¿Cuál es su nivel de conocimiento sobre tecnología e informática?**
 1. Alto
 2. Medio
 3. Bajo
 4. No tengo ningún conocimiento sobre tecnología
- 2. ¿Cree usted como padre de familia que las nuevas tecnologías a las que sus hijos tienen acceso, producen cambios significativos a nivel académico?**
 1. Las tecnologías son diversión para ellos
 2. Necesitan aprender a manejar y a hacer uso de estas herramientas tecnológicas
 3. Bien encaminadas pueden contribuir con el desarrollo académico
 4. Generarían cambios significativos si la institución utiliza TIC's
- 3. Frecuencia con la que pregunta a sus hijos: ¿Qué hacen cuando están navegando en Internet?**
 1. Siempre
 2. Algunas veces
 3. Nunca
- 4. ¿Qué actitud toma usted cuando su hijo está en Internet?**
 1. Se para frente al computador para ver qué está viendo y haciendo
 2. Le hace preguntas para ver si está viendo o haciendo cosas positivas
 3. Nunca le pregunta
 4. Solo le da plata para que pague y no sabe qué hace.

- 5. ¿Qué hace usted cuando sus hijos visitan los programas o páginas en Internet?**
- Le muestra otras alternativas o espacios aparte de redes sociales
 - No tengo las herramientas suficientes para recomendar porque desconozco
 - Aunque conozco poco o casi nada procuro decirle que aproveche su tiempo
 - No conozco nada al respecto sobre el Internet
- 6. ¿Controla el tiempo cuando sus hijos están utilizando Internet?**
- No, pero que gaste el tiempo que sea necesario para cumplir con sus tareas
 - Si, para que cumpla con sus trabajos y no lo utilice en otras cosas
 - A veces, pero procuro que no pase todo el día frente al computador
- 7. El nivel de desempeño de sus hijos en la Unidad Educativa es:**
- Alto
 - Medio
 - Bajo
 - No sé
- 8. ¿Cree usted que la utilización de las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) contribuyen en el buen desempeño de sus hijos (Buen SABER)?**
- Son modernas y la educación debe cambiar
 - Ellos la manejan y son prácticas a la hora de utilizarlas
 - Son necesarias para complementar lo que ellos vieron en clases
 - Elevan el desempeño programado para cada periodo
 - Generan un ambiente de cambio en el proceso educativo (enseñanza/aprendizaje)
- 9. Si se aplica algún proyecto educativo de innovación tecnológica en la Unidad Educativa que estudia su hijo ¿cuál sería su aporte al desarrollo de este?**
- Contribuir en su desarrollo del proyecto
 - Participar en su ejecución del proyecto
 - Apoyar la labor del docente con su orientación
 - Permitir que mi hijo(a) tenga acceso al internet
 - Integrarme al desarrollo de las actividades del proyecto

10. ¿Está de acuerdo con que los docentes utilicen las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) en el desarrollo de las clases?

1. Sí, porque complementan el trabajo en clases
2. No, porque ellos no saben utilizar el internet
3. Sí, porque ellos desarrollan tareas con el apoyo de estas
4. No, porque ellos hacen otras cosas menos hacer tareas

Anexo No. 5 Encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
DIRECCIÓN DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

ENCUESTA

Aplicada a **DOCENTES** de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga” de la Comunidad de Mindina – Parroquia Simiatug – Cantón Guaranda – Provincia Bolívar, Período Lectivo 2021-2022

1. ¿En la Unidad Educativa, cuáles de los siguientes espacios se utilizan para la enseñanza y el aprendizaje? (Elegir 2 opciones)

ÍTEM	OPCIÓN
Aula	
Entorno de aprendizaje digital (centro de cómputo)	
Patio o área de juego exterior	
Biblioteca	

2. ¿Cuántos alumnos pueden colocar en un aula normal?

ÍTEM	OPCIÓN
11-20	
21-30	
31-40	

3. ¿Cuál es la disposición de asientos de un aula normal?

ÍTEM	OPCIÓN
Mesas individuales en filas	
Mesas en U	
Mesas en L	
Mesas en T	
Sillas móviles con mesas integradas	

4. ¿Qué material está disponible en casi todas las aulas?

ÍTEM	OPCIÓN
Pizarra negra o blanca de tiza líquida	
Pantallas o espacios en la pared	
Proyector digital o pizarra electrónica	
Tabletas / ordenadores	
Parlantes o equipos de sonido	
Ninguna de las anteriores	

5. ¿En qué medida está de acuerdo con las siguientes afirmaciones? (Elegir 4 opciones)

ÍTEM	OPCIÓN
El entorno escolar no es adecuado para la educación del siglo XXI	
Los cambios de los entornos de aprendizaje pueden distraer a los alumnos	
Los cambios en los entornos de aprendizaje pueden ser estresantes para el profesorado	
El entorno de aprendizaje anima y apoya el uso de tecnologías	
La innovación en la enseñanza y en el aprendizaje se ofrece por el entorno de aprendizaje del centro educativo	
La mayoría de los responsables escolares y del personal del centro educativo no aprueba el cambio del entorno de aprendizaje (espacio, mobiliario etc.)	
No es posible cambiar el entorno de aprendizaje en mi centro educativo	
Los ministerios y las autoridades regionales/locales no apoyan lo suficiente a los centros educativos para crear un entorno físico óptimo para la enseñanza y el aprendizaje actuales	
Hay pasos sencillos, de bajo coste, que el profesorado puede dar para mejorar el entorno de aprendizaje	

6. ¿Qué cambios del entorno de aprendizaje le gustaría ver? (Elegir 2 opciones)

ÍTEM	OPCIÓN
Mayor integración de la tecnología como apoyo en el proceso educativo (proyector, pizarra electrónica, internet)	
Cambiar la disposición de las aulas	
Mejor iluminación y sonorización	
Mejores entornos y mobiliarios	

7. ¿Qué afirmación describe mejor la experiencia del profesorado con la enseñanza en línea?

ÍTEM	OPCIÓN
Tienen una gran experiencia con la enseñanza en línea	
Tienen una cierta experiencia con la enseñanza en línea	
Ha tenido una primera experiencia con la enseñanza en línea	
El centro educativo no ha cambiado al aprendizaje en línea	

8. Como profesor, ¿qué le ha sorprendido del aprendizaje en línea? (Elegir 2 opciones)

ÍTEM	OPCIÓN
Flexibilidad	
Facilidad del uso	
Complejidad del uso	
Utilidad	
Implicación y disfrute del alumnado	
Mejor relación con el alumnado	
No ha tenido ninguna experiencia con el aprendizaje en línea	
Ha tenido problemas en su experiencia en línea por carecer de recursos importantes como el internet, celulares u ordenadores	

9. ¿Cuáles han sido sus mayores retos al momento de cambiar hacia el aprendizaje en línea? (Elegir 3 opciones)

ÍTEM	OPCIÓN
Acceso a la tecnología (ordenadores, programas, conexión estable a internet)	
Bajo nivel de competencia digital docente y docente	
Preparar contenido para el aprendizaje en línea	
Poca o nada dirección y apoyo de la Unidad Educativa	
Mayor carga de trabajo y estrés al trabajar desde casa	
El centro educativo no está preparado para procesos educativos en línea	

10. ¿Qué es lo que más ayudaría al profesorado de la Unidad Educativa para apoyar el aprendizaje en línea? (Elegir 3 opciones)

ÍTEM	OPCIÓN
Cursos de capacitación sobre enseñanza en línea	
Orientación clara por parte del ministerio de educación	
Páginas web con listas de recursos útiles	

Videos o programas de estudio de buenas prácticas	
Recursos y herramientas gratuitas de las empresas tecnológicas educativas	
Comunicación sencilla con expertos de las tecnologías de la información y comunicación	

Anexo No. 6 Test de Creatividad

Test de Creatividad

Objetivo y Mecánica

El objetivo de las pruebas contenidas en este documento es el de valorar la creatividad de una persona según 4 criterios básicos:

1. **Fluidez:** capacidad para producir varias y diversas ideas.
Se valora por la cantidad de respuestas.
2. **Flexibilidad:** capacidad para ver y abordar situaciones similares de formas diferentes.
Se valora analizando la cantidad de respuestas diferenciadas.
3. **Elaboración:** capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal.
Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripción.
4. **Originalidad:** capacidad para producir respuestas poco frecuentes (en el entorno).
Se valora en base a lo diferente que es la percepción o idea respecto de otras del entorno.

Este test está basado en el conocido [Test de Creatividad de Torrance \(1960\)](#).

Para ello debemos realizar 3 tareas gráficas y 3 verbales.







La idea es que cada persona complete los ejercicios de la manera que se le ocurra y le parezca diferente a cómo lo haría cualquier otra persona.

Hay un límite máximo de tiempo para completar el ejercicio (30 minutos para completarlo, aproximadamente 5 minutos por Ejercicio).

No hay respuestas correctas ni incorrectas. Este ejercicio sólo sirve para medir la creatividad.

Test de Creatividad

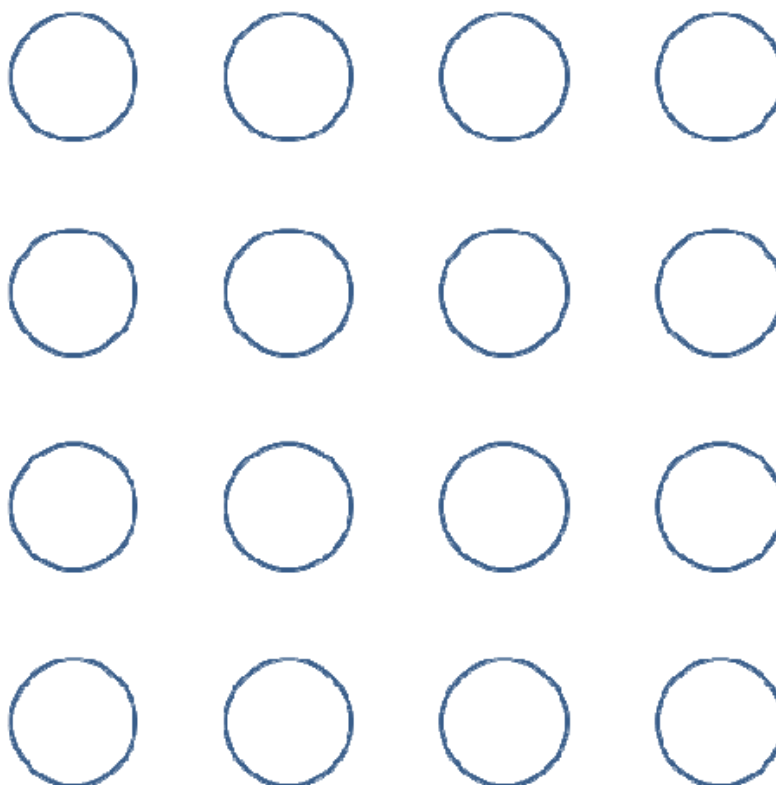
Ejercicio 1 – Completar los dibujos

Test de Creatividad



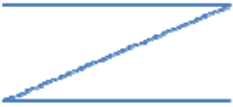



Ejercicio 2 – Haz un dibujo

(con cada círculo)



Test de Creatividad

Ejercicio 4 – Completar los dibujos

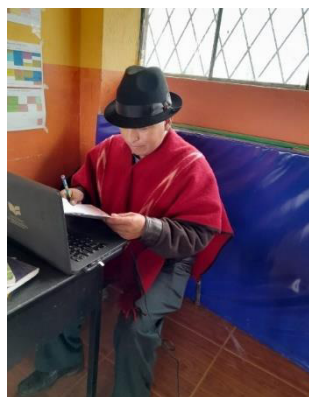
	
	
	

Anexo No. 7 Fotografías de la encuesta realizada a padres de familia de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”



Encuestas para dar respuestas al objetivo específico 1 y 2

Anexo No. 8 Fotografías de la encuesta realizada a docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”



Encuestas para dar respuestas al objetivo específico 1

Anexo No. 9 Aplicación del Test de Creatividad a los niños de 4 a 5 años estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”





Anexo No. 10 Docente y estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”



Anexo No. 11 Aplicación de las actividades con los niños de de Educación Inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Cacique Guaranga”



Actividades ejecutadas para dar respuesta al tercer objetivo específico.