UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: "LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, EN EL PERIODO 2024"

AUTORES

ERIKA FERNANDA ALARCÓN GUARANDA

JENNIFER ALEXANDRA HERRERA TORRES

TUTOR

LIC: DIANA CATALINA AYALA GAVILANES MsC

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

2024

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: "LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, EN EL PERIODO 2024"

AUTORES

ERIKA FERNANDA ALARCÓN GUARANDA

JENNIFER ALEXANDRA HERRERA TORRES

TUTOR

LIC: DIANA CATALINA AYALA GAVILANES MsC

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

2024

I. DEDICATORIA

En primer lugar, a Dios ya que gracias a él he podido avanzar durante mi vida estudiantil brindándome fuerzas, vida y salud para culminar mis estudios con éxito, a mis padres Rosa María Guaranda García y Holger Rodrigo Alarcón, porque ellos son mi pilar fundamental y mi soporte para seguir adelante ya que gracias a su apoyo, comprensión y esfuerzo he podido superarme, agradezco su apoyo emocional ya que ellos han sabido escucharme y animarme a seguir con mi estudio sin rendirme aunque los momentos se vuelvan difíciles, pero sus palabras sabias son "nada es imposible, tú puedes, me siento orgulloso de ti", inspirándome día a día a seguir adelante como ellos lo hacen, para apoyarnos a mí y mis hermanas, por otra parte también le dedico este éxito en mi vida a mis hermanas por apoyarme a seguir y no rendirme con ánimos, siempre aplaudiendo mis logros. Ellas han sabido escucharme, hacerme reír en momentos difíciles y han sabido ser mis mejores amigas durante mi vida.

Por último, agradezco a todas aquellas personas que han sabido aportar con un gratino de arena a mi vida ya sea con palabras de ánimos, risas, llantos y buenos consejos, como las grandes amistades que me dio la universidad, que han logrado que este proceso de aprendizaje se vuelva más fácil de llevar a cabo.

Gracias por su apoyo incondicional y su amor brindado durante todo este trayecto.

Con amor Erika Alarcón

A Dios, ya que gracias a él podido continuar con mi carrera, a mis padres Carmen y Luis, porque ellos siempre fueron el pilar fundamental y no se rindieron para educarme con amor, paciencia y sobre todo aconsejarme de ser una buena persona con los demás y se vea reflejado con los valores, me han ayudado en los momentos difíciles alentándome para luchar contra las adversidades y nunca desfallecer, se los debo a ustedes que me dieron todo sin pedir nada a cambio, gracias a ustedes tuve la valentía de continuar para lograr cumplir una meta más .

A mi madre Fanny, aunque no esté físicamente con nosotros, sé que desde el cielo siempre me cuida y me alienta para que todo salga bien y sé que en los momentos difíciles siempre está conmigo. A toda mi familia que han estado siempre apoyándome a través de sus oraciones, consejos que una u otra manera buscan la forma de incentivarme para seguir adelante. Finalmente, a mis hermanos que día a día me han hecho más fuerte para no decaer, gracias por sus palabras y compañía.

Gracias por existir, de todo corazón Dios me los bendiga.

Con amor Jennifer Herrera

II. AGRADECIMIENTO

A Dios por haberme permitido llegar a este momento, cumpliéndose a si un logro más en mi vida. A mi familia, mi hogar, mi fortaleza y mi refugio, los cuales me han enseñado a no rendirme jamás y seguir, aunque los momentos se pongan difíciles, siempre han estado para alentarme y para ser mi gran inspiración empezando desde mi hermanita pequeña Dominique Alarcón que con solo sus 10 años de edad me a enseñado mucho como el de sonreír a la vida, aprovechar de los momentos más simples y sobre todo que la familia siempre es primero, a mi hermana Camila Alarcón, con sus locuras las cuales me ha enseñado que no hace falta un momento específico para celebrar con la familia y felicitar sus logros, mi mejor amiga y hermana Mishell Alarcón que ha sido mi compañía en todo este proceso educativo, con la he vivido experiencias únicas y me animado a seguir, mi gran apoyo, la que me ha cuidado de todas las formas posibles gracias por enseñarme tanto con tu carácter y forma de ser te amo hermana. Agradezco al pilar fundamental mis padres que sin ellos esto no es posible a ver llegado a este punto y celebrar este éxito, gracias de todo corazón por ser los mejores padres del mundo. agradezco a mis abuelitos por su apoyo incondicional.

Gratitud a mis amigos de mi querida Universidad Estatal de Bolívar, Milena, Adrián, Damián, Evelyn, María, Jennifer, Alexandra y Dispón por su apoyo y hacer que este proceso educativo sea más feliz y único. Sigan adelante amigos, brillen con su luz propia y jamás permitan que nadie les diga que ustedes no pueden, porque ustedes son capaces de lograr lo que se proponen siempre.

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincera lealtad a mi tutora Lic. Catalina Ayala principal guía durante todo el proceso del proyecto, quien con su paciencia y dedicación nos extendió su mano para acompañarnos y direccionarnos con su conocimiento científico durante todo el desarrollo de este trabajo. Gracias por creer y depositar su confianza en mí.

Erika Alarcón

A Dios por darme la fuerza necesaria para no rendirme y darme sabiduría en los momentos difíciles, por haberme dado salud y vida hasta el día de hoy, gracias a mi familia por caminar junto a mí en cada paso que he dado, por la preocupación e interés de ver si me encuentro bien, por darme su tiempo para demostrar mis sentimientos y emociones, gracias por su apoyo incondicional por incentivarme a seguir adelante, por creer en mi para lograr ser una excelente profesional en esta carrera Universitaria. Agradezco a la institución por abrirme las puertas y permitirme avanzar con éxito mi proyecto de investigación. De igual manera a los licenciados quienes me han compartido sus conocimientos de forma profesional en toda la trayectoria Universitaria para que pueda mejorar mis habilidades y destrezas.

A mis queridos amigos de la Universidad Estatal de Bolívar, por estar en los momentos felices y difíciles, siempre los llevaré en mi corazón a María, Milena, Damián, Evelyn, Wellington y Erika que formaron parte de mi circulo social, quienes estuvieron conmigo acompañándome en todos aquellos momentos difíciles que se han cruzado en mi camino, gracias por su amistad, sigan siendo esas personas buenas quienes brillan con su propia esencia. Siempre los recordaré en mi corazón.

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincera lealtad a mi tutora Lic. Catalina Ayala principal guía durante todo el proceso del proyecto, quien con su paciencia y dedicación nos extendió su mano para acompañarnos y direccionarnos con su conocimiento científico durante todo el desarrollo de este trabajo. Gracias por creer y depositar su confianza en mí.

Jennifer Herrera

III. CERTIFICADO DEL TUTOR

LICENCIADA DIANA CATALINA AYALA GAVILANES, MSC. DOCENTE

TUTOR DE TRABAJO DEL PROYECTO

DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA

Que el presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** titulado: **"LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, EN EL PERIODO 2024"**, de autoría: ERIKA FERNANDA ALARCÓN GUARANDA JENNIFER ALEXANDRA HERRERA TORRES , estudiantes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud autorizo con mi firma para que pueda ser presentado, defendido y sustentado, observando las normas legales para el efecto existente y se de el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 02 de Agosto del 2024



Firma del Tutor

IV. DERECHOS DE AUTOR

UEB | UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

BIBLIOTECA GENERAL

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros Erika Fernanda Alarcón Guaranda con C.I 1753963568 y Jennifer Alexandra Herrera Torres con C.I 0202407086
en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:
"LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERIODO 2024", modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos 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. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos 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 (los) autor (es) declara (n) 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.

Nombres y Apellidos
ERIKA FERNANDA
ALARCÓN GUARANDA

Erika Alarcón

Nombres y Apellidos
JENNIFER ALEXANDRA
HERRERA TORRES

Jennifer Herrera

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador

V. AUTORÍA NOTARIADA

Nosotras: **ALARCÓN GUARANDA ERIKA FERNANDA C.I.** 1753963568 y **HERRERA TORRES JENNIFER ALEXANDRA C.I.** 0202407086 , egresadas de la carrera de **EDUCACIÓN INICIAL** modalidad **PRESENCIAL** de la Facultad **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS de la UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**, bajo juramento declaro en forma libre y voluntaria que las ideas, criterios y propuesta expuesta en el presente **TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**, con el tema: **"LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERIODO 2024"**, es de nuestra autoría.

NOTARIA SEGUNDA
DR. HERNÁN CRIOLLO ARCOS
Guaranda - Ecuador

Atentamente.

ALARCÓN GUARANDA
ERIKA FERNANDA
C.I. 1753963568

HERRERA TORRES
JENNIFER ALEXANDRA
C.I. 0202407086

Se otorgó ante mi y en fe de ello confiero ésta Segunda copia certificada, firmada y sellada en 3 fs
Guaranda, 02 de Diciembre del 2024

Dr. Hernán Criollo Arcos
NOTARIO SEGUNDO DEL CANTÓN GUARANDA

20240201002P01759 DECLARACION JURAMENTADA
OTORGAN: ERIKA FERNANDA ALARCÓN GUARANDA y JENNIFER ALEXANDRA HERRERA TORRES
CUANTIA: INDETERMINADA
DI 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día lunes dos de diciembre de dos mil veinticuatro, ante mí DOCTOR HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS, NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN, comparecen las señoritas Erika Fernanda Alarcón Guaranda, y Jennifer Alexandra Herrera Torres, de estado civil solteras, por sus propios derechos. Las comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, domiciliadas en la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, con celular número: cero ocho ocho ocho cuatro siete cuatro uno dos y cero nueve ocho ocho seis tres tres seis seis nueve; correo electrónico: eralarcon@mailes.uebe.edu.ec y jennyht2020@gmail.com; a quienes de conocerlos doy fe en virtud de haberme exhibido sus cédulas de ciudadanía en base a las que procedo a obtener sus certificados electrónicos de datos de identidad ciudadana, del Registro Civil, mismos que agrego a esta escritura como documentos habilitantes; bien instruidos por mí el Notario en el objeto y resultados de esta escritura de Declaración Juramentada que a celebrarlo proceden, libre y voluntariamente.- En efecto juramentado que fueron en legal forma previa las advertencias de la gravedad del juramento, de las penas de perjurio y de la obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud, declaran lo siguiente: "Que previo a la obtención del Título de Licenciadas en Educación Inicial, otorgado por la Universidad Estatal de Bolívar, manifestamos que los criterios e ideas emitidas en el presente Proyecto de Investigación, con el tema: **"LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERIODO 2024";** es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, además autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de todos los contenidos que nos pertenece a parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Es todo cuanto tenemos que decir en honor a la verdad". Hasta aquí la declaración juramentada que junto con los documentos anexos y habilitantes que se incorpora queda elevada a escritura pública con todo el valor legal, y que las comparecientes aceptan en todas y cada una de sus partes, para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario, se ratifican y firman conmigo en unidad de acto quedando incorporada en el Protocolo de esta Notaría, de todo cuanto DOY FE.

Erika Fernanda Alarcón Guaranda
C.C. 1753963568

Jennifer Alexandra Herrera Torres
C.C. 0202407086

DR. HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS
NOTARIO SEGUNDO DE CANTÓN GUARANDA

VI. ÍNDICE

I. DEDICATORIA 1

II. AGRADECIMIENTO 3

III. CERTIFICADO DEL TUTOR 5

IV. DERECHOS DE AUTOR 6

V. AUTORÍA NOTARIADA 7

VI. ÍNDICE 8

VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 14

VIII. ABSTRACT 15

IX. INTRODUCCIÓN 16

1. TEMA 17

2. ANTECEDENTES 18

3. PROBLEMA 19

3.1 Descripción del problema 19

3.2 Formulación del Problema 21

4. JUSTIFICACIÓN 22

5. OBJETIVOS 24

5.1 Objetivo General: 24

5.2 Objetivos Específicos 24

6. MARCO TEÓRICO 25

6.1. Teoría Científica 25

6.1.1. Desarrollo integral 25

6.1.2. ¿Qué es la Lúdica? 25

6.1.3. Perspectiva histórica sobre lúdica 26

6.1.4. Importancia de la lúdica en educación inicial 28
6.1.5. Lúdica como actitud 29
6.1.6. Enfoques pedagógicos sobre la importancia de lo lúdico en la enseñanza ... 29
6.1.7. Las actividades lúdicas: Dimensiones e indicadores 30
6.1.8. Lúdica y aprendizaje 32
6.1.9. Características de las Estrategias Lúdica 34
6.1.10. Tipos de metodologías lúdicas. 34
6.1.11. Estrategias lúdico-pedagógicas y de enseñanza-aprendizaje 35
6.1.12. Actividades lúdicas en el aprendizaje significativo 36
6.1.13. Clasificación de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje 37
6.1.14. Alcance de los juegos y las actividades lúdicas 38
6.1.15. La creatividad y el neocórtex: neurobiología de la creatividad 38
6.1.16. ¿Qué es la imaginación y creatividad? 39
6.1.17. La importancia de la imaginación como instrumento en el aprendizaje 40
6.1.18. Aspectos que ayudan a los niños a desarrollar la creatividad e imaginación 41
6.1.19. Creatividad e imaginación en los niños según varios autores (Piaget y Vygotsky 42
6.1.20. Tipos de creatividad 44
6.1.21. ¿Estrategias para estimular la creatividad? 46
6.1.22. Qué papel juega la escuela en el desarrollo de la creatividad e imaginación 46
6.1.23. La construcción del mundo real y el mundo imaginario 47
6.1.24. La construcción del mundo real 48
6.1.25. El mundo imaginario 48
6.1.26. Imaginación y su vínculo con el proceso creativo 48

6.1.27. La imaginación y la creatividad como fuentes de gestión y de conocimiento 49

6.1.28. Como desarrollar la creatividad e imaginación 50

6.1.29. Mecanismo de la imaginación creadora..... 50

6.1.30. La imaginación y la creatividad, factores determinantes en el proceso educativo. 51

6.1.31. ¿Que necesitan los niños para ser verdaderamente creativos?..... 51

6.1.32. La lúdica, la imaginación y la creatividad como necesidad y función del ser humano 52

6.1.33. Lúdico-creativo: una apuesta transformativa en acción social 52

6.1.34. La lúdica como estrategia para el desarrollo de la imaginación y creatividad en los niños del nivel inicial.. 53

6.1.35. Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar 54

6.2. Teoría legal 55

6.3. Teoría Referencial..... 59

7. MARCO METODOLÓGICO..... 65

7.1 Enfoque de la investigación 65

7.2 Diseño o tipo de estudio..... 66

7.3 Métodos..... 68

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... 69

7.5 Universo y muestra 71

7.6 Procesamiento de información..... 72

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS..... 73

9. CONCLUSIONES 110

10. PROPUESTA 112

Introducción 113

Objetivo General 114

Objetivos específicos 114

Desarrollo de la propuesta 115

Juego de la gallina aventurera 116

Pinceladas y Hebras 119

Desafío de talentos 122

Mi Cuerpo Saludable en un Mural Creativo 125

Crea tu Propia Aventura en el Bosque Encantado 128

Jugando a ser arquitecto 131

Juegos de construcción 133

Imagino y Juego disfrazándome 136

Patitos al agua 139

Los deditos 142

Creando y contando 144

Construye y juega: legos 146

Con plastilina juego y aprendo 148

Creación de títeres 150

Cañita de pescar 153

11. BIBLIOGRAFÍA 155

Bibliografía 155

12. ANEXOS 159

12.1. ANEXO 1 159

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES 159

12.2. ANEXO 2..... 164

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS 164

12.3. ANEXO 3. INFORME TUTORIA 167

12.4. ANEXO 4. RESOLUCIÒN DE CONSEJO DIRECTIVO..... 170

12.5. ANEXO 5. CERTIFICADO TURNITIN 172

INDICE DE TABLA

Tabla 1. Infraestructura de la unidad educativa 63

Tabla 2. Universo de la investigación 71

Tabla 3. Muestra de los estudiantes 71

Tabla 4. Muestra de docentes..... 72

Tabla 5. Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la imaginación y creatividad 73

Tabla 6. Actividades lúdicas en su enseñanza diaria 75

Tabla 7. Actividades lúdicas realiza con mayor frecuencia 77

Tabla 8. Actividades cree usted que fomente más la creatividad 79

Tabla 9. Acceso a materiales de arte 81

Tabla 10. Cómo evaluaría la efectividad de las actividades lúdicas..... 83

Tabla 11. Cambios positivos ha observado en los niños que participan 85

Tabla 12. Tipos de desafíos existen al implementar actividades lúdicas..... 87

Tabla 13. Apoyo de las autoridades del plantel..... 89

Tabla 14. Evalúa el desarrollo de la imaginación y creatividad 91

Tabla 15. Información específica sobre cómo utilizar actividades..... 93

Tabla 16. Formato le parecería más útil para una guía metodológica..... 95

Tabla 17. Actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades de resolución de problemas 97

Tabla 18. Narración de historias por parte de los niños..... 99

Tabla 19. Tipo de materiales considera esenciales para estimular la imaginación……..101

INDICE DE GRÁFICOS

Grafica 1. Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la imaginación y creatividad 73

Grafica 2. Actividades lúdicas en su enseñanza diaria 75

Grafica 3. Actividades lúdicas realiza con mayor frecuencia 77

Grafica 4. Actividades cree usted que fomente más la creatividad 79

Grafica 5. Acceso a materiales de arte 81

Grafica 6. Cómo evaluaría la efectividad de las actividades lúdicas..... 83

Grafica 7. Cambios positivos ha observado en los niños que participan 85

Gráfica 8. Tipos de desafíos existen al implementar actividades lúdicas 87

Gráfica 9. Apoyo de las autoridades del plantel..... 89

Gráfica 10. Evalúa el desarrollo de la imaginación y creatividad 91

Gráfica 11. Información específica sobre cómo utilizar actividades..... 93

Gráfica 12. Formato le parecería más útil para una guía metodológica..... 95

Gráfica 13. Actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades de resolución de problemas 97

Gráfica 14. Narración de historias por parte de los niños 99

Grafica 15. Tipo de materiales considera esenciales para estimular la imaginación……..101

VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El trabajo del proyecto de integración curricular se realizó con el propósito de recolectar información correspondiente a los antecedentes e introducción consistente en información referencial sobre la lúdica como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y la creatividad en niños de cuatro a cinco años. Por otro lado, tenemos un objetivo General y tres específicos que estén bien elaborados acorde a nuestro tema. Además, en el marco teórico se incluyeron temas relevantes de la variable independiente y dependiente y la unión de las dos variables sobre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la creatividad e imaginación en los niños. También hay información científica sobre el desarrollo evolutivo del niño.

La metodología utilizada para el proyecto de integración curricular incluyó: el método cualitativo, en el que se utilizó el método por niveles, es decir, por propósito, nivel de estudio y por el lugar. También se hizo énfasis en las técnicas e instrumentos de recolección de datos, encuesta y ficha de observación. Mencionamos los resultados obtenidos de las técnicas e instrumentos de recolección de datos, los cuales nos permitieron analizar y describir las cualidades del desarrollo integral del niño y las cualidades de los docentes a través de las respuestas a cada pregunta.

Realizamos conclusiones sobre la importancia del tema de acuerdo a los objetivos. Finalmente, concluimos con la propuesta, la cual utilizamos diferentes actividades que ayudan a resolver el problema establecido dentro del proyecto, permitiendo fortalecer la imaginación y creatividad en niños de cuatro a cinco años.

PALABRAS CLAVES: Lúdica, Imaginación, Creatividad, Estrategias de aprendizaje, Aprendizaje significativo

VIII. ABSTRACT

The work of the curricular integration project was carried out with the purpose of collecting information corresponding to the background and introduction consisting of referential information about play as a learning strategy in the development of imagination and creativity in children from four to five years old. On the other hand, we have a general objective and three specific objectives that are well elaborated according to our topic. In addition, the theoretical framework included relevant topics of the independent and dependent variable and the union of the two variables on the ludic strategies and the development of creativity and imagination in children. There is also scientific information on the evolutionary development of the child.

The methodology used for the curricular integration project included: the qualitative method, in which the method by levels was used, that is, by purpose, level of study and by place. Emphasis was also placed on data collection techniques and instruments, survey and observation sheet. We mention the results obtained from the data collection techniques and instruments, which allowed us to analyze and describe the qualities of the integral development of the child and the qualities of the teachers through the answers to each question.

We made conclusions about the importance of the topic according to the objectives. Finally, we conclude with the proposal, which uses different activities that help to solve the problem established within the project, allowing to strengthen the imagination and creativity in children from four to five years old.

KEY WORDS: Playfulness, Imagination, Creativity, Learning strategies, Significant learning.

IX. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se enfocó sobre la problemática relacionada con el proceso inadecuado de la lúdica como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y de la creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial II, de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, en el periodo 2024, fue uno de los problemas más constantes dentro de las instituciones educativas. Se buscó elaborar una guía metodológica de intervención para la mejora de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y creatividad, enfocada en las actividades lúdicas. La lúdica es esencial ya que ayudan en el desarrollo de habilidades y destrezas para lograr un aprendizaje significativo.

Para garantizar una investigación completa, se determinó objetivos que permitieron conocer los puntos más importantes sobre la lúdica e implementar estrategias que ayudó a los niños y niñas a mejorar sus capacidades creativas, permitiéndoles expresar sus ideas y emociones frente a quienes los rodean. Existieron varios factores que inciden en el uso inadecuado de las actividades lúdicas como la falta de planificaciones, materiales, tiempo etc. En este sentido, fue importante la aplicación de diferentes actividades lúdicas llamativas y entretenidas ayudó a fortalecer esta destreza. Se apoyó en un robusto marco teórico, lo que nos permitió hacer búsqueda de información bibliográfica con aportes de diferentes autores, temas y subtemas de gran relevancia en donde hemos encontrado algunos aspectos de las dos variables cómo es todo lo relacionado con la lúdica para el desarrollo integral del niño, perspectiva histórica, importancia, todo lo relacionado con estrategia de aprendizaje en los niños etc. También temas importantes sobre la imaginación y creatividad lo cual parte desde la neurobiología de la creatividad y así desglosamos subtemas que fueron de interés logrando que la investigación sea efectiva. Dentro de la metodología se utilizó un enfoque de investigación cualitativa cuyo propósito fue recopilar y analizar datos que arrojaron el cuestionario dirigidas a las docentes y la observación directa a los niños y niñas de 4 a 5 años del Subnivel Inicial II, de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, en el periodo 2024".

1. TEMA

"La lúdica como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años del Subnivel inicial II, de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" del cantón Guaranda, Provincia Bolívar, en el periodo 2024"

2. ANTECEDENTES

A lo largo de las últimas décadas en la edad antigua, las estrategias de enseñanza cómo lúdica no se encontraban formalmente destalladas y documentadas, de la manera en la que actualmente si los reconocemos como necesaria, sin embargo, existen evidencias que reflejan lo fundamental de la lúdica, en el desarrollo integral desde edades tempranas, cómo métodos efectivos para que cada vez sean más creativos, interactúen con quienes los rodean y logren imaginar o hacer pensar a sus mentes.

Desde la Antigua Grecia y Roma hasta la educación moderna, la lúdica o también conocida como juego para el desarrollo infantil, ha sido reconocida como parte integral para el aprendizaje, es decir estas estrategias cada vez se han ido formalizando y llegando a millones de personas que consideran un método esencial que permita a los niños explorar y aprender a través de la lúdica.

En la investigación de la lúdica encontramos al Autor Carlos Alberto Jiménez V, Profesor asociado de la Universidad libre de Colombia, quien a creado varios libros centrados en la lúdica, en unos de sus libros: La lúdica- Caos y Creatividad menciona algo muy importante, que el tiempo de jugar es indispensable para estimular la mente, combatir el caos, permitiendo producir sus propios pensamientos de manera creativa. (Vélez, 2003).

La creatividad es vista como una combinación de fantasía e invención. La creatividad abarca todos los aspectos de un problema, incluyendo la imagen, la función, y aspectos psicológicos, estéticos, económicos y humanos. En lo cual los dos autores Munari, B. & Moreno Carrillo, B. dan un claro concepto sobre la creatividad y su importancia dentro del desarrollo humano, dando a entender que es esencial la innovación de la creatividad a través de la lúdica en la primera infancia ya que así se creara seres capaces de descubrir y cambiar un sistema ambiguo. (Munari, 2018).

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

En la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" se encontró desafiantes problemáticas relacionadas a la falta de actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial II, esta problemática representa varias falencias en el desarrollo integral de los niños durante su proceso educativo, ya que se ha podido observar varias carencias como la falta de planificaciones que impliquen actividades lúdicas para el desarrollo de la imaginación y creatividad dentro de la clase.

Las actividades lúdicas estimulan a los niños a pensar de manera crítica y a resolver problemas creativamente. Los juegos de construcción, por ejemplo, requieren planificación, prueba y ajuste de estrategias.

Dentro de la unidad educativa "Ángel Polibio Chaves" se ha identificado el mal uso de la infraestructura ya que esta unidad educativa cuenta con áreas divididas por rincones de aprendizaje donde se puede trabajar el desarrollo de la imaginación y la creatividad a través de actividades lúdicas pero la planificación de las docentes no lo permiten y se da un aprendizaje controlado donde el estudiante siguen solo instrucciones y no puede desarrollar su pensamiento creativo para la resolución de problemas, también la estructura del horario escolar es inflexible, lo cual dificulta la inclusión de tiempo suficiente para actividades lúdicas que requieren exploración y creatividad, por otra parte se ha identificado que los estudiantes aprenden de una manera monótona a través de hojas pre elaboradas en las cuales solo pasan sentados trabajando dichas hojas.

Se sabe que el desarrollo de la creatividad e imaginación desde edades tempranas ayuda en su desarrollo integral ya que a través de esto se permite la adquisición de varias habilidades tanto cognitivas, sociales y físicas. El juego libre y no estructurado permite a los niños explorar múltiples soluciones y enfoques para un

mismo problema, desarrollando el pensamiento divergente, una habilidad clave para la creatividad.

El juego simbólico o de roles, donde los niños imitan situaciones y personajes, es una forma poderosa de desarrollar la creatividad. Este tipo de juego permite a los niños experimentar diferentes perspectivas y realidades.

La falta de juegos simbólicos dentro de la unidad educativa “Ángel Polibio Chaves” influye en el desarrollo del conocimiento del niño ya que no se le permite experimentar diferentes perspectivas y realidades del mundo actual, dejándolo a la deriva de poder ser participe en situaciones diversas que se le pueden presentar en su diario vivir o no tener el control y poder encontrar soluciones factibles a la problemática que se le presente.

El pensamiento creativo se puede fomentar a través de un entorno lleno de materiales variados y accesibles (bloques, pinturas, libros, juguetes no estructurados) los mismos que invitan a los niños a explorar y crear. Por lo cual dentro de la unidad educativa “Ángel Polibio Chaves” se puede implementar esta estrategia ya que la unidad cuenta con grandes espacios adecuados, que permitirán al niño y niña de subnivel inicial 2 desarrollar su creatividad e imaginación a través de estrategias lúdicas, por lo cual esta intervención no solo beneficiaría el desarrollo individual de los estudiantes, sino también elevaría la calidad del entorno educativo en general.

3.2 Formulación del Problema

¿El proceso inadecuado de la lúdica como estrategia de aprendizaje limita el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial II, de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, en el periodo 2024?

4. JUSTIFICACIÓN

En este proyecto de investigación, se buscó implementar estrategias de enseñanza en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en Educación Inicial, con el propósito de desarrollar su imaginación y creatividad a través de actividades lúdicas las mismas que lograron motivarlos a superar el temor a expresar sus ideas, pensamientos y emociones de manera única y creativa. El objetivo fue que ganen confianza en sí mismos para que pongan en práctica sus capacidades creativas, convirtiéndose en los artistas de su propia imaginación.

Al dirigirse a los diversos actores educativos, se vio reflejada la importancia de concientizar la interacción con los niños para que proporcionen atención y faciliten la creación de espacios pedagógicos que promovieron el desarrollo de su creatividad, de esta manera los niños y niñas expresaron su imaginación y fantasía a través de diferentes estrategias de enseñanza adecuadas a su edad, cómo es el juego, la pintura, la construcción de legos entre otras. Además, los docentes comprendieron que los juegos y las actividades como estrategias de enseñanza durante las clases ayuda a disminuir el problema educativo del desinterés y permitió una mejor acogida a su aprendizaje.

Por otra parte, no se estaba desarrollando conexiones neuronales, lo que no permitieron el desenvolvimiento del pensamiento analítico, crítico y resolución de problemas, factores que son importantes en el desarrollo integral de los niños. Para dar solución a esta problemática se tomó en cuenta diferentes aspectos, en este caso la aplicación de la lúdica a través del pensamiento divergente como estrategia de aprendizaje, esto permitió llamar la atención de los niños y niñas, una forma efectiva, donde exploraron para lograr un aprendizaje significativo. Las actividades que fomentaron el pensamiento divergente incluyeron juegos de roles, juegos de construcción, creaciones creativas etc.

Las actividades lúdicas permitieron la integración tanto docente y estudiantes que lograron una mejor interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en donde los niños se adaptaron y permitieron la adquisición de nuevos conocimientos. Al realizar conjuntamente la actividad, se abrieron nuevas oportunidades, de tal manera

que el pensamiento divergente fue el pilar fundamental donde los niños y niñas mejoraron su confianza en sí mismo, para imaginar y crear.

El proyecto está direccionado a los docentes y niños de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" en donde el docente debía a ver ejecutado correctamente las metodologías de las actividades lúdicas como enseñanza a favor de nuevas estrategias para el desarrollo de la imaginación y creatividad del estudiante de nivel inicial, esto ayudó a que el alumnado no se vea afectado ya que se sabe que no desarrollar correctamente la creatividad en la primera infancia puede repercutir de manera negativa en la evolución educativa y del diario vivir de los niños y niñas, dando como consecuencia el no poder ser capaces de crear de manera única experiencias significativas. Por esta razón al trabajar adecuadamente con actividades lúdicas benefició no solo al estudiante sino también al docente quien fue el principal promotor en el aprendizaje de cada individuo.

El enfoque investigativo de este proyecto se hizo con la intención de evaluar la factibilidad, es factible porque los docentes de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" nos permitieron realizar la investigación con los niños del Subnivel Inicial II. Este proyecto incluyó información relevante en los docentes, lo cual les ayudó enriquecer sus conocimientos, mejoraron sus estrategias metodológicas en la aplicación de actividades lúdicas y a su vez fue un impacto en el crecimiento de la educación para enseñar con calidad en la institución.

El impacto positivo de estas actividades mejoró el nivel educativo que la institución ofrecía, en pocas palabras las actividades lúdicas a través pensamiento divergente fueron quien permitió recolectar ideas para que su proceso creativo sea valioso.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo General:

Determinar la importancia de la lúdica como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y la creatividad, la resolución de problemas, la narración de historias y la exploración de nuevas actividades en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial II, pertenecientes a la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" en el Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, durante el año 2024.

5.2 Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente la importancia de la lúdica como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas
- Diagnosticar el nivel de aplicación de la lúdica cómo estrategia metodológica para el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años
- Elaborar una guía metodología con actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años de edad

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría Científica

6.1.1. Desarrollo integral

"Es un proceso de cambio continuo por el que atraviesa los niños y niñas desde su concepción que, en condiciones normales, garantizan el crecimiento, la maduración y la adquisición progresiva de las complejas funciones humanas como el habla, la escritura, el pensamiento, los afectos, la creatividad" (Núñez Ramírez, 2018, pág. 31).

El desarrollo de la primera infancia es un enfoque holístico que garantiza que los niños y las niñas alcancen su máximo potencial en todas las áreas de su desarrollo desde los 0 a los 6 años. Este enfoque no solo promueve el crecimiento físico, sino también promueve el crecimiento emocional, social, cognitivo y de lenguaje. El papel de la familia juega un rol muy importante dentro del desarrollo del niño ya que la familia es la encargada de generar aprendizaje en los niños desde sus primeros días de vida, por lo cual se debe garantizar un ambiente adecuado en el cual se debe estimular la confianza y amor propio en el individuo y en muchos casos la lúdica es una estrategia que ayuda al desarrollo del niño de manera exitosa ya que el juego permite que el individuo aprenda y genera nuevas experiencias de aprendizaje significativo que le permite desarrollar conexiones neuronales que ayuden a su crecimiento y equilibrio alcanzando su máximo potencial (Núñez Ramírez, 2018, pág. 31).

6.1.2. ¿Qué es la Lúdica?

Candela, Y., y Benavides, J. (2020) La lúdica se define como actividades que ayudan al desarrollo de habilidades y aptitudes que propician aprendizaje de carácter significativo, saliendo de la cotidianidad y zona de confort, logrando así llevar al aprendizaje a un nivel más elevado y satisfactorio para el niño o individuo (p.78).

Bohórquez et al. (2020) expone que esta es una herramienta que muy bien puede ser utilizada de manera transversal en el proceso de aprendizaje, pues encamina al

divertimento y goce en los juegos que se lleve a cabo con los educandos. Por ende, los autores plantean que la lúdica se entiende como:

> una práctica libre y natural donde hay un espacio para la diversión y motivación en el pensar, crear, recrear, forzando la atención, la concentración y el seguimiento de instrucciones para la resolución de nuevos retos individuales o colectivos que impliquen la utilización de competencias generales y específicas (p.14).

La lúdica comprende varios aspectos importantes dentro del aprendizaje de los niños y niñas, dentro de la lúdica se puede desarrollar distintas habilidades tanto cognitivas, motoras y psicosociales, ayudan a los niños crear y descubrir varias formas de aprender. Por otra parte, las actividades lúdicas no solo son importantes para los niños, sino que también son beneficiosas para los adultos, ya que ayudan a reducir el estrés, mejorar el estado de ánimo y fomentar las relaciones sociales. Además, estas actividades pueden desempeñar un papel crucial en el aprendizaje y el desarrollo, al proporcionar un entorno relajado y estimulante en el que se pueden explorar nuevas ideas y habilidades.

6.1.3. Perspectiva histórica sobre lúdica

Con el paso del tiempo, la educación ha empleado diversas opiniones sobre la lúdica. La lúdica se ha convertido en un análisis profundo, permite la exploración en diferentes contextos, examinando tanto la época como los autores que han influido en este concepto. En última instancia, el objetivo es obtener una comprensión general de las perspectivas opinadas por estos autores en sus trabajos académicos. Convirtiéndose esencial la lúdica, la cual conlleva a dar un breve repaso histórico de cómo este término sobre la lúdica ha evolucionado.

“En 2001, Romero (2001) afirma que Platón ve que la lúdica tiene un valor muy importante en la educación del niño, ya que promueve el aprendizaje de manera “divertida” y poco convencional. Uno de los ejemplos particulares que se enuncian es la manera como el niño utiliza manzanas para aprender aritmética. Esta técnica lúdica

se suma a la utilizada por el niño cuando utiliza herramientas de construcción a una escala menor adecuada para él" (Martínez, 2015, pág. 14).

Por otro lado, Romero mantiene que, desde la época de los egipcios y los romanos, la actividad lúdica juega un papel importante dentro del ámbito educativo y frente a la sociedad. El desempeño ha tenido como objetivo principal promover y desarrollar la relación directa entre los individuos que forman parte de un grupo social. En educación infantil la lúdica o también conocidos como juegos, no solo han facilitado la interacción de adultos y niños, sino a su vez han promovido que se dé el respeto, los valores, y la forma de expresión hacia los demás lo que hace que compartan esos conocimientos con la comunidad.

Dentro de su análisis histórico sobre el concepto de la lúdica, diferentes autores, pedagogos importantes han contribuido con los conceptos o ideas sobre la lúdica. En la cual, John Comenius (1592-1670) decía que los niños y niñas aprendían a su manera y que los contenidos académicos debían adaptarse a sus necesidades. Por esta razón este autor proponía que las instituciones educativas en este caso las escuelas debían fortalecer a los estudiantes para que aprendan y dentro del desarrollo de las actividades académicas sean felices, adquieran seguridad en sí mismos y aprendan mediante actividades que se puedan aplicar en su entorno.

Dentro del trabajo de María Montessori (1870-1952), según Gálvez y Rodríguez citado por Martínez Iván menciona que esta educadora alentaba a reconocer a los niños y niñas su curiosidad y el deseo innato de aprender dentro de su entorno. Además, para la pedagoga, el rol del docente es importante ya que es quien debe poseer una característica profesional para enseñar adecuadamente. Por último, el autor John Dewey (1859-1952) entendía la importancia que los niños y niñas se sintieran atraídos con el aprendizaje ya que mediante las actividades los niños y niñas lograrían un aprendizaje significativo que les ayude a fomentar el pensamiento y la reflexión. Por consiguiente, Dewey mencionó un programa educativo que llame la atención de los estudiantes, para que tomen iniciativa y actuaran de forma activa, colaborando con el

resto de las personas quienes los rodean para lograr un mejor aprendizaje (Martínez, 2015, págs. 14-15).

6.1.4. Importancia de la lúdica en educación inicial

Paredes et al. (2023) Las actividades lúdicas en la educación inicial son fundamentales por diversas razones, contribuyendo de manera integral al desarrollo de los niños en su primera etapa de vida. Dentro de su favorecimiento encontramos la motivación y actitud positiva para el aprendizaje y por último encontramos el desarrollo de la creatividad e innovación (p.7278).

Moreira, et al (2019), las actividades lúdicas ayudan al estudiante a comprender la presencia del "otro" y a su desarrollo social, emocional, actitudinal, ético y de valores. Los autores explican que la lúdica:

"Favorece la confrontación de las posibilidades individuales, por lo que estimula la autonomía, promueve la unidad de lo afectivo y lo cognitivo, desarrolla procesos volitivos, la perseverancia en el logro de los objetivos, capacidad de observación, estimula proceso del pensamiento la lógica, el análisis y la síntesis, la imaginación y la memoria, es una opción para fomentar la autorregulación, la concentración y distribución de la atención" (p. 144).

Dentro de la lúdica podemos encontrar grandes beneficios para el desarrollo evolutivo de los niños ya que favorece su desempeño en el aprendizaje, creando distintas conexiones neuronales por lo que se cree que, a través del juego, los niños experimentan y aprenden sobre el mundo que los rodea. Las actividades lúdicas estimulan la curiosidad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, lo que contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas esenciales como la memoria, la atención y el razonamiento lógico. El individuo se convierte en una persona autónoma y analítica ya que su concentración y creatividad aumenta.

6.1.5. Lúdica como actitud

Este es una de la propuesta que más intenta distanciarse de la concepción material como herramienta, quien está sujeta a las actitudes frente a la vida, este material puede estar vinculada con el juego. Es necesario considerarla como la existencia en la vida cotidiana del ser humano, siendo así fundamental la lúdica como una actitud necesaria para el desarrollo y beneficio para el ser humano. Cabe recalcar que lo métodos lúdicos tendrá un gran impacto en el aprendizaje del estudiante, la lúdica permite que el niño/a sienta curiosidad, para lograr en ellos fomentar su creatividad en imaginación a través de sus ideas y pensamientos del buen vivir, siendo así una actitud ante la vida, claro está que garantiza el disfrute y el goce para trasformar la educación en un aprendizaje lúdico y con calidad.

El juego está relacionado con llamar la atención de quienes los rodean, siendo importantes en que los niños y niñas aprendan y exploren, por ende, el docente cómo guía y facilitador del aprendizaje debe tener una actitud lúdica para actuar de forma espontánea, divertida y de buen humor para así tener una mejor construcción del conocimiento (Mendoza, Tijerino, & Espinoza, 2017, pág. 29).

6.1.6. Enfoques pedagógicos sobre la importancia de lo lúdico en la enseñanza

Los aportes y experiencias de algunos autores han sido importantes en todo el trascurso de la educación ya que, mediante estrategias de aprendizaje mencionados por ellos, permite analizar y abordar desafíos en medio de la educación. Es importante reconocer que la información destacada se ha obtenido a través de lecturas, tesis, ensayos de diferentes autores que opinan sobre el desinterés de la educación en el aprendizaje, estos textos o documentos también buscan encontrar soluciones innovadoras dentro del ámbito educativo, sobre la propuesta pedagógica. A través de las investigaciones como resultado enfatizan posibles soluciones para poder desarrollar actividades mediante el uso de la lúdica en el proceso educativo.

Sobre los enfoques pedagógicos se debe tener en cuenta las características de los estudiantes, para mejorar las interacciones dentro y fuera del aula.

Dentro de la teoría del autor Vygotsky, menciona que el juego se da por la necesidad del niño/a y juega un rol importante para su desarrollo. Por consiguiente, el juego y la lúdica es una actividad espontánea que da valor al entorno natural dentro de la sociedad, de igual forma permite que los niños y niñas demuestren sus habilidades y destrezas por medio de la exploración y construcción en el aprendizaje. Según esta información la lúdica estimula e incorpora de forma grupal, facilitando un aprendizaje a largo plazo para cubrir sus necesidades educativas.

Es fundamental apreciar al autor Vygotsky quien menciona el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDO) representa a la distancia que se da cuando el niño puede aprender por sí mismo y a su vez los recursos necesarios que en este caso aprende con la ayuda de quienes le rodean es decir de su entorno.

Por esta razón los enfoques pedagógicos son el pilar fundamental para el aprendizaje, especialmente cuando se tiene en cuenta los aportes de los diferentes autores quienes llevan a que los niños y niñas adquieran un aprendizaje de calidad, por lo tanto, el uso de la lúdica es quien abre la puerta a la construcción de conocimientos y así su enseñanza sea motivadora y entretenida (Bermeo, 2020, pág. 17).

6.1.7. Las actividades lúdicas: Dimensiones e indicadores

“Las actividades lúdicas en las instituciones educativas permiten la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes, así como el lanzamiento de normas, valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo integral (cognoscitivo, motriz y social)” (Castellar, González, & Santana, 2015, p. 14).

Dentro del ámbito educativo, la lúdica como estrategia de enseñanza es una de las mejores opciones ya que al niño le ayuda aprender de una manera divertida y como se sabe el niño por naturaleza le gusta el juego y crear nuevas conexiones ya sean cognitivas o sociales.

“También para establecer una relación “empática en el aula de clase entre el docente y el alumno en el nivel de educación inicial, en el cual deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención del niño, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo” (Blanco, s.f., párr. 2).

Las actividades lúdicas en el contexto educativo pueden analizarse a través de varias dimensiones e indicadores que ayudan a evaluar su efectividad y su impacto en el desarrollo integral de los niños, por lo cual la lúdica dentro del aula no solo se trata de jugar, si no de enseñar, que cada propósito de juego deje un aprendizaje significativo dentro del estudiante, es necesario que el docente maneje bien el objetivo del juego en si planificar con atención y enfoque en el desarrollo evolutivo del estudiante, para lograr que la clase se desarrolle de manera armónica y motivadora. Uno de sus grandes indicadores es la comunicación ya que se desarrolla la expresión verbal y no verbal efectiva, la escucha activa, la capacidad para expresar ideas y emociones.

Dimensión recreativa e indicadores

Este indicador permite que los niños y niñas se entretengan y diviertan mientras juegan, además son actividades que permiten al individuo prestar más interés en actividades lúdicas llamativas, mejorando el interés en actividades artísticas, mayor capacidad para inventar historias, aumento en la colaboración y trabajo en equipo.

Dimensión social e indicadores

Su dimensión tiene como objetivo desarrollar habilidades sociales en los niños, través de interacciones que sea efectivamente expresadas según sus características. Algunas actividades que se puedan trabajar en grupo pueden ser:

- Juegos de construcción (bloques, legos, etc.)
- Juegos de roles (jugar a ser doctor, cocinero, etc.)
- Actividades artísticas (dibujo, pintura, moldeado con plastilina)

- Juegos al aire libre (correr, saltar, jugar en espacios verdes)

En lo que refiere de indicadores en esta dimensión, las contribuciones de ejecutar estas actividades lúdicas permitirán un buen desarrollo de la imaginación y creatividad como componente crucial para mejorar la calidad en su aprendizaje.

Dimensión pedagógica e indicadores

Es importante que las actividades lúdico-pedagógico sean planificadas adecuadamente y sea una estrategia pedagógica significativa para el aprendizaje de los niños. También se debe prestar atención a sus necesidades en la cual puedan trabajar de forma individual cómo grupal, en donde el niño se siente seguro y exprese plenamente sus habilidades.

Por esta razón las actividades lúdicas en las instituciones educativas con fines pedagógicos deben mantener una guía en la que el docente tenga dominio para explicar y enseñar como se debe, permitiendo la integración de todo el grupo.

6.1.8. Lúdica y aprendizaje

La lúdica puede abrir puertas a nuevas oportunidades para incluirse en el mundo del conocimiento. Dentro del contexto educativo, es común que algunos niños y niñas encuentren dificultades para adaptarse e interactuar durante su aprendizaje, lo que puede repercutir a problemas de atención, concentración e influye en su comportamiento cuando están desarrollando las actividades académicas. La aplicación de los juegos lúdicos dentro de la clase, como herramienta pedagógica y dinámica, debe ser útil para así poder llamar la atención de los estudiantes, ya que al tener su atención como resultado se obtendrá un rendimiento académico bueno y así se pueda aplicar diario variedades de temas con conceptos apropiados y centrados en el juego cómo promotor para el desarrollo de habilidades y destrezas de cada uno de los individuos.

Los juegos permiten que el docente enseñe entretenidamente, implemente metodologías acordes a las necesidades de los estudiantes y así utilicen recursos que

permitan un desarrollo bueno para que participen activamente. Para lograr un aprendizaje a largo plazo el docente debe seguir las siguientes etapas:

Evaluación inicial: El docente debe observar a los estudiantes y prestar atención a los intereses de cada uno de esta manera establecer conjuntamente sus metas en equipo.

Planificación: Tener opciones de diferentes juegos para seleccionar conforme a los objetivos acorde el concepto temático a tratar.

Implementación: Ejecutar los juegos seleccionados durante una o dos secciones en la clase.

Seguimiento: El docente debe estar siempre observando cómo se lleva a cabo la actividad y así anotar los avances, aprendizajes, obstáculos y comportamientos que cada uno de los estudiantes tienen de forma individual cómo grupal (Marquínez, 2017, págs. 30-31).

Evaluación: Sugerir actividades para desarrollar y superar los desafíos que se han presentado durante el proceso de la experiencia de los juegos y así mejorar sus habilidades y destrezas (Marquínez, 2017, págs. 30-31).

Junto con los estudiantes, es fundamental realizar diferentes actividades para así incorporar elementos estimulantes para el desarrollo de sus habilidades a cada uno de los estudiantes, el docente es quien aprovecha para planificar adecuadamente y así promueva interacciones positivas entre compañeros de tal manera que sus resultados académicos mejoren. En educación inicial el docente cómo facilitador del aprendizaje debe estar preparado para que al momento de desarrollar las actividades los niños y niñas trabajen de forma autónoma, cómo grupal y así se desarrolle estrategias en donde aprenden a manejar y superar posibles conflictos, por consiguiente, valorar la lúdica cómo principal motor en el desarrollo integral del estudiante (Marquínez, 2017, págs. 30-31).

6.1.9. Características de las Estrategias Lúdica

Las estrategias lúdicas se caracterizan por ser parte de las experiencias, curiosidad y los sentimientos que se pueden trasmitir por medio de las relaciones en el entorno social de quienes los practican y les permiten aprender mientras juega, cabe mencionar que la lúdica es un derecho que los guías de enseñanza deben aplicar.

Se caracteriza cómo promotor de reconstrucción del conocimiento, para su desarrollo individual cómo grupal, representa el fortalecimiento de sus habilidades, como resultado las actividades lúdicas tiene las siguientes características:

- Estrategia significativa para el aprendizaje
- Técnicas divertidas que ayuda al alumnado a desarrollar distintas habilidades tanto cognitivas, psicosociales, motoras y del lenguaje
- Experiencias nuevas que ayudan al alumnado a descubrirse a sí mismo y a la resolución de problemas desde lo más simple hasta lo más complejo
- Fortalece el aprendizaje de los niños y niñas
- Permite una adaptación segura en el aprendizaje
- Permite el desarrollo de las habilidades y destrezas de forma individual cómo grupal
- La enseñanza- aprendizaje se convierte en dinámica y divertida
- Despiertan el interés en los temas a tratar
- Aprenden a ser creativos y rompen esquemas en el aula (Marquínez, 2017, págs. 31-32).

6.1.10. Tipos de metodologías lúdicas.

“Existen diversos tipos de metodologías lúdicas que contribuyen a la enseñanza de los niños, permitiéndoles que estos aprendan de manera práctica, dinámica y

divertida nuevos conocimientos" (Winnicott, 2003) citado por (Mendoza Ponce, Tijerino Mendoza , & Espinoza Martinez , 2018, pág. 30).

Las metodologías lúdicas son esenciales en la educación, empleando el juego como el principal medio para el aprendizaje y la formación integral de los niños. No solo crean un ambiente entretenido y atractivo para los estudiantes, sino que también desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de sus habilidades y destrezas desde temprana edad. Por otra parte, se conoce diversos tipos de metodologías lúdicas, como los juegos de representación, la construcción con bloques, las expresiones artísticas, los juegos de mesa y rompecabezas, las narraciones de cuentos, las actividades al aire libre y los juegos educativos digitales, permiten a los niños la posibilidad singular de explorar, experimentar, desarrollar su creatividad y aprender de manera activa y participativa. La integración de actividades lúdicas en el plan de estudios no solo mejora la experiencia de aprendizaje de los niños, sino que también les dota de herramientas esenciales y competencias para su crecimiento personal y académico a lo largo de sus vidas. Cuando los educadores incorporan estas metodologías de manera efectiva, crean un entorno educativo dinámico donde los niños no solo adquieren conocimientos, sino también los capacitan para enfrentar los desafíos contemporáneos con confianza y creatividad (Mendoza Ponce, Tijerino Mendoza , & Espinoza Martinez , 2018, págs. 30-32).

6.1.11. Estrategias lúdico-pedagógicas y de enseñanza-aprendizaje

Las estrategias lúdico-pedagógicas son definidas por Chi-Cauich (2018) como aquellas actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas grupales, juegos de mesa, entre otros, y que son herramientas utilizadas por los docentes para robustecer los aprendizajes, competencias y conocimiento de los alumnos dentro o fuera del aula.

Según lo planteado por Campos (2000) la estrategia es la habilidad de ordenar y dirigir las acciones encaminadas al cumplimiento de objetivos, por lo que las estrategias de aprendizaje son una serie de operaciones cognitivas que el estudiante realiza con el objetivo de asimilar la información recibida. Así pues, constituyen una

serie de actividades que hacen posible la ejecución de tareas y que se eligen con la intención de facilitar el conocimiento.

Las estrategias lúdico-pedagógicas y de enseñanza-aprendizaje representan un enfoque educativo esencial que utiliza el juego como una herramienta poderosa para promover el aprendizaje integral en los niños. Al integrar estas estrategias en el contexto educativo, se establece un entorno de aprendizaje dinámico y motivador que no solo atrae el interés de los estudiantes, sino que también fomenta el desarrollo de diversas habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas. Mediante las actividades lúdicas, los niños pueden explorar su creatividad, experimentar con ideas nuevas y resolver problemas de manera innovadora. Estas experiencias enriquecen no solo su aprendizaje inmediato, sino que también les brindan herramientas esenciales para su desarrollo personal y académico a largo plazo. Asimismo, las estrategias lúdico-pedagógicas promueven un ambiente de cooperación y colaboración, facilitando el desarrollo de habilidades sociales cruciales y enseñando a los niños a trabajar en equipo (Espitia, 2022).

6.1.12. Actividades lúdicas en el aprendizaje significativo

“La actividad lúdica es concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Del mismo modo, la lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación como son: la integralidad, participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual” (Candela Borja & Benavides Bailón , 2020, págs. 5,6).

Las actividades lúdicas son fundamentales para el aprendizaje significativo, ya que permiten a los niños adquirir conocimientos y habilidades de manera atractiva y relevante. Estas actividades enlazan la teoría con la práctica, ayudando a los niños a entender y retener la información mediante experiencias prácticas y emocionantes.

Además, el juego fomenta la motivación intrínseca, el interés y la curiosidad, lo que resulta en una mayor participación y compromiso en el proceso de aprendizaje. Al incorporar actividades lúdicas en el currículo educativo, los docentes pueden crear un ambiente seguro, en donde estimulen las cuatro áreas de desarrollo que son cruciales para su desarrollo integral y éxito futuro (Candela Borja & Benavides Bailón , 2020, págs. 5, 6).

6.1.13. Clasificación de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje

"Los tipos de estrategias se refieren a los nuevos procesos de enseñanza tomando en cuenta los estudios realizados sobre los hemisferios y su desarrollo en el ser humano, cuando se habla de estos tipos: las inteligencias, como la inteligencia múltiple y la inteligencia emocional, que se relaciona al ser uno como individuo único. Las estrategias se dividen en dos en directas e indirectas. Las estrategias directas se sub dividen en memorias, cognitivas y compensatorias y cada una de ellas se vuelven a subdividir, las estrategias indirectas en meta cognitivas, afectivas y sociales las que refiere en su totalidad a lo afectivo del ser humano" (González Vázquez & Rodríguez Cobos, 2018, pág. 25).

Organizar las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje permite estructurar diversas formas de juego para optimizar su impacto educativo. Al clasificar estas actividades según sus objetivos y beneficios específicos, los educadores pueden crear programas de aprendizaje más integrales y equilibrados. Por ejemplo, los juegos de roles y la dramatización promueven habilidades sociales y emocionales, mientras que los juegos de construcción desarrollan capacidades cognitivas y motoras. Las actividades artísticas fomentan la creatividad y la expresión personal, y los juegos de mesa y rompecabezas mejoran la lógica y la resolución de problemas. Las narraciones de cuentos y los juegos al aire libre estimulan la imaginación y la exploración del entorno. Clasificar y aplicar estas actividades estratégicamente enriquece el aprendizaje académico, preparándolos mejor para enfrentar futuros desafíos. (González Vázquez & Rodríguez Cobos, 2018, pág. 25).

6.1.14. Alcance de los juegos y las actividades lúdicas

- Despiertan el interés hacia las asignaturas porque captan la atención de los niños y niñas en su proceso de aprendizaje y descubrimiento.
- Provocan la necesidad de tomar y adoptar decisiones.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos de la vida de los estudiantes.
- Analizar y concluir sobre asuntos de su interés.
- Comprensión de las actividades (Edna, 2017, págs. 34, 35).

El impacto de los juegos y las actividades lúdicas en el entorno educativo es extenso y diverso. Estas actividades permiten la exploración e interés para aprender. A través del juego, los niños adquieren conocimientos de manera práctica y significativa, estimulan la creatividad y la imaginación, mejoran su capacidad para resolver problemas y aprenden a colaborar con sus compañeros. Además, el juego impulsa la motivación interna y la curiosidad, lo que resulta en un mayor compromiso y participación activa durante el proceso educativo (Edna, 2017).

6.1.15. La creatividad y el neocórtex: neurobiología de la creatividad

“Más allá de este tipo estudios, han sido muy pocos los desarrollos investigativos y la información publicada sobre la neurobiología y los mecanismos neurológicos de la creatividad. En los últimos años, y gracias a una sofisticación creciente en las medidas neurofisiológicas y las técnicas de imagen funcional, la neurobiología de algunos procesos cognitivos complejos se ha podido entender mejor (Drubach, 2007) y con ello se han empezado a desarrollar explicaciones y a hacer deducciones sobre la creatividad. En este orden y para poder entender los mecanismos del cerebro que participan en la generación de ideas y/o productos creativos y teniendo en cuenta que la creatividad se sirve de un número amplio de funciones ejecutivas y no ejecutivas, y de otros procesos cognitivos incluyendo el desarrollo cognitivo, la

adquisición y mejora de habilidades, la teoría de la mente, y las emociones, se hace necesario dedicar unas cuantas líneas a estas relaciones" (URIBE, 2009, pág. 13).

Los investigadores se han visto pocos interesados en el tema de la Neurobiología y los mecanismos neurológicos de la creatividad. Sin conocer lo importante que es para el desarrollo de la imaginación y creatividad en edades tempranas, ya que al no ser estimulado podría causar problemas y su mente no será capaz de crear por sí solo. Con respecto a los mecanismos del cerebro se debe dejar al niño compartir sus ideas o pensamientos para que su desarrollo cognitivo permita la capacidad de adquirir nuevos conocimientos que sean significativos a futuro.

La imaginación, es conocida como generador de información que se adquiere a través de los sentidos, es quien permite el trabajo para producir la creatividad, ya que todo lo que se piensa se encuentra almacenado y esto hace que se combinen selectivamente la información. En base a la memoria, se debe comprender que la capacidad creativa necesita no sólo de la memoria a largo plazo, sino a su vez de como trabaja la memoria, ya que esta es quien le permite recopilar y manipular la información ya sea a corto plazo, sin embargo, deposita la atención de la misma. Es fundamental comprender que, si ocurre una lesión del cerebro y esta afecta a la memoria, su capacidad de crear puede verse alterada.

En base al desarrollo cognitivo, se debe tener en cuenta que los niños todo el tiempo pasan imaginando y creando en comparación con las personas adultas, en pocas palabras es fundamental para desarrollar sus capacidades. Al no tener una buena estimulación de la imaginación y creatividad, puede afectar a la plasticidad del cerebro, por esta razón demuestra lo importante que es que una persona sea creativa, especialmente en edades tempranas (URIBE, 2009, pág. 13).

6.1.16. ¿Qué es la imaginación y creatividad?

La creatividad se da gracias a la imaginación sumamente poderosa por parte del ser humano, la cual al llenarse de ideas y pensamientos imagina y por lo tanto crea e inventa cosas mejorando su vida, cabe mencionar que la creación conlleva efectos

secundarios imprevisibles; ya que al querer resolver problemas si no se puede con algo que ya existe, se puede recrear e inventar algo con lo que se pueda solucionar ya que todos poseen esa capacidad.

Es importante conocer de qué manera se puede desarrollar la creatividad, ya que algunos tienen la capacidad innata de crear, pero algunos han perdido esta habilidad por lo tanto deben aprender a ser creativos:

- Pensar y analizar que nos motivan para poner en práctica y seguir aprendiendo
- Para ser creativo se debe sentir seguridad en las ideas y pensamientos que se comparten hacia los demás
- Reforzar la creatividad a través de la solución de problemas
- Sentir la libertad de crear sin que nadie los critique

En general la imaginación y creatividad es una habilidad que se adquiere a través de la educación, recursos, materiales y metodologías que las instituciones educativas ofrecen como herramientas prácticas para desarrollar el pensamiento creativo. Con respecto a los educadores deben planificar y contemplar que el proceso educativo sea integral, lo cual implica que no solo se deben atender aspectos lógicos y racionales del pensamiento, sino también tener en cuenta que se debe fortalecer la imaginación y creatividad para crear la fantasía y lo irracional (Rosas, s.f, págs. 1-2).

6.1.17. La importancia de la imaginación como instrumento en el aprendizaje

La imaginación es muy fundamental en la vida del ser humano, la misma que permite reconstruir los recuerdos y abren paso a una nueva posibilidad de crear algo. Por consiguiente, libera de los límites para crear algo real o no real como algo novedoso. En donde permite el desarrollo constante en el aprendizaje centrándose en la imaginación y las emociones, también facilita la exploración constante para

descubrir nuevas cosas que tengan un significado y así permita motivación para lograr un buen rendimiento en el estudiante.

Todo esto se da desde la parte profunda de la imaginación para ello primero se debe imaginar cosas, digamos que alguien nos pregunta como es el pelaje de un oso polar, la mayoría de nosotros, al ya conocer cómo es un oso se nos viene la imagen a la mente por lo tanto se mira y ya se está dando respuesta a la pregunta. Esto da la sensación de estar viendo la imagen porque es lo que ocurre. La región del cerebro que se activa ve imágenes, objetos u otras cosas todo gracias a los sentidos. Otro ejemplo si alguien nos está reproduciendo alguna melodía, uno se empieza a grabar e imaginar y crear la letra que puede quedar para seguir con aquella melodía, ya que, al imaginar sonidos, se activa el área sensorial auditiva.

Estos descubrimientos nos demuestran que el cerebro es poderoso ya que el cerebro recurre a las áreas sensoriales cuando quiere imaginar las características sensitivas del mudo. Por ello cuando una persona imagina se empieza a crear una imagen y esto se da por la memoria de la corteza visual, lo cual permite al ser humano explorar, pensar, crear los acontecimientos del mundo.

Fortalecer la imaginación y creatividad es muy importante en educación inicial, ya que se convertirá en el promotor del aprendizaje, y no solo aprenderán a través de argumentos curriculares, sino que también lograrán una rutina de aprendizaje que les permita pensar, imaginar y a su vez crear fantasía por medio de la expresión de sus pensamientos (Arzube, Flores, & León, 2018, págs. 7-8).

6.1.18. Aspectos que ayudan a los niños a desarrollar la creatividad e imaginación

El juego es el principal exponente para desarrollar las habilidades del estudiante y su aprendizaje sea significativo. Es necesario conocer la realidad en donde niño observa todo aquello que lo rodea, para asimilar cada una de sus capacidades, por medio del juego el niño aprende, siempre y cuando sea adecuado a su edad. Por esta razón el ambiente que lo rodea es en donde va a captar cada una de sus capacidades,

que le permita, imaginar, crear y manipular objetos. Es importante la presencia del adulto, para que el ayude al niño adaptarse y sobre todo oriente teniendo en cuenta las características del niño para así transmitirle seguridad y libertad para desarrollar sus habilidades y destrezas.

La libertad es esencial para el desarrollo de la imaginación y creatividad ya que se unen los procesos intelectuales, motores, emocionales y perceptivos. Dentro del salón de clase debe tener en cuenta que debe dar apertura a un espacio para que los niños pongan en práctica su creatividad. Distribuir materiales bien elaborados y factibles para los niños y niñas proporcionará esa curiosidad e intención para lograr un aprendizaje entretenido y significativo. Una buena organización en agrupaciones grupales e individuales ayudará al niño a obtener fluidez y originalidad a la hora de crear algo, a su vez fortalecen el respeto entre compañeros y así mejorarán sus intereses personales convirtiéndose en artistas a la hora de imaginar y crear (Ramírez, 2008).

6.1.19. Creatividad e imaginación en los niños según varios autores (Piaget y Vygotsky

Para Vygotsky la creatividad era el resultado de una compleja actividad mental que va más allá del registro y reproducción de la información, porque el cerebro no solo es el órgano que conserva y reproduce nuestra experiencia anterior, sino que también es el órgano que combina, transforma y crea a partir de los elementos de esa experiencia anterior las nuevas ideas y la nueva conducta. En sus planteamientos diferencia entre dos tipos de actividad mental o imaginativa, una reproductiva resultado de su experiencia, y otra combinatoria o creativa, resultado de la combinación de su experiencia en formas o actividades nuevas. Desde esta perspectiva es posible apreciar procesos de creación desde la más temprana infancia. Piaget (1962) planteó una explicación del desarrollo de la creatividad algo más compleja y basada en los esquemas de conocimientos y en los procesos de acomodación y asimilación. Coincide sin embargo con Vygotsky (1990) en la transformación cualitativa de la actividad creativa de la

> adolescente debida al incremento de su capacidad de razonamiento y pensamiento abstracto. (LIMIÑANA, 2008, págs. 40-41)

Vygotsky, un destacado psicólogo ruso, aportó ideas significativas sobre la creatividad en su obra, especialmente en el contexto del desarrollo infantil y la educación. Vygotsky veía la creatividad como una capacidad fundamental que no solo se manifiesta en el arte y la literatura, sino en todas las formas de actividad humana.

Para Vygotsky la creatividad es proceso cognitivo que se genera a través de las diferentes experiencias significativas que tenga el niño, dando valor al fortalecimiento del aprendizaje a través de la creatividad ya que, si un niño es capaz de crear y observar puntos de vista distinto a lo cotidiano, pude guiar al sistema a un cambio y generar nuevas oportunidades de conocimiento. Vygotsky sostenía que la creatividad tiene una base social y cultural. La interacción con otros y la participación en actividades sociales son cruciales para el desarrollo de la creatividad. Los niños desarrollan su creatividad a través de la imitación y la internalización de las actividades y herramientas culturales que observan en su entorno. Vygotsky argumentaba que la creatividad es una combinación de imaginación y realidad. La imaginación permite a los niños explorar posibilidades más allá de su experiencia inmediata, mientras que la realidad proporciona el marco y los materiales para sus creaciones. Este proceso de combinar elementos de la experiencia real con la imaginación es fundamental para la actividad creativa.

> Piaget (1923) toma como referencia para estudiar el pensamiento autista los planteos freudianos haciendo caso omiso a las críticas que le realiza Bleuler a Freud. Este autor plantea que el pensamiento autista es el que prima en la vida infantil desde el comienzo y gradualmente es gobernado por el pensamiento lógico racional. Piaget identificó el desarrollo del pensamiento en tres niveles: la primera infancia estaría dominada por el pensamiento autista que se subordina a la vida afectiva del niño; luego devendría algunas formas de pensamiento transicional como el pensamiento egocéntrico; finalmente se

> desarrolla el pensamiento lógico y el pensamiento autista es, entonces, suprimido. Así, en este camino se van dejando atrás ciertas manifestaciones que son productos de la imaginación como el juego simbólico, también denominado juego de simulación o juego de ficción. (Florencia, 2022, pág. 86)

Jean Piaget, un influyente psicólogo del desarrollo, no abordó directamente el concepto de creatividad en su obra, pero su teoría sobre el desarrollo cognitivo proporciona una base importante para comprender cómo se desarrolla la creatividad en los niños. Piaget describió el proceso de desarrollo cognitivo en términos de asimilación y acomodación. La asimilación ocurre cuando los niños interpretan nuevas experiencias en términos de sus esquemas mentales existentes, mientras que la acomodación implica modificar esos esquemas para adaptarse a nuevas experiencias. Por lo cual, desde la perspectiva de Piaget, la creatividad puede entenderse como la capacidad de adaptarse y transformar los esquemas mentales existentes para resolver problemas nuevos y complejos. Esto implica una combinación de asimilación y acomodación, donde los niños utilizan su imaginación y experiencia para encontrar soluciones originales. Por lo tanto, para Piaget el desarrollo de la creatividad del niño pasa por 3 estados, autista, egocéntrico y pensamiento lógico lo que quiere decir que el niño es capaz de evolucionar su mente y crear de acuerdo a una realidad, lo que le hace importante para un desarrollo evolutivo correcto puesto que el niño genera conocimientos previos que ayudaran a la resolución de problemas ya sea a corto o largo plazo.

6.1.20. Tipos de creatividad

Para representar y apreciar la creatividad del ser humano, se debe pasar por algunos procesos mentales, ya que cada individuo tiene la capacidad y habilidad de crear a través de su propio pensamiento, de tal forma que explica lo siguiente:

- **Mimética:** Este tipo de creatividad se enfoca en la imitación de algo ya existente, que incluso desde una perspectiva educativa, la creatividad demanda un esfuerzo mínimo.

- **Analógica:** Es complejo ya que es superior a la mimética, esta busca crear conexiones entre cualidades idénticas en seres, objetos o imágenes. A su vez es fundamental ya que permite al ser humano conectar con conceptos desconocidos.

- **Bisociativa:** Se refiere al proceso mediante dos ideas que son diferentes que se juntan para crear un nuevo resultado, ideas, producto u objeto. Es esencial distinguir la asociación y bisociación, ya que en la asociación existe una conexión entre dos ideas y en la bisociación no existe tal forma de unión. Este tipo de creatividad esta caracterizado por tener:

- **Fluidez:** Se busca la recolección de las ideas, las cuales son diferentes entre sí.

- **Flexibilidad:** Que a través de las ideas se dé un objeto nuevo como resultado.

- **Flujo:** La persona debe actuar activamente para poder producir una creación que faciliten la visualización de nuevos productos.

- **Narrativa:** Demostrar la habilidad de desarrollar relatos, a través de la unión de los componentes de una narración. Como principales personajes de las acciones gramaticales propios del texto narrativo.

- **Intuitiva:** Es la más compleja ya que al momento de dar una idea, se da de forma espontánea y sin un razonamiento consiente, organizado u estructurado es decir que es un pensamiento natural impulsadas por la intuición, inspiración y fluidez para innovar a ideas nuevas a conceptos ya existentes (Mamani, 2020)**.**

6.1.21. ¿Estrategias para estimular la creatividad?

Distintos autores proponen varias estrategias para poder estimular adecuadamente las potencialidades creativas de tal forma que tanto la imaginación cómo el lenguaje vaya más allá de las normas expuestas. Para desarrollar la creatividad, es esencial innovar a pensar cosas distintas.

"Propone una serie de estrategias que puede desarrollar el profesor para incentivar el pensamiento creativo. Recogemos las que, en nuestra opinión, pueden resultar más útiles en el aula de ELE: el humor, el juego, las analogías, las discrepancias, la escritura creativa, la lectura creativa, las paradojas, las preguntas provocativas y la visualización" (Casal, 1999).

Es fundamental que los profesores fomenten una actitud diferente a la que siempre usan, lo cual sea creativa, activa y personalizada. Por ello, las actividades lúdicas son esenciales para estimular la imaginación, en la cual será fantasiosa y a su vez la intuición se convertirá en algo espontaneo creado con humor. Mediante las actividades los niños y niñas se divierten y aprenden, a través de la risa también estimulan la creatividad al sacudir su comportamiento habitual y proporciona una perspectiva de la realidad, la realización de las actividades lúdicas es con el fin de que aprendan a desarrollar su imaginación (Casal, 1999, págs. 7-8).

6.1.22. Qué papel juega la escuela en el desarrollo de la creatividad e imaginación

Actualmente se está llevando a cabo en las escuelas un modelo educativo basado en el constructivismo. La palabra refleja la idea en la que se basa, dejar que el niño construya su propio aprendizaje, su propio pensamiento. Para ello es necesario crear un clima en la escuela de libertad de búsqueda de información e investigación, con un guía, el maestro, que le proporcione materiales necesarios, le apoye y le oriente en su búsqueda. No basta con dejarle hacer. Pero cualquier metodología que se pretenda llevar a cabo va a depender en gran medida del profesor, de su ideología, formación, capacidad y características

propias. Una vez que el maestro ha tomado conciencia de la importancia de la creatividad, debe formarse y prepararse para llevar a cabo este tipo de proceso. No basta con incluir la educación artística en el currículo de infantil ya que, incluso estas materias se pueden enseñar desde un punto de vista creativo y estimulador o, por el contrario, no dar cabida a la fantasía y la creación propia, siendo la repetición o copia el único ejercicio permitido. Por lo que debemos buscar un modelo en el que todo el proceso esté impregnado de esa idea, en el que se valoren las aportaciones personales de los alumnos, se les permita aplicar lo aprendido en distintos contextos. (Ramírez, 2008, págs. 5, 6)

La escuela desempeña un papel crucial en el desarrollo de la creatividad y la imaginación de los estudiantes al proporcionar, programas educativos bien diseñados que incluyen actividades lúdicas, artísticas y proyectos interdisciplinarios, la escuela puede inspirar a los estudiantes a pensar de manera única, resolver problemas de forma creativa y expandir sus capacidades imaginativas. Además, los educadores juegan un papel fundamental al fomentar la curiosidad, ofrecer retroalimentación constructiva y crear un ambiente donde los errores sean oportunidades para aprender y progresar. (Ramírez, 2008, págs. 5-6)

6.1.23. La construcción del mundo real y el mundo imaginario

Piaget (ej., 1945/1989; Piaget & Inhelder, 1966/2012) suponía que el pensamiento simbólico o simulación conduce a los niños y niñas a distorsionar y reinterpretar la realidad. Por ejemplo, el juego “como sí” implica su asimilación y deformación; no puede ser de otro modo porque el niño/a no posee una comprensión objetiva de la realidad. A su vez, el autor (Piaget, 1947/2013) plantea que el niño/a es sumamente realista, que se inclina hacia las cosas más que hacia el pensamiento. Estas dos ideas, al parecer opuestas, son justificadas por Piaget gracias a la distinción que realiza entre objetividad y realismo.

Cada persona experimenta simultáneamente dos realidades:

6.1.24. La construcción del mundo real

Es una perspectiva realista que se crea después de imaginar, es decir a través de los estímulos reales, cómo es en la proyección de imágenes, la cual describe cada una de las características que ya la persona se imaginó, caben mencionar que si una persona hace numerosas actividades al aire libre puede entrelazar a nivel cerebral lo que se imaginó y crearlo de forma real.

6.1.25. El mundo imaginario

En una perspectiva no realista la imaginación del ser humano puede ser débil por lo tanto la imagen que se proyecta al crear algo no puede llevarse a la realidad y esta solo queda cómo una anécdota o algo que queda o plasmado a través de un dibujo por lo que la estimulación cerebral implica que se imaginen cosas que no existen y que son imposibles de hacerlo reales (Florencia, 2022, pág. 6).

6.1.26. Imaginación y su vínculo con el proceso creativo

> Según Mareovich (2022) la imaginación y el proceso creativo están propiamente relacionadas. La imaginación procede a encender el motor del proceso creativo, logrando así la formulación de nuevas ideas, pensamientos y posibilidades. En si la imaginación dentro del proceso creativo es el desarrollo de nuevas ideas y conceptualizaciones. Por otro lado, la imaginación permite que el individuo sea capaz de percibir las cosas de distinta manera y dar respuesta a una problemática existente. Dando por resultado la creación de algo nuevo, lo que esencial dentro de la educación ya que así se logrará la innovación de las ciencias educativas, se dará un cambio dentro del sistema. (Mareovich, 2022, págs. 8-9)

En psicología del desarrollo la imaginación se vincula con la capacidad del ser humano de construir posibilidades creativas o inusuales (Harris, 2021). Por ejemplo, para Vygotsky (1930/2004) la imaginación es la base de toda actividad creadora. Como

vimos anteriormente, no acepta la definición vulgar que señala que la imaginación y la fantasía están escindidas de la realidad y no tiene ningún sentido práctico. Es más, para él la imaginación es la base para el desarrollo de muchas actividades imprescindibles para la cultura humana como el arte y el desarrollo científico y tecnológico. La cultura, a diferencia del mundo natural, ha sido creada por el ser humano y por lo tanto es fruto de nuestra imaginación (Mareovich, 2022, pág. 8).

La imaginación desempeña un papel crucial en el proceso creativo al ser la fuerza motriz inicial que impulsa la generación de ideas innovadoras y soluciones creativas para desafíos complejos. Esta capacidad de visualizar, concebir y explorar nuevas posibilidades permite a las personas pensar más allá de lo obvio y desarrollar perspectivas únicas. En entornos educativos y profesionales, fomentar la imaginación es fundamental para inspirar la creatividad, facilitando la experimentación y la originalidad de las ideas. Al crear un ambiente que valore y promueva la imaginación, no solo se enriquece el proceso creativo individual, sino que también se fortalece la capacidad de adaptación e innovación en diversos contextos y situaciones (Mareovich, 2022).

6.1.27. La imaginación y la creatividad como fuentes de gestión y de conocimiento

> Según López (2006) La imaginación y la creatividad no se limitan únicamente a campos como el arte, la música o la ciencia, sino que también son fundamentales en la educación y el conocimiento. A través de la imaginación y la creatividad, los individuos pueden desarrollar diversas habilidades como adaptación a entornos variados, resolución de problemas, percepción innovadora de las situaciones, visualización de ideas originales y formulación de estrategias. Estos procesos también facilitan la creación de nuevas fuentes de conocimiento al trabajar con conexiones neuronales distintas y establecer vínculos innovadores entre ideas y conceptos. (López, 2006, págs. 8-9)

6.1.28. Como desarrollar la creatividad e imaginación

Es crucial mantener un proceso continuo que incluya prácticas como actividades lúdicas y el estímulo de la curiosidad a través de juegos de preguntas y respuestas. Estas actividades permiten a los niños generar conocimiento y desarrollar habilidades investigativas para resolver problemas tanto a corto como a largo plazo. Otra estrategia importante es la capacidad de adaptación y la apertura a nuevas ideas y oportunidades evolutivas. Ejercicios creativos como el modelado con plastilina, el dibujo, la pintura y la exploración al aire libre también son fundamentales para estimular la creatividad. En el entorno educativo, el debate puede ser una estrategia efectiva donde los estudiantes pueden compartir y discutir diferentes ideas sobre un tema, llegando a consensos y conceptualizando soluciones que pueden ser implementadas y desarrolladas de manera colaborativa. (Gómez, 2005, págs. 20-28)

6.1.29. Mecanismo de la imaginación creadora

El proceso de la imaginación creativa es complejo y multifacético, implicando la interacción de varios componentes cognitivos y emocionales. Este proceso nos permite generar ideas nuevas y originales que son aplicables en diversos contextos creativos. Incluye elementos como la percepción, observación y entrada sensorial, así como la curiosidad, la memoria y el conocimiento, que forman la base para el desarrollo del pensamiento asociativo y analógico. La libre asociación juega un papel crucial, permitiendo la conexión de ideas y la formación de analogías. Además, la visualización y la simulación mental de imágenes son componentes esenciales en este proceso creativo. (L.S.Vigotsky, 1987, págs. 13-16)

El mecanismo de la imaginación creadora es intrínsecamente complejo y diverso. Este proceso implica la interacción dinámica de diversos componentes cognitivos y emocionales que permiten a las personas generar ideas nuevas y originales. Desde la percepción y la observación hasta la libre

asociación y la visualización mental, cada fase del proceso contribuye a ampliar los límites de la creatividad humana. Además de enriquecer la experiencia individual, la capacidad de imaginar fomenta la innovación en varios ámbitos, lo que promueve el desarrollo personal, profesional y cultural en la sociedad (L.S.Vigotsky, 1987).

6.1.30. La imaginación y la creatividad, factores determinantes en el proceso educativo.

La imaginación surge a partir de las imágenes que percibe la mente o que el individuo crea por sí mismo. En el ámbito educativo, los niños y niñas exploran y crean sus propias fantasías y sueños, lo cual subraya la importancia de la imaginación como la raíz misma de la creación: sin imaginación, no hay creación. Fomentar el desarrollo continuo de la imaginación desde una edad temprana ayuda a los niños a percibir y visualizar cosas que no existen en la realidad. La asociación entre el pensamiento y la imagen es fundamental, especialmente desde una perspectiva visual, ya que las imágenes mentales permiten que la corteza visual se desarrolle y así se forme una representación completa de lo imaginado.

A nivel genético, la habilidad para retener imágenes se desarrolla con la función simbólica, lo cual explica por qué esta capacidad se manifiesta más tarde. La imitación interiorizada permite al niño reproducir lo que percibe, y el uso de imágenes enriquece su pensamiento, facilitando así su expresión artística mediante el lenguaje (Villavicencio, 2007).

6.1.31. ¿Que necesitan los niños para ser verdaderamente creativos?

Desde una perspectiva educativa, esto implica contar con docentes capaces de cultivar la inclinación investigativa de los niños mediante temas de interés y el uso del juego como herramienta de aprendizaje, enfatizando un enfoque de aprendizaje orgánico y no mecánico. Es igualmente importante crear un ambiente de confianza que permita a los alumnos descubrir sus hobbies y desarrollar pasión por aprender. Otros aspectos esenciales incluyen el entorno físico y emocional, que debe ofrecer espacios

estimulantes, áreas para la exploración y el movimiento libre. Los "grandes rincones de aprendizaje" de María Montessori también son fundamentales, ya que a través de estos rincones los niños pueden alcanzar su máximo desarrollo abriendo oportunidades para la exploración de nuevas ideas y conceptos (Vera, 2018, págs. 18-21).

El desarrollo de la creatividad es crucial, ya que permite a las personas adaptarse a un entorno en constante cambio y desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje que son fundamentales para la evolución de sistemas y avances en diversos campos como la ciencia, la tecnología, las artes y la educación (Vera, 2018, págs. 18-21).

6.1.32. La lúdica, la imaginación y la creatividad como necesidad y función del ser humano

Actualmente los niños y niñas han perdido la curiosidad, no hacen constantes preguntas cómo: ¿Por qué el sol es amarillo? ¿por qué el césped es verde?, todo esto se debe a que se está haciendo algo mal en el ámbito educativo, lo que requiere empezar a trabajar y enseñar la curiosidad, creatividad y la innovación para rescatar la necesidad de hacer las cosas distintas.

Esto favorece a la exploración de actividades ya existentes o nuevas, así es fundamental la lúdica quien estimula la imaginación creativa para potenciar su autoconfianza, los juegos entretenidos y llamativos es una poderosa herramienta para lograr un aprendizaje de manera efectiva (Oñate Gonzalez, 2019, págs. 21-22).

6.1.33. Lúdico-creativo: una apuesta transformativa en acción social

“En este momento es interesante volver al concepto de lo simbólico y lo semiótico como un espacio dialógico, como un juego de predominios, como una construcción de sentidos que abre y amplía opciones, posibilidades, aperturas y oportunidades.

La opción de lo lúdico-creativo como una estrategia en educación continua, permanente y para toda la vida –positiva, agradable, placentera– y en las diferentes actividades o experiencias que buscan la eficiencia, la eficacia y la acción innovadora

parece adecuada para motivar y para provocar un mayor acceso y participación" (Pérez-Yglesias, 2010, pág. 12).

Las actividades lúdicas tienen que ser tan importantes en la educación como la alfabetización, ya que es una de las ramas que trabajan con el pensamiento crítico, en las instituciones educativas normalmente premian al estudiante que es bueno en todas las asignaturas quienes siguen los pasos del docente y dejan del lado al estudiante que no hizo como el docente quiere es ahí donde el niño no va a volver a crear lo que el imaginó , porque el sistema educativo es quien hace que los niños sean menos creativos.

Para trasformar una buena educación se debe dejar a los niños ser creativos donde intervenga la inteligencia emocional- afectiva, las inteligencias múltiples en el predominio de la parte visual, auditivo, kinestésico y la más importante que es la inteligencia social, donde se creen niños seguros de mostrar sus creaciones. (Pérez-Yglesias, 2010, pág. 13).

6.1.34. La lúdica como estrategia para el desarrollo de la imaginación y creatividad en los niños del nivel inicial.

"Los métodos académicos más comunes se basan en el desarrollo del pensamiento de convergencia de un niño, es decir, se requiere un problema específico para una solución concreta. Además de la falta de capacidad creativa, a menudo causa frustración a los niños que no pueden deducir lo que se requiere (debido a una menor inteligencia, falta de comprensión de lenguaje, de la asistencia a la escuela, entre otras.) (Acosta, López Carrillo, & Donoso Noroña, 2020, págs. 1,2).

Mediante el juego, los pequeños tienen la oportunidad de investigar diversos roles, contextos y soluciones, lo que amplía su pensamiento divergente y su habilidad para generar ideas innovadoras. Las actividades lúdicas ofrecen un entorno seguro para la experimentación y el error, promoviendo así la confianza en sus propias capacidades creativas.

Asimismo, el juego facilita la integración de experiencias sensoriales y emocionales, enriqueciendo la percepción y comprensión del entorno que los rodea. Esta metodología también fomenta la interacción social, permitiendo a los niños colaborar y crear juntos con sus compañeros, lo que fortalece aún más su imaginación colectiva (Acosta, López Carrillo, & Donoso Noroña, 2020, págs. 1,2).

6.1.35. Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar

> Por su parte Mendoza, (2015, p. 308) reseñan en su artículo que la actividad lúdica como estrategia pedagógica es "fundamental en la educación ya que facilita la expresión, la espontaneidad, la socialización y el aprendizaje significativo, propiciando un ambiente satisfactorio, formación de una personalidad adulta, crítica, reflexiva, consciente de la realidad, capaz de promover y buscar alternativas de solución". Pues, fortalece los valores, con ello, estimula el conocimiento, de la misma forma, el pensamiento reflexivo, ya que coinciden en el carácter de la moralidad del individuo. (Oñate Gonzalez, 2019)

Integrar actividades lúdicas en el programa educativo proporciona el desarrollo del pensamiento crítico, la educación en los niños empieza desde la integración, la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo, eso es lo que los docentes deben enseñar a través de los valores como base para desarrollar soluciones creativas. En resumen, la lúdica es una herramienta esencial para el desarrollo integral de la creatividad en los niños de Educación Preescolar (Oñate Gonzalez, 2019).

6.2. Teoría legal

Constitución del Ecuador

Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado: 1. Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes. 2. Garantizar y defender la soberanía nacional. 3. Fortalecer la unidad nacional en la diversidad. 4. Garantizar la ética laica como sustento del quehacer público y el ordenamiento jurídico. 5. Planificar el desarrollo nacional, erradicar la pobreza, promover el desarrollo sustentable y la redistribución equitativa de los recursos y la riqueza, para acceder al buen vivir. 6. Promover el desarrollo equitativo y solidario de todo el territorio, mediante el fortalecimiento del proceso de autonomías y descentralización. 7. Proteger el patrimonio natural y cultural del país. 8. Garantizar a sus habitantes el derecho a una cultura de paz, a la seguridad integral y a vivir en una sociedad democrática y libre de corrupción.

Ley orgánica de educación intercultural

Según lo articulado en el Titulo II, Sección Quinta sobre la Educación de la constitución de la República del Ecuador establece en el:

Art.26.- Según la Constitución de la República considera que la educación es un derecho que las personas ejercen a lo largo de su vida y un compromiso ineludible e inexcusable del estado. Es considerado como prioridad en la política pública y de la inversión estatal, asegura la igualdad y la inclusión social, para promover el bienestar general para el buen vivir. Tanto las personas, familias y la sociedad tienen el derecho a participar en el proceso educativo (LOEI, Art.26, p.5).

Art.356.- La Educación superior pública entre otros principios afirma que será gratuita hasta tercer nivel. Pero la gratuidad se vinculará por parte del compromiso académico de las estudiantes y los estudiantes, garantizando la igualdad de oportunidades (LOEI, Art.356, p.8).

Art.357.- Decreta que el estado es el encargado de la financiación de las instituciones públicas de Educación superior. La distribución de estos recursos se basará principalmente en la calidad y otros criterios detallados en la ley (LOEI, Art.357, p.8).

REGLAMENTO DE RÉGIMEN ACADÉMICO

Art.32.- Diseño, acceso y aprobación de la unidad de integración curricular del tercer nivel. - Cada IES diseñará la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el correspondiente desarrollo y evaluación. Para acceder a la unidad de integración curricular, es necesario haber completado las horas y/o créditos mínimos establecidos por la IES, así como cualquier otro requisito establecido en su normativa interna.

Su aprobación se realizará a través de las siguientes opciones:

a) Desarrollo de un trabajo de integración curricular; o,

b) La aprobación de un examen de carácter complexivo, mediante el cual el estudiante deberá demostrar el manejo integral de los conocimientos adquiridos a lo largo de su formación.

Las IES podrán ofrecer una o ambas opciones de los literales anteriores para la aprobación de la unidad de integración curricular.

El desarrollo de esta unidad deberá asegurar la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Una vez aprobada la unidad de integración curricular, su calificación deberá ser registrada de manera inmediata (Ministerio de Educación, 2019, pág. 11).

Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar.

Art.9.- Ingreso a la Unidad de Integración Curricular - Para que el estudiante ingrese a las unidades de integración curricular deberá:

a) Haber aprobado todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato inferior al que se imparte las Unidades de Integración Curricular (Consejo Universitario, 2021).

b) Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas (Consejo Universitario, 2021).

Art.13.- Salida del proceso de integración curricular.

Un estudiante podrá ser retirado del proceso de la Unidad de Integración Curricular, si incurriere en una de las siguientes causales. Ausencia injustificada del proceso reportado por el docente tutor

a) Incumplimiento de los criterios de evaluación, según informe argumentado del Tribunal de Grado (Consejo Universitario, 2021).

b) Falta disciplinaria en contra del tribunal o docente tutor

c) Comportamiento violento o agresivo o no ético en alguna instancia

d) Plagios, falsificación de textos, documentos o trabajo de campo o cualquier otra conducta que sea considerada como deshonestidad académica, reportada por cualquiera de las Coordinaciones, instancias o actores relacionados al proceso (Consejo Universitario, 2021).

e) Otras causales previstas en el presente Reglamento.

El estudiante que es separado del proceso de titulación, en cualquier instancia, por alguna de las causales mencionadas en este reglamento, deberá ser informado.

Art.21- De la propuesta del perfil del trabajo de Integración Curricular.

- El estudiante a la hora de presentar su solicitud de la selección de la modalidad de titulación deberá adjuntar la propuesta del perfil del trabajo de integración curricular para que sea sometida al proceso de evaluación y aprobación (Consejo Universitario, 2021).

Art.22.-Del tiempo para el desarrollo del trabajo de Integración Curricular.

- El estudiante deberá asistir a las tutorías planificadas conjuntamente con el tutor para el desarrollo del trabajo de Integración Curricular, concluir y aprobar la

modalidad escogida en el periodo académico destinado en la malla curricular (Consejo Universitario, 2021).

Guía del trabajo de Integración Curricular

Art.17 expresa “La Universidad Estatal de Bolívar establece las opciones de trabajo de integración curricular que cada carrera dependiendo de su naturaleza podrá emplear y diversificar entre cada periodo académico ordinario (…)” Por tal razón, la Facultad de Ciencias de la Educación, en relación a la trayectoria de formación académica y profesional de sus estudiantes, establece el desarrollo del trabajo de integración curricular en sus opciones: Proyecto de Investigación, Propuesta Tecnológica y Etnografía. Por lo expuesto, se pone a disposición este documento, que servirá de guía y orientará la realización de todos los procesos a fines a la modalidad de titulación, previo a la obtención del título de licenciatura en las diferentes menciones, determinando los lineamientos requeridos para la presentación tanto de la propuesta del perfil de trabajo de integración curricular, como del informe final del mismo, así como también, los formatos para el desarrollo de los trámites pertinentes que el estudiante debe desarrollar en función del cumplimiento del proceso de titulación en la modalidad del trabajo de integración curricular.

6.3.Teoría Referencial

La lúdica, se la conoce como el conjunto de actividades y dinámicas que fomentan el juego, y la diversión, es fundamental para el desarrollo de la imaginación y la creatividad dentro de la sociedad se ha vuelto una estrategia de eficacia y eficiencia para el desarrollo del aprendizaje, por lo cual a través de varias teorías educativas se ha demostrado que el juego es crucial para el desarrollo completo del niño y tiene gran beneficios tanto para niños como adultos, el juego permite explorar diversos ambientes y contextos, experimentar con diferentes roles y situaciones y por otra parte ayuda en la expresión libre de emociones, pensamientos e ideas. Estas actividades lúdicas constantes en la vida diaria del individuo ayudarán en la creación de nuevas ideas y a la resolución de problemas a corto o largo plazo, por otra parte, generar habilidades cognitivas, motrices y sociales, fomentando un entorno propio para el desarrollo de la creatividad e imaginación que serán de gran importancia en el desarrollo integral del niño y niña.

Breve Reseña Histórica

A través del decreto legislativo de fecha 22 de octubre de 1953 se crea en la ciudad de Guaranda el **Colegio Nacional Femenino en Humanidades Modernas** "Ángel Polibio Chaves" y por resolución constante en la Circular N° 683-SS de 8 de noviembre de 1955 emitida por el Ministerio de Educación, se autoriza su funcionamiento a partir del 15 del mismo mes y año. Denominado así en homenaje al Dr. Ángel Polibio Chaves.

En agosto de 2014, luego de cumplir con políticas, visitas internacionales, evaluaciones a docentes, a coordinadores y más requisitos del debido proceso iniciado en el año 2012, fue acreditado como Colegio de **Bachillerato Internaciona**l y reconocido con la respectiva certificación internacional lo cual constituye una escala más en el peldaño de ascenso a la excelencia del servicio educativo de calidad y calidez que oferta.

Excelencia que se ha alcanzado gracias al esfuerzo de directivos, docentes administrativos, trabajadores y estudiantes que durante su vida institucional han pasado

por sus instalaciones y al cumplimiento de su visión, misión y objetivos propuestos, como hoy con la repotenciación de la unidad con una infraestructura moderna, segura y con tecnología de punta.

Información recopilada por: Msc. Carlos Aguas.

Fuente: Archivos de la Biblioteca de la Unidad Educativa

Proceso de repotenciación de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves.

Es preciso mencionar que, la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, pertenece a la Zona 5, provincia de Bolívar, cantón Guaranda, parroquia Ángel Polibio Chaves, calles Jhonson City y Sucre, código AMIE 02H00015, tipo de educación es regular, oferta académica ofrece: Inicial, Educación Básica y Bachillerato. El sostenimiento es fiscal, pertenece al área urbana, su régimen escolar es Sierra – Amazonía, la jurisdicción a la que pertenece es intercultural, la modalidad es presencial, tiene dos jornadas: matutina y vespertina, en la actualidad ha adoptado la modalidad espejo, es decir que, existe desde inicial hasta 3ro de bachillerato en las dos jornadas y se trabaja de manera articulada con los mismos contenidos tanto en la mañana como en la tarde.

Personal directivo, docentes y estudiantes:

Las autoridades institucionales a la fecha de redacción son: Msc. Vladimir Núñez, Rector (E); Msc. Mirelia Gaibor, Vicerrectora de la jornada matutina; Msc. Mónica Muñoz, Vicerrectora de la jornada vespertina; Lic. Rafael Ninabanda, Inspector General; y Lic. Jhonny Mora Subinspector. Además, la institución educativa cuenta con recurso humano distribuido de la siguiente manera: Planta docente conformada por 101 docentes, personal administrativo son 4 profesionales del departamento de consejería estudiantil, y 1 bibliotecaria; personal de código de trabajo 5 señores auxiliares de servicio. El número de estudiantes son 2.733 en las dos jornadas.

El proceso de repotenciación de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves se dio inicio en el 2011 - 2012, en el rectado del Abogado Xavier Mena, siendo el director provincial el Lic. Genaro García, estos fondos provenían del Banco Interamericano de Reconstrucción y Fomento, mediante crédito del Banco Mundial; cuando aún era Instituto Superior Tecnológico “Ángel Polibio Chaves.”

Posterior a ello, en el año 2014, se realiza una reformulación del proyecto en el rectorado de la Msc. Mirelia Gaibor, debido a que, ya no era Instituto Superior Tecnológico sino Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves y existían una mayor cantidad de estudiantes y de docentes.

La República del Ecuador y el Banco Mundial suscriben el Contrato de Préstamo Nro. BIRF-8542-EC, el 28 de enero de 2016, por el valor de USD $178 millones de dólares para financiar el Proyecto "Apoyo a la Reforma Educativa en los Circuitos Focalizados" (PARECF), cuyo objetivo es: "(…) mejorar la calidad y la cobertura con equidad en los niveles inicial, básica y bachillerato del sistema educativo, en el marco de los objetivos estratégicos institucionales del Ministerio de Educación y del Plan Nacional de Desarrollo."

Por los cambios de gobierno, entre otras circunstancias, el proyecto se quedó estancado hasta el año 2019, que desde el Ministerio de Educación, se pide información sobre las Unidades Educativas que estaban consideradas para la repotenciación a nivel nacional, entre ellas, nuestra institución educativa; y, es en el rectorado del Abogado Luis Rivadeneira que se realiza las gestiones pertinentes, en conjunto con autoridades institucionales, personal docente, personal administrativo, comunidad educativa, para continuar con este proyecto.

El 02 de enero de 2020, se suscribe la Primera Enmienda al Contrato de Préstamo Nro. BIRF-8542-EC, en la cual se establece que para financiar el Proyecto "Apoyo a la Reforma Educativa en los Circuitos Focalizados - PARECF", como parte del Macroproyecto "Nueva Infraestructura Educativa" lo siguiente: (i) el valor de USD $138 millones de dólares (un recorte de 40 millones) (ii) la ejecución de obras a cargo del Ministerio de Educación, (iii) la inclusión del INEVAL como co-ejecutor del proyecto.

El 25 de marzo de 2020, se suscribe la Segunda Enmienda al Contrato de Préstamo Nro. BIRF-8542-EC, en la cual se establece que el Impuesto de Valor Agregado (IVA), será financiado con recurso del préstamo.

El 05 de septiembre de 2020, se suscribe la Tercera Enmienda al Contrato de Préstamo Nro. BIRF-8542-EC, en la cual se ajusta el presupuesto del Proyecto PARECF al monto de $125.3 millones de dólares.

En septiembre de 2020, se convoca a licitación para contratar fiscalización del proyecto. En diciembre del mismo año se convoca a las diferentes firmas constructoras para el concurso de construcción de obras, teniendo plazo hasta febrero del 2021 para presentar las ofertas y los documentos habilitantes, quedando como ganador el CONSORCIO FUTURO ECUADOR ANGEL POLIBIO CHÁVEZ, con RUC 1793191685001 conformado por las compañías PUENTES Y CALZADAS INFRAESTRUCTURAS S. L, de nacionalidad española y SEVILLA Y MARTÍNEZ INGENIEROS C. A. SEMAICA, de nacionalidad ecuatoriana, legalmente representado por el Procurador Común del Consorcio, Ing. Clemente Moreno Fernández.

El 22 de julio de 2021, una delegación conformada por el Abogado Luis Rivadeneira, Msc. Carlos Aguas y la Abg. Mireya Pazmiño Asambleísta de la provincia Bolívar, realizaron una visita a Planta Central del Ministerio de Educación, siendo recibidos por el Sr. Viceministro del ramo Andrés Chiriboga, quien manifestó que, el contrato con la constructora ganadora se firmará en el mes de octubre porque la institución educativa ya contaba con todos los requisitos estipulados para la repotenciación.

Se realiza una ampliación de plazo del Proyecto PARECF- Préstamo Nro. BIRF-8542-EC al 31 de diciembre de 2021

La Construcción de la Repotenciación UE Ángel Polibio Chaves, en la parroquia Ángel Polibio Chaves cantón Guaranda provincia de Bolívar se realiza mediante CONTRATO DE CONSTRUCCIÓN DE OBRAS No. BIRF-8542-LPI-OB-2020-019 de fecha 20 de diciembre 2021, el proyecto denominado: APOYO A LA REFORMA EDUCATIVA EN LOS CIRCUITOS FOCALIZADOS (PARECF, financiado mediante préstamo BIRF-8542-EC por un valor de USD $ 7´576.500,00 (Siete millones quinientos setenta y seis mil quinientos con 00/100 dólares de los Estados Unidos), que no incluye IVA y un plazo de 300 días calendario.

Construcción de la Repotenciación UE Ángel Polibio Chaves, comprende la intervención en la construcción o repotenciación de los siguientes bloques y elementos:

Tabla 1. Infraestructura de la unidad educativa

Bloques / Elementos	Cantidad
Bloque de 12 módulos Aulas	3
Repotenciación Sala de Profesores	1
Bloque Educación Inicial	2
Repotenciación Bloque de Laboratorio de Física y Química	1
Repotenciación Bloque de Laboratorio Tecnologías e Idiomas	1
Bloque Administración	1
Bloque Comedor - Salón de Usos Múltiple	1
Repotenciación Bloque Biblioteca	1
Bloque Bar	2
Bloque de Vestidores – Bodega	1
Cuarto de Máquinas	1
Cuarto de Bombas y Cisterna	1
Patio Cívico	1
Cancha de Usos Múltiple	2
Cancha de Fulbito	1
Portal de Ingreso	1
Reubicación de Cubierta Metálica	1
Áreas Exteriores	1
Parqueaderos	15 U

Información recopilada por: Ing. Doris Gaibor, Msc.
Fuente: Unidad educativa Ángel Polibio Chaves.

Mientras se realiza el proceso de repotenciación, se ha brindado los servicios educativos garantizando el derecho a la educación de los niños/as, adolescentes y jóvenes de esta prestigiosa institución; para ello, se ha coordinado un Plan de contingencia, de tal manera que los estudiantes continúen con sus actividades

educativas, en la actualidad se encuentran distribuidos en diferentes unidades educativas UE Guaranda, EEB Roberto Arregui, EEB Manuel de Echeandía. Cabe indicar que el subnivel inicial, preparatoria, básica elemental, básica media, de las dos jornadas, laboran de forma presencial de lunes a jueves, mientras que básica superior y bachillerato se encuentran recibiendo clases virtuales de lunes a jueves y de manera presencial el viernes.

La tan esperada repotenciación, que parecía un sueño, hoy es una realidad. Esta institución educativa de tradición, prestigio, trayectoria académica, que la hacen grande cada uno de sus estudiantes, padres de familia, personal docente, personal administrativo y de servicios, autoridades institucionales, ex alumnos, ex docentes, ex autoridades y toda la comunidad, que velan por mantener en alto el nombre de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"

Información recopilada por: Ing. Doris Gaibor, Msc.

Fuente: Entrevistas a actores educativos, documentos enviados por docentes de la IE, contrato de obra de repotenciación.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

El proyecto tuvo un enfoque de investigación cualitativa. Este enfoque cualitativo o perspectiva holística cuyo propósito fue recopilar, analizar datos no numéricos la cual aplicamos técnicas cualitativas, lo que nos permitió una comprensión más profunda del problema bajo investigación. La vertiente cualitativa de este estudio se centró en su objetividad, ya que nos permitió ir recolectando información confiable, para poder interpretar al sujeto de estudio. La misma ayudó a generar resultados con precisión de acuerdo al enfoque del proyecto. Concretamente, se empleó un cuestionario diseñado como instrumento para recabar información de los miembros del cuerpo docente. Este cuestionario, cuidadosamente elaborado, se distribuyó entre los participantes con el fin de interpretar los fenómenos en base a la recolección de las personas que lo otorgan.

Este enfoque cualitativo del estudio se despliega a través de un examen profundo de las experiencias, percepciones y opiniones de los sujetos involucrados en el ámbito investigado. A través de métodos como ficha de observación, dirigida a los estudiantes o análisis de contenido, se buscó capturar la riqueza de información subyacente en las narrativas de los participantes. Este enfoque cualitativo enriqueció la comprensión global del problema al permitir una exploración detallada de factores subyacentes.

El enfoque cualitativo, posibilitó una sinergia que superó las limitaciones individuales que permitieron asumir la realidad de los contextos. La investigación cualitativa estaba orientada hacia la interpretación de las perspectivas humanas y contextuales, se buscó obtener una visión más completa y matizada del problema de investigación, proporcionando una base sólida para la toma de decisiones informadas y la generación de ideas que puedan tener un impacto significativo en el ámbito estudiado.

7.2 Diseño o tipo de estudio

Aplicamos una investigación por niveles ya que nos permitió estudiar el problema que hemos planteado en nuestro proyecto, también nos ayudó al desarrollo de estudio los cuál nos aclaró y dio solución a dicho problema. Por otro lado, dio apertura a identificar cada una de nuestras variables y encontrar una relación entre ellas para poder fundamentar y argumentar nuestro marco teórico.

Por el nivel

Básica

Esta investigación básica fue con el fin de poder obtener una información científica, para que el marco teórico se encuentre fundamentada y entendida para el objeto de estudio, a su vez su objetivo fue la construcción de nuevos conocimientos ya que, con información científica, se consiguió modificar la información ya existente sobre el tema de las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños de 4 a 5 años.

Aplicada

La investigación por el nivel aplicada conocida también como práctica estuvo direccionada a la resolución del problema planteado en el proyecto de investigación. Permitiéndonos encontrar las estrategias para orientar a resolver el problema cómo es ¿El proceso inadecuado de la lúdica como estrategia de aprendizaje limita el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial II, de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, en el periodo 2024?

Nivel de estudio

Exploratoria

La investigación exploratoria se caracterizó por ser adecuada para investigaciones que tienen como objetivo examinar problemas no bien definidos o entender mejor un fenómeno que ha sido poco investigado. Esta metodología es flexible y adaptable ya que permitió ajustar los métodos y el enfoque a medida que se obtuvieron nuevos datos.

Descriptiva.

La investigación de carácter descriptivo se enfocó en la tarea de proporcionar una descripción minuciosa de la población, situación o fenómeno objeto de estudio, sin centrarse predominantemente en la explicación del motivo por el cual dicho problema se presenta. Su principal objetivo alcanzó en responder a las preguntas relacionadas con el "qué", "cómo", "cuándo" y "dónde" de la investigación, aportando una comprensión detallada de estos aspectos. En el contexto de la presente investigación, se ha realizado un análisis de carácter descriptivo, cuyo propósito se expuso con precisión las metodologías necesarias para el desarrollo de habilidades motoras sin entrar en profundidad en la indagación de las causas subyacentes al problema.

Correlacional

La investigación se fundamentó dentro de la metodología correlacional ya que esta permitió identificar y examinar la relación entre dos o más variables sin afirmar causalidad. Este enfoque fue crucial para determinar si hay una asociación entre variables y cómo se vinculan entre ellas.

Por el lugar

Explicativa

La investigación explicativa se caracterizó por su propósito fundamental de descubrir las razones subyacentes o los motivos que están en la raíz de los eventos o fenómenos que se están estudiando. Su enfoque se dirigió hacia la identificación de las causas y efectos que operan en el contexto de la investigación, y buscó claramente establecer las condiciones que generaron ciertos resultados. Este tipo de estudio se inició típicamente con la identificación de problemas bien definidos, donde es esencial comprender y establecer las relaciones de causa y efecto que subyacen en esos problemas

De Campo

La metodología de campo es un método de investigación que implica la recopilación de datos en el lugar mismo donde ocurre el fenómeno bajo estudio. A diferencia de la investigación de laboratorio, que se realizó en un entorno controlado,

la investigación de campo se llevó a cabo en un ambiente natural o real, proporcionando una comprensión más contextual y auténtica de los sujetos y situaciones analizados

Bibliográfica

Esta investigación es de carácter bibliográfico ya que nos permitió recolectar información en diferentes sitios web, revistas, artículos científicos etc. Y de esta manera desglosar temas y subtemas acorde al tema actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños de 4 a 5 años.

7.3 Métodos

Con el objetivo de esta investigación, se empleó el enfoque inductivo, el enfoque deductivo, el método de análisis-síntesis y el enfoque de investigación-acción.

Método Inductivo

El uso del método inductivo implicaría una aproximación investigativa que se basó en la recopilación y análisis de datos específicos y observaciones con el fin de deducir patrones, tendencias y conclusiones generales sobre el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de esa edad de la institución educativa ya mencionada.

En este contexto, el método inductivo permitió recolectar datos concretos a través de observaciones detalladas, evaluaciones y análisis de las estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo de esta destreza. A partir de esta información específica, se lograron identificar patrones y tendencias emergentes a través de estrategias lúdicas en el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años. El enfoque inductivo fomentó la formulación de conclusiones generales y teorías más amplias sobre cómo estas técnicas impactaron en el desarrollo infantil en el contexto educativo.

Método deductivo

La utilización de este método nos permitió ir analizando los temas de lo general a lo particular, para así demostrar la validez de un conocimiento previo. En este contexto, el método deductivo se utilizó para probar o verificar la validez de las teorías o hipótesis previamente formuladas. Luego, recopilarían datos específicos y realizarían observaciones en el campo para confirmar o refutar estas premisas generales. El

enfoque deductivo permitió establecer conexiones concretas y verificar la relación causa-efecto entre la lúdica como estrategia en el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años.

Análisis - Síntesis

Este método permitió un proceso de análisis lógico que reconfiguró el tema de investigación de manera concisa, centrándose en los elementos más relevantes de la investigación.

Investigación acción

Este método priorizó la investigación colaborativa con la comunidad, particularmente con la institución y sus miembros. Se llevó a cabo con la participación activa del grupo de estudio.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Se utilizó dos técnicas de investigación que fueron de gran ayuda dentro de nuestro trabajo de integración curricular. Lo cual nos permitió una mejor obtención de resultados acerca de nuestro tema de investigación que es sobre la lúdica como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la Imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial II, se empleó la encuesta que se dirigió hacia los docentes del establecimiento educativo de educación inicial para recolectar datos cuantitativos y la técnica de observación que es realizada de forma cualitativa.

Encuesta

La encuesta es una técnica que nos permitió recolectar datos, gracias a la información que hemos recibido, por lo tanto, realizamos preguntas de forma directa e indirecta dirigido y aplicado para los docentes de la Institución Educativa “Ángel Polibio Chaves “para saber si aplicaron o no la lúdica como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial II. Gracias a esta técnica se puede sacar los resultados estadísticos que cada persona encuestada responda, la encuesta se hizo con el objetivo de obtener información segura y directa.

Observación

Por medio de la técnica de la observación se logró obtener una variedad de información con respecto a la aplicación de la lúdica cómo estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial II. Esto permitió observar detenidamente para ver cuál es la problemática en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños/as, de tal forma de registrar de forma sistemática y objetivamente como evidencia del trabajo que se realizó en el aula.

Instrumentos de la Investigación

Cuestionario

El cuestionario es un instrumento fundamental que guía al investigador a realizar preguntas bien estructuradas acorde al trabajo o tema, para organizar y redactar adecuadamente cada una de las preguntas que sean claras para que la persona encuestada pueda realizarlo sin problemas, el cuestionario permitió la obtención de datos recolectados de los docentes que han seleccionado a su interés a las preguntas. El cuestionario se realizó con el fin de analizar los datos obtenidos por medio de las preguntas con respecto a la lúdica cómo estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial II.

Ficha de observación

La ficha de observación se realizó a través de una lista de cotejo que se aplicó en las investigaciones, con el fin de analizar la información recolectada por medio de la observación directa, además de ser un instrumento de campo permitió que su descripción sea dirigida a lugares y personas, lo cual se realizó en cuadros, tablas etc.

Además de ser muy reconocida en la educación inicial, es muy común que los docentes consten por escrito todo lo que ven dentro del salón de clase, cómo es en su rendimiento académico, comportamiento etc. La ficha de observación es estructurada lo cual se debe diseñar con precaución para analizar los datos de forma segura y así garantizar una calidad de enseñanza- aprendizaje. Su objetivo fue con el fin de evaluar si los niños han desarrollado la imaginación y creatividad, considerando si la lúdica incrementó esta capacidad en los niños y niñas.

7.5 Universo y muestra

El universo o muestra se refiere al conjunto completo de individuos que serán objeto de estudio en la investigación relacionada con el problema identificado. Cabe destacar que, para este proceso de investigación, se incluyó a todos los docentes y estudiantes de la unidas educativa "Ángel Polibio Chaves". Los detalles específicos de esta muestra se describen a continuación.

Tabla 2. Universo de la investigación

Paralelos	Tamaño	Porcentaje
Paralelo A	25	
Docentes	4	
Total	**29**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Muestra

Dado que la población está dividida en distintas categorías, se consideraron únicamente a los niños y niñas del paralelo A, así como a los profesores correspondientes de cada grupo. Estos son los siguientes:

Tabla 3. Muestra de los estudiantes

Paralelos	Tamaño	Porcentaje
Paralelo A	25	100
Total	**25**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Tabla 4. Muestra de docentes

Paralelos	Tamaño	Porcentaje
Docentes	4	100
Total	**4**	**100%**

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

7.6 Procesamiento de información

Una vez formulado el instrumento de investigación basado en indicadores, se llevará a cabo la observación del progreso de los niños y niñas mediante la implementación de estrategias metodológicas que incluyen actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la imaginación y creatividad. Los datos recopilados se tabularán y se ingresarán en una base de datos en Excel para realizar análisis de fiabilidad, tablas de frecuencias, gráficos y correlación de variables. Posteriormente, los resultados obtenidos se analizarán e interpretarán, lo cual servirá como base para la propuesta de la investigación. La ficha de observación se completará durante la clase y la información se transcribirá a Word para facilitar el análisis e interpretación de los resultados.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Pregunta 1

¿Conoce usted sobre la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la imaginación y creatividad?

Tabla 5. Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la imaginación y creatividad

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí, estoy familiarizado	1	25 %
He escuchado algo al respecto	1	25 %
No estoy seguro/a de su importancia para el desarrollo	1	25 %
No tengo conocimiento sobre este tema	1	25 %
Creo que son fundamentales	0	0 %
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Grafica 1. Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la imaginación y creatividad



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Análisis e interpretación de datos

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a docentes acerca de su conocimiento sobre la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la imaginación y la creatividad. El gráfico circular refleja la distribución de las respuestas de los participantes. En la cual cada docente tiene su propio criterio sobre la importancia de las actividades lúdicas. Por otro lado, una de las docentes mencionó no haber oído hablar sobre la temática. Esto indica que, no existe un conocimiento extensivo sobre la materia y que es de suma importancia desarrollar mecanismos que ayuden a dar conocimiento y su importancia dentro del desarrollo infantil. Los docentes familiarizados con el tema sugieren una buena base de conocimiento sobre la relevancia de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil. Sin embargo, el hecho de que una parte solo haya escuchado algo al respecto indica la necesidad de seguir con la formación y sensibilización en este aspecto. Es posible que se requieran talleres o capacitaciones para asegurar que todos los docentes tengan un entendimiento completo y puedan implementar eficazmente actividades lúdicas en su práctica pedagógica.

Pregunta 2

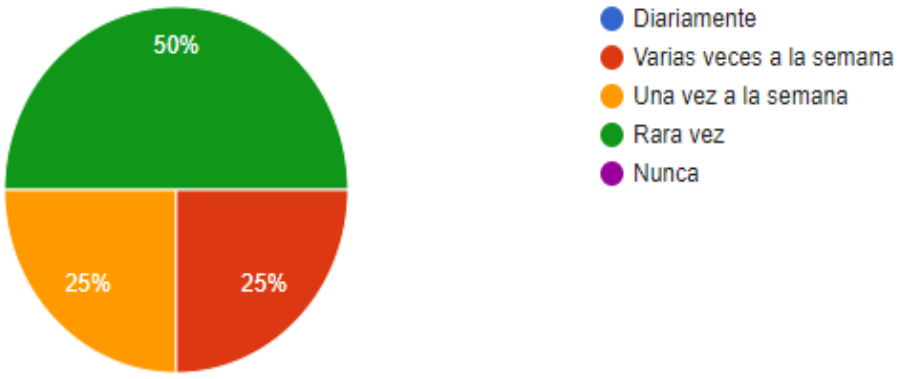
¿Con que frecuencia utiliza actividades lúdicas en su enseñanza diaria?

Tabla 6. Actividades lúdicas en su enseñanza diaria

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Diariamente	0	0 %
Varias veces a la semana	1	25 %
Una vez a la semana	1	25 %
Rara vez	2	50 %
Nunca	0	0 %
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Grafica 2. Actividades lúdicas en su enseñanza diaria



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Análisis e interpretación de datos

Según los resultados obtenidos de la encuesta se ha podido observar que la mayoría de los docentes rara vez emplea actividades lúdicas, sugiriendo que este grupo ve menos valor en estas actividades o tiene menos oportunidades para integrarlas en su enseñanza diaria, lo que puede ser ocasionado por distintos motivos como falta de recursos, tiempo, o una preferencia por métodos de enseñanza más tradicionales. Esto da entender la problemática existente para el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los estudiantes. Por otra parte, también se evidencio que la opción “una vez a la semana” fue seleccionada dando a entender que la docente usa actividades lúdicas ya que si tiene un conocimiento previo sobre este tema. Dado que la minoría de docentes si utiliza estas actividades varias veces a la semana podría haber una oportunidad para proporcionar más formación o recursos para apoyar a aquellos que las usan raramente, ayudándoles a integrarlas más eficazmente en su enseñanza.

Pregunta 3

¿Qué tipo de actividades lúdicas realiza con mayor frecuencia con sus estudiantes? (Seleccione todas las que aplique)

Tabla 7. Actividades lúdicas realiza con mayor frecuencia

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Juegos de construcción (bloques, legos, etc.)	1	25 %
Juegos de roles (jugar a ser doctor, cocinero, etc.)	1	25%
Actividades artísticas (dibujo, pintura, moldeado con plastilina)	1	25 %
Juegos al aire libre (correr, saltar, jugar en espacios verdes)	1	25 %
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Grafica 3. Actividades lúdicas realiza con mayor frecuencia



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

/Análisis e interpretación de datos

Cada docente dio una respuesta diferente dando a entender que estas actividades son de relevancia dentro de su enseñanza. El "juego al aire libre" es una estrategia más común y de mejor resultado para su enseñanza- aprendizaje, esto podría deberse a los múltiples beneficios que estos juegos tienen para la salud física y el bienestar emocional de los niños. Las otras tres categorías (juegos de construcción, juegos de roles y actividades artísticas) son igualmente populares. Esto muestra una diversidad en las actividades lúdicas que los docentes implementan, proporcionando a los niños una variedad de experiencias de aprendizaje. Los juegos de construcción y de roles, así como las actividades artísticas, no solo fomentan la creatividad y la imaginación, sino también el desarrollo de habilidades motoras finas y la cooperación entre los estudiantes. Los datos sugieren que los docentes están adoptando un enfoque integral para el desarrollo infantil, utilizando una variedad de actividades lúdicas que abordan tanto el desarrollo físico como cognitivo y social de los estudiantes. La unanimidad en la elección de los juegos al aire libre resalta su importancia en el currículo educativo de los docentes encuestados.

Pregunta 4

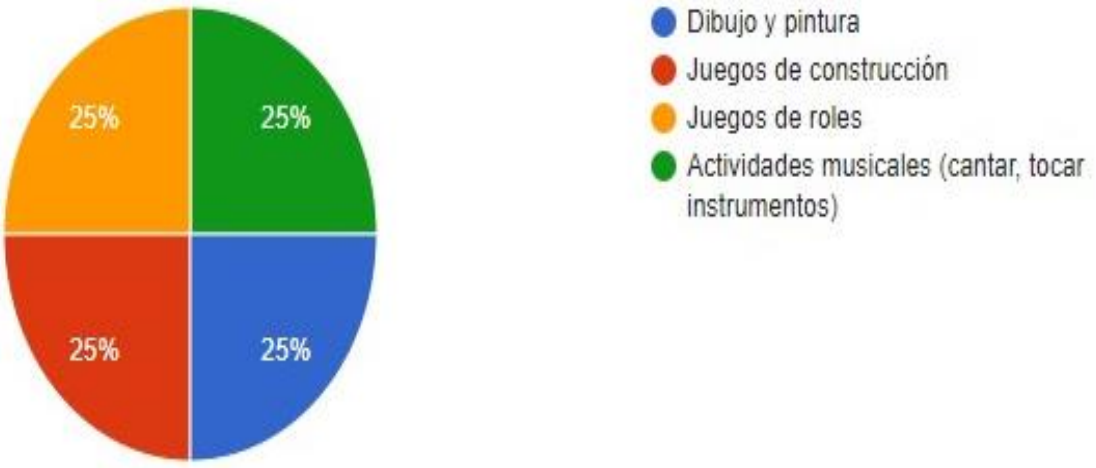
¿Cuál de las siguientes actividades cree usted que fomente más la creatividad en los niños y niñas?

Tabla 8. Actividades cree usted que fomente más la creatividad

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Dibujo y pintura	1	25 %
Juegos de construcción	1	25 %
Juegos de roles	1	25 %
Actividades musicales (cantar, tocar instrumentos)	1	25 %
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Grafica 4. Actividades cree usted que fomente más la creatividad



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Análisis e interpretación de datos

En esta grafica se puede observar que las docentes están familiarizadas con todas las opciones y todas son de su interés. Un docente considera que el dibujo y la pintura son las actividades que más fomentan la creatividad. La distribución equitativa de las respuestas indica que los docentes tienen diferentes perspectivas sobre qué actividades fomentan más la creatividad. Esto refleja la diversidad de enfoques y creencias sobre el desarrollo creativo en los niños. Cada actividad tiene un impacto significativo en la creatividad, según los docentes. Esto sugiere que no hay una única actividad que sea superior en fomentar la creatividad, sino que cada una aporta beneficios únicos. Por lo cual, los resultados pueden reflejar cómo los docentes adaptan las actividades creativas según las necesidades y preferencias de sus estudiantes. La diversidad en las respuestas sugiere que los docentes valoran un enfoque personalizado en la enseñanza de la creatividad.

Pregunta 5

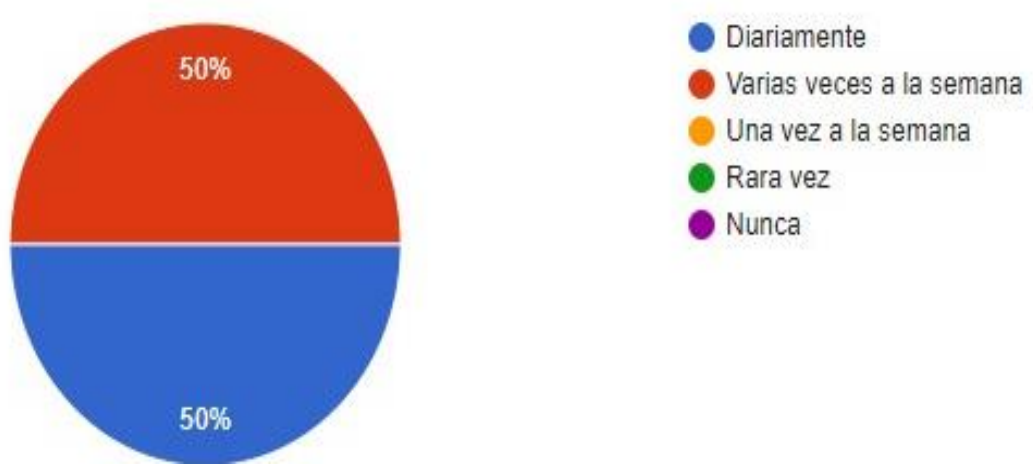
¿Con que frecuencia tienen los estudiantes acceso a materiales de arte como (crayones, pintura, plastilina, etc.) en el aula?

Tabla 9. Acceso a materiales de arte

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Diariamente	2	50%
Varias veces a la semana	2	50 %
Una vez a la semana	0	0 %
Rara vez	0	0 %
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Grafica 5. Acceso a materiales de arte



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Análisis interpretación de datos

La mitad de los docentes encuestados indicaron que los estudiantes tienen acceso a materiales de arte todos los días. Esto sugiere que estos docentes consideran el arte como una parte integral y diaria del aprendizaje en el aula. La otra mitad de docentes informaron que los estudiantes tienen acceso a estos materiales varias veces a la semana. Aunque no es diario, sigue siendo un acceso regular y frecuente, indicando que los materiales de arte son una parte importante del plan de estudios. Puesto que, según lo observado durante la investigación del proyecto dentro de unidad educativa, se puedo visualizar que los docentes entregan material de arte, pero solo de manera de entretenimiento por ratos, sin direccionar una enseñanza con lo mismo, solo lo utilizan de manera de distracción

Pregunta 6

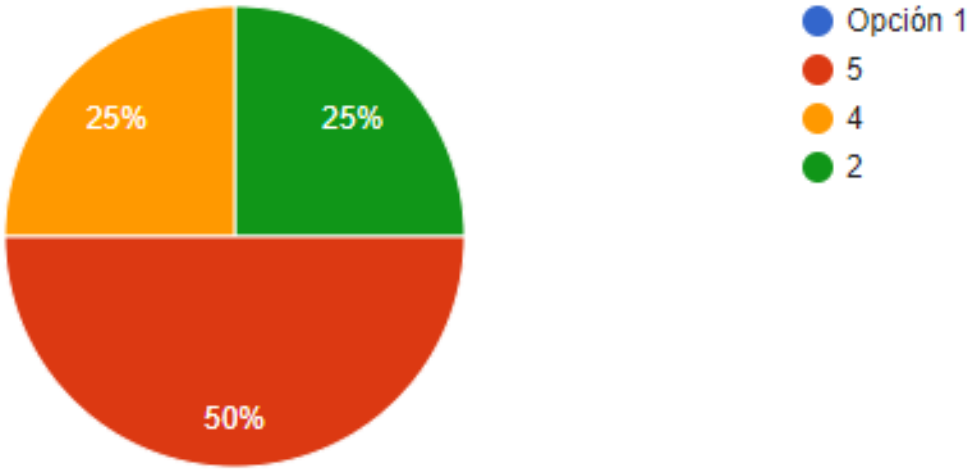
En la escala del 1 al 5, ¿cómo evaluaría la efectividad de las actividades lúdicas para fomentar la creatividad en sus estudiantes? (1: muy bajo – 2: bajo – 3: medio- 4: alta y 5: muy alta)

Tabla 10. Cómo evaluaría la efectividad de las actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	1	25 %
3	0	0 %
4	1	25 %
5	2	50%
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Grafica 6. Cómo evaluaría la efectividad de las actividades lúdicas



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Análisis interpretación de datos

La mayoría de los encuestados considera que estas actividades son extremadamente efectivas para fomentar la creatividad en los estudiantes. Ningún docente evaluó la efectividad de las actividades lúdicas para fomentar la creatividad como muy baja. Esto sugiere que todos los docentes consideran que las actividades lúdicas tienen al menos algún grado de efectividad. En su minoría de docentes considera que la efectividad de las actividades lúdicas para fomentar la creatividad es baja. Esta percepción puede estar influenciada por factores específicos del entorno de enseñanza o la implementación de las actividades. Por otra parte, una de las docentes evaluó la efectividad de las actividades lúdicas como alta. Esto sugiere que una parte significativa de los docentes ve un impacto positivo notable en la creatividad de los estudiantes gracias a estas actividades. Y en última instancia tenemos que evaluaron la efectividad de las actividades lúdicas como muy alta.

Pregunta 7

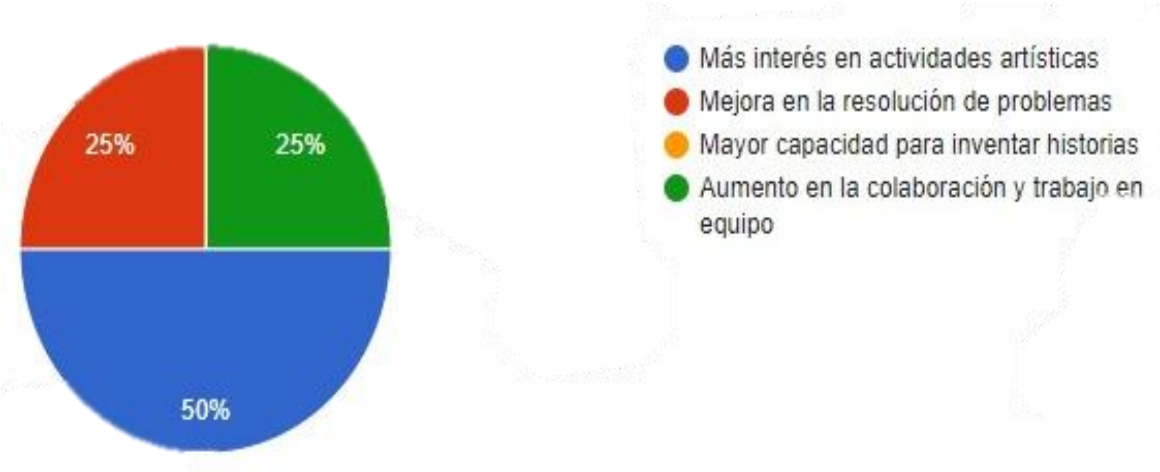
¿Qué cambios positivos ha observado en los niños que participan regularmente en actividades lúdicas?

Tabla 11. Cambios positivos ha observado en los niños que participan

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Más interés en actividades artísticas	2	50%
Mejora en la resolución de problemas	1	25 %
Mayor capacidad para inventar historias	0	0 %
Aumento en la colaboración y trabajo en equipo	1	25 %
Otros	0	0%
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Grafica 7. Cambios positivos ha observado en los niños que participan



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Análisis e interpretación de datos

La mayoría de docentes han observado que los niños muestran más interés en actividades artísticas. Este es el cambio positivo más mencionado, sugiriendo que las actividades lúdicas están potenciando la inclinación de los estudiantes hacia el arte y la creatividad visual. por otra parte, una de las docentes ha notado una mejora en la capacidad de los niños para resolver problemas. Esto implica que las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y solución de problemas. Otra docente ha observado un aumento en la colaboración y trabajo en equipo entre los estudiantes. Esto sugiere que las actividades lúdicas también están ayudando a mejorar las habilidades sociales y la cooperación entre los niños. La mayoría de los cambios positivos observados se centran en un mayor interés por las actividades artísticas y la mejora en la resolución de problemas. Esto sugiere que las actividades lúdicas están teniendo un impacto significativo en el desarrollo artístico y cognitivo de los niños. Aunque solo uno de los docentes mencionó un aumento en la colaboración y el trabajo en equipo, esto es un indicativo positivo de que las actividades lúdicas también están contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales importantes. La falta de menciones a una mayor capacidad para inventar historias podría indicar que, si bien las actividades lúdicas son efectivas en muchas áreas, podrían necesitar ajustes o complementos para fomentar más la narrativa creativa. La ausencia de observaciones en la capacidad para inventar historias sugiere que podría haber un área de oportunidad para diseñar actividades lúdicas que fomenten más la narrativa creativa y la imaginación verbal.

Pregunta 8

¿Qué tipos de desafíos existen al implementar actividades lúdicas en el aula?

Tabla 12. Tipos de desafíos existen al implementar actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Falta de recursos (materiales)	0	0 %
Falta de tiempo en el currículo	1	25 %
Dificultad para mantener la atención de los niños y niñas	0	0 %
Necesidad de formación adicional para docentes (capacitaciones)	2	75 %
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Gráfica 8. Tipos de desafíos existen al implementar actividades lúdicas



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Análisis e interpretación de datos

De acuerdo a los resultados obtenidos la mayoría de docentes han optado por la opción de la necesidad de formación adicional para docentes a través de capacitaciones, mientras que otra de ellas es sobre la falta de tiempo en el currículo. Cabe mencionar que para algunas docentes recibir una información adicional para implementar actividades lúdicas son esenciales ya que las mismas les permitirán la adquisición de nuevos conocimientos para que puedan trabajar adecuadamente dentro del entorno educativo, se debe tener en cuenta esta opción ya que se ha observado que no realizan como es debido las actividades , por la poca formación que el estado les ha brindado, es así que su desafío más grande es la aplicación de las mismas y lo consideran como una necesidad que todo docente debería conocer para brindar una educación de calidad a los niños, además deben planificar su tiempo para tener conocimiento del currículo y así puedan planificar y crear actividades lúdicas para lograr un aprendizaje significativo en sus estudiantes.

Pregunta 9

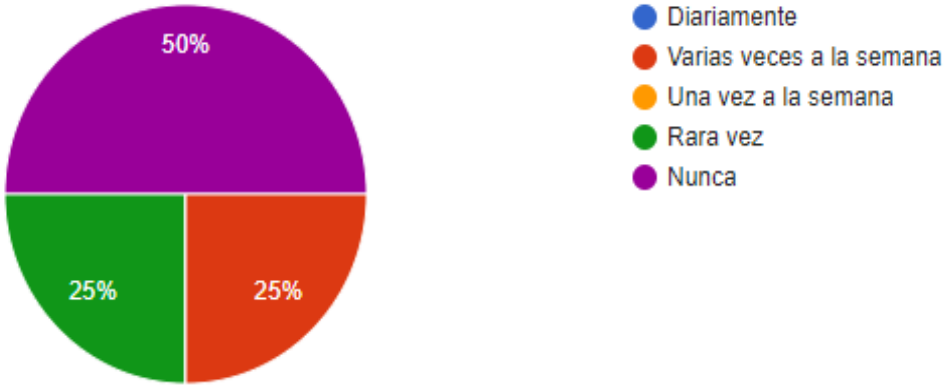
¿Recibe apoyo de las autoridades del plantel para implementar actividades lúdicas?

Tabla 13. Apoyo de las autoridades del plantel

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Diariamente	0	0 %
Varias veces a la semana	1	25 %
Una vez a la semana	0	0 %
Rara vez	1	25 %
Nunca	2	50 %
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Gráfica 9. Apoyo de las autoridades del plantel



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera.

Análisis e interpretación de datos

Es importante mencionar que a través de los resultados obtenidos las autoridades tienen preferencias por algunos docentes, lo cual es crítico y a la vez nos da a entender la falta de aplicación sobre las actividades lúdicas en la institución lo cual perjudica en el desarrollo evolutivo de los niños y esto no permite que demuestren sus habilidades y destrezas. Es necesario destacar que es fundamental que todos los docentes reciban la misma oportunidad de apoyo por parte de las autoridades para de esta manera obtener guías o materiales que les permitan aplicar actividades lúdicas, beneficiando el desarrollo integral de los niños.

Pregunta 10

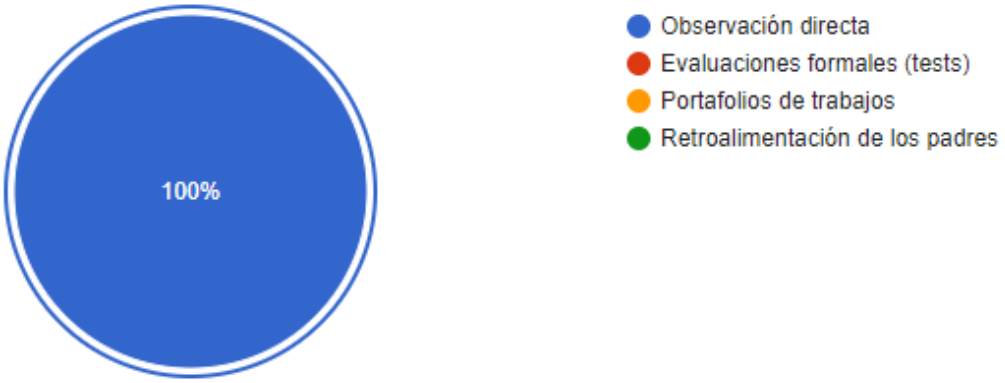
¿Cómo mide o evalúa el desarrollo de la imaginación y creatividad en sus estudiantes?

Tabla 14. Evalúa el desarrollo de la imaginación y creatividad

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Observación directa	4	100 %
Evaluaciones formales (tests)	0	0%
Portafolios de trabajos	0	0 %
Retroalimentación de los padres	0	0 %
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Gráfica 10. Evalúa el desarrollo de la imaginación y creatividad



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Análisis e interpretación de datos

Todos los docentes tienen experiencia sobre la forma de evaluación en educación inicial, por ende la mejor forma para evaluar es a través de la observación directa lo que les permite identificar las fortalezas y necesidades cuando están desarrollando cualquier actividad dentro del entorno educativo, por consiguiente los docentes con los resultados que obtengan de la evaluación podrán mejorar sus planificaciones para satisfacer las necesidades individuales de cada niño y a su vez el docente proporcione estrategias educativas significativas.

Pregunta 11

¿Ha recibido información específica sobre cómo utilizar actividades lúdicas para desarrollar la imaginación y creatividad en los niños?

Tabla 15. Información específica sobre cómo utilizar actividades

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí, información extensiva	2	50 %
Información básica	1	25 %
Información muy limitada	0	0 %
No, pero me gustaría recibir información	1	25 %
No, considero que sea necesario	0	0%
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Gráfica 11. Información específica sobre cómo utilizar actividades



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Análisis e interpretación de datos

Se puede analizar que los docentes quienes ha recibido información sobre la utilización adecuada de las actividades lúdicas podrían compartirlas con todas aquellas docentes que trabajan en la formación de los niños de educación inicial y comprendan para poder aplicarlas en los espacios que consideren necesario para el desarrollo de la imaginación y creatividad, ya que dentro de la institución no realizan adecuadamente estas actividades porque no saben utilizarlas adecuadamente por lo tanto se ve reflejado en algunos niños que carecen de esa destreza porque no los han motivado e incentivado al mudo creativo. Lo cual perjudica en el desarrollo de las actividades.

Pregunta 12

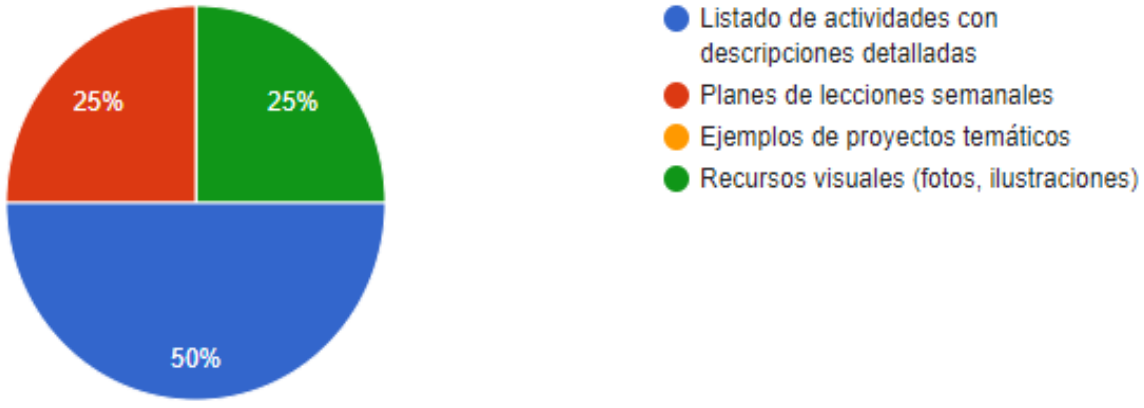
¿Qué estructura o formato le parecería más útil para una guía metodológica sobre actividades lúdicas?

Tabla 16. Formato le parecería más útil para una guía metodológica

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Listado de actividades con descripciones detalladas	2	50 %
Planes de lecciones semanales	1	25 %
Ejemplos de proyectos temáticos	0	0 %
Recursos visuales (fotos, ilustraciones)	1	25 %
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Gráfica 12. Formato le parecería más útil para una guía metodológica



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Análisis e interpretación de datos

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta se evidencia que algunas docentes les parece más útil que una guía metodológica tenga un listado de actividades con descripciones detalladas sobre las actividades lúdicas, mientras que para otra docente opta por los planes de elecciones semanales y finalmente otra docente prefiere un formato que tenga recursos visuales (fotos, ilustraciones). Por lo tanto, se puede entender que la estructura o formato es fundamental para logar realizar una guía metodológica sobre las actividades lúdicas y es así como el listado de actividades con descripciones detalladas, planes de elecciones semanales y los recursos visuales (fotos, ilustraciones) son esenciales para poder lograr un objetivo claro en el desarrollo de habilidades para los niños, al realizar con estas opciones una guía no solo permitiría que los niños desarrollen destrezas sino, también permitiría que los docentes fortalezcan su pensamiento crítico para elaborar actividades que permitan trabajar a los niños de forma grupal como individual.

Pregunta 13

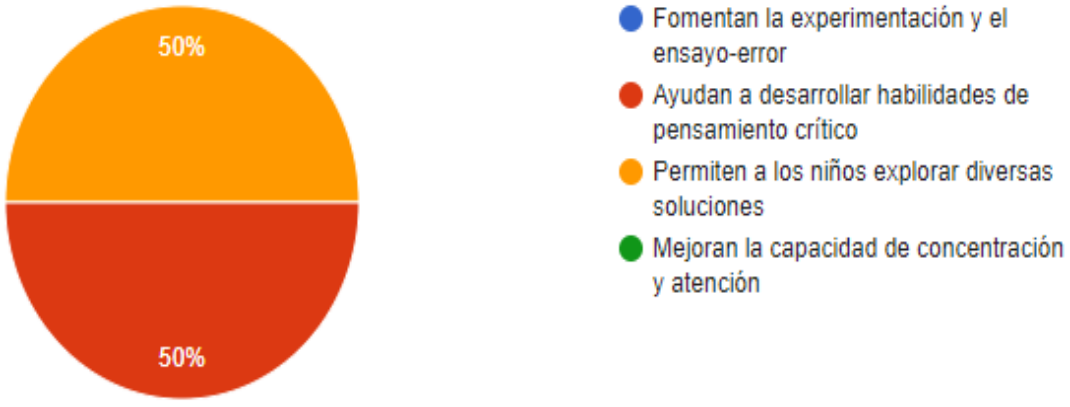
¿Cómo cree que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades de resolución de problemas en niños de Educación Inicial?

Tabla 17. Actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades de resolución de problemas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Fomentan la experimentación y el ensayo-error	0	0 %
Ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento crítico	2	50 %
Permiten a los niños explorar diversas soluciones	2	50 %
Mejoran la capacidad de concentración y atención	0	0 %
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Gráfica 13. Actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades de resolución de problemas



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Análisis e interpretación de datos

En esta pregunta la mitad de docentes han optado responder la pregunta con la opción de que ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento crítico mientras que la otra mitad ha escogido como opción que permiten a los niños explorar diversas soluciones. Las actividades lúdicas son esenciales trabajar desde edades tempranas especialmente si se trata del desarrollo de la imaginación y creatividad, los niños a menudo enfrentan desafíos lo que requieren buscar soluciones de forma creativa, a través de una buena enseñanza podrán procesar toda información gracias a su pensamiento crítico para abordar y explorar de forma segura diversas soluciones lo que les motiva y fortalece su autoestima, fomenta relaciones positivas y promueve su aprendizaje autónomo.

Pregunta 14

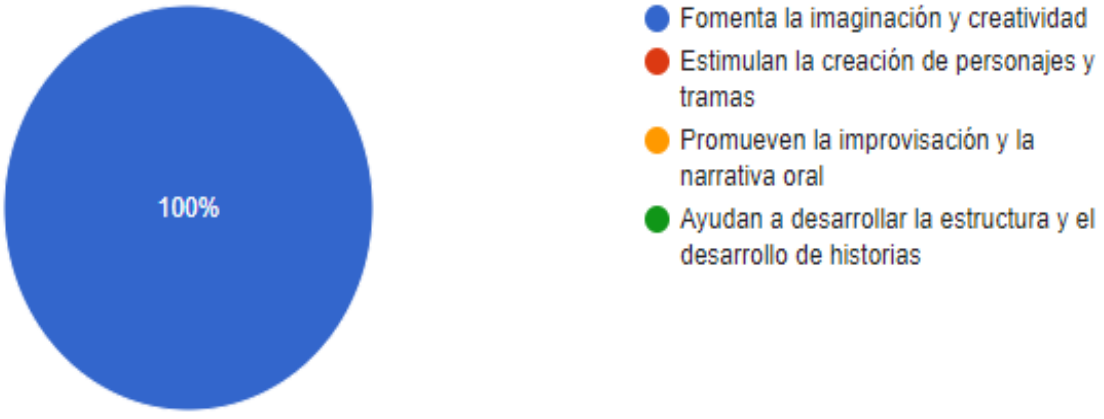
¿Qué papel juegan las actividades lúdicas en la narración de historias por parte de los niños?

Tabla 18. Narración de historias por parte de los niños

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Fomenta la imaginación y creatividad	2	50 %
Estimulan la creación de personajes y tramas	1	25 %
Promueven la improvisación y la narrativa oral	0	0 %
Ayudan a desarrollar la estructura y el desarrollo de historias	1	25 %
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves".
Elaborado por: Alarcón y Herrera.

Gráfica 14. Narración de historias por parte de los niños



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" .
Elaborado por: Alarcón y Herrera.

Análisis e Interpretación de datos

Según los resultados obtenidos de estas preguntas las docentes manifiestan que las actividades lúdicas en la narración de historias por parte de los niños fomentan la imaginación y creatividad. El papel que juegan las actividades lúdicas son muy importantes para el proceso de enseñanza de los niños y niñas, mediante la observación en la prácticas logramos evidenciar que las docentes carecen de información sobre la utilización de las actividades lúdicas por lo cual las docentes no aplican adecuadamente estrategias metodológicas relacionas con la narración de historias por parte de los niños, debido a que no existe la comprensión hacia el niño y esto hace que el niño no le permita expresar libremente sus ideas por lo tanto no logran desarrollar las diferentes habilidades.

Pregunta 15

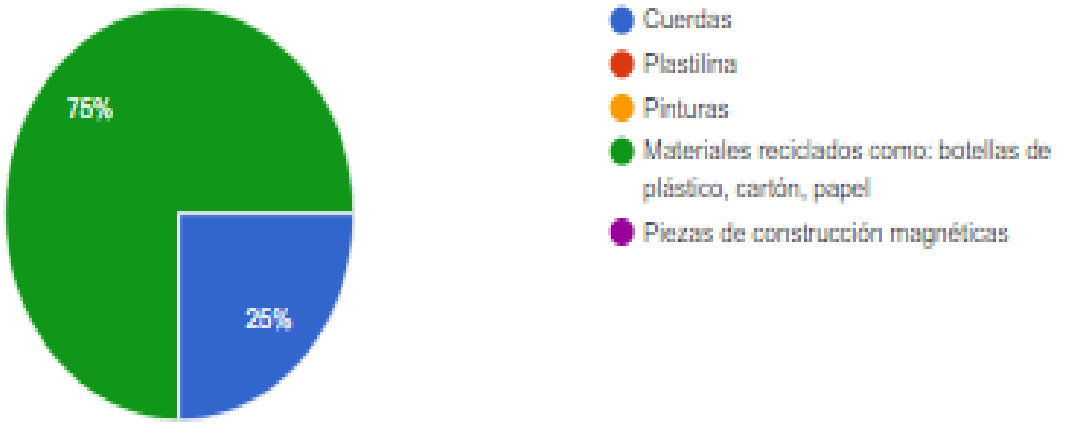
¿Qué tipo de materiales considera esenciales para estimular la imaginación y creatividad de los niños en sus actividades lúdicas?

Tabla 19. Tipo de materiales considera esenciales para estimular la imaginación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Cuerdas	1	25 %
Plastilina	0	0 %
Pinturas	0	0 %
Materiales reciclados como: botellas de plástico, cartón, papel	3	75 %
TOTAL	4	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Grafica 15. Tipo de materiales considera esenciales para estimular la imaginación



Fuente: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
Elaborado por: Alarcón y Herrera

Análisis e Interpretación de datos

La alta frecuencia de uso de materiales reciclados sugiere que los docentes valoran la sostenibilidad y la educación ambiental. Este enfoque no solo fomenta la creatividad, sino que también enseña a los niños sobre la importancia de reutilizar y reciclar. Por otro lado, dado que ni la plastilina ni las pinturas son utilizadas, hay una oportunidad para diversificar los materiales empleados en las actividades lúdicas. Introducir estos materiales podría enriquecer las experiencias de aprendizaje y ofrecer nuevas formas de expresión artística y sensorial.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL SUBNIVEL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES"

Pegunta 1

Las docentes aplican una guía metodológica sobre las actividades lúdicas acorde a la edad de los niños.

Es importante que las docentes apliquen una guía metodológica que contengan actividades lúdicas y sobre todo estén acorde a cada una de sus necesidades, cabe mencionar que las actividades lúdicas promueven en el aprendizaje de forma activa lo que les ayuda a los niños a prestar interés y sobre todo lograrán un mejor desarrollo evolutivo. Además, los docentes deberán intervenir y hacer todo lo posible para aplicar estas actividades de forma seguida para despertar el interés y así incentivar a los niños a trabajar para fortalecer sus habilidades.

Pregunta 2

Las docentes realizan actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de la imaginación y creatividad.

De acuerdo a la observación se analizó que las docentes de educación inicial no incorporan actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de la imaginación y creatividad

Se evidencia que las docentes no incorporan actividades lúdicas y esto se ve reflejado con efectos negativos en el desarrollo integral de los niños, al no tener este tipo de actividades en su proceso de aprendizaje los niños no adquieren la capacidad de expresar sus sentimientos y emociones por falta de interés del docente ya que no les motivan para que puedan mejorar su autoestima y confianza en sí mismos de imaginar y crear.

Pregunta 3

Los niños participan activamente dentro del aula.

Al realizar la observación a los niños se pudo observar que la mayoría de los niños y niñas si participan activamente dentro de aula, mientras que son pocos los niños que a veces intervienen o participan en el aula.

La mayor parte de los niños si participan activamente dentro del aula por lo que se ve que las docentes se han hecho ganar el cariño y la confianza, pero para otros se ve que se sienten inseguros y avergonzados de ser partícipes cuando la docente interactúa con el resto de niños. Por esta razón podemos mencionar que las docentes deberían prestar más atención e involucrar a los niños que no participan para que pierdan la vergüenza y sean parte de un aprendizaje activo como son los compañeritos y así dejen de afectar su capacidad de participar y compartir sus ideas con los demás.

Pregunta 4

Los niños desarrollan destrezas de acuerdo a su desarrollo evolutivo

De acuerdo a la observación ejecutada se analizó que la mayoría de niños no desarrollan destrezas de acuerdo a su desarrollo evolutivo, mientras que para otros niños a veces se ve reflejada este desarrollo y son pocos los niños que si tienen desarrollada las destrezas acordes a su desarrollo evolutivo.

La mayor parte de los niños no desarrollan destrezas de acuerdo a su desarrollo evolutivo, ya que los niños no trabajan adecuadamente las actividades planificadas por parte de la docente, no prestan atención y se distraen cuando otros niños están haciendo otra actividad, esto afecta en todas las áreas de desarrollo lo que no permite demostrar las destrezas que el docente quiere, es crucial que el docente identifique los problemas para que pueda intervenir y así ayude a los niños alcanzar su máximo potencial para el bienestar en el desarrollo integral de cada uno. Con el tiempo y con estrategias de actividades los niños podrán mejorar sus habilidades de manera progresiva para que todos los niños logren aprender.

Pregunta 5

Se evidencia libertad y alegría de explorar al realizar las actividades lúdicas por los niños

De acuerdo a la observación ejecutada la mayoría de niños si demuestran la libertad y alegría al realizar las actividades lúdicas y pocos niños son los que no demuestran interés para desarrollarla.

Los niños y niñas les gusta explorar cosas nuevas y una de ellas son las actividades lúdicas por la cual mejorará sus habilidades , dentro del proceso de estas actividades se pudo evidenciar que los niños buscan la forma de solucionar problemas al desarrollar estas actividades y para ello demostraron sus habilidades gracias a la libertad al momento de realizar diversas actividades lo cual se ve reflejada la diversión siendo para ellos un nuevo descubrimiento, cabe mencionar también que pocos niños no les interesa este tipo de actividades ya que la docente no aplica este tipo de actividades adecuadamente por lo que no les llama la atención y esto no les permite expresar alegría ya que no tienen una buena motivación lo cual afecta en su proceso de aprendizaje.

Pregunta 6

Los niños tienen desarrollada la habilidad de imaginar y crear

La mayoría de los niños no tienen desarrollada la habilidad de imaginar y crear ya que dentro del proceso de las prácticas preprofesionales se les entregaba una hoja en blanco para que dibujen o garabateen y luego nos digan que fue lo que dibujaron, es allí donde se evidenció que los niños carecen de pensamiento crítico lo cual no les permite imaginar o dar ideas esto es por la falta de reconocimiento y porque no tienen acceso a materiales que fomente la creatividad. Es natural que los niños no posean esta habilidad por lo que no trabajan cómo es y por la falta de tiempo al aire libre y falta de materiales artísticos etc. Es necesario también mencionar que quienes si poseen de esta

habilidad es porque ya tienen desarrollada la creatividad de forma innata y ha sido estimulada desde sus hogares y esto les facilita a tener una imaginación activa.

Pregunta 7

Los niños desarrollan el pensamiento crítico expresando sus ideas a través del juego

Según la observación ejecutada la mayoría de niños no tienen desarrollada el pensamiento crítico por lo cual no comparten sus ideas a través del juego mientras que pocos niños si tienen desarrollada esta habilidad.

Se analizó que la mayoría de niños no tienen desarrollada esta habilidad ya que no tienen la capacidad de pensar analizar y razonar y esto no les permite solucionar problemas, estos problemas que reflejan es por la falta de oportunidades a actividades que les permitan desarrollar esta habilidad, cabe mencionar que para que puedan aprender se debe fomentar juegos que presenten desafíos como rompecabezas, juegos de construcción etc. Para que los niños desarrollen el pensamiento crítico se debe recurrir a planificaciones o estrategias adecuadas a su edad.

Pregunta 8

Los niños son capaces de resolver problemas al momento de desarrollar las actividades lúdicas

La observación sugiere que hay una variabilidad significativa en la capacidad de los niños para resolver problemas durante las actividades lúdicas. Un enfoque equilibrado que incluya apoyo individualizado y la introducción gradual de desafíos puede ayudar a mejorar las habilidades de resolución de problemas en todos los niños, promoviendo su desarrollo cognitivo y emocional de manera más eficaz. También se puede incluir orientación, ejemplos, o actividades diseñadas para desarrollar habilidades específicas de resolución de problemas.

Pregunta 9

Los niños trabajan de forma individual y grupal en el desarrollo de las actividades lúdicas

Los datos indican que los niños tienen una experiencia equilibrada entre trabajo individual y grupal en sus actividades lúdicas, con la mayoría participando regularmente en ambas modalidades. La presencia de algunos niños que experimentan esto "a veces" sugiere que puede haber oportunidades para mejorar la consistencia o adaptación de las actividades según las necesidades individuales. Un enfoque equilibrado y flexible puede ayudar a maximizar los beneficios del trabajo individual y grupal para todos los niños.

Pregunta 10

Los niños imaginan y crean plasmando sus ideas en las actividades artísticas

Los datos sugieren que actualmente, una minoría de niños siempre utiliza las actividades artísticas para imaginar y crear, mientras que la mayoría no lo hace de manera regular. Para mejorar este aspecto, es esencial identificar y eliminar las barreras a la creatividad, así como adaptar las actividades para hacerlas más atractivas e inspiradoras. Proveer un entorno que apoye y motive la expresión artística puede ayudar a más niños a participar plenamente y desarrollar su creatividad.

Pregunta 11

Los niños ponen iniciativa para imaginar y crear dentro del aula

Los datos indican que actualmente, una minoría de niños siempre muestra iniciativa para imaginar y crear dentro del aula, mientras que una mayor parte no lo hace de manera regular. Para mejorar este aspecto, es esencial identificar y eliminar las barreras a la iniciativa creativa, así como adaptar las actividades y el entorno del aula para hacerlo más atractivo e inspirador para los niños. Implementar estrategias como proyectos de elección libre, tiempo para actividades no estructuradas y la integración

de temas que interesen a los niños puede ayudar a aumentar la iniciativa para imaginar y crear. Por otra parte, se puede fomentar un entorno de apoyo y proporcionar recursos adecuados puede ayudar a más niños a participar activamente y desarrollar su iniciativa creativa.

Pregunta 12

Los niños se adaptan o no a la aplicación de la lúdica por parte de la maestra

Los datos indican que actualmente, una minoría de niños siempre se adapta a la aplicación de la lúdica por parte de la maestra, mientras que una mayor parte no lo hace de manera regular. Para mejorar este aspecto, es esencial identificar y eliminar las barreras a la adaptación, así como adaptar las actividades y el entorno del aula para hacerlo más atractivo e inclusivo para todos los niños. Fomentar un entorno flexible y proporcionar recursos y metodologías adecuadas puede ayudar a más niños a adaptarse y beneficiarse de las actividades lúdicas. Esto puede incluir el uso de diferentes enfoques pedagógicos, el ajuste del nivel de dificultad y la inclusión de actividades basadas en los intereses de los niños.

Pregunta 13

Los niños participan en actividades lúdicas como (el juego de construcción, juego de roles)

Según lo observado se puede identificar que la mayoría de niños participa activamente en actividades lúdicas como juegos de construcción y juegos de roles, lo que es un indicador positivo de la popularidad y efectividad de estas actividades. Sin embargo, un grupo considerable de niños no participa o lo hace de manera inconsistente. Identificar y abordar las barreras que enfrentan estos niños, así como diversificar y adaptar las actividades, puede ayudar a aumentar la participación general y asegurar que todos los niños se beneficien de las actividades lúdicas.

Pregunta 14

Los niños experimentan diferentes materiales para desarrollar la imaginación y creatividad

La alta incidencia de respuestas positivas indica que la mayoría de los niños tienen acceso a una variedad de materiales, lo cual es crucial para el desarrollo de la imaginación y creatividad. La diversidad de materiales permite a los niños explorar diferentes texturas, formas y usos, lo cual estimula su pensamiento creativo. Aunque la mayoría participa, hay un pequeño grupo que no lo hace. Es importante identificar las razones detrás de esto para asegurar que todos los niños tengan las mismas oportunidades de experimentar y desarrollar su creatividad. Las actividades deben ser diseñadas de manera inclusiva para que todos los niños, incluidos aquellos que actualmente no participan o lo hacen de manera inconsistente, tengan la oportunidad de experimentar con diferentes materiales. Esto puede incluir actividades dirigidas y libres, permitiendo a los niños elegir según sus intereses.

Pregunta 15

Los niños tienen capacidad de incluir detalles de manera creativa

A través de la observación se ve reflejada que la mayoría de niños no tiene la capacidad de aportar e incluir detalles de manera creativa lo cual implica la falta de apoyo porque dentro de la institución la docente no está fomentando la imaginación y creatividad adecuadamente y esto los lleva a fracasar en esta destreza, además genera una caída significativa en su proceso de enseñanza – aprendizaje. Para fomentar la creatividad, se debe implementar actividades lúdicas enfocadas en el desarrollo de la imaginación y creatividad llamativas que demuestren niveles más altos para desarrollar esta habilidad.

9. CONCLUSIONES

- La implementación de actividades lúdicas cuidadosamente diseñadas puede crear un entorno enriquecedor que permita a cada niño explorar y expresar su creatividad. Actividades como juegos de rol, arte, música y exploraciones sensoriales no solo son entretenidas, sino que también son esenciales para el desarrollo integral del niño. Estos métodos permiten a los niños experimentar libremente, tomar decisiones, asumir responsabilidades y aprender de manera activa. Un aspecto fundamental de la lúdica es su capacidad para integrar diversas áreas del conocimiento, proporcionando una experiencia de aprendizaje multidisciplinario. Al utilizar el juego como herramienta educativa, tanto educadores como padres pueden conectar conceptos de ciencia, matemáticas, arte y otras disciplinas, ofreciendo una educación holística y equilibrada. Al fomentar un entorno lúdico y enriquecedor, estamos preparando a los niños no solo para ser aprendices exitosos, sino también para ser individuos creativos, empáticos y resilientes.

- El nivel de aplicación de la lúdica cómo estrategia metodológica para el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años según los resultados obtenidos de esta investigación los temas y subtemas arrojaron información válida, lo cual permite adquirir mejores conocimientos y esta información prepare a las nuevas generaciones para enfrentar desafíos y tengan la capacidad de ser creativos, donde logren llevar un aprendizaje significativo en el proceso educativo de los niños y niñas, además este proyecto demuestra esclarecer con seguridad la problemática. Dicha problemática se soluciona con actividades lúdicas creativas y entretenidas brindando a los niños oportunidades de aprender mientras juegan dinámicamente, considerándose necesario para su desarrollo evolutivo.

- Finalmente, se determina que la elaboración de la guía metodológica en la que consta actividades lúdicas para Educación Inicial resulta siendo fundamentales ya que les ayuda a los niños y niñas a mejorar su capacidad de imaginar y crear, cabe recalcar que al ser elaborada para niños de 4 a 5 años que corresponde al Subnivel Inicial II facilita analizar cómo cada niño se desenvuelve acorde a sus necesidades y

ritmo de educación que tienen, además estas actividades proporcionan un entorno seguro para explorar y aprendan de forma autónoma y grupal. La implementación de la guía ha demostrado que es efectiva para fortalecer la imaginación y creatividad ya que, al momento de manipular los materiales didácticos, legos de construcción, historias narrativas, juegos de roles entre otras actividades llama la atención de cada uno de los niños y esto les favorece en su capacidad para pensar y demostrar sus destrezas por medio del desarrollo de cada actividad a su vez brinden un aprendizaje integral y efectivo.

10.PROPUESTA

PROPUESTA

MI MUNDO CREATIVO



Introducción

Fomentar la imaginación y creatividad en niños de 4 a 5 años es crucial para su desarrollo integral. En esta etapa, los niños comienzan a explorar el mundo de manera más autónoma, desarrollando habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Las actividades lúdicas se convierten en una herramienta poderosa para promover estos aspectos, ya que, a través del juego, los niños pueden experimentar, crear y descubrir nuevas formas de interactuar con su entorno. La imaginación y la creatividad no solo son esenciales para el desarrollo artístico, sino que también fortalecen la capacidad de resolver problemas, comunicarse eficazmente y adaptarse a diversas situaciones. Proporcionar un espacio donde los niños puedan expresarse libremente y sin restricciones les permite construir una base sólida para el aprendizaje futuro.

Esta guía metodológica está diseñada para guiar a educadores en la implementación de actividades lúdicas que estimulen la imaginación y creatividad en niños de 4 a 5 años. A través de juegos, historias, arte y música, los niños tendrán la oportunidad de explorar sus intereses, desarrollar su pensamiento crítico y mejorar sus habilidades sociales. Las actividades incluidas en esta guía han sido cuidadosamente seleccionadas para ser accesibles y divertidas, asegurando que cada niño pueda participar y beneficiarse.

Cada actividad incluye objetivos claros, materiales necesarios y pasos detallados, facilitando su aplicación tanto en el hogar como en el aula. Esperamos que esta guía sea una herramienta valiosa para inspirar y apoyar a los niños en su viaje de descubrimiento y creatividad, proporcionando un entorno enriquecedor que fomente su amor por el aprendizaje y su capacidad para soñar sin límites.

Objetivo General

- Fomentar el interés por las actividades lúdicas para el desarrollo de la imaginación y creatividad que permitan manifestar sus ideas, exploración y experimentación de forma libre.

Objetivos específicos

- Estimular la capacidad de los niños para imaginar y crear a través de las actividades lúdicas promoviendo un aprendizaje dinámico y significativo.
- Utilizar el juego como una herramienta que despierten la curiosidad e innovación para que los niños puedan resolver problemas de manera creativa.

Desarrollo de la propuesta

Las actividades lúdicas es una estrategia de aprendizaje esencial para el desarrollo integral en edades tempranas. Estas actividades suelen ser conocidas también cómo juegos, las cuales están en movimiento y permite que los niños y niñas aprendan mientras juegan. Por otro lado, favorece, en los niños, confianza, seguridad, autocontrol de las emociones, forma su personalidad siempre y cuando las actividades sean las adecuadas.

Para realizar esta guía metodológica analizamos creamos y reestructuramos actividades que favorezcan en el desarrollo de la imaginación y creatividad, juegos recreativos, divertidos y significativos para su desarrollo evolutivo. Además, involucran la creación de historias con los objetos o imágenes que estén en su alcance, la construcción de bloques o legos, creación de títeres y variedades de actividades que permiten mejorar su pensamiento crítico y la resolución de problemas.

La idea central es lograr que los niños exploren variedades de actividades que sean recreativas y divertidas, lo cual brinde oportunidad para su libre expresión y así sientan estar en el mundo de la creatividad, donde cada quien es artista de su creación.

ACTIVIDAD 1

Nombre	**Juego de la gallina aventurera**
Destreza	Experimentar y descubrir a través de la manipulación de objetos, nuevos aprendizajes.
Introducción	Las actividades lúdicas son fundamentales en el desarrollo infantil, ya que proporcionan a los niños oportunidades para aprender y crecer de manera natural y divertida. Esta actividad en particular ayuda al niño a experimentar y descubrir de una manera innovadora sobre la granja y animales domésticos, dando apertura a elevar su creatividad a través del juego.
Objetivo	Fomentar la creatividad a través de actividades lúdicas que generan aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años.
Duración	25 minutos
Materiales	• Máscaras de gallinas. • Nidos hechos con cajas de cartón. • plumas, cascaron de huevos • gelatina sin azúcar • pollitos pequeños de plástico • papelógrafo, plumones. • acuarelas
Procedimiento	• La docente creara la granja, colocando las cajas del gallinero, colocara los huevos elaborados con el cascaron vacío y la gelatina sin sabor por dentro previamente elaborada a forma del que niño pueda romper el cascaron y descubrir a dentro el pollito de plástico. • Decorara el aula a modo granja, para poder iniciar la actividad.

	En el aula, la maestra inicia diciendo así: En la granja de don Pascual hay muchas gallinas aventureras. • Todos los niños y niñas caminan por diferentes lugares realizando diversos movimientos, al compás de la canción: La gallina turuleca. • Cuando para la música los niños y niñas se organizarán en dos equipos, equipo A: (granja de las gallinas), equipo B: (gallinas). • Luego de formar los grupos, los que son gallinas se visten con el disfraz de gallina y los que son la granja se toman de las manos formando un cerco humano. • Cada gallina explorará su disfraz y descubrirá de que está formado (reconocerá las plumas y las partes de la gallina como su pico y cresta) • Las gallinas pasaran a su gallinero y depositaran sus huevos • Cada niño del cerco humano, pasará en grupo y descubrirá que ahí en cada gallinero de la granja de don pascual. • Todos los niños deberán pelar los huevos para saber que ahí dentro y dejar volar su imaginación.

Actividad N°1

Instrucción: explorar y descubrir que ahí dentro del cascaron





Fuente: Unidad Educativa ”Ángel Polibio Chaves”

EVALUACIÓN

Indicador	Si	No	A veces
El niño manipula objetos y reconocen los que se encuentran en su entorno.			

ACTIVIDAD 2

Nombre	**Pinceladas y Hebras**
Destreza	Explorar el mundo de la imaginación a través de sus habilidades motoras como la coordinación mano- ojo.
Introducción	En esta actividad, los niños explorarán su creatividad combinando lana y pintura para crear obras de arte únicas. Usarán su imaginación para diseñar dibujos coloridos, mejorando su coordinación mano-ojo y desarrollando habilidades motoras finas mientras experimentan con diferentes texturas y técnicas artísticas. Esta actividad no solo fomenta la expresión artística, sino que también fortalece la concentración y la paciencia
Objetivo	Estimular la creatividad y la expresión artística de los niños mediante el uso de lana y pintura para crear dibujos únicos.
Duración	25 minutos
Materiales	• Hoja bond • Lana • Pintura de distintos colores • Recipiente • Parlante • Música infantil de preferencia
Procedimiento	• Iniciamos con una canción de motivación • Explicamos a los niños sobre la actividad y resolvemos alguna duda que tengan antes de empezar. • Cada niño colocara su hojita de papel bond doblada a la mitad en su mesa.

	• La docente colocara pintura en los recipientes y untara la lana sobre la pintura • Los niños abrirán el doble de la hoja y la parte de adentro colocara la lana dejando un borde de lana fuera. • Todos al mismo tiempo cubrirán su lana con el doble de hoja que quedo y jalarán del borde de lana haciendo presión con la hoja, para formar alguna imagen en su hoja. • Después de a ver sacado por completo la lana, el niño/a descubrirá que figura o dibujo formo y deberá explicarlo o darle un significado para la clase. Si es necesario el niño podrá usar la pintura para completar su dibujo y dejar volar su imaginación al encontrarle un significado.

Actividad N°2

Instrucción: crear dibujos únicos y darle un significado



Fuente: https://i.ytimg.com/vi/JBBIAoRPbx8/sddefault.jpg

EVALUACIÓN

Indicador	Si	No	A veces
El niño desarrolla habilidades motoras como la coordinación mano- ojo y crean dando significado a sus dibujos utilizando su imaginación.			

ACTIVIDAD 3

Nombre	**Desafío de talentos**
Destreza	Desarrollar confianza y autoexpresión a través de sus talentos.
Introducción	Las actividades de talentos para niños de educación inicial es una oportunidad maravillosa para que los más pequeños muestren sus habilidades únicas en un entorno divertido y de apoyo. Esta actividad fomenta la confianza en sí mismos, la creatividad y la autoexpresión, permitiendo que cada niño brille a su manera mientras comparte su talento con amigos, maestros y familiares.
Objetivo	Fomentar la confianza, creatividad y habilidades de los niños al permitirles mostrar sus talentos únicos en un entorno amigable y de apoyo
Duración	25 minutos
Materiales	• Disfraces • Música • Parlante • Micrófono • Espacio amplio • Sillas
Procedimiento	En el aula, la maestra inicia explicando la actividad y motivando al niño a participar y pensar cual es el talento que tiene oculto • Los niños y niñas se dividirán en dos grupos. • Cada grupo elegirá tres participantes que deseen demostrar su talento como cantar, bailar, tocar algún instrumento etc.

	• Los miembros de cada grupo ayudaran a su compañero/a. ha disfrazarse utilizando lo necesario del rincón de dramatización para personificar a su talento al dejar volar su imaginación. • Después de estar listos lo niños que participaran pasaran uno por uno a la tarima, la docente debe hacer formar y sentar a cada equipo en su lugar correspondiente explicando que debe a poyar a su amiguito con aplausos y motivándolo para ganar. • Al rato de que cada niño se presente, la docente deberá presentar su nombre y talento con el que va a concursar. Deberá usar palabras de motivación y alegría para mantener un ambiente armónico y divertido. • Cada niño presenta su talento y al final todos serán reconocidos con un pequeño presente por su gran esfuerzo y trabajo en equipo.

Actividad N°3

Instrucción: Descubrir su talento y personificarlo de la manera más creativa con ayuda de sus compañeros.



Fuente: https://i.ytimg.com/vi/HGD4yWaDSCA/maxresdefault.jpg

EVALUACIÓN

Indicador	Si	No	A veces
El niño trabaja en equipo y desarrolla confianza al expresar sus emociones.			

ACTIVIDAD 4

Nombre	**Mi Cuerpo Saludable en un Mural Creativo**
Destreza	Desarrollar conocimiento sobre el autocuidado y los hábitos saludables, además de fortalecer habilidades motoras finas.
Introducción	La actividad "Mi Cuerpo Saludable en un Mural Creativo" permite a los niños de 5 años aprender sobre la importancia de cuidar su cuerpo mientras desarrollan su creatividad e imaginación. A través de la creación de un mural colectivo, los niños explorarán diferentes aspectos del cuidado del cuerpo y representarán sus ideas de forma artística.
Objetivo	Enseñar a los niños sobre hábitos saludables y la importancia de cuidar su cuerpo, mientras fomentan su creatividad e imaginación mediante la creación de un mural artístico en grupo.
Duración	25 minutos
Materiales	• Papel kraft grande o cartulina para el mural • Rotuladores, crayones, lápices de colores y pintura • Tijeras y pegamento • Revistas y folletos para recortar imágenes • Pegatinas y otros materiales decorativos • Plantillas de figuras humanas
Procedimiento	La docente deberá explicar a los niños sobre la actividad y del gran mural que va a realizar con el tema cómo cuidar su cuerpo. Se hablará brevemente sobre algunos hábitos saludables como comer bien, hacer ejercicio, dormir bien, lavarse las manos, y cepillarse los dientes. • Colocamos el papel kraft grande en una pared o en el suelo. • Se colocará todos los materiales artísticos en mesas cercanas para que los niños los puedan utilizar.

	• Se usará las plantillas de figuras humanas para que los niños dibujen y recorten figuras que representen a ellos mismos. Pueden decorar estas figuras con ropa y características que les gusten. • Luego se les entregara las revistas y ellos buscaran actividades saludables como caminar, correr y alimentarse bien, cada niño recortara las imágenes para usarlas en su mural. • Los niños irán pegando sus recortes en el mural y lo decorarán con colores, pegatinas o brillantina de acuerdo a su imaginación y trabajo en equipo. • Al terminar su mural la docente los ara sentarse de manera circular, y pedirá a cada niño explicar porque colocaron esos recortes su significado y como ellos deben cuidar su cuerpo para que se mantenga saludable. • Por último, se exhibirá el mural en toda el aula.

Actividad N°4

Instrucción: cuidar mi cuerpo con hábitos saludables



Fuente:https://image.slidesharecdn.com/pasospararealizarlaactividadsiluetadelcuerpohumano-200110003208/85/Pasos-para-realizar-la-actividad-silueta-del-cuerpo-humano-3-320.jpg

EVALUACIÓN

Indicador	**Si**	**No**	**A veces**
El niño reconoce hábitos saludables y trabaja en equipo para formar obras de arte.			

ACTIVIDAD 5

Nombre	**Crea tu Propia Aventura en el Bosque Encantado**
Destreza	Explorar y crear a través de material reciclado, fortaleciendo habilidades de resolución de problemas, capacidad para pensar de manera original y expresarse artísticamente.
Introducción	En la actividad "Crea tu Propia Aventura en el Bosque Encantado," los niños de 5 años tendrán la oportunidad de desarrollar su creatividad e imaginación a través de una experiencia lúdica y divertida. Explorarán un mundo mágico donde podrán inventar historias, crear personajes y construir su propio bosque encantado utilizando materiales simples y su imaginación.
Objetivo	Estimular la creatividad y la imaginación de los niños al permitirles crear y explorar un escenario mágico en el cual desarrollarán habilidades de narración, habilidades motoras finas y la capacidad de trabajar en equipo.
Duración	25 minutos
Materiales	• Cartulinas o papel kraft para el fondo del bosque • Pinturas, pinceles y esponjas • Marcadores y crayones • Pegatinas y adornos decorativos (estrellas, flores, animales, etc.) • Material reciclado (rollos de papel higiénico, cajas, tapones) • Tijeras y pegamento
Procedimiento	• La docente deberá explicar a los niños y niñas sobre la actividad “crear su propio bosque encantado”. Se hablará sobre los elementos mágicos que podrían encontrar en un bosque

	(árboles, animales, hadas, etc.) y cómo pueden usar su imaginación para inventar una historia. • En un gran pedazo de cartulina o papel kraft, pinta o dibuja el fondo del bosque con ayuda de los niños. Pueden usar esponjas para crear texturas o pinceles para pintar árboles, ríos y montañas. • Se usará el material reciclado para crear los personajes del bosque como árboles, animales etc. Ejemplo los árboles se puede hacer con ayuda de los rollos de papel y en el cartón se puede pegar stikers de hadas o mariposas como miembros del bosque, depende de la imaginación de los niños para irle dando vida a su bosque encantado. • Una vez que el bosque y los personajes estén listos, reúne a los niños y pídeles que inventen una historia sobre una aventura que ocurre en su bosque encantado. Anímalos a que compartan sus historias con el grupo.

Actividad N°5

Instrucción: crear e invitar historias con su bosque encantado



Fuente: https://actividadesmanuales.com/wp-content/uploads/2015/08/Arbolitos-del-Bosque-Encantado.jpg

EVALUACIÓN

Indicador	**Si**	**No**	**A veces**
El niño expresa sus ideas a través de la narración de cuentos inventados, desarrolla habilidades cognitivas y sociales.			

ACTIVIDAD 6

Nombre	**Jugando a ser arquitecto**
Destreza	Manipular y crear con material reciclado
Introducción	La actividad “Jugando a Ser Arquitecto” desarrollará en los niños la capacidad de crear y conocer sobre una profesión, las creaciones realizadas por los niños se harán usando materiales reciclados. Se explorará cómo se puede transformar cosas viejas y usadas, como cajas, tubos de papel y botellas, en fantásticos edificios, casas y estructuras. Con su imaginación y creatividad, aprenderán a diseñar y construir, al mismo tiempo que cuidarán el medio ambiente.
Objetivo	Diseñar y construir estructuras utilizando materiales reciclados.
Duración	25 minutos
Materiales	• Rollos de papel higiénico • Tapas de botellas • Pinturas • Cajas de Cartón • Botellas de platico • Silicona y tijeras • Palillos de madera • Material decorativo • Botones
Procedimiento	• La docente explica a los niños que van a construir carritos usando materiales reciclados. Para mejor captación de los niños se podrá mostrar algunos ejemplos de carritos lo cual ayudara a la inspiración de los niños y se hablara sobre cómo pueden usar su imaginación para diseñar sus propios modelos.

	Paso 1: Pide a los niños que elijan una caja de cartón para ser la base de su carrito. La caja puede ser el cuerpo del carrito. **Paso 2:** Deja que los niños decoren la caja con pinturas, marcadores y otros materiales decorativos. Pueden agregar ventanas, puertas o cualquier detalle que les guste. **Paso 3:** Ayuda a los niños a pegar los tapones de botellas en los laterales de la caja para crear las ruedas. Asegúrate de que los tapones estén bien fijados para que el carrito pueda rodar. **Paso 4:** Si es necesario, usa palillos de madera o pajillas para crear ejes para las ruedas, pegándolos a la caja. Paso 5: Los niños pueden añadir detalles adicionales a sus carritos, como asientos, volantes o decoraciones, usando materiales reciclados como rollos de papel, cartones o botones.

Actividad N°6

Instrucción: crear carros de material reciclado



Fuente: https://i.ytimg.com/vi/tS0V3n1ZmTQ/sddefault.jpg

EVALUACIÓN

Indicador	**Si**	**No**	**A veces**
El niño es capaz de crear con objetos reciclables			

ACTIVIDAD 7

Nombre	**Juegos de construcción**
Destreza	Manipular y crear grandes estructuras
Introducción	Los niños aprenden a imaginar y crear estructuras únicas, enfrentan desafíos y encuentran soluciones mientras construyen. Por otra parte, mejoran la coordinación motriz fina al manipular pequeñas piezas. Y ayudan a fomentan la cooperación y la comunicación cuando trabajan juntos
Objetivo	Fomentar la creatividad, la resolución de problemas y la coordinación motriz fina en niños de 5 años a través de juegos de construcción.
Duración	25 minutos
Materiales	• Bloques de construcción (Lego, Mega Bloks, bloques de madera, etc.) • Piezas de construcción recicladas (tubos de cartón, tapas de botellas, cajas pequeñas, etc.) • Pegamento no tóxico • Cinta adhesiva • Tijeras de punta redonda • Pinturas y pinceles • Papel y lápices de colores
Procedimiento	1.- Exploración libre • Permitir a los niños explorar los materiales disponibles. • Animarlos a que toquen, examinen y piensen en qué pueden construir con ellos. 2.- Diseño y planificación

	• Darles papel y lápices de colores para que dibujen un boceto de lo que quieren construir. • Ayudarles a pensar en las partes de su estructura y cómo se unirán. 3.- Construcción • Dejar que los niños comiencen a construir sus estructuras. • Asistirles con el uso de pegamento, tijeras y cinta adhesiva si es necesario. • Animarlos a ser creativos y probar diferentes formas y combinaciones. 4.- Decoración • Ofrecer pinturas y pinceles para que decoren sus construcciones. • Dejar que los niños añadan detalles y personalicen sus estructuras. 5.- Presentación de construcciones: • Permitir que cada niño presente su construcción al grupo. • Pedirles que expliquen qué es, cómo lo construyeron y qué partes les gustan más.

Actividad N°7

Instrucción: Manipular y crear grandes construcciones



Fuente:https://www.jugaia.com/c/96-category_default/juegos-construccion-manipulacion-6-7-8-anos.jpg

EVALUACIÓN

Indicador	Si	No	A veces
El niño es capaz de crear grandes estructuras y trabajar en equipo.			

ACTIVIDAD 8

Nombre	**Imagino y Juego disfrazándome**
Destreza	Desarrollar la imaginación y creatividad a través de los juegos de roles mostrando sus habilidades mientras disfrutan el juego de los disfraces.
Introducción	En la etapa de inicial los juegos disfrazados implica desarrollar una actividad lúdica o recreativa que permite estratégicamente fomentar la participación, dónde los niños están explorando la imaginación y creatividad para poder desarrollar habilidades y destrezas de forma divertida. Esta actividad es esencial ya que es quien dirige a los niños a participar activamente en los espacios amplios para que a través de la cooperación e imitación de personajes sientan seguridad de seleccionar su personaje para jugar libremente mientras asumen sus roles.
Objetivo	Fomentar la cooperación en interacción entre los niños a través del juego de roles para mejorar la imaginación y creatividad.
Duración	25 minutos
Materiales	Disfraces y accesorios de diferentes personajes (piratas, astronautas, hadas etc.) Un espacio amplio
Procedimiento	• Colocar los accesorios y disfraces en un espacio amplio • Animar a los niños a escoger un disfraz • Explicar de que se trata la actividad • Realizar preguntas como "¿Quién es? ¿a quién representa? ¿en dónde se encuentra? "ejemplo yo soy Analía, represento a una Ada y me encuentro en el bosque mágico

	• Motivar a los niños a interactuar entre si donde cada quien crea su historia de manera libre • Aplaudir y felicitar por participar

Actividad N°8

Instrucción: Dejar a los niños elegir los disfraces por si solos en donde pongan en práctica su imaginación



Fuente: **https://depositphotos.com/es/illustrations/disfraz.html**

EVALUACIÓN

Indicador	**Si**	**No**	**A veces**
Desarrollan la imaginación y creatividad a través de los juegos de roles mostrando sus habilidades mientras disfrutan el juego de los disfraces.			

ACTIVIDAD 9

Nombre	**Patitos al agua**
Destreza	Expresar sus ideas con la ayuda de los materiales en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa.
Introducción	Poner a prueba la imaginación y creatividad en los niños es una manera excelente de probar al máximo sus capacidades, ya que la misma permitirá el aprendizaje de forma divertida puesto a que el agua y los animales llama la atención de los mismos. A través de del juego imaginativo y la narración relacionadas a los personajes de interés, los niños explorarán nuevas aventuras mientras desarrollan habilidades sociales y comunicativas y así puedan imaginar diferentes escenarios.
Objetivo	Fomentar la capacidad de crear y visualizar escenarios imaginarios a través de la narración de historias, al mismo tiempo se diviertan y adquieran aprendizajes significativos.
Duración	25 minutos
Materiales	Un recipiente grande con agua Patitos, barcos, peces de juguete etc.
Procedimiento	• Iniciar con una canción: Hola hola ¿cómo estás) • Preguntar ¿cómo está el clima? ¿Les gustaría trabajar una nueva actividad? • Llenar el recipiente con agua • Colocar a los patitos alrededor del recipiente con agua • Reunir a los niños alrededor del recipiente con agua

	• Presentar a los patitos y al resto de objetos que se encuentran en la bandeja • Relatar un cuento sobre (el patito que aprendió a nadar) mientras manipula los objetos • Preguntar ¿Que hacen los patitos en el agua? ¿cómo aprendió el patito a nadar? ¿Alguien quiere contarnos una historia con estos patitos? • Incentivar para que participen activamente en la actividad y ayudarles a expresarse para que inventen su propia historia • Felicitarles por participar en la actividad

Actividad N°9

Instrucción: Alentar a los niños para que creen sus propias historias con los materiales que tienen a su alance



Fuente: **https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=U2G88kJpJko**

EVALUACIÓN

Indicador	Si	No	A veces
Expresa sus ideas con la ayuda de los materiales en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa.			

ACTIVIDAD 10

Nombre	**Los deditos**
Destreza	Expresar sus emociones e ideas de manera creativa a través de la pintura con ayuda de manos y pies.
Introducción	La actividad de crear a través de las técnicas grafo plásticas es esencial para ayudar a los niños a mejorar su imaginación y creatividad, ya que a través de la exploración los niños se convertirán en artistas de su propia creación. La principal razón de permitirles manipular texturas y diferentes materiales es con el fin de que expresen su creatividad de forma personal, lo cual brinde confianza y seguridad para enfrentar desafíos.
Objetivo	Fomentar la imaginación y creatividad a través de las técnicas grafo plásticas de tal manera que los niños puedan representar un paisaje.
Duración	25 minutos
Materiales	Papelote o cartulina blanca Algodón Temperas Papel seda Arena Goma Pinceles Recipiente para mezclar colores
Procedimiento	• Colocar los papelotes en el suelo

	• Dejar los materiales a utilizar alrededor del papelote • Enseñar a los niños los paisajes a través de imágenes llamativas • Motivar a los niños a crear su propio paisaje de forma libre utilizando manos, pies y dedos • Animar a los niños a expresar lo que crearon en su papelote • Felicitarles por el trabajo realizado

Actividad N°10

Instrucción: Permitir la libre expresión a través de la imaginación y creatividad realizando las técnicas grafo plásticas



Fuente:https://tecnicasgrafoplasticasleidy.blogspot.com/2020/10/tecnicas-grafoplasticas.html

EVALUACIÓN

Indicador	Si	No	A veces
Expresa sus emociones e ideas de manera creativa a través de la pintura con ayuda de manos y pies.			

ACTIVIDAD 11

Nombre	**Creando y contando**
Destreza	Mantener la concentración y atención para expresarse y ejecutar las ideas.
Introducción	Esta actividad introduce a los niños y niñas al mundo creativo, donde pondrán en práctica sus conocimientos, es importante la atención y concentración para que puedan llevar a cabo el desarrollo de la actividad y puedan expresarse adecuadamente. También les permitirá experimentar a través de su imaginación improvisando y a su vez aprenden a ver el mundo en diferentes dimensiones, esta actividad ayudará a fomentar la exploración compartida con quienes le rodean.
Objetivo	Estimular la imaginación y concentración donde se vea reflejada la libre expresión de ideas a través de la interacción creativa
Duración	25 minutos
Materiales	Tarjetas con imagen de la playa
Procedimiento	• Preguntar a los niños si quieren viajar por el mundo de la creatividad • Explicar la actividad el juego se va a llamar “voy a la playa y llevo” • Se dice a los niños que deben nombrar algo que les gustaría llevar a la playa que empiece con la primera letra de su nombre ejemplo: Yo soy Gabriela y voy a la playa con Gafas de sol • Motivar a los niños a que piensen y imaginen la playa • La docente deberá aceptar o negar la entrada a la playa de quien hace la actividad

	• Felicitarles por el trabajo realizado y premiarles

Actividad N°11

Instrucción: Motivar a los niños a pensar y imaginar que les gustaría llevar a la playa



Fuente: **https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/nino-playa**

EVALUACIÓN

Indicador	**Si**	**No**	**A veces**
Mantiene la concentración y atención para expresarse y ejecutar las ideas.			

ACTIVIDAD 12

Nombre	**Construye y juega: legos**
Destreza	Participar en juegos de construcción donde se vea reflejado la creatividad.
Introducción	Permite que los niños establezcan sus propias reglas mediante la creación de un nuevo juego lo cual introduzca a la interacción con sus compañeros, mediante el proceso de esta actividad estimularan la imaginación y creatividad ya que al momento de construir ya sea un castillo, carros, les ayudará pensar para crear y trabajar cooperativamente. La imaginación es una habilidad que todo niño posee y para ello es importante estimular a través de la construcción de legos donde se sientan libres de poder expresar y reflejar sus ideas. Mientras construyen irán desarrollando sus habilidades donde cada quien entra a su mundo imaginario.
Objetivo	Fortalecer la imaginación y creatividad a través de la construcción con legos para que los niños y niñas aprendan a trabajar cooperativamente y creen sus propias reglas en el juego.
Duración	25 minutos
Materiales	Legos de todo tamaño
Procedimiento	• Colocar los legos en la mesa de cada niño • Decirles que pueden trabajar de forma individual como grupal • Incentivarle a que se imaginen que les gustaría construir ejemplo: Me gustaría construir un hermoso castillo para la princesa Sofía

	• La docente deberá construir el castillo para llamar la atención de los niños • Preguntar que les gustaría crear con los legos • Pedirles que comiencen a construir lo que ellos deseen • Aplaudir y animarlos a que nos cuenten lo que construyeron

Actividad N°12

Instrucción: Trabajar de forma individual y grupal y construir de forma libre lo que crean necesario



Fuente: **https://ekaenlinea.com/6-beneficios-que-obtienen-los-ninos-al-jugar-con-legos/**

EVALUACIÓN

Indicador	**Si**	**No**	**A veces**
Participa en juegos de construcción donde se ve reflejado la creatividad.			

ACTIVIDAD 13

Nombre	**Con plastilina juego y aprendo**
Destreza	Manipular plastilina y expresar sus ideas realizando figuras o formas.
Introducción	Trabajar con plastilina en edades tempranas abrirá puertas a la introducción de la imaginación y creatividad ya que la misma fortalece en su pensamiento crítico y sobre todo donde los niños puedan manipular, construir y moldear como más les guste. Desde los primeros momentos en que manipulan la plastilina los niños empezarán a descubrir e inventar formas convirtiéndose en artistas de su creación.
Objetivo	Estimular la imaginación y creatividad por medio de la creación de figuras o formas con plastilina
Duración	25 minutos
Materiales	Plastilina de varios colores Moldes de figuras
Procedimiento	• Entregar a cada niño plastilina de diferentes colores • Explicar a los niños que con la plastilina se puede crear lo que nos gusta ya sea frutas, animales u otras cosas • La docente debe crear un pescado y un río con plastilina, indicar a los niños y inventar una historia para llamar la atención de los niños • Pedirles que comiencen a moldear la plastilina • Incentivarles a que inventen una historia con las figuras o formas que crearon

	• Aplaudirle y darles una recompensa por realizar la actividad

Actividad N°13

Instrucción: Crear figuras o formas con la plastilina y luego crear una historia con ellas



Fuente:https://www.guiainfantil.com/fotos/galerias/ideas-plastilina-ninos/

EVALUACIÓN

Indicador	Si	No	A veces
Manipula plastilina y expresa sus ideas realizando figuras o formas			

ACTIVIDAD 14

Nombre	Creación de títeres
Destreza	Identificar y manifestar sus pensamientos, expresando las causas de los mismos mediante la creación de historias con apoyo de títeres
Introducción	Permitir que el niño desarrolle la creatividad mientras realizan títeres, esto ayudará a que exploren y creen con la ayuda de materiales que sean fácil de manipular, cabe mencionar que los niños son muy curiosos y al ver variedades de materiales despertará su interés por aprender. Las creaciones de títeres son fundamentales para que los niños y niñas desarrollen sus habilidades y destrezas ya que la misma les ayudará a imaginar escenas o historias ya sean ficticias o reales en donde con la participación de roles pueden expresar sus sentimientos y emociones por medio de los títeres.
Objetivo	Fortalecer la imaginación y creatividad a través de la construcción de títeres para que puedan expresar sus sentimientos y emociones
Duración	25 minutos
Materiales	Alfombra Bolas de espuma flex pequeñas (ojos) Hilo de lana de varios colores Medias Lápiz Cartulina Tijera

Procedimiento	• Poner la alfombra en el suelo • Pedir a los niños que se sienten en la alfombra • Presentar a los títeres • Narrar una historia con la ayuda de un títere • Preguntar a los niños que más les gustaría inventar • Anotar las ideas de los niños • Armar un cuento y crear un títere • Ayudar a los niños a crear el títere • Realizar un juego de roles donde cada quien invente su historia con la ayuda del títere

Actividad N°14

Instrucción: Realizar un títere y luego crear una historia



Fuente:https://mx.pinterest.com/marayenari/t%C3%ADtere-de-calcet%C3%ADn

EVALUACIÓN

Indicador	Si	No	A veces
Identifica y manifiesta sus pensamientos, expresando las causas de los mismos mediante la creación de historias con apoyo de títeres			

ACTIVIDAD 15

Nombre	**Cañita de pescar**
Destreza	Expresarse creando historias con apoyo de imágenes para fortalecer la imaginación y creatividad.
Introducción	Es importante ayudar a los niños y niñas a expresarse libremente para que sientan seguridad al momento de compartir sus ideas, ya que la misma ayudará no solo en su desarrollo del pensamiento creativo si no también estimulará su lenguaje. Las actividades lúdicas son esenciales para lograr un aprendizaje significativo y más si se les da la oportunidad de crear e inventar historias para que sean parte de algo fantasioso o real.
Objetivo	Desarrollar la imaginación y creatividad a través de la creación de historias con ayuda de imágenes de peces
Duración	25 minutos
Materiales	• Clips de metal • Palos o varitas de pinchos • Una caja cuadrada de plástico • Hilo • Imágenes de peces o objetos • Marcadores • Algas • Tesoros • Cangrejos de juguete pequeños
Procedimiento	• Iniciar con una dinámica (Baile del gorila) • Explicar a los niños que se va a jugar a pescar en el lago imaginario

	• Colocar las imágenes dentro del recipiente • Decirle que cada niño puede pescar 3 veces y al obtener 3 imágenes cada quien invente una historia corta, ejemplo (El pez es el rey del océano y le gusta enconderse atrás de las algas para que no le encuentre el cangrejo) • Animales y aplaude mientras desarrolla la actividad

Actividad N°15

Instrucción: Pescar 3 imágenes y crear una historia corta



Fuente: https://chileanuncios.cl/?a=18946

EVALUACIÓN

Indicador	**Si**	**No**	**A veces**
Expresan y crean historias con apoyo de imágenes donde se ve reflejada su imaginación y creatividad.			

11. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

Acosta, É. I., López Carrillo, F. I., & Donoso Noroña, D. F. (2020). La lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial. *ROCA, Volumen 16* , 1,2. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414336

Arzube, M., Flores, L., & León, I. (2018). La importancia de la imaginación como instrumento en el aprendizaje. *REVISTA TECNOLÓGICA Ciencia y Educación Edwards Deming*, 37-53.

Bermeo, E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje.* Quito : Universidad Andina Simón Bolívar.

Candela Borja , Y. M., & Benavides Bailón , J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, vol.5*(3), 5,6. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8270398.pdf

Casal, I. I. (1999). *LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ELE: CARACTERIZACIÓN Y APLICACIONES.* Facultad de filología. Universidad de Oviedo.

Edna, M. d. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartegena.* Cartegena: Fundación universitaria los libertadores. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/322bb2fa-c564-4330-ab81-12ad8ae05950/content

Espitia, V. S. (2022). *La lúdica: Instrumento para fortalecer los procesos de aprendizaje en niños.* Institución Educativa Técnica Docente de Turbaco. Bolivar. Colombia: Institución Educativa Técnica Docente de Turbaco. Obtenido de https://revistas.upel.edu.ve/index.php/gaceta/article/view/513/859

Florencia, M. (2022). La imaginación y sus vínculos con la creatividad. Un análisis teórico desde la. *Revista de Psicología., Vol. 18*(Nº 35), 86. Obtenido de

https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13903/1/imaginaci%C3%B3n-v%C3%ADnculos-creatividad.pdf

Gómez, J. (2005). *Desarrollo de la creatividad* (Vol. segunda edición). (J. Gómez, Ed.) Lambayeque, Perú: FACHSE. Obtenido de https://www.aacademica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5.pdf

González Vázquez, M. E., & Rodríguez Cobos, M. J. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial.* Universidad Estatal de Bolivar , Facultad de ciencias de la Educación . Milagro : UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO. Obtenido de https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf

L.S.Vigotsky. (1987). Imaginación y creación en la edad infantil L. S. Vigotsky. En L.s.Vigotsky, & L. A. Mier (Ed.), *Voobrazhenie i tvorchestvo v detskom vozraste.* (F. Martínez, Trad., Vol. 2, págs. 13-16). La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación, 1987. Obtenido de https://www.proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia.pdf

LIMIÑANA, R. M. (2008). CUANDO CREAR ES ALGO MÁS QUE UN JUEGO: CREATIVIDAD, FANTASÍA E IMAGINACIÓN EN JOVENES. En U. N. Jujuy, *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales* (págs. 40-41). Argentina: Universidad Nacional de Jujuy. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/185/18512511004.pdf

López, D. (2006). Los limites de la imaginación y la creatividad. (u. Eafit, Ed.) *Universidad Eafit, 42*(144), 8-9. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/215/21514403.pdf

Mamani, J. A. (2020). *LA TÉCNICA DE LA ORFEBRERÍA COMO PROPUESTA DIDÁCTICA PARA DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO.* La paz-Bolivia: UMORA.

Mareovich, F. (2022). La imaginación y sus vínculos con la creatividad. Un análisis teórico desde la psicología del desarrollo. *Revista de Psicología., 18*(35), 8-9. Obtenido de https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13903/1/imaginaci%C3%B3n-v%C3%ADnculos-creatividad.pdf

Marquínez, V. (2017). *DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE LÚDICA PARA LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO DE LOS ALUMNOS DE SEGUNDO BACHILLERATO DELCOLEGIO PARTICULAR CENTRAL*. Ambato : UNIANDES.

Martínez, I. D. (2015). *LA LÚDICA Y EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA* . Bogotá D.C: Universidad de la Salle.

Mendoza Ponce, E. M., Tijerino Mendoza , M., & Espinoza Martinez , M. (2018). *Metodologías lúdicas empleadas en el proceso enseñanza- Aprendizaje a los niños.* FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA MATAGALPA . Darío, Matagalpa: UNAN-FAREM-MATAGALPA. Obtenido de https://repositorio.unan.edu.ni/10153/1/6931.pdf

Mendoza, E., Tijerino, M., & Espinoza, M. (2017). *Metodologías lúdicas empleadas en el proceso enseñanza- Aprendizaje a los niños atendidos en el Ministerio Luz y Sal, ciudad Darío, Matagalpa,IIsemestre 2017.* MATAGALPA: UNAN-MANAGUA.

Ministerio de Educación. (2019). REGLAMENTO DE REGIMEN ACADEMICO. *Resolución del Consejo de Educación Superior 111* (pág. 11). Quito: Ministerio de educación/ educación superio . Obtenido de https://www.ces.gob.ec/lotaip/Anexos%20Generales/a3_Reformas/r.r.academico.pdf

Núñez Ramírez, V. E. (2018). *"LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO INTEGRAL EN NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS"*. Universidad Tecnica de Ambato , FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD. Ambato : Universidad Tecnica de Ambato . Obtenido de

https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27085/2/Valeria%20N%C3%BA%C3%B1ez.pdf

Oñate Gonzalez, A. E. (2019). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*.

Pérez-Yglesias, M. (2010). Estrategia lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer. *REVISTA EDUCACIÓN*, 55-72.

Ramírez, I. C. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil . *Revista Creatividad y Sociedad*, 5, 6. Obtenido de https://educrea.cl/wp-content/uploads/2017/05/DOC1-desarrollo-creatividad.pdf

Rosas, E. F. (s.f). *UNAM*. Obtenido de Imaginación y Creatividad: https://eventos.cch.unam.mx/congresosimposioestrategias/memorias/11Simposio/11Simposio09Ponencias/61A2009PONENSIMPEDUARDOFLORES.pdf

URIBE, }. M. (2009). *CREATIVIDAD Y CEREBRO: BASES NEUROLÓGICAS DE LA CREATIVIDAD**. Universidad de Antioquia.

Vélez, C. A. (2003). Lúdica-Caos y Creatividad. *Revista de Educación, Cultura y Sociedad*, 149-157. Obtenido de https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/umbral/v03_n04/a20.pdf

Vera, J. (2018). *Universidad Politécnica Salesiana.* (u. Salesiana, Ed.) Obtenido de Estrategias para el desarrollo de la creatividad en los niños de estapa preescolar del centro de educación inicial: https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf

Villavicencio, Y. A. (2007). *El desarrollo de la creatividad e imaginación a través de las técnicas grafoplásticas en la educación preescolar del Liceo Naval de Manta en el periodo 2006- 2007.* Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Manta: Liceo Naval de Manta. Obtenido de https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/4091/1/ULEAM-PARV-0081.pdf

12. ANEXOS

12.1. ANEXO 1.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

Encuesta Dirigida a las docentes de educación inicial la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"

Objetivo: Establecer como las actividades lúdicas son percibidas y comprendidas sobre la importancia del desarrollo de la imaginación y creatividad en niños de 4 a 5 años de edad, dentro de la unidad educativa "Ángel Polibio Chaves".

Instrucciones: Marque con una x de acuerdo al casillero que usted crea correcto, la información recaudada será tratada con fines de análisis e interpretación de resultados con el tema actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial II

Preguntas

1. **¿Conoce usted sobre la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la imaginación y creatividad?**

Sí, estoy familiarizado ( )

He escuchado algo al respecto ( )

No estoy seguro/a de su importancia para el desarrollo ( )

No tengo conocimiento sobre este tema ( )

Creo que son fundamentales ( )

2. **¿Con que frecuencia utiliza actividades lúdicas en su enseñanza diaria?**

   Diariamente ( )

   Varias veces a la semana ( )

   Una vez a la semana ( )

   Rara vez ( )

   Nunca ( )

3. **¿Qué tipo de actividades lúdicas realiza con mayor frecuencia con sus estudiantes? (Seleccione todas las que aplique)**

   Juegos de construcción (bloques, legos, etc. ( )

   Juegos de roles (jugar a ser doctor, cocinero, etc. ( )

   Actividades artísticas (dibujo, pintura, moldeado con plastilina) ( )

   Juegos al aire libre (correr, saltar, jugar en espacios verdes) ( )

   Otros:_____

4. **¿Cuál de las siguientes actividades cree usted que fomente más la creatividad en los niños y niñas?**

   Dibujo y pintura ( )

   Juegos de construcción ( )

   Juegos de roles ( )

   Actividades musicales (cantar, tocar instrumentos) ( )

   Otros: _____

5. **¿Con que frecuencia tienen los estudiantes acceso a materiales de arte como (crayones, pintura, plastilina, etc.) en el aula?**

Diariamente ( )
Varias veces a la semana ( )
Una vez a la semana ( )
Rara vez ( )
Nunca ( )

6. **En la escala del 1 al 5, ¿cómo evaluaría la efectividad de las actividades lúdicas para fomentar la creatividad en sus estudiantes? (1: muy bajo – 2: bajo – 3: medio- 4: alta y 5: muy alta)**

1 ( )
2 ( )
3 ( )
4 ( )
5 ( )

7. **¿Qué cambios positivos ha observado en los niños que participan regularmente en actividades lúdicas?**

Más interés en actividades artísticas ( )
Mejora en la resolución de problemas ( )
Mayor capacidad para inventar historias ( )
Aumento en la colaboración y trabajo en equipo ( )
Porqué: _____

8. **¿Qué tipos de desafíos existen al implementar actividades lúdicas en el aula?**

Falta de recursos (materiales) ( )
Falta de tiempo en el currículo ( )
Dificultad para mantener la atención de los niños y niñas ( )

Necesidad de formación adicional para docentes (capacitaciones) ( )

9. ¿Recibe apoyo de las autoridades del plantel para implementar actividades lúdicas?

Diariamente ( )
Varias veces a la semana ( )
Una vez a la semana ( )
Rara vez ( )
Nunca ( )

10. ¿Cómo mide o evalúa el desarrollo de la imaginación y creatividad en sus estudiantes?

Observación directa ( )
Evaluaciones formales (tests) ( )
Portafolios de trabajos ( )
Retroalimentación de los padres ( )
Otros: _____

11. ¿Ha recibido formación específica sobre cómo utilizar actividades lúdicas para desarrollar la imaginación y creatividad en los niños?

Sí, información extensiva ( )
Información básica ( )
Información muy limitada ( )
No, pero me gustaría recibir información ( )
No, considero que sea necesario ( )

12. ¿Qué estructura o formato le parecería más útil para una guía metodológica sobre actividades lúdicas?

Listado de actividades con descripciones detalladas ( )
Planes de lecciones semanales ( )

Ejemplos de proyectos temáticos ( )

Recursos visuales (fotos, ilustraciones) ( )

Otros: _____

13. ¿Cómo cree que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades de resolución de problemas en niños de Educación Inicial?

Fomentan la experimentación y el ensayo-error ( )

Ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento crítico ( )

Permiten a los niños explorar diversas soluciones ( )

Mejoran la capacidad de concentración y atención ( )

Otros_____

14. ¿Qué papel juegan las actividades lúdicas en la narración de historias por parte de los niños?

Fomenta la imaginación y creatividad ( )

Estimulan la creación de personajes y tramas ( )

Promueven la improvisación y la narrativa oral ( )

Ayudan a desarrollar la estructura y el desarrollo de historias ( )

Otros:_____

15. ¿Qué tipo de materiales considera esenciales para estimular la imaginación y creatividad de los niños en sus actividades lúdicas?

Cuerdas ( )

Plastilina ( )

Pinturas ( )

Materiales reciclados como: botellas de plástico, cartón, papel ( )

Piezas de construcción magnéticas ( )

12.2. ANEXO 2.

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

Ficha de Observación Estructurada dirigida a los niños de educación inicial del subnivel II de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"

Objetivo: Observar la influencia de las actividades lúdicas cómo estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel inicial II, de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, en el periodo 2024.

Indicador: Ejecuta actividades lúdicas a favor del desarrollo de la creatividad e imaginación

TEMA DE INVESTIGACIÓN	La lúdica como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años del Subnivel Inicial II, de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, en el periodo 2024
Objetivo	Observar la influencia de las actividades lúdicas cómo estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la imaginación y creatividad en niños y niñas

		de 4 a 5 años del subnivel inicial II, de la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves” del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, en el periodo 2024.		
Nombre de la Institución		Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves”		
Nombre de la maestra				
Grupo de estudio		Niños y niñas		
Nombre de las observadoras		Alarcón Erika y Jennifer Herrera		
Nivel Inicial		**Inicial II**		
Fecha de observación		01/08/2024		
Tiempo estimado				
Jornada	**Matutina**			
Preguntas			**Si**	**No**	**A veces**
1. Las docentes aplican una guía metodológica sobre las actividades lúdicas acorde a la edad de los niños					
2. Las docentes realizan actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de la imaginación y creatividad					
3. Los niños participan activamente dentro del aula					
4. Los niños desarrollan destrezas de acuerdo a su desarrollo evolutivo					

5. Se evidencia libertad y alegría de explorar al realizar las actividades lúdicas por los niños			
6. Los niños tienen desarrollada la habilidad de imaginar y crear			
7. Los niños desarrollan el pensamiento crítico expresando sus ideas a través del juego			
8. Los niños son capaces de resolver problemas al momento de desarrollar las actividades lúdicas			
9. Los niños trabajan de forma individual y grupal en el desarrollo de las actividades lúdicas			
10. Los niños imaginan y crean plasmando sus ideas en las actividades artísticas			
11. Los niños ponen iniciativa para imaginar y crear dentro del aula			
12. Los niños se adaptan o no a la aplicación de la lúdica por parte de la maestra			
13. Los niños participan en actividades lúdicas como (el juego de construcción, juego de roles)			
14. Los niños experimentan diferentes materiales para desarrollar la imaginación y creatividad			
15. Los niños tienen capacidad de incluir detalles de manera creativa			

ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, filosóficas y humanísticas			
Carrera: Educación inicial	**Opción:** Trabajo de titulación		
Modalidad de Titulación:	Proyecto de titulación		
Título del proyecto:	LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL II, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, EN EL PERIODO 2024		
Estudiante: Erika Fernanda Alarcón Guaranda Jennifer Alexandra Herrera Torres	**Cédula:** 175396356-8 020240708-6	**Teléfono:** 0988847412 0988633669	**E-mail:** eralarcon@mailes.ueb.edu.ec jeherrera@mailes.ueb.edu.ec
Docente Tutor: Lic. Diana Catalina Ayala Gavilanes.Msc.	**Cédula:** 1802407427	**Teléfono:** 0967782236	**E-mail:** dayala@ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN...

Nº	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a		Observaciones
1	24/05/2024	Revisión del tema del proyecto de integración curricular.	2			
2	27/05/2024	Corrección del tema del proyecto de integración curricular	2			
3	29/05/2024	Revisión del perfil del proyecto de integración curricular.	2			
4	05/06/2024	Revisión del perfil, (corrección de del problema, puntos importantes como los contextos donde se desarrolla el problema planteado).	2			
5	12/06/2024	Revisión de la justificación y objetivos generales y específicos.	2			
6	19/06/2024	Revisión y aprobación del perfil del proyecto de integración curricular	2			
7	26/06/2024	Revisión del marco teórico, teoría científica.	2			
8	03/07/2024	Segunda revisión del marco teórico con las correcciones dadas.	2			
9	10/07/2024	Revisión del orden de los artículos en la teoría legal. Revisión de la teoría referencial.	2			

10	17/07/2024	Revisión de las metodologías utilizadas en el proyecto de integración curricular.	2			
11	24/07/2024	Revisión del análisis e interpretación y ficha de observación del proyecto de integración curricular	2			
12	26/07/2024	Corrección y aprobación del análisis e interpretación y ficha de observación del proyecto de integración Curricular	2			
13	31/07/2024	Revisión de conclusiones y planteamiento de ideas para la realización de la propuesta de trabajo.	2			
14	01/08/2024	Revisión de la propuesta del proyecto de integración curricular	2			
15	02/08/2024	Aprobación de la propuesta del proyecto de integración curricular	2			
16	02/08/2024	Revisión del proyecto de integración curricular completo.	2			

Lic. Diana Catalina Ayala Gavilanes.

Firma

Lic. Dora Lligalsupa

Firma

12.4.ANEXO 4. RESOLUCIÒN DE CONSEJO DIRECTIVO

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 4 de junio de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0293.1 – 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (08), realizada el 3 de junio de 2024.

EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO CUARTO PUNTO. - Análisis y resolución del Informe de presentación de temas revisados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos en la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, periodo académico abril - agosto 2024.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

a.- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020**),** literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.
El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de Unidad de Integración curricular		Créditos para desarrollo de Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

UEB
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Oficio No. 061-CEI-FCESFH-2024 de fecha 3 de junio de 2024, firmado por la Leda. María de los Ángeles Bonilla, MSc. Coordinadora de la Carrera, en el que hace la entrega del Informe de presentación de temas revisados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos en la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, periodo académico abril – agosto 2024.

RESUELVE: "APROBAR EL TEMA DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN TITULADO: "LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL SUB NIVEL INICIAL II, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERIODO 2024", PRESENTADO POR: ALARCON GUARANDA ERIKA FERNANDA Y HERRERA TORRES JENNIFER ALEXANDRA, ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PROCESO ABRIL – AGOSTO 2024 DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL, REVISADO Y APROBADO POR EL TUTOR/A: LIC. DIANA CATALINA AYALA GAVILANES, MSc, PROFESOR/A – INVESTIGADOR/A DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS".

Notifíquese.

Atentamente,

Documento electrónicamente por GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059

12.5.ANEXO 5. CERTIFICADO TURNITIN

7% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 13 palabras)

Fuentes principales

7%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
0%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

