



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Proyecto Integrador previo a la obtención del Título de
Ingeniería en Diseño Industrial

**“Familia de productos de diseño industrial para la estimulación
creativa de los niños de 6 a 8 años.”**

Autor: Evelyn Guadalupe Morales Barroso

Tutor: Ing. Sonia Verónica Ocaña Parra, MSc

Febrero, 2024

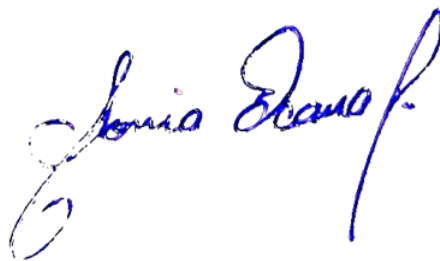
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema: “**Familia de productos de diseño industrial para la estimulación creativa de los niños de 6 a 8 años**” de la alumna Morales Barroso Evelyn Guadalupe, estudiante de la carrera de Diseño Industrial, considero que dicho Proyecto de Integración Curricular bajo la Modalidad Proyecto Integrador ha sido revisado en su totalidad y analizado por el software de similitud de contenidos, el mismo que responde a las normas establecidas en el Reglamento de Graduación de Pregrado de la Universidad Técnica de Ambato.

Por lo tanto, autorizo la presentación del mismo, ante el organismo pertinente para ser sometido a la evaluación de los profesores calificadores designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, febrero del 2024

TUTOR(A)



.....

Ing. Ocaña Parra, Sonia Verónica

C.C.: 060398707-4

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, Evelyn Guadalupe Morales Barroso con cédula de ciudadanía 1850622208, declaro que los criterios emitidos en el trabajo de integración curricular, Modalidad Proyecto Integrador bajo el tema: “Familia de productos de diseño industrial para la estimulación creativa de los niños de 6 a 8 años”, así como también los contenidos presentados, ideas, análisis, síntesis de datos y conclusiones, son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de integración curricular.

Ambato, febrero del 2024

AUTOR(A)



.....
Evelyn Guadalupe Morales Barroso

C.C.:1850622208

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Evelyn Guadalupe Morales Barroso con C.C.: 1850622208 en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **“FAMILIA DE PRODUCTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL PARA LA ESTIMULACIÓN CREATIVA DE LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS”**, autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de integración curricular o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi proyecto de Integración Curricular a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor/a, sirviendo como instrumento legal este documento como fe de mi completo consentimiento.

Ambato, febrero del 2024

AUTOR/A



.....
Evelyn Guadalupe Morales Barroso

C.C.:1850622208

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Trabajo de Integración Curricular, Modalidad Proyecto Integrador sobre el **“FAMILIA DE PRODUCTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL PARA LA ESTIMULACIÓN CREATIVA DE LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS”**, de Evelyn Guadalupe Morales Barroso, estudiante de la carrera de Diseño Industrial, de la Facultad de Diseño y Arquitectura de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, febrero del 2024

Para constancia firman:

Título. Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

C.C.

Título. Nombres Apellidos

C.C.

Título. Nombres Apellidos

C. C.

DEDICATORIA

Cada uno de los esfuerzos, desveladas y sacrificios hechos a lo largo del camino, se lo dedico a Dios por siempre estar ahí para mí incondicionalmente y por acompañarme a lo largo de este bonito y estresante proceso.

Evelyn Guadalupe Morales Barroso

AGRADECIMIENTO

Agradezco, en primer lugar, a Dios por permitirme día con día avanzar en mis estudios y no desistir, así mismo por brindarme sabiduría en todo este proceso y guiarme para tomar las mejores decisiones.

Me agradezco a mí, por automatizarme cuando ya no quería hacer nada y por no renunciar en los momentos complicados.

A mi familia por siempre estar para mí. Mi mamá, quien siempre estuvo incondicionalmente para mí y mi papa, quien con sus palabras y acciones me motivaba y me sacaba una sonrisa en los momentos difíciles.

A cada uno de los profesores, por siempre estar dispuestos a resolver nuestras dudas y guiarnos en este camino académico.

A cada una de las personas con las que coincidí y compartimos este proceso.

Evelyn Guadalupe Morales Barroso.

ÍNDICE DE GENERAL

PORTADA.....	
APROBACIÓN DEL TUTOR	II
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	III
DERECHOS DE AUTOR	IV
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE DE GENERAL	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	XII
ÍNDICE DE FIGURAS	XIV
RESUMEN EJECUTIVO	XVII
ABSTRACT	XVIII
CAPÍTULO I	1
ANTECEDENTES GENERALES	1
1.1. Introducción	1
1.2. Justificación	6
1.3. Objetivos	8
CAPÍTULO II	9
MARCO REFERENCIAL	9
2.3 Antecedentes Investigativos	9

2.2	Marco Teórico.....	28
2.2.1	Categorías Fundamentales	28
2.2.2	Diseño y objetos lúdicos	28
2.2.3	Metodología de diseño de juguetes	29
2.2.4	Interacción objeto – humano	32
2.2.5	Objetos lúdicos	32
2.2.6	Tipos de objetos lúdicos	33
2.2.7	Teorías del Juego	34
2.2.8	Psicología del juego	37
2.2.9	Aprendizaje lúdico	38
2.2.10	Tecnología y objetos lúdicos.....	45
2.2.11	Desarrollo infantil y Objetos Lúdicos	46
2.2.12	Creatividad	53
2.2.13	Evaluación de la creatividad por medio del juego (técnicas para evaluar cómo se desarrolla la creatividad por medio del juego, vamos a dar un seguimiento en los niños según como juegue)	65
	CAPÍTULO III.....	68
	ANÁLISIS DEL CONTEXTO	68
3.2	Segmentación del mercado potencial.....	68
3.3	Análisis PEST	71
3.3.1	Entorno Político	71
3.3.2	Entorno Económico.....	73
3.3.3	Entorno Social.....	74
3.3.4	Entorno tecnológico	76

3.4	Tendencias de consumo del entorno	78
3.5	Análisis del sector y del entorno de referencia	81
CAPÍTULO IV		90
MARCO METODOLÓGICO		90
4.2	Ubicación.....	90
4.3	Tipo de Investigación	91
4.4	Enfoque del trabajo: modelo de métodos aplicados	92
4.4.1	Modalidad	92
4.5	Idea a defender.....	93
4.6	Población o muestra.....	93
4.7	Recolección de información	94
4.7.1	Técnica	103
4.7.2	Instrumento.....	104
4.8	Análisis y recolección de resultados	105
4.8.1	Entrevista a profesionales y expertos	105
4.8.2	Entrevista a experto.....	112
4.8.3	Observación del espacio.....	119
4.8.4	Encuestas para niños de 6 a 8 años del área de tareas dirigidas	120
4.8.5	Actividad para evaluar el nivel de creatividad	132
4.8.5.1	Ficha de valoración del nivel de creatividad	132
4.9	Conclusiones	139
4.10	Recomendaciones.....	141
CAPÍTULO V		143
DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....		143

5.2	CONCLUSIONES	206
5.3	Recomendaciones	207
	BIBLIOGRAFÍA	208
	ANEXOS	217

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Diseño de un juguete para niños de 5 años como objeto expositor de identidad y cultura, a través de saberes ancestrales percibidos desde procesos artesanales.	10
Tabla 2. Propuesta de diseño de un kit lúdico-interactivo que facilite a los padres de familia la enseñanza de actividades de limpieza del hogar a sus hijos.	12
Tabla 3. Diseño de objetos lúdico-didácticos que apoyen los procesos de enseñanza-aprendizaje en la UE Juan León Mera “La Salle” para Básica Elemental	13
Tabla 4. Juguete para favorecer el desarrollo y la destreza motriz mediante un sistema de impulso por parte del usuario	14
Tabla 5. Diseño de material lúdico para el desarrollo de una conciencia ecológica durante la educación primaria de niños entre 9 a 11 años	15
Tabla 6. Sistema lúdico interactivo infantil.....	17
Tabla 7. Trama Algo	19
Tabla 8. Static	20
Tabla 9. Lumi	22
Tabla 10. Puzzle 16 animales	23
Tabla 11. Wodibow - Chalking	25
Tabla 12. Wodibow – Mastodonts	26
Tabla 13. Esnaf Toys – Game of Dinosaurs.....	27
Tabla 14. Guía de observación	99
Tabla 15. Criterio 1 para medir el nivel de Creatividad	100

Tabla 16. Criterio 1 para medir el nivel de Creatividad	101
Tabla 17. Criterio 1 para medir el nivel de Creatividad	102
Tabla 18. Criterio 1 para medir el nivel de Creatividad	103
Tabla 19. Entrevista a profesionales.....	105
Tabla 20. Entrevista a un experto.....	112
Tabla 21. Preguntas Abiertas	130
Tabla 22. Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 1	132
Tabla 23. Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 2	133
Tabla 24. Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 3	134
Tabla 25. Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 4	135
Tabla 26. Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 5	136
Tabla 27. Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 6	137
Tabla 28. Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 7	138

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Árbol de Problemas	5
Figura 2: Categorías Fundamentales	28
Figura 3: Juego para niños invidentes. Connect- tuve	29
Figura 4: Metodología Design Thinking	30
Figura 5: Fases del Design Thinking	31
Figura 6: Metodología de Archier	32
Figura 7: Juegos lúdicos e interactivos	33
Figura 8: Actividades para niños	38
Figura 9: Aprendizaje Lúdico	39
Figura 10: Continuo Aprendizaje lúdico	40
Figura 11: Juego e Imaginación	41
Figura 12: Medios de Aprendizaje	43
Figura 13: Juegos de Robótica y Ciencia	45
Figura 14: Recreación en la Infancia	47
Figura 15: Niños en edad escolar	48
Figura 16: Ejercicios para estimular la psicomotricidad en los niños	50
Figura 17: Jugando los niños desarrollan competencias claves	50
Figura 18: Juego como aspecto básico en los programas de educación	51

Figura 19: Desarrollo Socioafectivo	52
Figura 20: Creatividad Interna	54
Figura 21: Creatividad como Inteligencia Abstracta	56
Figura 22: Proceso Creativo	57
Figura 23: Teoría de la Creatividad	60
Figura 24: Factores Creativos Fundamentales	62
Figura 25: Inteligencias Múltiples	63
Figura 26: Inteligencias múltiples y creatividad	64
Figura 27: Inteligencias múltiples y creatividad	65
Figura 28: Análisis Pest	71
Figura 29: Matriz de Tendencias Sociales (Tendencias Pasadas)	78
Figura 30: Matriz de Tendencias Sociales (Tendencias Actuales)	79
Figura 31: Matriz de Tendencias Sociales (Tendencias Emergentes)	80
Figura 32: Juguetes – Estimula Inteligencia Lógico Matemática	81
Figura 33: Juguetes – Estimula Inteligencia Verbal- Lingüístico	82
Figura 34: Estimula Inteligencia Espacial	83
Figura 35: Juguetes – Estimula Inteligencia Interpersonal	84
Figura 36: Juguetes – Estimula Inteligencia Intrapersonal	85
Figura 37: Juguetes – Estimula Inteligencia Musical	86

Figura 38: Juguetes – Estimula Inteligencia Corporal Kinestésica	87
Figura 39: Juguetes – Estimula Inteligencia Naturalista	88
Figura 40: División Parroquial del Cantón Ambato	90
Figura 41: Observación de los usuarios	119
Figura 42: Tabulación de pregunta 1 a estudiantes de tareas dirigidas	120
Figura 43: Tabulación de pregunta 2 a estudiantes de tareas dirigidas	121
Figura 44: Tabulación de pregunta 3 a estudiantes de tareas dirigidas	122
Figura 45: Tabulación de pregunta 4 a estudiantes de tareas dirigidas	123
Figura 46: Tabulación de pregunta 5 a estudiantes de tareas dirigidas	124
Figura 47: Tabulación de pregunta 6 a estudiantes de tareas dirigidas	125
Figura 48: Tabulación de pregunta 7 a estudiantes de tareas dirigidas	126
Figura 49: Tabulación de pregunta 8 a estudiantes de tareas dirigidas	127
Figura 50: Tabulación de pregunta 9 a estudiantes de tareas dirigidas	128
Figura 51: Tabulación de pregunta 10 a estudiantes de tareas dirigidas	129

RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto busca principalmente diseñar productos de diseño industrial orientados a estimular la creatividad en niños dentro de un entorno académico. La realidad educativa en Ecuador enfrenta dificultades para adaptarse a las necesidades cambiantes a lo largo del tiempo. El Ministerio de Educación ha expresado preocupación y deseo de mejora, pero esto no se ha reflejado en el crecimiento y desempeño de los estudiantes, tanto en el ámbito académico como individual. Por otro lado, la creciente integración de la tecnología en la vida diaria de niños y niñas, que ha dejado de lado actividades recreativas, actividades lúdicas y juegos colectivos. En definitiva, es vital analizar esta situación, que ofrece una limitada selección de productos de diseño industrial destinados a promover la imaginación, y el desarrollo de habilidades.

El proyecto tiene como objetivo beneficiar a los niños de 6 a 8 años del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” ubicado en la Provincia de Tungurahua, por medio de un diseño de una familia de productos de diseño industrial que están orientados a estimular la creatividad permitiendo a los niños resolver problemas, desarrollar todo su potencial y entender el porqué de las cosas.

En todo el proceso de diseño, se busca la participación activa de los diferentes actores que intervienen en esta problemática, lo que permitirá comprender de forma más profunda las necesidades de los niños, facilitando una intervención más efectiva en todos los aspectos con mayor relevancia. Esta colaboración multidisciplinaria no solo aprovecha la experiencia de los profesionales, sino que también facilita la identificación de soluciones viables y realistas.

PALABRAS CLAVES: DISEÑO, CREATIVIDAD, JUEGOS DE ESTIMULACIÓN, APRENDIZAJE LÚDICO.

ABSTRACT

This project seeks mainly to design industrial design products oriented to stimulate creativity in children within an academic environment. The educational reality in Ecuador faces difficulties in adapting to changing needs over time. The Ministry of Education has expressed concern and desire for improvement, but this has not been reflected in the growth and performance of students, both academically and individually. On the other hand, the increasing integration of technology in the daily lives of children, which has left aside recreational activities, playful activities, and collective games. In short, it is vital to analyze this situation, which offers a limited selection of industrial design products aimed at promoting imagination and the development of skills.

The project aims to benefit children from 6 to 8 years old from the Centro Psicopedagógico "Tiempo de Aprender" located in the Province of Tungurahua, through the design of a family of industrial design products that are oriented to stimulate creativity allowing children to solve problems, develop their full potential and understand the why of things.

Throughout the design process, the active participation of the different actors involved in this problem is sought, which will allow a deeper understanding of the needs of children, facilitating a more effective intervention in all aspects with greater relevance.

KEYWORDS: DESIGN, CREATIVITY, STIMULATION GAMES, PLAYFUL LEARNING.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES GENERALES

1.1.Introducción

Según un Informe denominado “Niños en un mundo digital desarrollado por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2017) afirma que todos los niños están creciendo en un mundo digital impulsado por la tecnología y la información, por lo que resulta difícil estimar el tiempo de conectividad, razón por la que, en la actualidad, se observa con preocupación la creciente integración de la tecnología en la vida diaria de niños y niñas, lo que ha dejado de lado actividades recreativas, actividades lúdicas y juegos colectivos. Esto ha tenido como resultado la falta de estimulación de la creatividad, el descuido de la parte personal, incluyendo el desarrollo de habilidades sociales.

Reforzando esta idea, la (UNICEF, 2017) adiciona: “el alcance y la manera en que los niños se benefician de sus experiencias digitales se relaciona de forma directa con sus puntos de partida en la vida” (p.18). Es evidente que el internet ejerce influencia en la concepción y creencias acerca de diversos temas, lo que por consiguiente afecta la manera en la que un niño se comporta y actúa, con relación a su ideología ya sea de forma positiva o negativa.

Es importante mencionar que el sistema educativo que se promueve en Ecuador es un modelo de crianza tradicional, lo mismo no ha permitido avanzar a los estudiantes. Madrid (2018) afirma que los resultados de las revaluaciones de las pruebas del Programa de Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) de 2017, evidenciaron que el aprendizaje impartido en Ecuador comprende en memorizar información, lo cual es útil para áreas simples. No obstante, a razón que las tareas se complejizan y requiere de soluciones estratégicas, la memorización no facilita el aprendizaje más bien lo obstaculiza.

Esta idea manifestada anteriormente evidencia que en el Sistema de Educación del Ecuador se mantiene en una enseñanza tradicional que no promueve las herramientas

necesarias para transformar y procesar el conocimiento recibido, lo mismo que limita a los estudiantes desarrollar su pensamiento creativo. Herrera et al. (2022) afirma que se han implementado reformas curriculares con el fin de transformar la educación en el sistema educativo nacional, que permitan cambiar el enfoque educativo de un tradicional (basado en la simple transmisión de conocimiento) hacia prácticas basadas en la educación crítica y enfoques socio-constructivistas, no obstante, los propósitos manifestados no se han logrado de forma eficiente en las aulas.

Por consiguiente, la educación en Ecuador no se ha adaptado a las necesidades que han surgido a lo largo del tiempo, su preocupación y deseos de mejora por parte del Ministerio de Educación, han sido manifestados, pero no se ha visto reflejados en el desarrollo y desenvolvimiento de los estudiantes tanto en el área académico como en el ámbito individual. Como consecuencia los niños no reciben las herramientas necesarias para desarrollar competencias como la creatividad, la cual contribuye de manera significativa en el ámbito individual, que muchos no han reconocido su importancia. De manera que, de no brindar los elementos necesarios para estimular la creatividad, podría tener un impacto negativo en la vida cotidiana de los niños y en su capacidad para afrontarla.

En la actualidad, en el Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” ubicado en la ciudad de Ambato, que se enfoca en reforzar aquellas asignaturas que los estudiantes tienen un bajo nivel de rendimiento y apoyar a niños con problemas de aprendizaje, emplean métodos bastante efectivos en diversas áreas de enseñanza y lo complementan con material didáctico, sobre todo en el área de matemáticas, lo que permite que el niño reciba el aprendizaje de forma participativa y dinámica.

En lo que respecta al ámbito académico han brindado herramientas eficientes para dinamizar el aprendizaje del niño. Sin embargo, se ha descuidado del ámbito individual de los niños, debido a que no facilitan elementos para que el niño pueda descubrir sus talentos o habilidades desde una temprana edad, lo que ha generado comportamientos impulsivos, poca tolerancia al estrés y falta de motivación en cuanto a sus propósitos.

Mientras tanto la creatividad es una habilidad fundamental en la vida cotidiana, es clave para la innovación y la adaptación. Aporta al florecimiento de características valiosas para la vida, como es el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la tolerancia, y permitiendo cualidades importantes como la resiliencia en las personas.

Además, la creatividad es un valor educativo y bien social. Igualmente, debería ser incluida en el sistema educativo, considerada en la vida sociocultural, en el desarrollo de las personas y además el reconocimiento de empresas productivas y de servicios. Por lo tanto, la creatividad sería una herramienta que permita la transformación de grupos, culturas y comunidades (Gómez, 2005).

En esta circunstancia, basándose en los argumentos iniciales, surge la necesidad de estimular la creatividad en los niños, centrándose en la etapa escolar debido a que sería lo ideal. De esta forma, sería posible proporcionar a los niños este recurso como una herramienta para enfrentar los obstáculos diarios que les presenten, además de posibilitar el descubrimiento de sus aptitudes mediante su autoconocimiento y conexión con su entorno. Como menciona Andrea Sático (pedagoga) en una conferencia a través de (Aprendemos Juntos, 2018) “Hay que nutrir los recursos internos para estimular la capacidad de la creatividad y dar respuestas a su propia vida”.

Sumado a eso, la creatividad, además de ser un valor social, es considerada como un derecho que se debe estimular a lo largo del crecimiento para mejorar la calidad de vida y desarrollar al máximo el potencial. De esta manera se contribuye a lograr el desarrollo de un niño de forma integral. El término integral se refiere a todas las dimensiones del ser humano, a saber: físico (cuerpo), mental (inteligencia), espiritual y social” Calzada (1996, p. 123)

Es relevante abordar este tema que ha sido considerado como recursos en la solución de conflictos en la vida cotidiana de los niños.

Se cree que la creatividad contribuye a la autoeficacia al ayudar al cerebro a resolver problemas complejos del mundo real, haciendo que los estudiantes tengan más confianza en su capacidad para tener éxito fuera de la escuela en los entornos dinámicos e inciertos de la vida. Bandura et al. (como se citó en Fletcher, Enciso, and Benveniste, 2023, p.1)

Finalmente, son valiosas las contribuciones que posibilita el estimular esta capacidad humana en el desarrollo de los niños, además que permite cumplir de forma efectiva con la misión que persigue el centro psicopedagógico “Tiempo de Aprender”. Por consiguiente, es imprescindible analizar esta situación, que presenta una limitada oferta de productos de diseño industrial orientados hacia la estimulación de la creatividad individual. Desde este punto de vista el diseño industrial desempeñara un rol esencial en la creación de productos para estimular la creatividad en niños, esta disciplina brinda varios caminos para llegar a una solución efectiva que impacte en la sociedad.



Figura 1: *Árbol de Problemas*

1.2. Justificación

Este estudio se enfoca en el "diseño para una familia de productos de diseño industrial orientados a estimular la creatividad en la vida cotidiana de niños de 6 a 8 años", ya que el sistema educativo de Ecuador se orienta hacia una enseñanza tradicional que se traduce en una memorización de conocimiento, donde no facilita elementos para estimular el pensamiento creativo. (Herrera-Pavo. 2022) afirma que se han implementado reformas curriculares con el fin de transformar la educación en el sistema educativo nacional, que permitan cambiar el enfoque educativo de un tradicional (basado en la simple transmisión de conocimiento) hacia prácticas basadas en la educación crítica y enfoques socio-constructivistas, no obstante, los propósitos manifestados no se han logrado de forma eficiente en las aulas.

Por esta razón, desarrollar este proyecto es apropiado debido a que contribuye a estimular la creatividad que es considerada como un valor educativo y bien social. La constitución de la república del Ecuador establece lo siguiente;

Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría. (Constitución de la Republica del Ecuador, 2008, art.3)

Se llevó a cabo un estudio acerca de la disponibilidad de productos diseñados para fomentar la creatividad en las principales tiendas en línea de juguetes en Ecuador, tales como. PYCCA, Juguetón, Lelut y Miniso. Durante este estudio se observa que la oferta de juguetes en estas tiendas es bastante variada e incluye una amplia gama de categorías de juguetes que contribuyen con las 8 inteligencias múltiples que existen, según Gardner (2023, p. 1): lingüística, lógica - matemática, musical, musical, espacial, corporal-kinestésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista.

En el mismo se evidencia que los juguetes orientados a estimular la inteligencia lógica matemática ofrecen una mayor demanda, que las que contribuyen a las demás inteligencias. Por el contrario, también se observa que existe una oferta limitada de productos orientados a estimular la creatividad dirigida a la inteligencia transpersonal.

Según describe Csikszentmihalyi (2002) el estado de concentración óptima en el que la persona está inmersa por largos periodos de tiempo en un problema, requiere de controlar la frustración y evitar el aburrimiento, es decir que al manejar de forma adecuada las emociones puede dar un mejor resultado creativo. Por otro lado, las emociones pueden persuadir en el contexto, ya que pueden restringir o estimular la creatividad. Según Shulman (1966) señala que las evaluaciones de pensamiento divergente deben desarrollarse en un entorno alegre y relajado, cuidando las preocupaciones de los participantes. Por lo tanto, una persona creativa en su inteligencia transpersonal, le permitirá comprender sus propias emociones, motivaciones y metas, lo que posibilita una mayor seguridad, esto siendo fundamental para su bienestar emocional y su relación con las demás personas.

En consecuencia, las personas con inteligencia intrapersonal creativa tienden a ser más resilientes y adaptables a los cambios y desafíos que trae consigo el futuro, esto les permite ser capaces de encontrar soluciones ingeniosas y mantener su optimismo. En definitiva, estos recursos mencionados son herramientas valiosas que aportan significativamente a la alineación con las metas y objetivos propuestos.

El proyecto tiene como objetivo beneficiar a los niños de 6 a 8 años del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” ubicado en la Provincia de Tungurahua. En donde se desconoce el empleo de métodos y recursos de diseño industrial que pueden contribuir a estimular esta capacidad humana que complementa el desarrollo de forma integral. García (2017) afirma que en la etapa de educación escolar es apropiado estimular la creatividad en los niños, puesto que están receptivos a diversas ideas y se expresan con mayor fluidez. En esta edad, no están limitados por la lógica y la inflexibilidad de la reflexión adulta, por lo que tienen mayor facilidad a liberar su imaginación.

Para lograr este objetivo, se considera fundamental el diseño de productos que fomenten la creatividad en diversas áreas, la importancia de este enfoque radica en la capacidad que tiene la creatividad para permitir a los niños resolver problemas, desarrollar la curiosidad por comprender el porqué de las cosas, imaginar más allá de lo establecido y, en última instancia, alcanzar todo su potencial.

Finalmente, es factible llevar a cabo este proyecto debido a que se cuenta con la disponibilidad de los usuarios focalizados, información validada y recursos materiales en cuanto a la fabricación del producto, es importante destacar que en Ecuador se cuenta con recursos tecnológicos y es posible aprovechar de los mismos para lograr de forma más efectiva cumplir con las funciones otorgadas al producto.

1.3.Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar una familia de productos de diseño industrial orientados a la estimulación de la creatividad para niños 6 a 8 años

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar los factores y procesos de creatividad dentro del contexto de aprendizaje.
- Evaluar la dinámica de juego que contribuye a los procesos de creatividad.
- Desarrollar una familia de productos como herramientas para promover el desarrollo integral en niños de 6 a 8 años.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.3 Antecedentes Investigativos

Los juguetes orientados a estimular la creatividad, consisten en fortalecer la imaginación de un niño por medio de actividades lúdicas, ofreciendo innumerables posibilidades, asimismo reflejan comportamientos culturales y sociales que se desarrollan dentro de una generación. Menciona la Asociación de la Industria del Juguete (Toy Association, 2023) que, dentro de la categoría de estos objetos, se transmiten hábitos saludables como impulsar la concentración, promover un sueño saludable y mayor conciencia emocional, dichas prácticas dan lugar a la creatividad, de esta forma es posible contribuir con el desarrollo del niño en el ámbito emocional, social y educativo.

Tabla 1. *Diseño de un juguete para niños de 5 años como objeto expositor de identidad y cultura, a través de saberes ancestrales percibidos desde procesos artesanales.*



Autor	Xavier Martínez
Año de investigación	2023
Institución	Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Problemática	Carencia de Objetos-juguetes con identidad local, que aporten al conocimiento de saberes ancestrales; debido a que el mercado ecuatoriano ofrece principalmente objetos con identidad global, perdiendo la oportunidad de conectar al niño con su realidad cultural.

Resultados

Mediante la conexión de módulos, los niños desarrollan habilidades de construcción, al mismo tiempo que cultivan su pensamiento lógico relacionar figuras similares para ensamblar las piezas de forma más compacta.

A través de los materiales empleados, las técnicas aplicadas y los acabados del producto, se le confiere una identidad única, permitiendo a los niños familiarizarse con diversas figuras simbólicas y establecer conexiones con ellas.

Nota. Fuente: Xavier Sebastián Martínez Suarez

Tabla 2. *Propuesta de diseño de un kit lúdico-interactivo que facilite a los padres de familia la enseñanza de actividades de limpieza del hogar a sus hijos.*



Autor:	Camila Páez
---------------	-------------

Año de investigación	2020
Institución	Universidad de las Américas
Problemática	Las herramientas de limpieza del hogar no son aptas ni adecuadas para niños al momento de realizar dichas actividades
Resultados	Esta propuesta es bastante innovadora, ya que a través del juego los niños no solo se divierten, sino que también aprenden a ser responsables con las tareas del hogar. Esto facilita que los niños desarrollen una mayor conciencia de la responsabilidad y cooperación.

Nota. Fuente: Camila Dayana Páez Campoverde

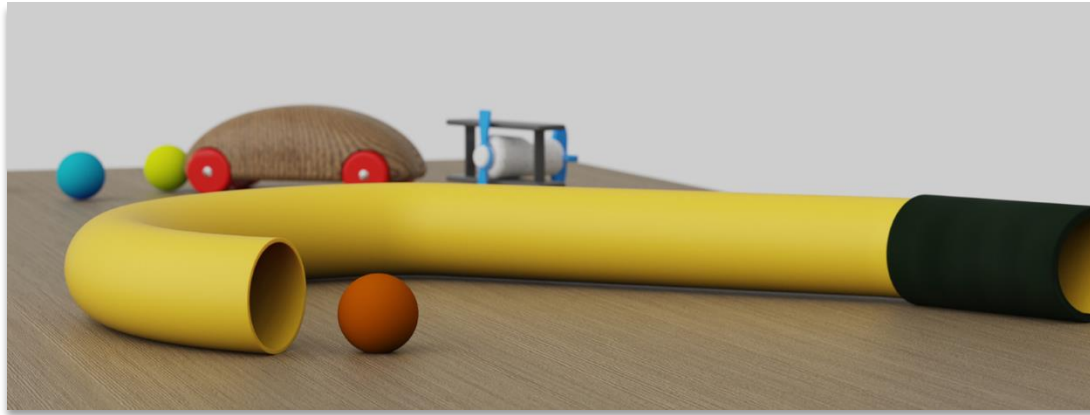
Tabla 3. *Diseño de objetos lúdico-didácticos que apoyen los procesos de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Juan León Mera “La Salle” para Básica Elemental*



Autor:	Ingrid Pardo
Año de investigación:	2023
Institución	Universidad Técnica de Ambato
Problemática	En la Unidad Educativa Juan León Mera ‘La Salle’ ubicada en la ciudad de Ambato, la adopción de modelos tradicionalistas de enseñanza por parte de los docentes durante la impartición de clases ha sido una práctica arraigada en el sistema educativo.
Resultados:	Creo que este proyecto es un gran aporte para la enseñanza, debido a que por medio del juego los niños tienen la oportunidad de aprender de una manera dinámica, además que desarrollan sus sentidos por medio de este producto lúdico. Por otro lado, dejan de lado la tecnología e interactúan con productos reales, que da lugar al juego en equipo.

Nota. Fuente: Ingrid Dennise Pardo Jara

Tabla 4. *Juguete para favorecer el desarrollo y la destreza motriz mediante un sistema de impulso por parte del usuario*



Autor:	Tomas García
Año de investigación:	2022
Institución	Universidad Técnica de Ambato
Problemática	Falta de habilidades motrices en niños de 3 a 5 años
Resultados:	Los objetos lúdicos son un medio para impartir una enseñanza a los niños, a través de una actividad permite desarrollar habilidades motrices, además que permite interactuar de forma dinámica e interactiva.

Nota. Fuente: García (2023)

Tabla 5. *Diseño de material lúdico para el desarrollo de una conciencia ecológica durante la educación primaria de niños entre 9 a 11 años*



Autor:	Samantha Garrido
Año de investigación:	2022
Institución	Pontífice Universidad Católica del Ecuador
Problemática	Los residuos sólidos contribuyen a la generación de gases de efecto invernadero (GEI), estos tienen consecuencias en el medio ambiente causa de su descomposición, tratamientos biológicos o incineración en espacios al descubierto.
Resultados:	El conocimiento se recibe de mejor manera, cuando existe algún elemento que lo motive, en este caso el juego de mesa y

el proceso que este conlleva propicio a querer aprender acerca del impacto ambiental.

El diseño industrial desarrolló un papel importante en la realización de este proyecto, facilitó entender las necesidades, deseos y formas de aprendizaje de los niños de 9 a 11 años.

Nota. Fuente: Samantha Catalina Garrido Loaiza

Tabla 6. *Sistema lúdico interactivo infantil*



Autor: Andrea Aguirre y Diego Valenzuela

Año de investigación: 2021

Institución Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente

Problemática La pandemia COVID-19, ha ocasionado un desbalance en la vida de los niños con una rutina sedentaria centrada en la rutina y el estrés. Por lo que, los niños deben regresar a realizar actividades manuales y de esa forma divertirse

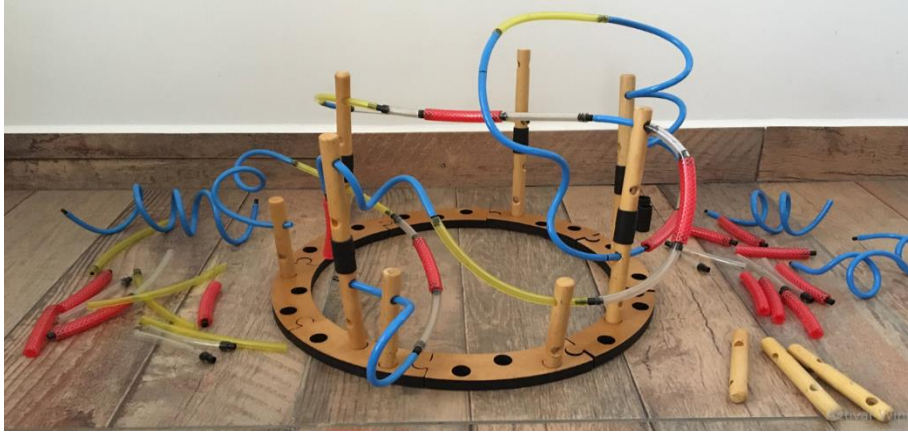
Resultados:

Clei Plei permite a los niños acercarse a prácticas manuales por medio de la diversión y la competencia. A través del uso de plastilina, los niños podrán experimentar con formas y colores, a la vez que tienen un límite de tiempo.

Su apariencia llamativa atrae la atención del niño, lo cual impulsa a explorarla, y su dinámica de juego posibilita la resolución del niño, sin requerir demasiado esfuerzo.

Nota. Fuente: Andrea Aguirre y Diego Valenzuela

Tabla 7. Trama Algo



Autor: Antonella Tange

Año de investigación: 2020

Problemática Reducido pensamiento estratégico en niños, a la vez que carecen de capacidades para la resolución de problemas y pensamiento creativo

Resultados: Juego, que permite desarrollar la imaginación, a través de conexiones simples y brindando la posibilidad de crear originales laberintos. Permite promover habilidades para la resolución de problemas, con el fin de brindar herramientas a los niños para la vida diaria.

Nota. Fuente: Tange (2020)

Tabla 8. Static



Autor:	Antonella Tange
Año de investigación:	2020
Problemática	Los movimientos requieren ser pensados y promueve el pensamiento lógico.
Resultados:	Es un juguete didáctico de organización espacial, que promueve la concentración para lograr el objetivo. Es una herramienta que permite al niño buscar soluciones, con el fin de mantener el equilibrio del juguete, de esta forma el niño desarrolla la imaginación y el pensamiento lógico.

Ofrece dos tipos de construcción, pero las posibilidades de armado son más, debido a que cuenta con un conjunto de discos de varios tamaños.

Nota. Fuente: Tange (2020)

Tabla 9. Lumi



Autor: Alejandro Sánchez Malo Cabañero

Año de investigación: 2023

Problemática Aprendizaje tradicional, produce mínimo interés por parte de los infantes. Enseñanza que se reduce a memorizar información, no transforma el conocimiento.

Resultados: Es un juego infantil transportable, que está orientado a impartir conocimiento de la vida marina, de forma interactiva a través de elementos atractivos y colores llamativos. Además, que permite interactuar y crear ambientes originales, explorando formas y colores.

Nota. Fuente: Sánchez(Sánchez, 2023)

Tabla 10. *Puzzle 16 animales*



Autor:	Enzo Mari
Año de investigación:	1957
Problemática	Ofrecer al niño aprendizaje y entretenimiento, conectar con sus sentidos, en especial con sus emociones.
Resultados:	Este juego educativo, sin duda fue un gran aporte a los objetos lúdicos, por medio del encaje de piezas permite estimular la creatividad e imaginación. Su diseño ha permitido que perdure en el tiempo y se convierta en un objeto de colección, además

su estética minimalista y su función versátil es
un fiel ejemplo del diseño industrial italiano.

Nota. Fuente: Danese Milano (2018)

Juguetes orientados a estimular

Tabla 11. *Wodibow - Chalking*



Autor o fabricante	Wodibow (Xavier Claramount)
Descripción	Familia de formas básicas (25) piezas, en cada cara frontal permite al niño crear y diseñar sobre las diferentes piezas de forma dinámica, usando 6 colores de tiza.
Localización	España
Tipología	Objeto Lúdico (Construcción y Arte Creativo)
Conclusión	Considero que este juego contribuye al desarrollo de la imaginación de los niños, ya que les brinda la oportunidad de crear y diseñar según su intuición y preferencias. Además de contar con tizas de diferentes colores, incrementa aún más las posibilidades creativas.

Nota. Fuente: (Wodibow, 2020)

Tabla 12. *Wodibow – Mastodonts*



Autor o fabricante	Widibow
Descripción	Este juego facilita la creación y el diseño de diversos animales, utilizando las piezas asignadas para cada tipo de cuerpo. Sin embargo, también brinda a los niños la libertad de realizar combinaciones según su propia imaginación.
Localización	España
Tipología	Objeto Lúdico (Construcción)
Conclusión	Considero que este juego contribuye al desarrollo de la imaginación de los niños, ya que les brinda la oportunidad de crear y diseñar según su intuición y preferencias.

Nota. Fuente: Wodibow (2021)

Tabla 13. *Esnaf Toys – Game of Dinosaurs*



Autor o fabricante	MinWare
Descripción	<p>Este juego facilita la creación y el diseño de diversos tipos de dinosaurios utilizando las piezas asignadas para cada dinosaurio. Además, desarrolla la capacidad de asociación de formas y colores, debido a que cada animal posee un color y forma o curvas específicas.</p>
Localización	China
Tipología	Objetos Lúdicos (Juguete de Construcción)
Conclusión	<p>Este juego permite aprender y crear de una manera divertida, por medio de y formas. Permite generar un vínculo cercano con el usuario, a través del juego lo que permite que el juguete perdure en el tiempo.</p>

Nota. Fuente: MinWare

2.2 Marco Teórico

2.2.1 Categorías Fundamentales

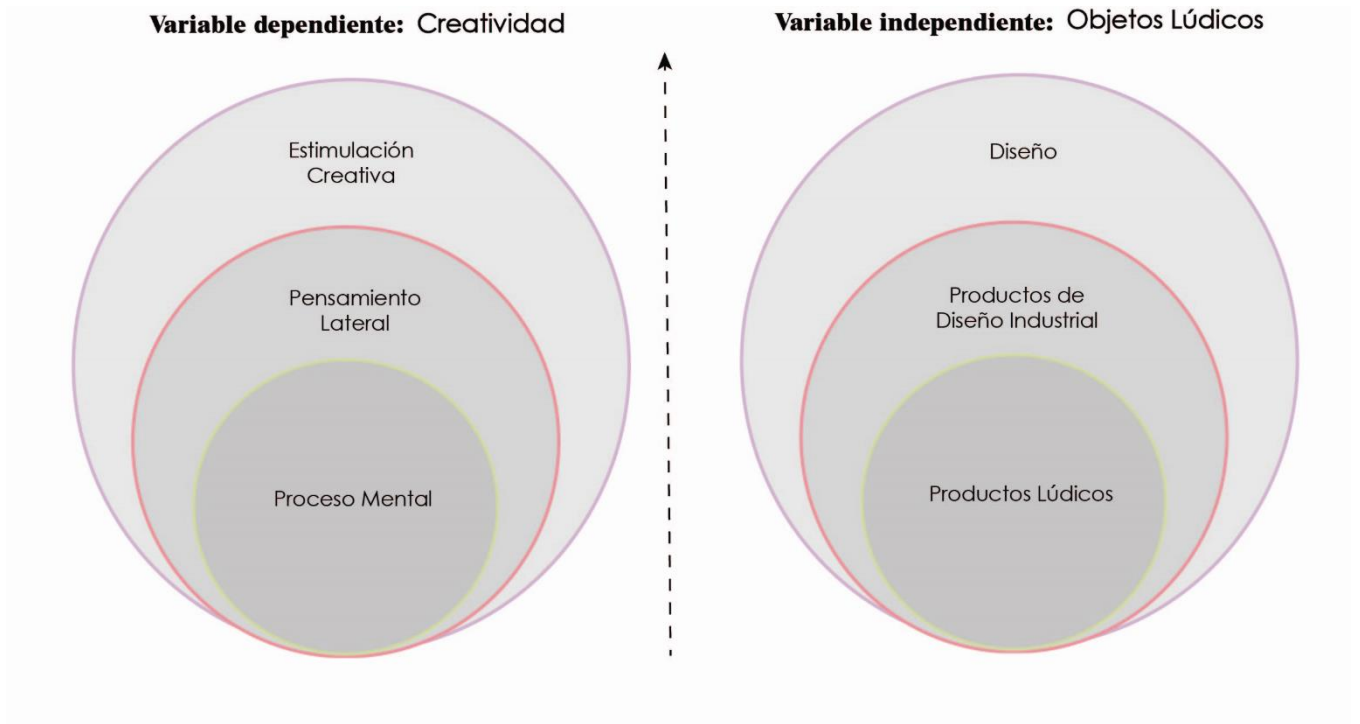


Figura 2: *Categorías Fundamentales*

Fuente: Elaboración Propia

2.2.2 Diseño y objetos lúdicos

Por medio de un artículo Annichiarico (2021) señala que los objetos lúdicos son capaces de perdurar en el tiempo, por medio del vínculo afectivo que genera con el usuario. Por otra parte, mencionan que el buen diseño permite crecer al niño jugando con productos que permiten generar un proceso de comunicación, lo que posibilita fomentar el afecto y pasión por lo que nos rodea en el entorno familiar.

En definitiva, de acuerdo a las características presentadas anteriormente acerca de los objetos lúdicos, el aspecto principal radica en que, debido a la conexión afectiva que

establecen con el usuario, dejan de ser un juguete más para convertirse en compañeros de vida.



Figura 3: *Juego para niños invidentes. Connect-tuve*

Fuente: Bravo & Martínez (2023).

2.2.3 Metodología de diseño de juguetes

2.2.3.1 Metodología - Design Thinking

Según Cañón (2021) menciona que esta metodología pretende fomentar las actividades dinámicas creativas del diseñador, por medio del trabajo en equipo elabora estrategias nuevas dentro de un entorno colaborativo. Se basa en la técnica e-learning, el cual consiste en el desaprendizaje de ideas preconcebidas y de ese modo, cuida la transparencia durante el proceso de concepción del diseño. Las herramientas empleadas en este proceso posibilitan la consideración de soluciones originales e innovadoras, permitiendo crear un producto de la misma manera.

Se basa en la integración, el cual es un proceso de pensamiento estratégico y analítico, por lo que permite considerar las necesidades del usuario, con el fin de lograr un producto significativo con relación a su funcionalidad. Por tanto, su objetivo es

garantizar una experiencia significativa con el usuario y darle la oportunidad de analizar sus propias necesidades y su importancia. Conforme a Cañón (2021) la Universidad de Stanford propone 5 fases como proceso de esta metodología, las cuales son:

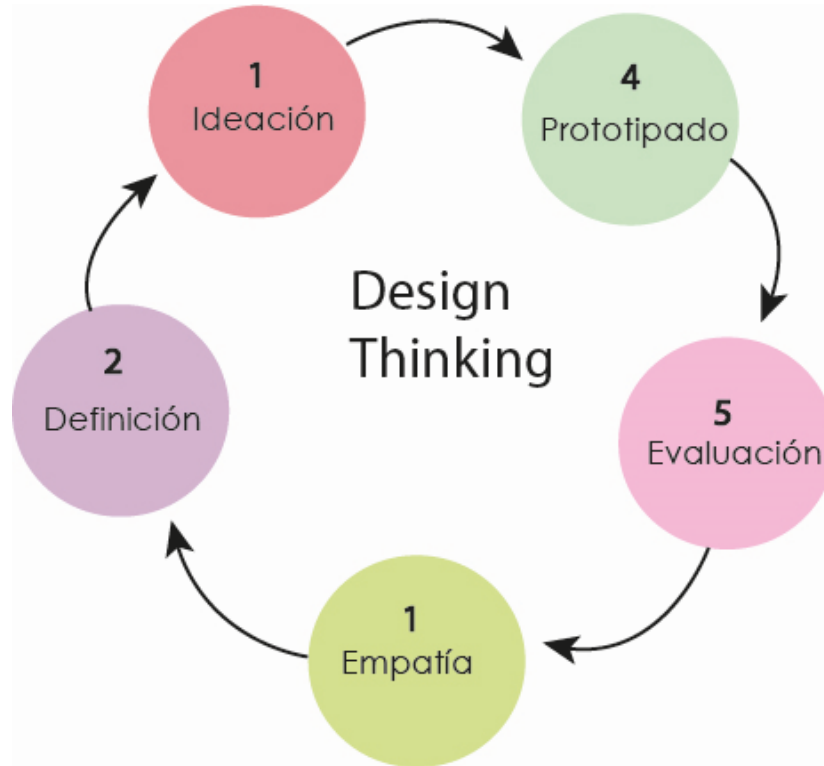


Figura 4: Metodología Design Thinking

Fuente: Adaptado de Cañón (2021).

En consecuencia, a los argumentos expuestos anteriormente, las dinámicas creativas, el trabajo en equipo, la constante retroalimentación durante el proceso de diseño y la contemplación de diferentes perspectivas convierten a esta metodología en la más adecuada para implementar en el desarrollo del diseño de productos para estimular la creatividad. Además, que dará lugar a experiencias significativas de aprendizaje para los niños, durante el proceso de diseño.

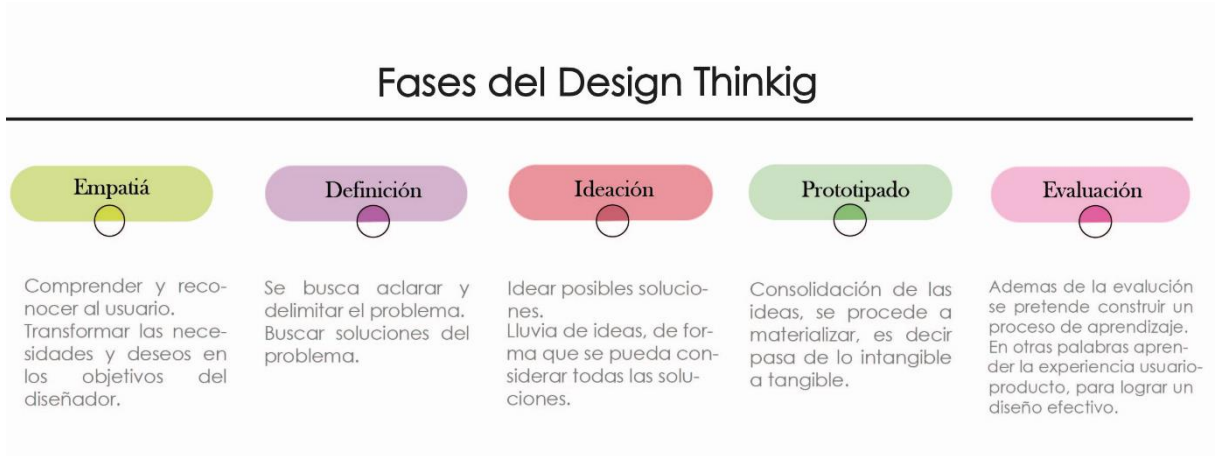


Figura 5: *Fases del Design Thinking*

Fuente: Adaptado de Cañón (2021).

2.2.3.2 Metodología de Archer

Archer propone su metodología en 1963, basada en etapas claras y concisas relacionadas con la fluidez de las ideas. Cañón (2021) mencionaba que el proceso de diseño es necesario partir de la etapa analítica, continuar con la creativa y finalizar con la ejecución. Así mismo, resalta que es fundamental comprender desde la fundamentación del diseño, así como los materiales establecidos y las restricciones que presenta la tecnología para satisfacer las necesidades sociales. Por lo que es necesario realizar estudio de materiales, así como los procesos de fabricación y explorar las tendencias, con el fin de seleccionar soluciones viables que se alineen con los requerimientos de los usuarios.

Bajo la postura de este autor, dentro de las fases secuenciales, se inicia por la identificación de las necesidades de la empresa, restricciones del proyecto y la identificación del problema. Ademas la etapa de diseño surgía a través de la fluidez de ideas que es considerada como la fase creativa, donde se desarrolla prototipos de las ideas más apropiadas y se finaliza con la validación de los usuarios incluyendo los ajustes necesarios.



Figura 6: *Metodología de Archier*

Fuente: Adaptado de Cañón (2021).

2.2.4 Interacción objeto – humano

Los objetos, al ser herramientas creadas por el ser hombre permiten y facilitan varias operaciones y relaciones entre personas. Como afirma Llovet, los objetos son un elemento de conexión entre los individuos, generan vínculos interpersonales. A partir de estos, se inclina de cierta forma el objeto al que se hace referencia. Un ejemplo de esto serían los espacios o elementos generados para el servicio público, como parques, sistemas de transporte, al estar los objetos inmersos en el contexto generan utilidad, lo que permite a los individuos interactuar con el entorno y generar relaciones entre seres humanos.

Por otra parte, esta interacción creada entre el objeto y el humano, es impulsada por una necesidad previa o por un deseo, por tanto, en la medida que se solventa esta necesidad o deseo se da por terminada esta interacción. En fin, esta interacción puede ser pasiva o activa, dependiendo de la función o el rol que desempeñe dicho objeto.

2.2.5 Objetos lúdicos

Según Castillo (2011) un objeto lúdico refiere a un método complejo (representación que contiene un fragmento de esa realidad), definido como una totalidad organizada en donde los componentes no se pueden separar y no funcionan de forma individual. Este método complejo gestiona un proceso de comunicación, en el cual el

objeto toma el papel de enunciado, el diseñador como el enunciador y el niño como enunciatario. Por consiguiente, el objeto lúdico viene a ser un elemento que a través de dinámicas e interacciones permite cumplir con un fin en específico.

La exigencia de los objetos durante el desarrollo y aprendizaje está fundamentada en su naturaleza funcional. Los niños establecen una conexión cercana, significativamente esto opera como un intermediario para el desarrollo infantil, en el cual se libera una serie de sensaciones y se ofrece auténticos entornos de aprendizaje, en donde permite obtener habilidades y aptitudes.



Figura 7: *Juegos lúdicos e interactivos*

Fuente: Tarzán (2018)

2.2.6 Tipos de objetos lúdicos

2.2.6.1 Juegos mediadores de aprendizaje socioemocional

Los objetos lúdicos funcionan como puentes para llegar al otro, mediante procesos comunicativos en donde posibilita; interactuar, compartir, debatir y aprender con relación a diversos temas. Según Czauderna, Gillern, & Robinson (2023) menciona que por medio de un juego se adquiere aptitudes esenciales como: autoconciencia, autogestión,

habilidades sociales, y toma de decisiones; que son necesarias en el desarrollo de los niños. De manera que, mediante el uso de objetos o en donde únicamente se da lugar al juego, se adquiere competencias socioemocionales. Estas competencias no son promovidas ni en la escuela, ni en el hogar, por lo que es fundamental desarrollarlas en los niños debido a que son herramientas fundamentales que les permitirán enfrentar sus desafíos diarios.

2.2.6.2 Juegos Serios

Refiere Acosta (2022) que los juegos serios están comprendidos en las Tic. Son juegos digitales, simulaciones y entornos virtuales que facilitan la oportunidad de intervenir en actividades, mediante la experiencia con el fin de transmitir un significado. Además de que también busca orientar, informar o educar. Sin duda, este tipo de juegos son herramientas que facilitan el aprendizaje por medio de elementos digitales que contribuyen a esta actividad con experiencias enriquecedoras.

2.2.7 Teorías del Juego

A continuación, se muestra varias de las teorías más destacadas del siglo XX relacionadas con el desarrollo del juego.

2.2.7.1 Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)

Según Gallardo, L y Gallardo,V la “teoría de la derivación por ficción” desarrollada por Edoard Claparede, se fundamenta en el juego como actividad esencial en su vida, además sostiene que la actividad lúdica es una competencia en el que se manifiesta las tendencias y necesidades que influirán en la vida adulta del individuo (2018, p. 90). El concepto de juego se deriva de la persona que juega, específicamente por la forma en la que se relaciona con la realidad, lo mismo que es el componente de ficción en un contexto determinado.

Adicionalmente, estos autores indican que el juego es el enlace entre el entorno educativo y la vida, por lo que el cual se introduce para fortalecer en el entorno educativo.

Por último, sostiene que el juego persigue fines ficticios que resuelven necesidades internas, en donde las metas personales actúan como obstáculos.

Efectivamente, las competencias y aptitudes que se adquieren durante el juego, son factores esenciales en el desenvolvimiento del niño en el entorno educativo y familiar que permite desarrollar sus capacidades y fortalecer sus relaciones sociales, además que los mismo tendrán impacto en la vida adulta de los individuos.

2.2.7.2 Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)

De acuerdo con Piaget (como se citó en Gallardo et al., 2018): “Las diversas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus patrones de pensamiento” (p. 9). A partir de que el juego se convierte en una acción autónoma, facilita la creación y configuración de evoluciones mentales.

Piaget también diferencia cuatro categorías de juegos: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. Según el mismo autor, el juego de ejercicios ocurre durante el proceso sensoriomotor de (0-2). Este juego se deriva de realizar acciones automáticas, después que el niño logra convertirse en un ser adaptable, empieza a emplear sus aptitudes que ha aprendido únicamente por bienestar funcional. Dichas aptitudes involucran experiencias sensoriales y motrices y se basa en ejercicios básicos, que surgen sin un propósito en específico.

Según Piaget (como se citó en E-Innova BUCM Biblioteca de la Universidad Complutense de Madrid, 2017) señala que el juego simbólico, es una manifestación distintiva del pensamiento propio de la infancia. Durante este, la asimilación es continua en el proceso de construcción de la realidad a través de la relación con las cosas. De igual modo, con el desarrollo de la socialización, el juego se transforma, en el cual los jugadores deben cumplir con un proceso que posibilita el desarrollo del juego. En consecuencia, el juego simbólico es fundamental en la vida del niño, debido a que permite profundizar el

entendimiento de la realidad y promueve el desarrollo de habilidades sociales por medio del cumplimiento de un conjunto reglas.

Los juegos de reglas, están comprendidos en la edad de entre 4 a 7 años, inicia comprendiendo reglas básicas y vinculadas con la acción, para transformarse en reglas complejas que interviene el pensamiento crítico y la lógica. Por lo tanto, genera un sentido de competencia y crea una colectividad entre ellos; por último, son necesarios porque facilita las relaciones sociales y el manejo de las emociones.

2.2.7.3 Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)

Resalta que el juego es una alternativa; es la acción de imaginar anhelos inalcanzables, además indica que en la primera infancia existe una falta de imaginación y refleja la manera humana del papel de la conciencia. Se supone que durante el juego el niño crea un escenario imaginario con relación a un sentido/ cosa, en donde el factor semántico, el sentido de la palabra, objeto es relevante, y establece su conducta. (Alberto Gallardo López y Gallardo Vázquez, 2018). El autor también afirma que cumple su deseo por medio de la emoción y defiende que la identidad del juego es la regla, convertida en afecto.

2.2.7.4 Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo (Chateau, 1958)

Según Chateau (como se citó en Gallardo López y Gallardo Vázquez, 2018) afirma que el juego es un intermediario para el desarrollo del niño, el placer que genera el juego en el niño, es un placer moral, además que el juego es para el niño, lo que el trabajo es para el adulto. Igualmente, considera que el juego es de carácter serio, lo que es predominante en los juegos infantiles y señala que el juego manifiesta todas las cualidades y debilidades de la personalidad del niño. Por lo tanto, el juego es una herramienta que permite evaluar y desafiar la personalidad del niño, lo cual es lo característico de este juego. En fin, el juego desarrolla un rol trascendental en la vida del niño, ya que le permite conocerse y descubrir sus potencialidades.

2.2.7.5 Teoría de la enculturación de Sutton Smith y Roberts (1964, 1981)

Smith y Roberts (como se citó en Alberto Gallardo López y Gallardo Vázquez, 2018) entre 1964 y 1981 plantean en su teoría, que existe un vínculo entre la clase de valores infundidos por una cultura y los tipos de juegos, con el propósito de asegurar la permanencia de los valores en una sociedad en específico, son impulsados por una cultura. Los autores consideran, los juegos como elementos microscópicos de la cultura que cautivan al individuo, influenciando sus aspectos emocionales y cognitivos. Por lo tanto, el niño aprende de forma simple, donde este proceso le permite exponer sus aptitudes y tomar riesgos. En definitiva, el juego le permite adquirir al niño herramientas necesarias, que a lo largo de su vida la ira utilizando en pro de su desarrollo individual.

Por otra parte, señalan que principalmente el juego tiene cualidades de adaptación y organización con respecto a la realidad, lo cual le atribuye una connotación positiva en la crianza del niño. Según los mismos autores (como se citó en Gallardo López y Gallardo Vázquez, 2018) rescatan tres tipos de juegos;

- Juegos de destreza física: practicados en sociedades que recompensan el éxito y sociedades con estados de ansiedad en el niño.
- Juegos de azar: practicados donde las sociedades aprecian las tareas rutinarias y donde hay un espacio pequeño para la autonomía individual.
- Juegos de estrategia: ligados a sociedades que aprecian la obediencia a las ordenes establecidas de los dirigentes. (p.7)

2.2.8 Psicología del juego

El juego se adapta a las necesidades del niño, estas necesidades son elementos que promueven las acciones, la evolución continua de las necesidades que surgen es un punto central en el desarrollo de los niños. Las motivaciones que impulsan las acciones son fundamentales para que surjan progresos significativos, además que de la comprensión de

las necesidades proviene la comprensión del origen del juego en relación directa a la actividad (Ortega, 1988). En definitiva las necesidades son el eje central del juego, por lo que a medida que evolucionan estas, evolucionan también las experiencias y aprendizajes del niño. Asimismo, el niño va adquiriendo satisfacción al complacer sus necesidades o deseos, por lo que el ámbito emocional es enriquecido.

Bajo la postura de este autor, considera que el punto de partida del juego es la acción, y la necesidad no resuelta es el indicador lúdico, donde el niño no es capaz de gestionar sus emociones debido al contexto en el que se encuentra. En la actualidad, el juego está presente debido a que diversos requerimientos del niño en el entorno educativo no fueron resueltos, el juego es un enlace para satisfacerlos.



Figura 8: *Actividades para niños*

Fuente: (Somos Mamas, 2015)

2.2.9 Aprendizaje lúdico

El aprendizaje lúdico surge a raíz de introducir en el ámbito educativo o en la transmisión de cierto aprendizaje actividades lúdicas, es decir actividades en donde se

manifiesta el juego con el fin de llegar a generar conocimiento. Según Gutiérrez-Delgado, Gutiérrez-Ríos, y Gutiérrez-Ríos (2018) menciona que las estrategias de aprendizaje centrado en lo lúdico, son elementos facilitadores a convertir a la enseñanza en una actividad interactiva dentro del aula de clases, donde esta experiencia de enseñanza colaborativa aporta elementos prácticos a la misma.

Por lo tanto, el aprendizaje lúdico juega un papel relevante en la educación, debido a que facilita herramientas para transformar el aprendizaje monótono y tradicional a un aprendizaje dinámico y efectivo. Los elementos lúdicos funcionan como puente, en donde interactúan y se relacionan entre ellos, para obtener conocimiento. Así mismo, el docente hace uso de estrategias didácticas para cumplir con los objetivos planteados, debido a la dificultad que conlleva estas estrategias, generan transformaciones estructuradas.



Figura 9: *Aprendizaje Lúdico*

Fuente: Chernaya (2023)

Dichas actividades se transforman de acuerdo al tipo de contenido o equipo con el que se trabaja, estas pueden ser aisladas y estar determinadas por los requerimientos de aprendizaje del grupo. Según (Gutiérrez et al., 2018) se clasifican en:

Pre-instruccionales: Son estrategias preliminares que se efectúan antes del cumplimiento de la práctica docente como: la planificación docente.

Construccionales: se realizan durante el proceso del uso de la planificación, es decir en el desarrollo de la práctica docente, son bastante diversificadas, siendo capaz de ser de integración en equipo, desarrollo del trabajo y socialización entre los participantes).

Post-instruccionales: corresponde a las actividades académicas que efectúa el docente para evaluar el resultado de los saberes, el desarrollo de las habilidades y competencias de aprendizaje que asimila el estudiante. (p. 3)

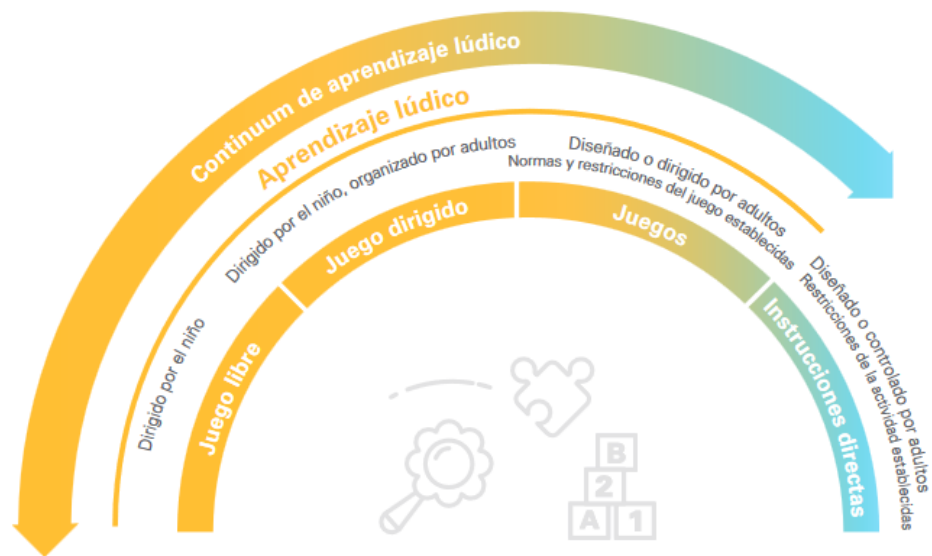


Figura 10: Continuo Aprendizaje lúdico

Fuente: (The Lego foundation y Unicef, 2018)

2.2.9.1 Creatividad y juego

La creatividad se fundamenta en la capacidad de emplear el lenguaje para expresar todo tipo de afirmaciones, sin considerar afirmaciones aprendidas. Además, es necesario

mencionar que creatividad no es un equivalente de originalidad. El romanticismo exageró al vincular de forma literal, a la creatividad con las expresiones artísticas, por lo que estableció que la creatividad se mostraba únicamente en un entorno artístico (Broullere (2013). En definitiva, la mayoría de las personas vinculan la creatividad con manualidades o expresiones artísticas, lo que es demasiado limitado para el término creatividad. Por el contrario, la creatividad es una herramienta que puede manifestarse mediante el juego, posee un alto potencial dentro del entorno educativo y en el desarrollo personal de los individuos.



Figura 11: *Juego e Imaginación*

Fuente: (Behance, 2020)

El concepto de creatividad, abordado por Chomsky, establece un vínculo con el juego. Esta definición facilita un nuevo enfoque de creatividad, donde la creatividad mantiene congruencia con la palabra “regla” esto es un aspecto fundamental y habitual en el lenguaje. Lo mismo evidencia que, tiempos atrás ya se conocía la conexión de creatividad y regla. En el cual el termino regla tiene relación directa con el juego. Por consiguiente, la regla fundamenta la interacción entre la creatividad y el juego.

Por otra parte, menciona Arregui (como se citó en Montero, 2020) que el juego es un componente influyente en los procesos de aprendizaje, en la vida cotidiana de los

infantes, Asimismo, De Miguel et al comparte esta idea, además que adiciona que también el juego contribuye en su autoestima, debido a que fortalece su seguridad y los permite actuar con mayor control, esto él lo traduce como “aprender haciendo”. En definitiva, las facetas que involucra el juego son varias, además de los componentes que intervienen en el proceso, específicamente el rol que cumple en el aprendizaje. Por lo que necesario hacer uso de esta actividad lúdica, para dinamizar los entornos de aprendizaje.

2.2.9.2 Creatividad y aprendizaje

De acuerdo a los cambios que se han dado a lo largo del tiempo, en cuanto a la tecnología y al impacto que ha tenido en la forma de vida de las personas y los demás factores que surgen de la misma. En consecuencia, han hecho replantearse los objetivos que persigue el ámbito educativo. Conforme a Bernabeu y Goldstein (2016), indica:

Todas las leyes que regulan los sistemas educativos de los países de nuestro entorno geográfico y cultural coinciden en afirmar que el objetivo fundamental de la educación es el de proporcionar a los niños y niñas una formación plena, que integre a la vez el conocimiento y la valoración ética y moral de la realidad que les enseñe a ser libres, tolerantes y solidarios. (p.20)

Es evidente el cambio de enfoque y prioridades que se han establecido en los últimos años en el ámbito educativo. Los valores éticos y morales han adquirido un carácter crucial en la educación actual. Por esta razón, es necesario implementar dinámicas creativas en las cuales el niño pueda adquirir estos principios.



Figura 12: *Medios de Aprendizaje*

Fuente: (Behance, 2021)

Por otra parte, Sternberg y Lubart (como se citó en Bernabeu y Goldstein, 2016) han establecido ciertas prácticas que contribuirían a desarrollar la creatividad dentro del aula de clases como, por ejemplo: minimizar el valor de las notas, incorporar la creatividad dentro de los temas de aprendizaje, felicitar por los trabajos innovadores de los alumnos, motivar a los alumnos a participar en concursos y emplear elementos dentro de clase que estimulen la creatividad. En consecuencia, la creatividad adquirida desempeña un papel fundamental dentro del ámbito educativo, dado que se han desarrollado estrategias para fomentarla dentro de este entorno. El objetivo principal del entorno educativo es proporcionar herramientas a los estudiantes que fortalezcan las cualidades como ser humano y aptitudes, para de este modo formar niños competentes.

2.2.9.3 Objetos orientados a estimular la creatividad

Los objetos inmersos en un entorno como una herramienta significativa para el avance educativo. Es una herramienta de carácter participativa que promueve el aprendizaje, conceptos, y el accionar. “Darles la libertad de crear utilizando sus propios conocimientos es la forma más efectiva de potenciar sus capacidades creativas” (Coca, 2015, p. 7). Por consiguiente los objetos deben brindar flexibilidad y permitir que el usuario construya conocimiento usando bases previas, es decir mediante la interacción objeto-humano generar autoconocimiento. Asimismo, esta interacción debe ser dinámica con el fin de contribuir con la imaginación y exploración de los niños.

2.2.9.4 Juegos y Juguetes como herramientas de aprendizaje y creatividad

Señala la Fundación Lego y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (TFL y UNICEF, 2018) que los juegos de construcción son muy favorecedores para la creatividad, ya que permiten a los niños participar activamente, también pueden involucrarse demasiado en actividades, esto hace que se desarrolle cuerpo, mente y lenguaje, así mismo es un medio para fortalecer habilidades sociales de manera sana. Por otro lado, indica que: los juegos de mesa fortalecen las bases matemáticas, las actividades relacionadas con la lectura apoya a los niños con dificultad de aprendizaje.

Por ende, el juego estimula la creatividad y la imaginación, lo cual son esenciales para afrontar los desafíos y disfrutar las situaciones cotidianas. Las posibilidades que ofrece el juego de compartir de forma activa en el aprendizaje fortalecen las competencias creativas del niño, por ello es necesario facilitar que los estudiantes de primaria interactúen con diferentes recursos, temas y cuestiones que contribuya sus habilidades de búsqueda y resolución de problemas.

Conforme a El Juguetón (2021) entre los juguetes orientados a estimular la creatividad e imaginación se encuentran:

Legos y juguetes de construcción: son apropiados para estimular la creatividad, permite a los niños diseñar de acuerdo a su realidad, esto permite estimular la resolución de problemas y la planificación.

Kits de ciencia y experimentación: estos juguetes permiten aprender de forma divertida a la par que se fomenta la creatividad.

Juegos de construcción de historias: La muñecas y figuras de acción dan lugar a crear historias y escenarios a los infantes, por medio de narrativas diálogos y desenlaces.

Rompecabezas y juegos de lógica: Estos juguetes son altamente efectivos para estimular el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Juguetes de manualidades: Los kits de manualidades y actividades de bricolaje permiten crear elementos originales. Ofrece una variedad de actividades entre ellas la creación de joyas que estimula la invención en los niños.

Juguetes de música y sonido: Los instrumentos musicales de juguete, permite explorar del mundo de la música y las melodías, por medio de los sonidos que emiten y motivan al niño a crear melodías propias.

2.2.10 Tecnología y objetos lúdicos



Figura 13: *Juegos de Robótica y Ciencia*

Fuente: Penalva (2019)

La tecnología está presente en la sociedad y en el ámbito educativo con innovadoras formas de uso, desempeñándose como herramientas que impulsan o facilitan diferentes tareas. Los métodos de aprendizaje demandan un constante cambio, debido a los requerimientos de los escolares y las posibilidades que ofrecen estos elementos tecnológicos (Neto et al., 2019). Sin duda, la tecnología brinda herramientas altamente efectivas, que transforman los entornos de aprendizaje en ambientes dinámicos y participativos.

Los videojuegos son considerados como una de las últimas invenciones de esta época. Estos elementos originan interfaces con los usuarios, la contribución de estos será

positiva o negativas, lo cual en la actualidad forma parte de nuevas prácticas de entretenimiento, juego y ocio. La Asociación Española de videojuegos y la Asociación de Software de Entretenimiento de América (EASA) desarrolla un informe, en el que destacan los efectos de los videojuegos en la salud mental, capacidades cognitivas y socialización. Los participantes encuestados señalan que la causa principal de esta actividad es que contribuye a disminuir niveles de estrés y permite relajarse (AEVI Asociación Española de video juegos, 2023). En efecto, los videojuegos son prácticas de entretenimiento, al mismo tiempo contribuye en áreas sociales y emocionales.

Según esta misma organización (AEVI Asociación Española de video juegos, 2023) indica que los videojuegos facilitan herramientas emocionales para hacer frente a los desafíos que se presentan día a día, debido a que incrementa sus niveles de satisfacción, por lo que les produce felicidad. Así mismo, estos elementos desarrollan habilidades cognitivas y promueve el trabajo en equipo. En definitiva, son muchos los beneficios que produce los videojuegos, lo cual contrapone a las asociaciones e imagen que la sociedad sostiene con respecto a los mismos. En consecuencia, es necesario beneficiarse de estas herramientas que contribuyen con el bienestar emocional, pero con el respectivo control y moderación de estos.

2.2.11 Desarrollo infantil y Objetos Lúdicos

El juego, como actividad lúdica, desenvuelve un papel fundamental en el proceso de crecimiento y conocimiento del mundo del niño. Generalmente, el niño explora y desarrolla su comprensión del espacio y tiempo por medio del juego (Annicchiarico, 2021). Por consiguiente, de acuerdo a lo mencionado anteriormente el propósito del juego es brindar flexibilidad a la imaginación y estimular la creatividad en los niños, lo mismo es posible lograrlo por medio del juego lúdico que desenvuelve un rol fundamental en el desarrollo de aptitudes del niño.

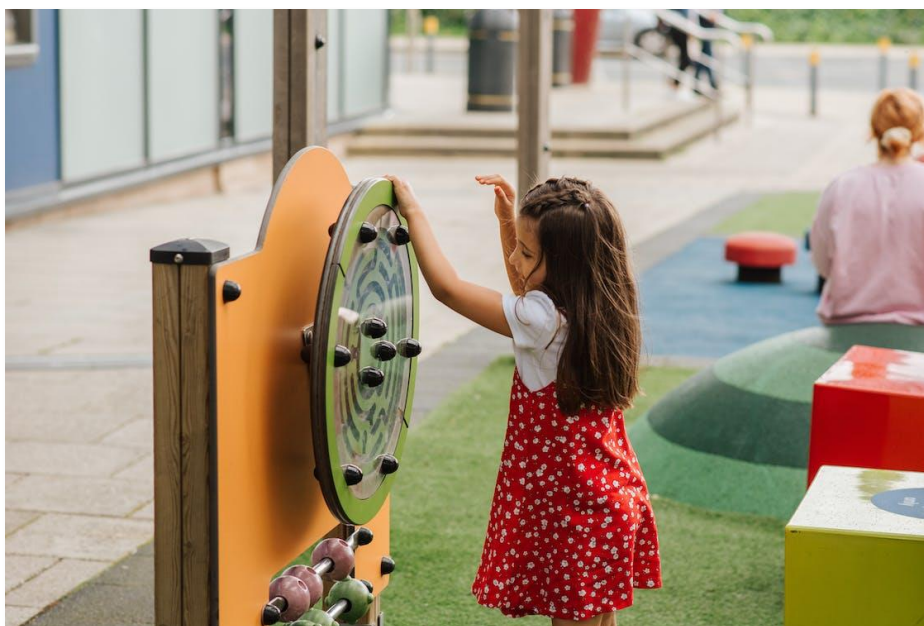


Figura 14: *Recreación en la Infancia*

Fuente: Lusina (2020)

2.2.11.1 Desarrollo de niños etapa escolar

De acuerdo a Centers for Disease Control and Prevention (CDC, 2022) afirma que el desarrollo infantil en edad escolar describe las capacidades físicas, emocionales y mentales esperadas de los niños de 6 a 12 años. Por este motivo, el desarrollo infantil es clave en la vida de los individuos, debido a que el niño adquiere recursos en los diferentes aspectos y esto a su vez permite un desarrollo integral.

Niños en edad escolar (6-12 años) deberían:



- Moverse de manera fuerte y coordinadas.
- Usar oraciones complejas.
- Volverse más consciente del cuerpo, posiblemente desarrollando características sexuales secundarias.
- Centrar la atención durante períodos de tiempo más prolongados.

Figura 15: *Niños en edad escolar*

Fuente: Elaboración propia. Adaptado de Centers for Disease Control and Prevention (CDC, 2022)

Gran parte de los niños a los 5 años inician su aprendizaje en un entorno escolar en donde los primeros años se enfocan en aprender las bases, a diferencia que, en el tercer grado, el enfoque empieza a complicarse. Adicionalmente, consideran a la capacidad de prestar atención como un factor esencial para desarrollarse de forma efectiva en la escuela y en el hogar (CDC, 2022). Por consecuencia, es necesario dar relevancia al inicio de la etapa escolar de los infantes, debido a que esta condiciona el modo de aprendizaje que el niño gestiona a partir de ahí,

De acuerdo a (CDC, 2022) indica que es esencial que el niño adquiera habilidades para hacer frente al fracaso o la frustración manteniendo la autoestima. Existen muchas causas del fracaso escolar, entre ellas:

Problemas de aprendizaje, como problemas de lectura.

Factores estresantes, como el acoso.

Problemas de salud mental, como ansiedad o depresión.

En relación con lo mencionado anteriormente, es evidente que el hábito de prestar atención es un factor fundamental que permite desenvolverse y cumplir sus actividades requeridas, tanto en el ámbito educativo como en el entorno familiar. Por otro lado, destacan la importancia de entender y gestionar sus emociones para resolver los desafíos cotidianos que enfrentan, ya que el no aprenderlos a manejar de forma efectiva podría tener un impacto negativo en su desarrollo educativo y en su bienestar mental.

Según el informe aprendizaje a través del juego, el mismo constituye uno de los medios más importantes por el cual los niños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Razón por la cual las oportunidades de juego, los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico conforman el fundamento de los programas de educación preescolar efectivos (TFL y UNICEF, 2018).

Adicionalmente, el juego de los niños permite eficaces oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo. El juego propicia la consolidación de las habilidades físicas, mentales, sociales y emocionales de los infantes. A través de las actividades lúdicas, se pueden adquirir y experimentar una variedad de habilidades, las cuales son empleadas en la educación preescolar.

2.2.11.2 Desarrollo psicomotor

El juego tiene un gran potencial en muchas áreas durante el desarrollo del niño, así mismo en el ámbito educativo facilita el desarrollo de los diferentes tipos de inteligencia, incluyendo el corporal— cinestésica. De acuerdo a Casavilca y Ordalidia (2017) señala que el juego permite poner en actividad todos los músculos del cuerpo, trabaja las funciones psíquicas, contribuye con la vida social del niño y componentes claves para la resolución de problemas. En efecto, tanto el juego como las actividades lúdicas permiten desarrollar y regular diferentes movimientos por medio de acciones que deben ser repetidas constantemente, lo que permite el perfeccionamiento de estos, así mismo estas dos competencias se complementan entre sí.



Figura 16: *Ejercicios para estimular la psicomotricidad en los niños*

Fuente: Ruiz (2022)

Los juegos que producen movimientos involuntarios. Promueven mayor comprensión acerca de las partes del cuerpo, debido a que el juego es una forma natural de experimentar, facilita a la adaptación del entorno físico y social y también para desarrollar gestos más seguros, eficaces y coordinados. En fin, Huizinga (como se citó en Mera, Armijos y Luarte, 2022) indica que en la etapa infantil es esencial estimular el desarrollo motor, donde las actividades que funcionan como medio para realizarlo, deben ser atractivas y motivadoras, ya que la naturaleza del niño requiere el juego.



Figura 17: *Jugando los niños desarrollan competencias claves*

Fuente: (TFL y UNICEF, 2018)

2.2.11.3 Desarrollo socioemocional

Como ya se ha mencionado anteriormente, el juego tiene gran impacto en el área socioemocional de los infantes, debido a que las primeras interacciones sociales que establece son mediante el juego, a su vez el mismo le permite experimentar una variedad de emociones.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. El juego intercede como un medio que facilita a los niños a interactuar con los demás, dialogar, concordar y solucionar conflictos, sobre todo aporta a fortalecer su identidad. (TFL y UNICEF, 2018, p.10)

En consecuencia, el juego es una herramienta altamente valiosa que les permite a los niños adquirir competencias para enfrentar los desafíos sociales del día a día, es decir, el juego complace la necesidad humana básica de manifestar la imaginación propia, curiosidad y creatividad. Estos recursos son esenciales en una realidad basada en el conocimiento, por lo que ayudan a disfrutar y usar las habilidades imaginativas e innovadoras.



Figura 18: *Juego como aspecto básico en los programas de educación*

Fuente: (TFL y UNICEF, 2018)

Conforme a Cabrelles (2020) señala que, en la etapa de preescolar, el niño inicia sus primeros acercamientos sociales, los educadores son quienes guían a los niños durante el juego, de forma que el juego les permita introducirse en la sociedad y relacionarse de manera efectiva. Sin embargo, debido a cualidades de su edad, no les permite relacionarse adecuadamente. Igualmente, a los seis años los niños exploran el juego, como un medio para aprender: normas establecidas, respetar el turno para intervenir y cooperación con los demás.

Adicionalmente, la Unicef reconoce que “El juego infantil es un derecho y debe ejercerse de forma libre, accesible e inclusiva”. El juego fomenta la autonomía de los niños al posibilitarles tomar decisiones y ser dueños de sus propias experiencias, igualmente estimula su confianza que les permite reconocer su capacidad para convertirse en actores en su proceso de aprendizaje lúdico (TFL y Unicef, 2018). En vista de estas evidencias, es posible afirmar que el juego es esencial en el crecimiento de un individuo, en donde este debe ser espontáneo, lo mismo que permite a los niños desenvolverse y abrir su mente.



Figura 19: *Desarrollo Socioafectivo*

Fuente: (Red Social Educativa 2019)

Efectivamente, las conductas serias se miden en relación con el cumplimiento de una meta específica, al contrario que las actividades lúdicas son sus propias metas a cumplir. Así mismo, Vygotsky (como se citó en Da Silva y Calvo 2014) indica desde un enfoque centrado en aspectos materiales e interacciones, que es imposible que el desarrollo infantil suceda, lejos de la realidad material y social, se evidencian estudios no solo cualitativos, sino que también cuantitativos. En consecuencia, los objetos desenvuelven un rol fundamental en el desarrollo de la personalidad de los individuos, que ocurre durante las interacciones sociales.

2.2.11.4 Motivación e Inclusión

Cuando los niños juegan se crea un espacio de seguridad que les permite crear y equivocarse, lo que forma parte del proceso. En el juego existe una retroalimentación constante, que se va desarrollando mediante el proceso de juego, es decir, mediante la búsqueda o cumplimiento del objetivo que tiene el juego. Igualmente, la acción de jugar en la calle contribuye a los niños y niñas cultiven el sentimiento de comunidad (UNICEF, 2023).

Por otro lado, el juego nos ayuda a llegar a soluciones más creativas, nos ayuda a realizar mejor nuestro trabajo y nos ayuda a sentirnos mejor cuando lo hacemos (TED, 2008). En consecuencia, el juego se ha convertido en un recurso fundamental social que contribuye al desarrollo integral de un individuo, fomentando su capacidad crítica y autonomía.

2.2.12 Creatividad

A partir de 1950 Guilford convirtió a la creatividad en un tema de interés científica, a lo largo del tiempo se ha desarrollado un sinnúmero de teorías y conceptos de la creatividad, cada enfoque aborda la creatividad de manera diferente creando sus propias teorías, técnicas y métodos de investigación.

Conforme a Blanco y Cidrás (2023) indica que para Guilford la creatividad era un pensamiento divergente que posibilita la generación de ideas a través de la exploración de diversas soluciones, De la misma forma menciona que Rodari consideraba que la creatividad constantemente desafía los patrones tradicionales de la vida y sostiene que es factible una educación en creatividad siempre y cuando no se conviva en un entorno familiar o social que reprima la libertad.



Figura 20: *Creatividad Interna*

Fuente: (Peolple first, 2019)

Uno de los paradigmas más reconocidos es la segmentación de Rhodes una convergencia de cuatro aspectos: la persona creativa; el proceso creativo; el producto creativo; y la prensa. Como indica Labajo et al. (2014) la creatividad describe un fenómeno donde un individuo desarrolla nuevos productos, con pensamiento cognitivo implícito, y donde habita un entorno que potencia esa creación.

Conforme a Loris Malaguzzi fundador y director de los programas educativos de Reggio Emilia (como se citó en Saballa de Carvalho et al. 2023) influía en que la creatividad proviene de la experiencia cotidiana y para trabajarla debe ser apoyada por competencias personales incluyendo un sentido de libertad permitiendo explorar lo

desconocido. Por consiguiente, es necesario adquirir estos recursos personales que nos permitan desarrollar la creatividad; a su vez, como se mencionó previamente, el juego es una herramienta potencial para adquirir estas aptitudes.

Por otra parte, González-Escalona (2015) indican que, en la segunda mitad del siglo pasado, ejecutan e implementan representaciones que reflejan los procesos cognitivos. Un ejemplo explícito es el programa “Enseñar a pensar” que comprende un conjunto de prácticas y métodos para trabajar, habilidades del pensar y solución de problemas. Los efectos de la creatividad, desde un enfoque cognitivo, ha desplegado un nuevo potencial de esta, donde indica que la naturaleza de esta capacidad, va más allá de lo intelectual, abarca el área afectiva de la personalidad

En esta misma perspectiva, Csikszentmihaly (como se citó en González-Escalona, 2015) asume que la capacidad de solucionar problemas está estrechamente relacionada con el ser y no únicamente con la razón, debido a que abarca el estado integral de la persona. Por otro lado, Maslow y Rogers valora a la creatividad como una manifestación de la autorrealización de la persona, donde Maslow tiene clara la diferencia que implica la creatividad, la primera se desprende de un talento especial y la segunda, de la personalidad que es reflejada en la vida cotidiana.

Los individuos se desarrollan en un medio cambiante, que permite la evolución y el progreso, desde esta perspectiva la creatividad es tomada como un estilo de cambio. Edelman (como se citó en Jiménez, 2006) menciona que el cerebro humano se construye de manera creativa, está sin contenido y debe hacerlo para su sobrevivencia, este ejercicio es contemplado como la mayor práctica de creatividad. Por lo que grandes personajes que sobresalieron en diferentes áreas, únicamente desarrollaron sus capacidades para encontrar oportunidades que todo ser humano tiene. En fin, la capacidad creativa es posible desarrollar a medida de la curiosidad, imaginación y observación, así mismo el inconformismo con respecto a una situación o un resultado permite buscar nuevas posibilidades. Estos factores darán lugar a nuevas perspectivas y de esa manera permitirá también nuevas formas de abordar la realidad.

2.2.12.1 Creatividad Inteligencia Abstracta

Conforme a Blanco y Cidrás (2023) indica que para Guilford la creatividad era un pensamiento divergente que posibilita la generación de ideas a través de la exploración de diversas soluciones, de la misma forma menciona que Rodari consideraba que la creatividad constantemente desafía los patrones tradicionales de la vida y sostiene que es factible una educación en creatividad siempre y cuando no se conviva en un entorno familiar o social que reprima la libertad.

En efecto, la creatividad implica el pensamiento no convencional, por lo que requiere cuestionamientos del porqué de las cosas y también es necesario evitar los juicios, lo cual permite y da lugar a la flexibilidad de ideas. Sin embargo, el pensamiento convergente también es fundamental, debido a que proporciona las bases para llevar a cabo este proceso.

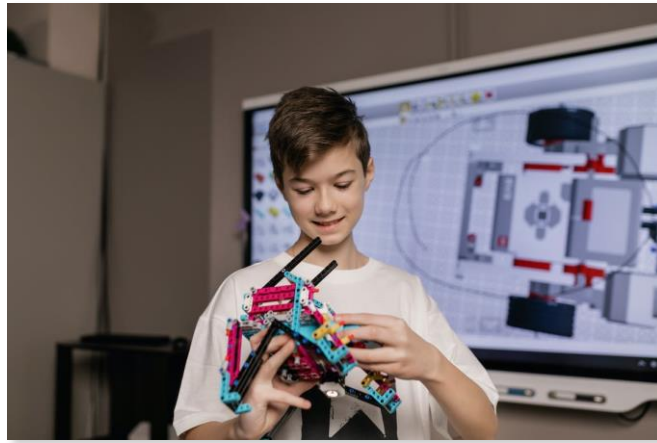


Figura 21: *Creatividad como Inteligencia Abstracta*

Fuente: (Behance, 2021)

2.2.12.2 Proceso Creativo

Al igual que la creatividad, el pensamiento creativo también fue abordado desde diferentes enfoques, Según Garcés et al. (2016) señala que se describe el proceso creativo como una secuencia de etapas: preparación; incubación; iluminación; y evaluación. Además, es posible señalar el modelo de resolución de problemas de Osborn y también

una forma proporcionalmente nueva de enfocar el proceso creativo es el modelo Geneplore, el mismo considera que el proceso creativo tiene dos procesos principales: exploratorio; y generativo.



Figura 22: *Proceso Creativo*

Fuente: (Free content, 2021)

Mozart (como se citó en Ferrer, 2006) menciona con respecto a su acto creativo que sus ideas se van manifestando en abundancia cuando está solo y si le agradan permanecen en su mente hasta que él pueda verlo representado en un retrato o una escultura. Por lo tanto, es posible afirmar que el acto creativo se produce de forma más eficaz, cuando el individuo se encuentra en conexión con sí mismo, es decir, su estado interno está desconectado de todo su entorno y alcanza una mayor presencia en sí mismo.

Por otra parte, el autor sostiene que el acto creativo consiste en notar una conexión nueva que facilita la consecución de un propósito, resolver un problema o producir un efecto. Esto hace referencia con la imaginación de los niños, pero aquí es posible asociar elementos de símbolos, ya que este proceso no puede alcanzar un fin específico. Igualmente, indica Ferrer (2006) que el proceso creativo puede resumirse en el producto del camino recorrido para conseguir un propósito, lo característico de esta perspectiva es que los elementos del entorno se presentan como los impulsores del inicio del proceso. El conocimiento puede desenvolver un papel crucial, debido a que a medida que se comprende más el tema, es posible vincularlo con una multitud de ideas y llegar a una

infinidad de soluciones. En donde dichas relaciones surgen por medio de analogías o metáforas y la imaginación también es una herramienta esencial en este acto.

Finalmente, el proceso creativo se encuentra condicionado por diversos factores, tales como el entorno que influye de manera directa, así como de los elementos que conforman este entorno. Asimismo, el conocimiento previo es fundamental, ya que se convierte en una fuente de asociación y conexión de ideas que incrementan las posibilidades de nuevas soluciones.

2.2.12.3 Proceso Cognitivo

La creatividad es bastante compleja como se evidenció en las teorías nombradas previamente, ya que involucra procesos mentales. Los procesos que se dan durante la creatividad son dos el generativo y exploratorio, que manifiestan representaciones mentales internas, las mismas que exploran el acto creativo. Los mecanismos previos a la invención se relacionan con contenidos verbales e imágenes, a partir de los procesos generativos adquieren forma de patrones visuales, mezclas, mentales y combinaciones verbales. (Méndez y Jaramillo, 2015, p.1)

Es evidente que el proceso que involucra la creatividad es bastante complejo, ya que se relaciona con conexiones mentales, imágenes preestablecidas y símbolos receptados en el cerebro. El autor también menciona que, este proceso finaliza con la etapa exploratoria, donde se puede realizar mejoras para conceder sentido a los mecanismos, aquí se puede evaluar la factibilidad de la idea inicial. Por lo que si los resultados son negativos hay que regresar a los pasos iniciales. En consecuencia, es posible decir que este proceso es cíclico debido a que permite retroceder si es necesario para reforzar los factores débiles y obtener mejores resultados.

Para concluir, Méndez y Jaramillo (2015) refieren que el proceso de transferencia analógico forma parte del proceso cognitivo, el cual facilita al individuo colocar el conocimiento recibido anteriormente a otro escenario totalmente desconocido para él, igualmente este proceso es considerado para la solución de problemas, nuevas ideas y para

el aprendizaje. En cuanto este proceso de transferencia analógico depende de la similitud entre los dos contextos.

2.2.12.4 Pensamiento Divergente

Para Edward de Bono (como se citó en Beltrán, Garzón, y Burgos, 2016) este pensamiento comprende en contemplar varias ideas, en donde no existe comparación ni juicio, sino que se explora, se analizan y se argumentan para tomar decisiones. Este se enfoca en diversas perspectivas que puede desenlazar un tema, dicho pensamiento amplía el panorama completo, debido a que es necesario considerar todos los aspectos en su totalidad, que permitan llegar a ideas nuevas.

Por consiguiente, es posible decir que es necesario considerar cada uno de los factores que puedan impedir la libertad y flexibilidad de ideas, lo cual es trascendental en este pensamiento y afecta directamente en los resultados, también es necesario considerar aspectos inusuales con respecto a un tema en específico, ya que puede conducir a ideas innovadoras.

Esta habilidad va más allá de prácticas artísticas, se enfoca en la convergencia de ideas en donde no se juzgan, solo se consideran, esto permite fluidez y libertad en la percepción de posibles soluciones, lo que al contrario sería un impedimento en el pensamiento que impulsa la educación tradicional. En consecuencia, el pensamiento tradicional es necesario, pero es relevante complementarlo con el pensamiento divergente para así obtener soluciones eficaces.



Figura 23: *Teoría de la Creatividad*

Fuente: Carevic (2018)

Bajo la postura de este autor, el pensamiento divergente desarrolla parámetros de originalidad, ingenio y flexibilidad. Por medio de este pensamiento, la creatividad se manifiesta en el proceso de invención, en la capacidad de cambiar o renovar los principios comunes. La creación divergente se refiere a la habilidad de producir soluciones lógicas a raíz de una información previa.

La creatividad llamada inicialmente pensamiento divergente, Carmen Jiménez (como se citó en Álvarez, 2010) señala las características acerca de este pensamiento:

Desestresa para pensar de forma holística y comprender cada una de sus partes

Motivación propia para explorar ideas, esto puede alinearse o producir ideas singulares extravagantes.

Inconformismo ante lo convencional, generar incomodidad en las personas más cercanas.

Independencia de pensamiento, evaden criterios de imposición, generan sus propias respuestas.

Curioso, explorar sus acciones y pensamientos, se desafía a sí mismo (p.12).

En fin, desarrollar el pensamiento divergente es esencial, debido a que nos brinda diferentes perspectivas de ver la realidad y permite explorar nuevos caminos que en el pensamiento convencional sería imposible. Igualmente, facilita reaccionar de forma diferente a los desafíos que se presentan diariamente, por medio de soluciones innovadoras y valiosas.

2.2.12.5 Factores creativos

La evaluación del resultado creativo se desarrolla por medio de los indicadores que señala Guilford (citado en Álvarez, 2010) los cuales se menciona a continuación:

Fluidez: capacidad para dar muchas respuestas ante un problema, elaborar más soluciones, más alternativas.

Flexibilidad: capacidad de cambiar de perspectiva, adaptarse a nuevas reglas, ver distintos ángulos de un problema.

Originalidad: se refiere a la novedad desde un punto de vista estadístico.

Redefinición: capacidad para encontrar funciones y aplicaciones diferentes de las habituales, agilizar la mente, liberarnos de prejuicios.

Penetración: capacidad de profundizar más, ir más allá, y ver en el problema lo que otros no ven.

Elaboración: capacidad de adornar, incluir detalles (p.11).

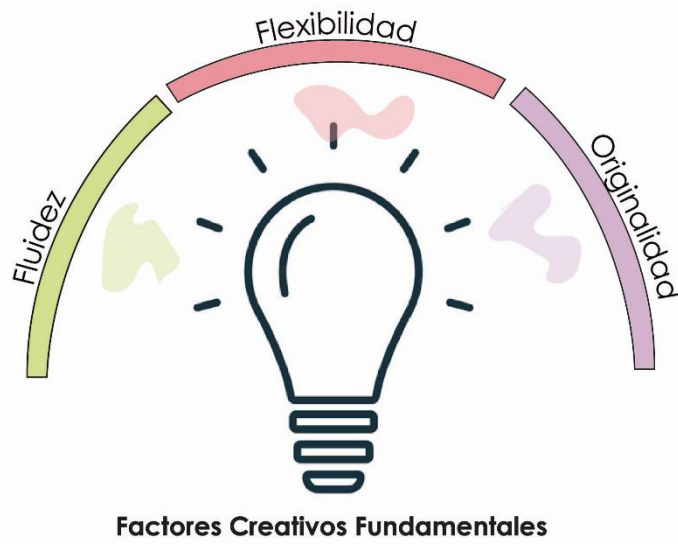


Figura 24: *Factores Creativos Fundamentales*

Igualmente, este autor menciona otros factores que intervienen dentro de la creatividad, los cuales son: empatía para los problemas (identificar aspectos por atender y mejora constante), reconfiguración (asociación de dos elementos para generar uno con otro objetivo diferente) y la elaboración (restablecer los elementos secundarios para determinar un proceso).

En fin, cada uno de estos indicadores es posible desarrollarlos a partir de un conocimiento previo que viene a ser el pensamiento convergente, en donde, por medio de técnicas y la práctica constante, surge de forma natural y efectiva. También es necesario liberarse de juicios y de concepciones convencionales, lo mismo permitirá la fluidez de este proceso y la originalidad del resultado.

2.2.12.6 Inteligencias múltiples

De acuerdo a Gardner (como se citó en Suárez; Maíz; Meza, 2010), existen 8 inteligencias múltiples, las cuales están sostenidas en la importancia de las capacidades del ser humano y en la relevancia del concepto de inteligencia como herramienta para resolver, crear y generar problemas. En consecuencia, cada una de las inteligencias posee

complejidades, aspectos que permitan desarrollarlas como una inteligencia integra y diferenciarse de una aptitud.

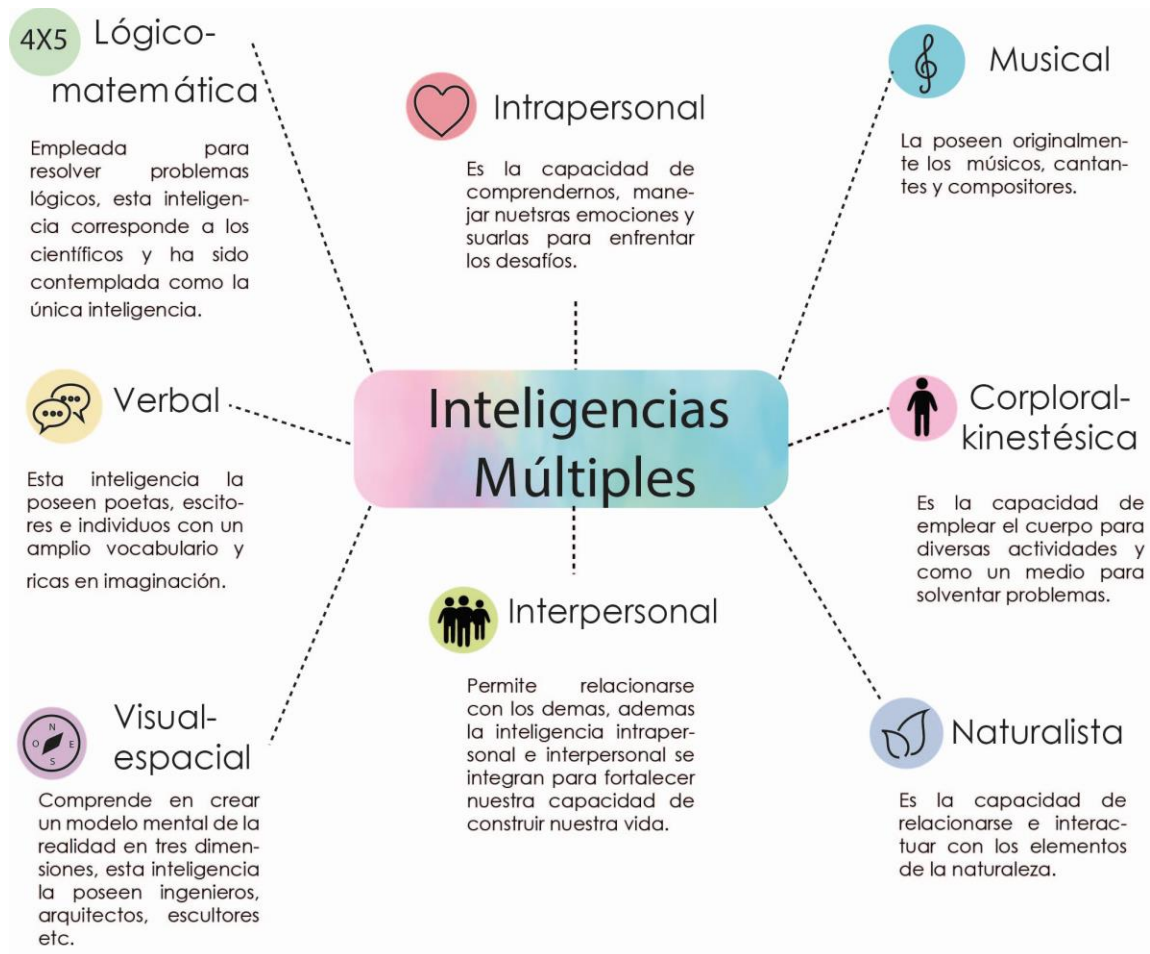


Figura 25: *Inteligencias Múltiples*

Fuente: Adaptado de Gardner (1983)

Gardner (como se citó en Suárez; Maíz; Meza, 2010) menciona que cada una de las inteligencias son importantes, pero en el entorno educativo no se lo ha considerado así, debido a que en cuanto a la inteligencia lógica matemática y verbal se ha dado mayor relevancia dejando de lado las otras. También señala que todos los seres humanos son capaces de desarrollar todas las inteligencias, siempre y cuando exista un impulso y la guía adecuada. Así pues, es necesario dar importancia a las demás inteligencias, debido a que contribuyen a explorar las diferentes capacidades del individuo y a encontrar nuevas

formas de enfrentarse a los desafíos cotidianos. En definitiva, facilitan al desarrollo físico, emocional y social, de esta forma es posible alcanzar un desarrollo integral.



Figura 26: *Inteligencias múltiples y creatividad*

Fuente: Adaptado de Sospedra-Baeza et al. (2022)



Figura 27: *Inteligencias múltiples y creatividad*

Fuente: Adaptado de Sospedra-Baeza et al. (2022)

2.2.13 Evaluación de la creatividad por medio del juego (técnicas para evaluar cómo se desarrolla la creatividad por medio del juego, vamos a dar un seguimiento en los niños según como juegue)

La creatividad es manifestada de acuerdo al tipo de juego en el que se esté evaluando, por lo que se considera ciertos factores creativos, que se mencionó anteriormente con relación a los indicadores que evalúan la creatividad. Según (Cantón et al., 2022) el siguiente ejemplo indica la evaluación de la creatividad motriz de un equipo

de futbol, en donde estudia la dinámica y coordinación, Esta dinámica comprende en predecir como surgen, cambian, se mantienen los patrones coordinativos por medio de constreñimientos. Constreñimientos se entiende como las condiciones que se plantean en una situación específica y el comportamiento ante esto indica el resultado. En este caso, en cuanto a la persona, los constreñimientos serían; composición corporal, personalidad, condición física y del entorno; del terreno del juego, las características, el objetivo, la luz o la temperatura y los de la actividad que son la relación entre los dos anteriores. Estos factores que permiten alterar el comportamiento de la persona quien está realizando una determinada actividad (en este caso jugar futbol), pueden incrementar las estrategias y comportamientos que el jugador realice.(Cantón et al., 2022) menciona:

La manipulación de constreñimientos puede ayudar a las personas a explorar otras posibilidades de acción que, hasta entonces, posiblemente, eran desconocidas o menos frecuentes para ellas. Por consecuencia, el jugar y alterar cada uno de estos factores permite que la actividad pueda elevar su nivel de creatividad. (p.2)

Menciona Memret (citado en Cantón et al, 2022) que se han desarrollado diversas técnicas para evaluar el proceso de toma de decisiones creativas, que consiste en observar un video con ciertas circunstancias de juego. Los jugadores observan una jugada ofensiva específica, en donde tienen que tomar el rol del jugador que está realizando la acción y mientras se congela la imagen, deben pensar varias soluciones que se les ocurra. A continuación, se procede la evaluación por parte de expertos a través de una escala preestablecida, lo desarrollan en relación con la flexibilidad, fluidez y originalidad.

Igualmente, menciona el autor, que se ha empleado otra técnica para evaluar la creatividad motriz de los jugadores de futbol denominada Dynamic overlap, consiste en modificar los elementos con los que interactúan durante la actividad, permite analizar aspectos de amplitud de respuestas variadas que surgen y su ritmo de cambio.

Por consiguiente, estos métodos de evaluación de la creatividad, que se realiza por medio de la alteración de los elementos que interactúan durante el juego, han permitido observar el tipo de decisiones que se toman y la exploración de las posibilidades de acción. En donde estos factores obtenidos revelan las fortalezas y capacidades con relación a los indicadores principales de la creatividad.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS DEL CONTEXTO

3.2 Segmentación del mercado potencial

El Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” es una institución privada comprometida con la reeducación y bienestar emocional de niños y adolescentes, donde se prioriza las necesidades individuales de cada alumno. Igualmente, apoya a niños con problemas de aprendizaje y comportamiento humano, se caracteriza por apoyarse en un aprendizaje dinámico e interactivo por medio de diversos métodos de enseñanza y materiales didácticos. De igual manera, procura el desarrollo personal de cada uno de los niños, teniendo como pilar fundamental el amor, a través de técnicas multisensoriales eficaces.

Según Tiempo de Aprender (2023) los servicios ofrecidos son diversos, entre ellos se encuentran:

- Evaluación diagnóstica: Busca identificar dificultades y fortalezas dentro del área emocional y escolar por medio de la aplicación de diversos test, estandarizados y validados.
- Psicoterapia: profesionales procuran una transformación significativa en el área interpersonal, y emocional de niños, adolescentes, adultos y familia.

Apoyo en dislexia y TDAH (Trastorno) con el método Davis: Profesionales emplean diferentes métodos de aprendizaje adaptado a las habilidades y talentos naturales de los alumnos.

Igualmente, emplean herramientas eficientes para niños con problemas de lectura, escritura y concentración

Intervención en Autismo: Buscan mejorar la calidad de vida del infante en cada uno de sus ámbitos, por medio del Tratamiento y educación de niños con autismo y problemas asociados de comunicación (TEACCH).

Mindfulness: ofrece un programa como método de intervención en estrés y ansiedad, enfocado en 4 ejes enlazados en la práctica de atención consciente transpersonal.

Tareas dirigidas: Profesionales en psicopedagogía ofrecen una experiencia de aprendizaje personalizada, con el fin de formar alumnos autónomos y responsables.

Capacitaciones: Ofrecen capacitaciones a padres, docentes, profesionales comprometidos con el ámbito educativo. El objetivo de estas actividades es transmitir y brindar conocimientos, herramientas, habilidades y actitudes que beneficien su vida personal y profesional.

El Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender”, cuenta con un personal capacitado y completo, el cual está conformado por: Psicólogas Clínicas, Psicopedagogas y Licenciadas en Educación Básica. Con el cual pueden ofrecer un servicio de calidad y aportar en la educación y desarrollo personal de los niños de la Ciudad de Ambato.

Las instalaciones son adecuadas y han estado funcionando durante más de 10 años. El espacio se distribuye en diferentes áreas que incluyen dos pisos. En el segundo piso se encuentran oficinas destinadas a tareas dirigidas. Por otro lado, el tercer piso cuenta con oficinas dedicadas a la realización de evaluaciones psicopedagógicas y terapias para autismo y dislexia. Así mismo se dispone con una oficina apropiada para terapias conductuales.

Entre los equipos educativos que disponen, se trabaja con materiales didácticos para reforzar la concentración de los niños, así mismos juegos recreativos como domino y el uno. Con respecto al área de lenguaje, emplean el método ventanita, en el cual hacen uso de libros de lectura. Por otro lado, se trabaja herramientas digitales, como por ejemplo

Catalunga, la cual es una aplicación digital y ofrece actividades dinámicas. Esta contribuye a neutralizar las falencias que presentan los niños con problemas de aprendizaje. Para facilitar la comprensión de las matemáticas, se implementa el método Davis, que implica la utilización de plastilina en diversas actividades. También, se recurre al respaldo de materiales didácticos y recreativos como rayuelas y rompecabezas.

En cuanto a materiales didácticos para estimular la creatividad, poseen juegos de construcción como legos, juegos de animales, los cuales permiten estimular la creatividad y la clasificación atendiendo a diferentes criterios. Por último, también poseen elementos para realizar Mindfulness, como juguetes para concentrar, desestresar y lograr la relajación de los niños.

3.3 Análisis PEST

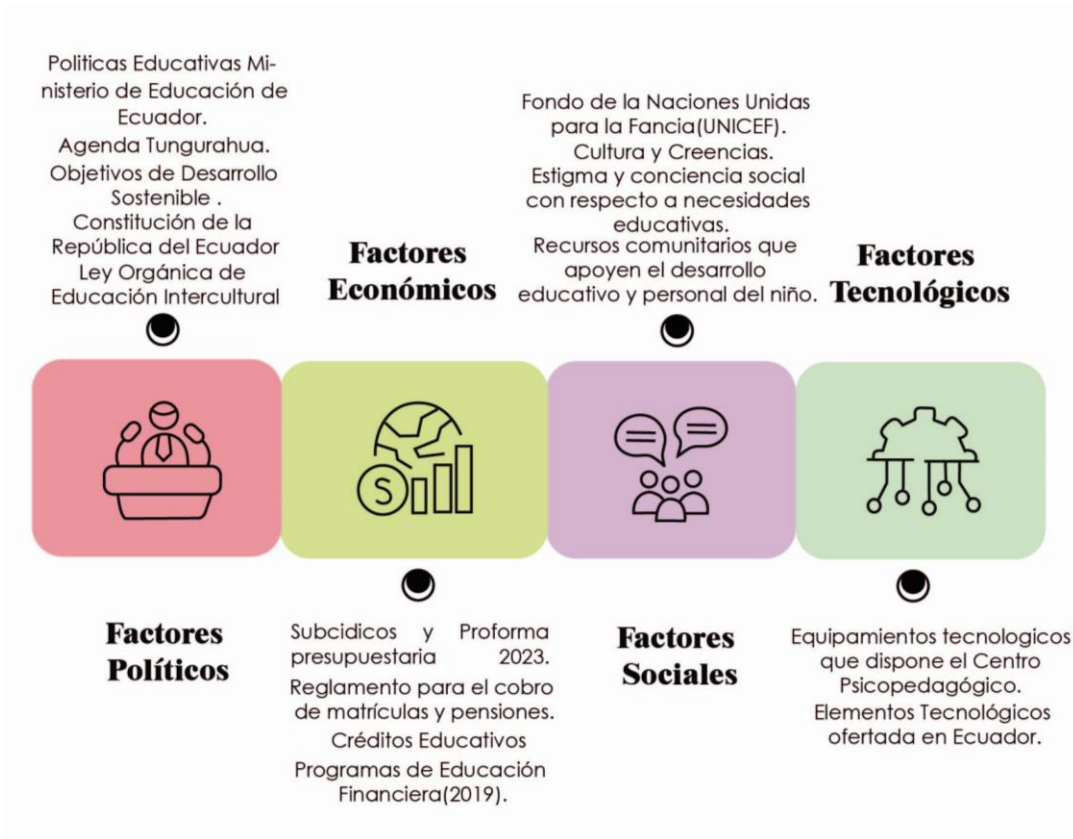


Figura 28: Análisis Pest

3.3.1 Entorno Político

En la actualidad, el Ministerio de Educación de Ecuador, por medio de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, persigue el mejoramiento continuo de la calidad de la educación. Así mismo, tiene como obligación garantizar planes y programas de educación inicial básica, manifestados en el currículo, los cuales fomenten el desarrollo de competencias y capacidades para crear conocimiento (Ministerio de Educación, 2023) Por consiguiente, la implementación de iniciativas está comprometidas en alcanzar una educación de calidad, lo cual es fundamental para el desarrollo de la sociedad y el progreso del país.

Conforme al Ministerio de Educación (2023) con respecto a las iniciativas implementadas, él mismo ofrece herramientas valiosas para fortalecer las competencias

de los educadores. Basado en el enfoque STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemática), los docentes podrán adquirir formas de enseñanza y aprendizaje creativas e innovadoras. Además, que, estas enseñanzas pedagógicas promueven la resolución de problemas reales, el pensamiento crítico y la cooperación. En efecto, los programas y planes, que están dirigidos a impulsar la educación en el presente, están de alguna forma orientados a fortalecer la educación por medio de la creatividad, debido a que la misma ofrece varias posibilidades en los procesos de aprendizaje.

Así mismo, según la Organización de las Naciones Unidas (ONU,2023) las metas que persigue el objetivo 4 de las ODS (Educación de calidad) están alineadas a: promover una educación inclusiva, acceso igualitario para todos, infraestructura escolar que promueva entornos de aprendizaje efectivos, y una educación que fomente una cultura de paz y desarrollo sostenible.

A nivel local, menciona la Agenda Tungurahua (2023) actividades o prácticas implementadas que promueven; participación cívica, diversidad cultural y liderazgo, por medio de expresiones artísticas, de esta manera se contribuye a explorar de forma creativa las habilidades y competencias de los niños.

En definitiva, es evidente el compromiso de las entidades gubernamentales nacionales y de Ambato, a promover una educación de calidad, fomentar la inclusión y contribuir con el desarrollo educativo e individual de los niños. En este contexto, es apropiado contribuir por medio de productos a estos objetivos que persiguen los diferentes organismos gubernamentales. Pues bien, ofrecer a un Centro de Diagnóstico y Orientación Psicopedagógica (CEDOP), herramientas que promuevan el desarrollo de varias competencias necesarias en la vida cotidiana de infantes. Es esencial en línea a contribuir a una educación que promueva la curiosidad, la exploración, liderazgo, por medio de la creatividad y transformar entornos de aprendizajes efectivos.

3.3.2 Entorno Económico

En la actualidad, han prestado mayor importancia al sector de la educación, por lo que realizan mayores esfuerzos económicos para mejorar la educación. Menciona la Organización de las Naciones Unidas (ONU,2023) que en las metas del objetivo 4, de los Objetivos y metas de desarrollo sostenible, la financiación de la educación debe ser prioridad de inversión nacional, así mismo resalta esencial el acceso de la educación gratuita, mejorar la infraestructura escolar básica e introducir elementos tecnológicos

Así mismo, el Ministerio de Educación (2021) menciona que se incrementaron los recursos económicos destinados a la educación en 2018 en un 16% más que en el año anterior, el ministro de educación manifiesta que estas acciones permite continuar con la promesa ministerial de llevar a cabo las estrategias educativas centradas en calidad y ampliación de la educación en todo el país. Las entidades gubernamentales de Ecuador han puesto como prioridad el ámbito educativo, por lo que se ha incrementado el presupuesto económico y se han implementado varias iniciativas. El presupuesto va destinado a cubrir el aumento de salario de maestros, a infraestructuras y mantenimiento de escuelas y colegios. En consecuencia, se evidencia la preocupación y las acciones implementadas para brindar un entorno educativo adecuado y promover una educación de calidad.

Según The Lego foundation y el Fondo de las Naciones Unidas (TFL y UNICEF, 2018) menciona que los recursos económicos por parte de inversores públicos y privados deben ser destinados a la adquisición de materiales de aprendizaje, y apoyo especializado que se base en el juego. Así mismo resalta que en contextos con escasos recursos, es fundamental financiación pública comprometida a transformar métodos pedagógicos de calidad, cuidando el acceso y garantías de criterios necesarios de calidad.

En este sentido, es esencial apoyar los procesos de aprendizaje y enseñanza a través del juego, debido a que el juego es una herramienta valiosa que promueve el desarrollo de competencias y habilidades de los infantes, por medio de experiencias memorables.

3.3.3 Entorno Social

Hoy en día, es necesario conceder mayor prioridad a entornos adecuados que propicien el aprendizaje. Conforme a The Lego foundation y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (TFL y UNICEF, 2018) refiere que un entorno de aprendizaje propicio es aquel que comprende condiciones sociales, políticas y financieras del ámbito nacional, en donde mantienen una interconexión y pueden beneficiar o impulsar la educación. También es necesario que validen el rol que desenvuelve el juego con respecto al aprendizaje y para potenciar este proceso de forma efectiva, es posible incluir al sector de la salud, nutrición y protección social.

De acuerdo al Gobierno Provincial de Tungurahua (2019) en la Agenda Cultural de Tungurahua (2019-2029) se desarrollan diversos talleres que manifiestan diferentes expresiones artísticas, destinados para niños. Por lo cual, es necesario resaltar que el Municipio de Ambato da lugar a espacios, a expresiones artísticas que permiten explorar la creatividad de diferentes formas.

El ritmo de vida en Ambato va creciendo progresivamente, debido a la influencia de las grandes ciudades, por lo que los hábitos socio culturales se van transformando en la sociedad. Debido a una población constituida mayormente con mujeres que trabajan, las cuales ven la necesidad de buscar apoyo para el cuidado y apoyo en tareas educativas, así mismo problemas de aprendizaje y la conciencia de impulsar una educación efectiva para los niños por parte de sus padres. Estos factores, son de las razones principales por las cuales existe una gran demanda en los centros psicopedagógicos.

Igualmente, es necesario resaltar que se han desarrollado acciones, las cuales apoyaron a fortalecer las necesidades educativas de la población de Ambato. Conforme a la Coordinación Zonal 3 (2022) por medio del informe de Rendición de Cuentas (2022) del Distrito Educativo 18D01-Ambato1 (La Matriz) menciona que con relación a planes de nivelación escolar y a una educación inclusiva. Se ofreció atenciones por medio del Servicio de atención familiar a la primera infancia (SAFPI), del programa “Una Escuela del Reencuentro” y la Unidad Distrital de Apoyo a la Inclusión (U.D.A.I.). Esos

organismos públicos desarrollaron talleres, capacitaciones, y brindaron atenciones alineadas al compromiso de fortalecer la educación, acompañar en el crecimiento y desarrollo de la niñez y adolescencia, y, por último, a construir conocimientos por medio de valores y calidad educativa.

Por último, por medio del mismo informe, con respecto al eje “Inclusión educativa de estudiantes con necesidades educativas específicas vinculadas o no a una discapacidad” se atendió las necesidades educativas impulsadas por una institución pública, explicando esto:

La Unidad De Apoyo a la Inclusión U.D.A.I. del Distrito 18D01 Ambato 1, ha podido desarrollar de manera adecuada las atenciones y evaluaciones psicopedagógicas, al cumplir con un total de 917 estudiantes agendados en el año fiscal 2022, de los cuales se han evaluado a 812 estudiantes con Necesidades educativas asociadas o no a una discapacidad siendo el 88.54% cabe recalcar que, de los mismos se ha podido desarrollar el informe y se socializaron con los representantes legales y a las Unidades Educativas correspondientes.(Coordinación Zonal 3, 2022, pg.19)

En consecuencia, con respecto a los programas y planes desarrollados en Ambato, se reconoce primordial la participación de Centros de Diagnóstico y Orientación Psicopedagógica (CEDOP) públicos y privados, en el desarrollo educativo y personal de los infantes. Por lo cual, existe una significativa demanda de estos centros por parte de la población Ambateña y una mayor apertura a actividades que fomenten el aprendizaje y la creatividad en diferentes áreas. Razones por las que es necesario ofrecer a los CEDOP, herramientas para potenciar las habilidades y competencias socioemocionales de los infantes por medio del juego y a su vez contribuye a que estos, ofrezcan un servicio más adecuado y efectivo.

3.3.4 Entorno tecnológico

En la actualidad, la tecnología se ha convertido en una herramienta necesaria dentro del ambiente educativo, las facilidades y beneficios durante el aprendizaje son diversos, por lo que se considera fundamental disponer de elementos tecnológicos dentro del aula de clases y se establece en el Plan eLAC2015 que:

La política de aprovechamiento de las tecnologías digitales en el contexto educativo debe concebirse como una política de Estado. Esta política deberá incluir entre otras cosas, la formación avanzada de los profesores sobre temas tecnológicos, cognitivos y pedagógicos, la producción de contenidos digitales y de aplicaciones interactivas y metodologías innovadoras de enseñanza y de aprendizaje y el aprovechamiento de recursos tecnológicos de avanzada, incluida la provisión de banda ancha y de otros dispositivos con potencial pedagógico transformador. CEPAL (como se citó en Sunkel, Trucco, y Espejo, 2013, p.21)

En consecuencia, es esencial que los profesores estén vinculados con el uso de recursos tecnológicos y pedagógicos, para de esa manera generar un entorno de aprendizaje efectivo y lograr un método de aprendizaje dinámico y participativo. Donde permita estimular el pensamiento crítico y la resolución de problemas de los infantes.

Igualmente, la tecnología también es un elemento esencial para estimular la creatividad, por lo que ha tomado gran relevancia en este contexto. Según Davis et al. (como se citó en Tang et al. 2022) refieren que las películas en video digital dentro de clases en la educación escolar, puede fomentar la creatividad. Por otra parte, Jara (como se citó en Sunkel et al. 2013) menciona que los contenidos digitales, pueden contribuir de gran forma a transformaciones pedagógicas que son los desafíos de la actualidad, por medio de la adquisición de competencias, habilidades de gestión de información, pensamiento crítico, creatividad, autonomía y cooperación.

Por tanto, es necesario explorar la manera en que la tecnología puede impactar positivamente en el proceso de aprendizaje y estimulación de la creatividad de los

alumnos. Menciona Grigorenko (como se citó en Tang et al. 2022) que la tecnología da lugar a entornos digitales que propicien la creatividad entre estos están: simulaciones, juegos y realidades digitales. Por lo que resulta necesario y atractivo, la implementación de objetos con elementos tecnológicos a entornos de aprendizaje, donde por medio del juego permitan desarrollar el potencial de los niños.

El centro Psicopedagogía “Tiempo de Aprender” se emplea materiales didácticos para facilitar el aprendizaje en ciertas áreas, sin embargo, el uso de la tecnología se ha dejado de lado. No obstante, los objetos didácticos no son usados, en un proceso que, de lugar al juego, por lo que es importante promover un entorno de aprendizaje en donde el juego tenga relevancia. A demás por medio de la exploración e imaginación se contribuye con el desarrollo de competencias de los infantes.

3.4 Tendencias de consumo del entorno

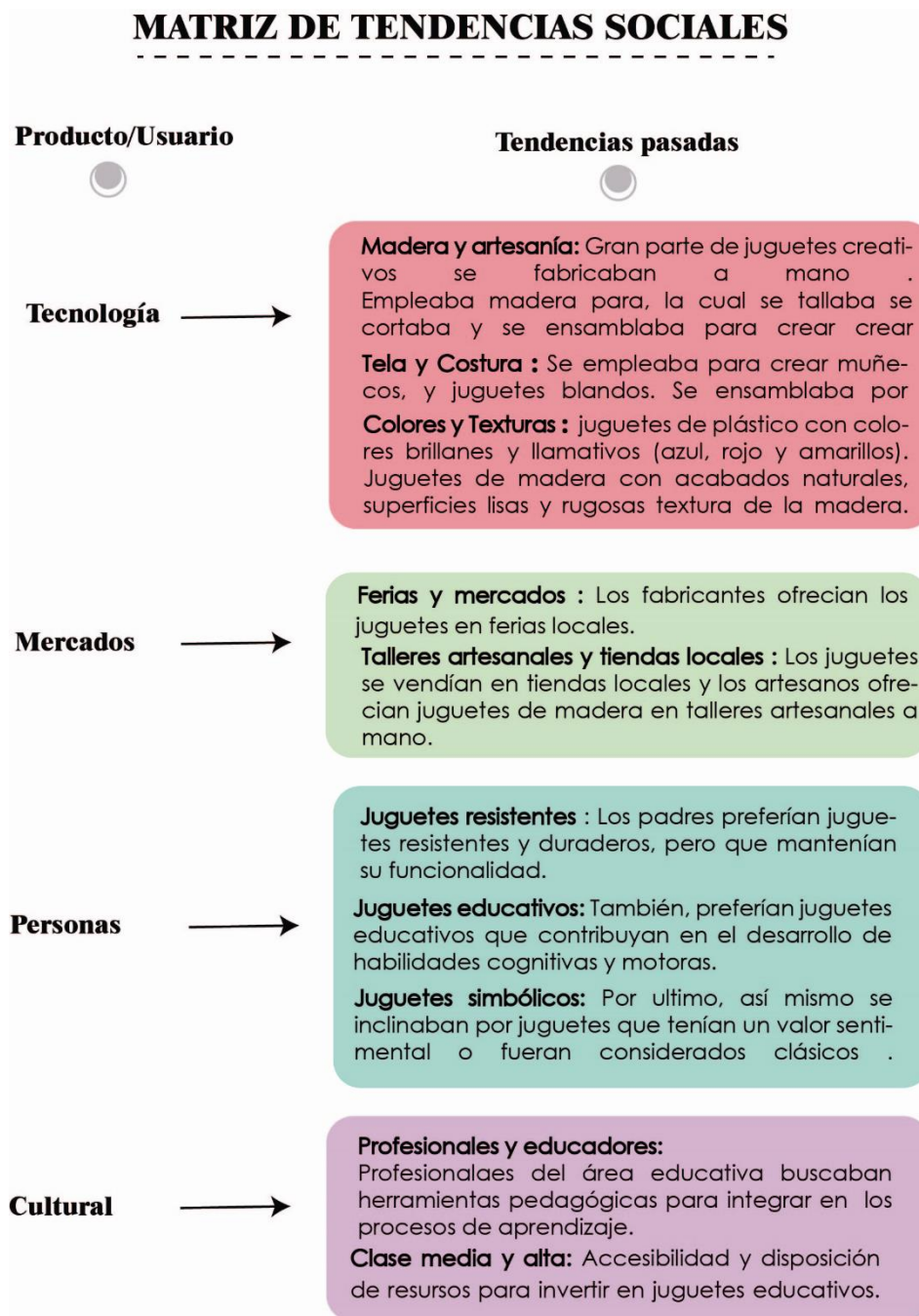


Figura 29: Matriz de Tendencias Sociales (Tendencias Pasadas)

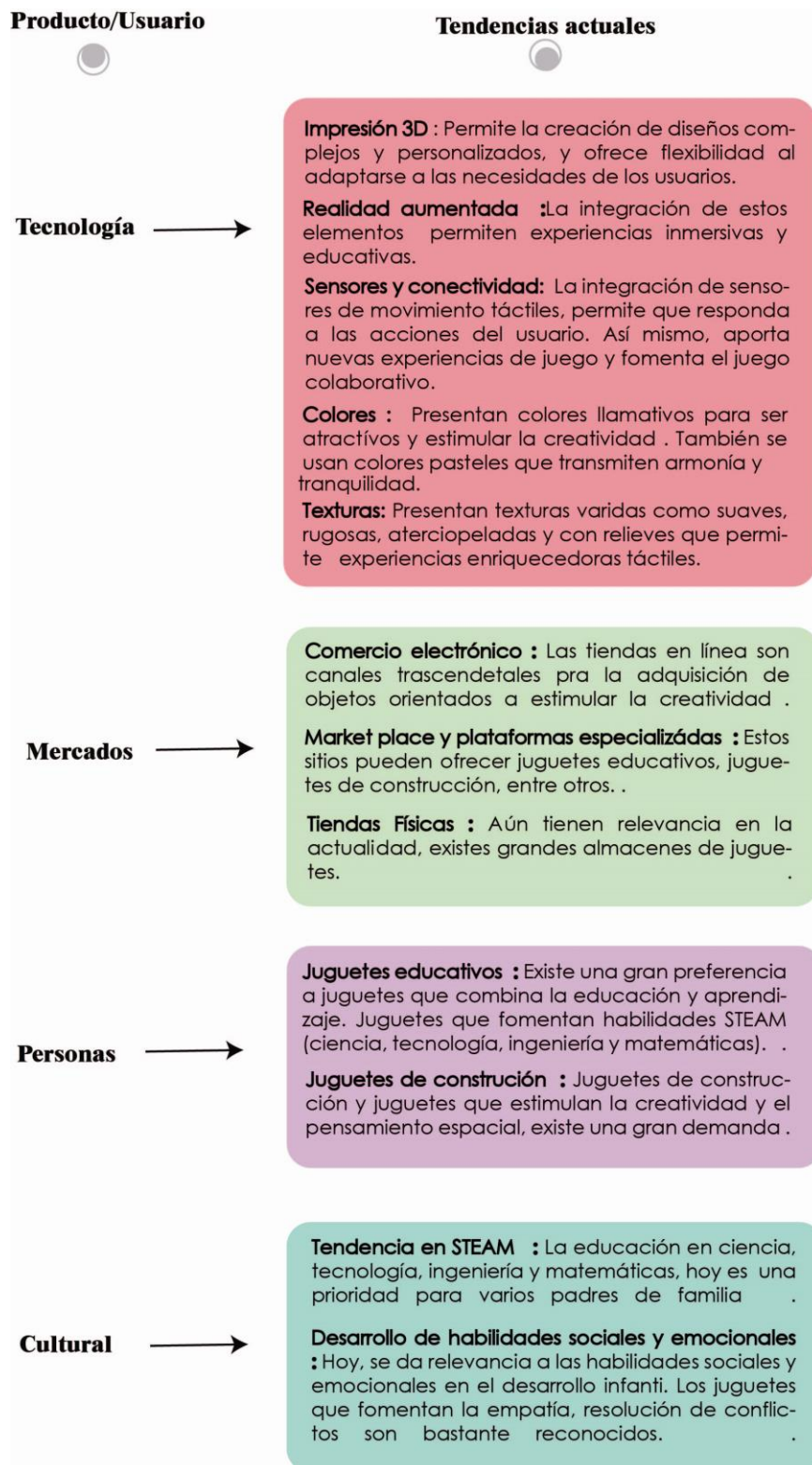


Figura 30: Matriz de Tendencias Sociales (Tendencias Actuales)

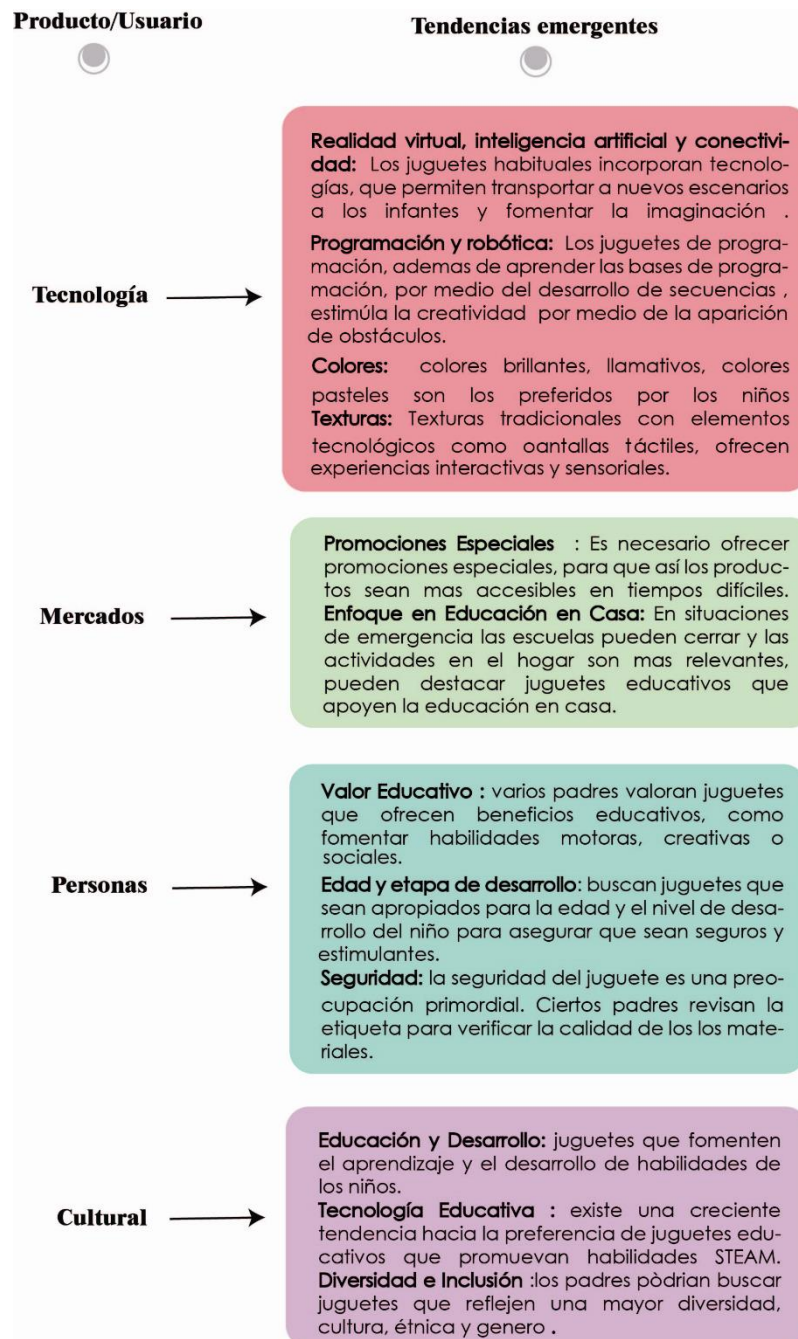


Figura 31: Matriz de Tendencias Sociales (Tendencias Emergentes)

3.5 Análisis del sector y del entorno de referencia

Se llevó a cabo un estudio acerca de la disponibilidad de productos diseñados para fomentar la creatividad en las principales tiendas en línea de juguetes en Ecuador, tales como PYCCA, El jugueterón, Lelut y Miniso. Durante este estudio se observó que la oferta de juguetes en estas tiendas es bastante variada e incluye una amplia gama de categorías de juguetes como rompecabezas, juegos de mesa, juguetes recreativos, juguetes simbólicos, juguetes de construcción, entre otros. Sin embargo, se identificó una discrepancia notable en relación a los juguetes destinados a estimular la creatividad, en comparación con las otras categorías. En especial en los juguetes destinados a estimular la inteligencia transpersonal, se notó la limitada oferta que existe en estos productos, por lo que es necesario enfocarnos en esta inteligencia debido a que influye de gran manera en el desarrollo de los niños.



Figura 32: Juguetes – Estimula Inteligencia Lógico Matemática

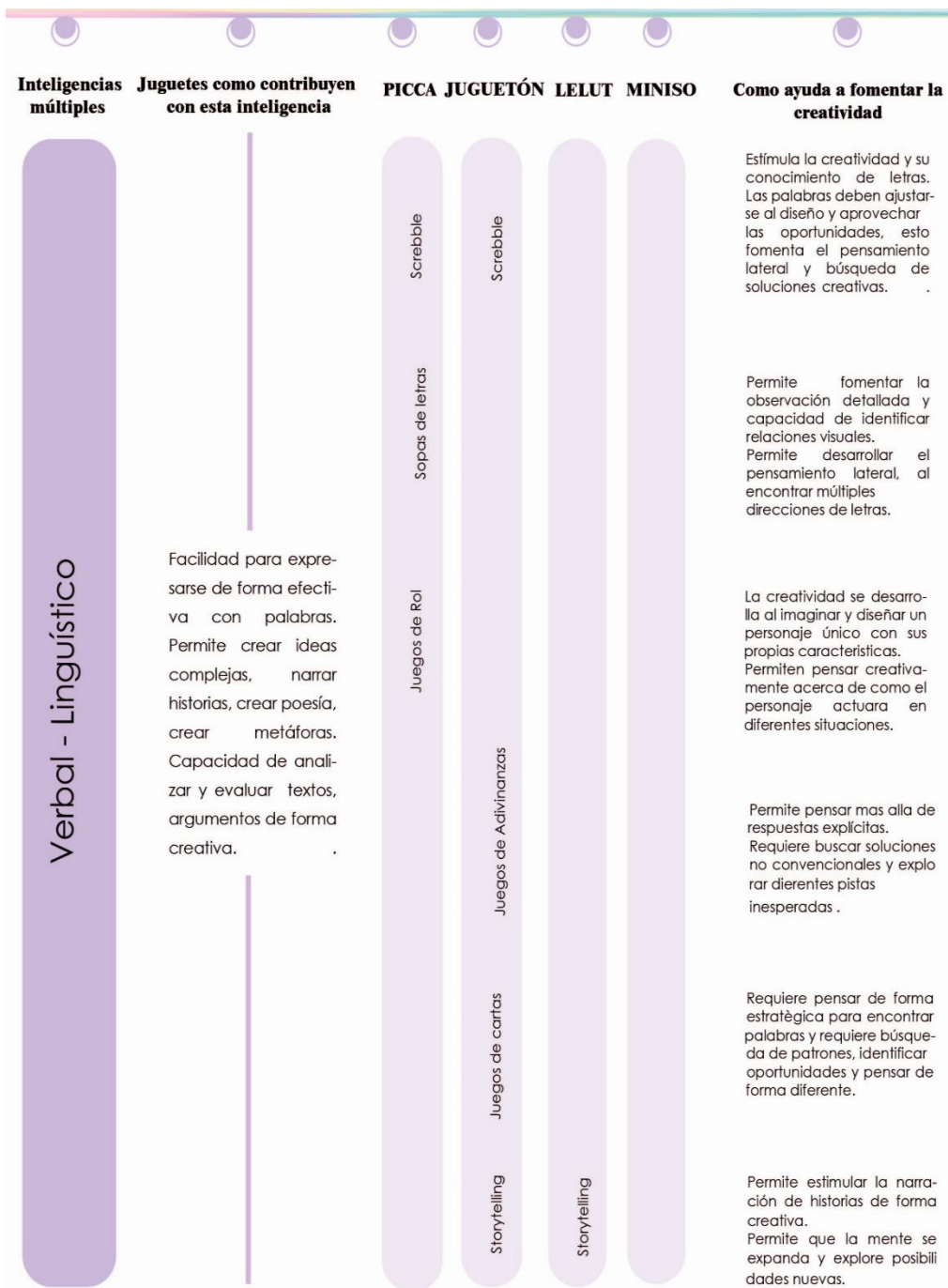


Figura 33: Juguetes – Estimula Inteligencia Verbal- Lingüístico

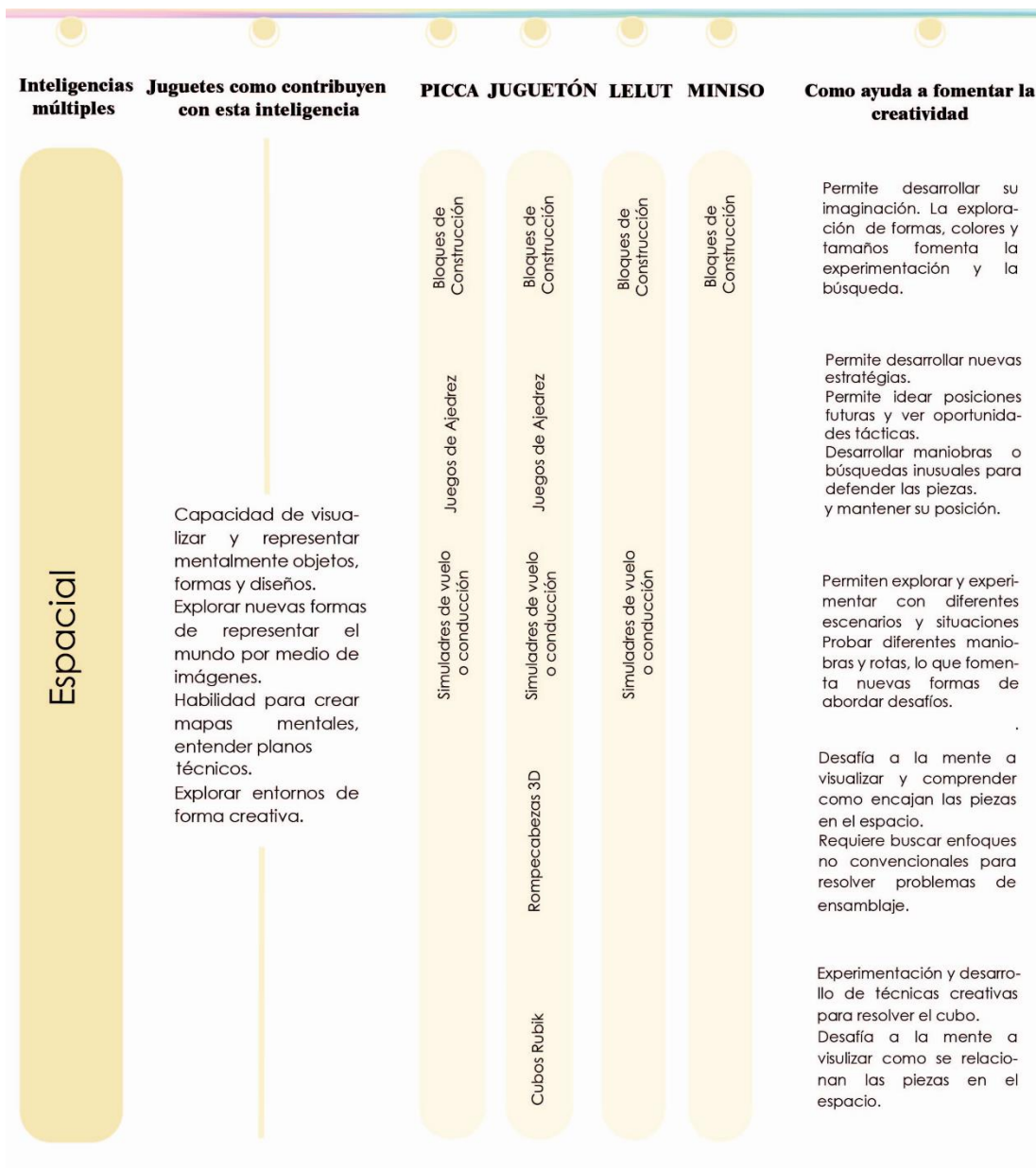


Figura 34: Estimula Inteligencia Espacial

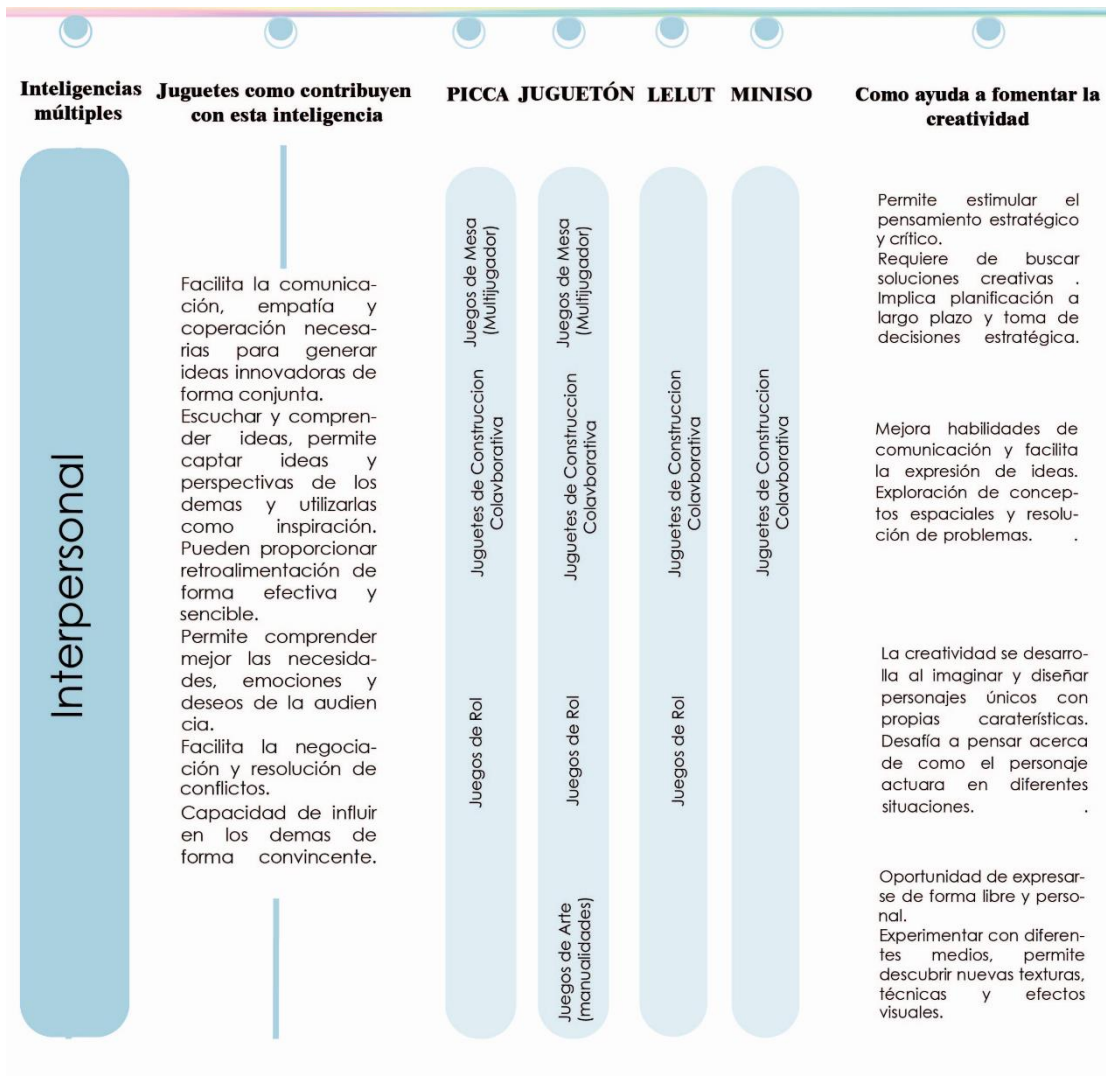


Figura 35: Juguetes – Estimula Inteligencia Interpersonal

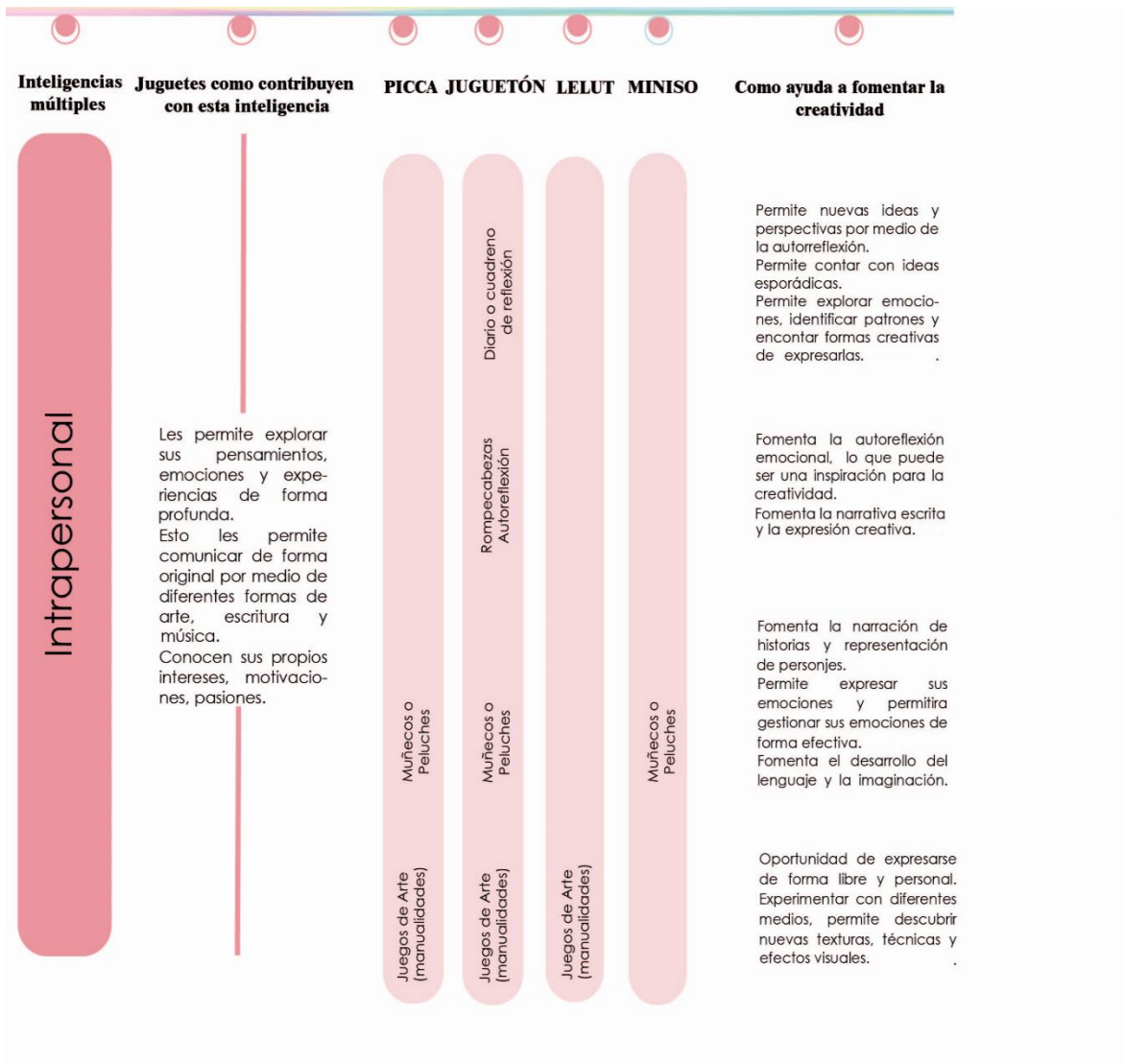


Figura 36: *Juguetes – Estimula Inteligencia Intrapersonal*

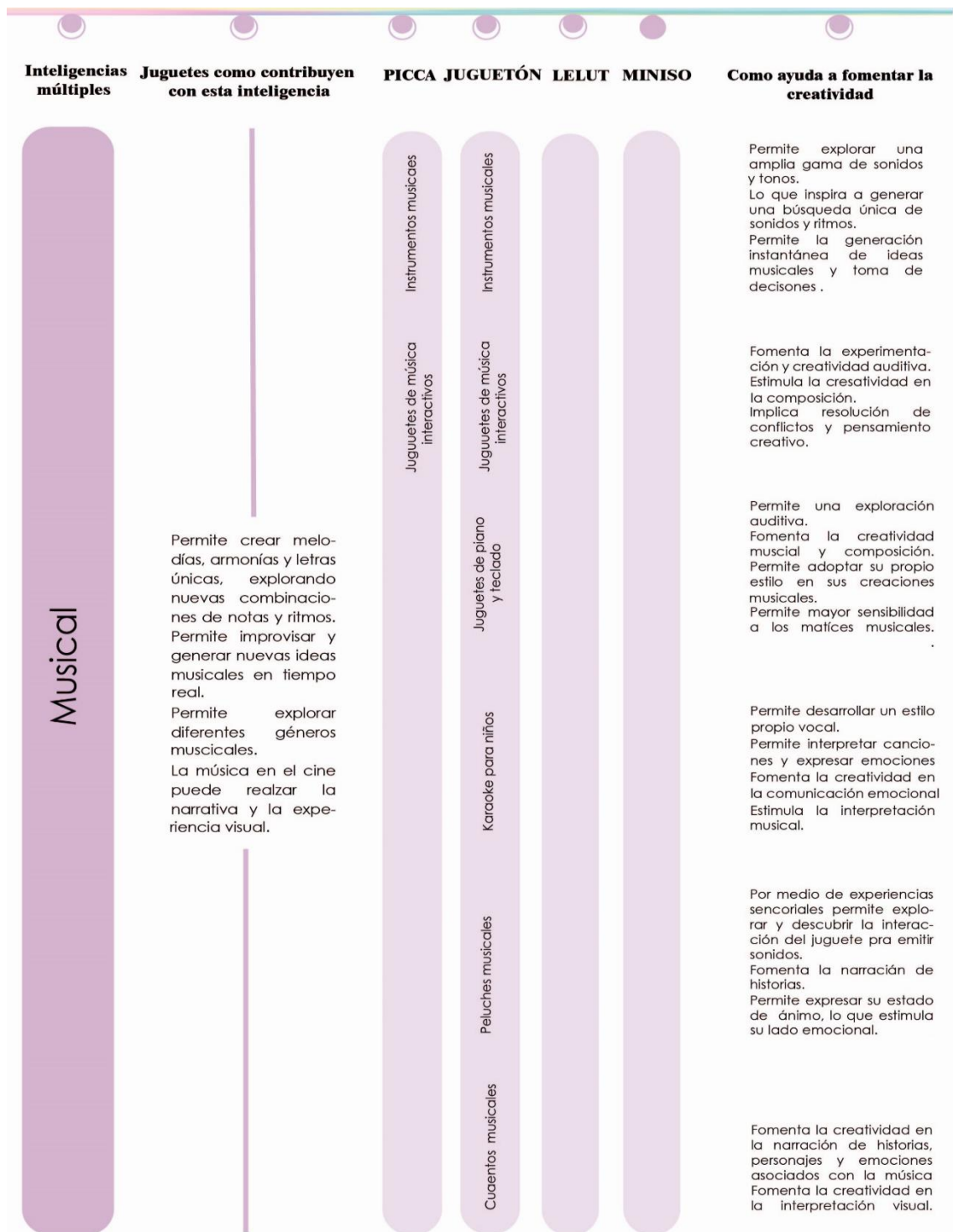


Figura 37: Juguetes – Estimula Inteligencia Musical

Inteligencias múltiples	Juguetes como contribuyen con esta inteligencia	PICCA JUGUETÓN LELUT MINISO	Como ayuda a fomentar la creatividad
<p style="text-align: center;">Corporal- Kinesésica</p>	<p>Pueden utilizar como una forma de expresión creativa a través de la danza, actuación y teatro físico. Por medio del deporte se puede realizar movimientos inesperados y estilos únicos. Crear coreografías únicas. Abordar problemas utilizando su cuerpo como herramienta. La conciencia corporal y el mindfulness por medio del yoga puede fomentar la creatividad al permitir a las personas conectar con sus sensaciones físicas y emociones de forma profunda. Explorar el espacio físico de forma única. Permite la comunicación y sinérgica creativa en grupos y bandas.</p>	<p>Rompecabezas</p> <p>Juegos de arte y manualidades</p> <p>Patines y Patinetas</p> <p>Pelota y Juegos de Pelota</p> <p>Bicicletas y triciclos</p> <p>Bloques de Construcción</p>	<p>Desarrollo de habilidades de coordinación. Estimula la creatividad en construcción y concepción de formas. Resolución de desafíos físicos relacionados con equilibrio, simetría y estabilidad.</p> <p>Exploración de su entorno de forma amplia y rápida. Estimula la observación y apreciación de la belleza del entorno natural. Resolver problemas en tiempo real en la navegación y toma de decisiones.</p> <p>Implica pensar de forma creativa para moverse, comunicarse y cooperar en el equipo. Requiere evaluar varias opciones y elegir la mejor estrategia. Capacidad de adaptarse a situaciones.</p> <p>Fomenta la expresión física. Por medio de trucos y movimientos nuevos, se estimula la invención formas de movimientos y resolución de desafíos físicos. Exploración de entornos y uso de forma novedosa.</p> <p>Permite el desarrollo de habilidades motoras finas. Permite estimular sensaciones táctiles y percepción sensorial. Estimula la expresión corporal y exploración de gestos artísticos.</p> <p>Contribuye a la destreza manual y coordinación mano-ojo. Contribuir con la inteligencia espacial y percepción visual. Permite movimientos coordinados tomas de decisiones precisas.</p>
		<p>Rompecabezas</p> <p>Juegos de arte y manualidades</p> <p>Patines y Patinetas</p> <p>Pelota y Juegos de Pelota</p> <p>Bicicletas y triciclos</p> <p>Bloques de Construcción</p>	
		<p>Juegos de arte y manualidades</p>	
		<p>Pelota y Juegos de Pelota</p> <p>Bloques de Construcción</p>	

Figura 38: Juguetes – Estimula Inteligencia Corporal Kinesésica

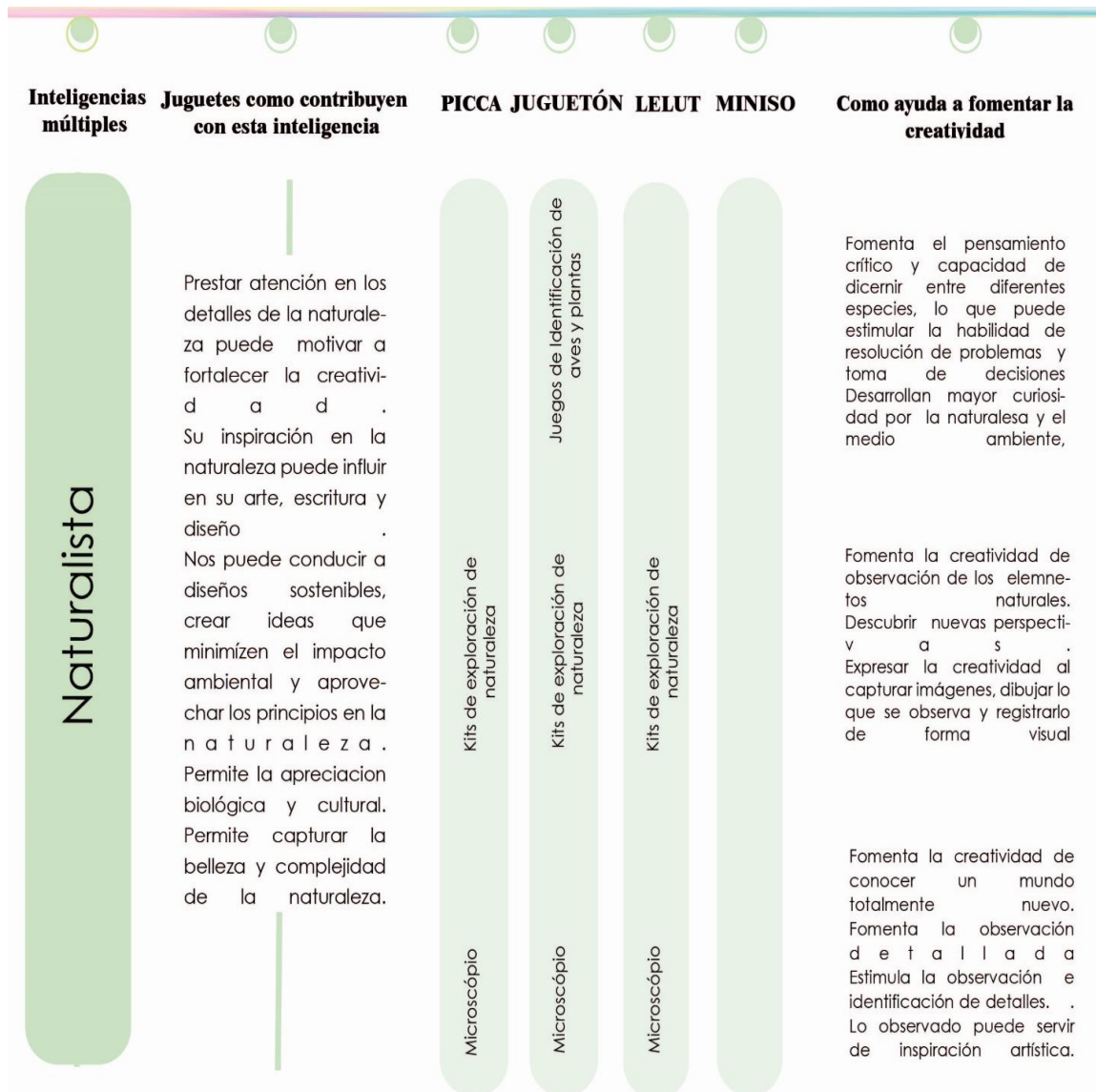


Figura 39: *Juguetes – Estimula Inteligencia Naturalista*

3.6. Análisis estratégico de la competencia

Es posible mencionar dos empresas como competencia. En primer lugar, se encuentra Juguetón, que es una cadena de juguetes a nivel internacional que ofrece una amplia gama de productos de calidad y para todas las edades. Con respecto a juguetes destinados a estimular la creatividad, ofrece una variedad de productos destinados a estimular la creatividad entre ellos están: juguetes de construcción; de arte y pintura; kits de ciencia y experimentación; rompecabezas; juguetes de música y sonido. Los cuales estimulan la imaginación y exploración con relación a las diferentes las inteligencias múltiples, por medio de actividades dinámicas y participativas que permite el juego, sin embargo, son mínimos los productos orientados a estimular la inteligencia transpersonal. Al mismo tiempo, se evidencia la carencia de función simbólica en estos productos, lo que limita la permanencia del objeto a lo largo del tiempo y el diseño de los productos, no refleja la esencia de objetos lúdicos.

Por último, está la empresa Lelut, ofrece una variedad de juguetes mediante una plataforma en línea, los diseños de estos reflejan la naturaleza de juego lúdico y permiten desarrollar la creatividad de formas recreativas, así mismo estos productos dan lugar al juego de forma interactiva y participativa. Igualmente, abarca cada una de las categorías de juguetes, con un énfasis particular en juguetes de construcción, donde ofrece una variedad de diseños y conlleva diferentes dinámicas de juego. También se destacan los juguetes simbólicos y los juguetes de arte, presentan materiales resistentes, tecnologías innovadoras y diseños minimalistas. No obstante, no proyectan la esencia de un objeto de diseño industrial.

a la agricultura, ganadera, selvicultura y pesca. Por otro lado, la mínima cantidad de habitantes se encuentran empleados en los siguientes sectores; el 5,7% de la población esta empleada en el sector industrial, el 5,4% desempeña un cargo en el ámbito de la educación, el 5% están involucrados en sectores relacionados al transporte y almacenamiento. Por último, la población ambateña ha encontrado como fuente de empleo en los siguientes sectores: el 3,9% de la población se dedica a actividades de alojamiento y servicios de comida, el 3.2 de la población están empleada en actividades de servicio, el 3,1% desempeñan un cargo en administración pública y defensa y el 2,7% de la población están dedicadas a actividades científicas y técnicas.

El Centro de Diagnóstico y Orientación Psicopedagógica “Tiempo de Aprender” ubicado en el Centro de Ambato, en la Av. Vicente Rocafuerte y Quito. Es una entidad privada, por lo que su financiamiento proviene del pago de mensualidades de los servicios ofrecidos. Es independiente, pero a la vez se adhiere a las normativas y reglamentos establecidos por el ministerio de Educación para los CEDOP, se alinea sus propias políticas internas, administrativas y así mismo a su enfoque educativo, centrado en el desarrollo emocional y bienestar.

4.3 Tipo de Investigación

Se desarrollará una investigación exploratoria, la cual pretende proporcionar una referencia general del tópico, expresada en la investigación a desarrollar. Tiene como objetivo el posible planteamiento del problema de investigación. Igualmente facilita el planteamiento de hipótesis acerca del tema a explorar, el cual contribuye a la investigación descriptiva (Nelson, 2015). Se realizarán visitas a la institución establecida, en donde se observará su dinámica de operación y especialmente el desenvolvimiento de los niños en cuanto a sus habilidades y resolución de problemas en ese contexto. Así mismo se desarrollarán actividades didácticas a los niños con el fin de comprender sus necesidades, deseos e inquietudes. Finalmente, se realizarán entrevistas y encuestas para obtener información preliminar y conocer posibles entornos de orientación para el diseño de productos.

Es de nivel aplicada, la cual busca solucionar problemas prácticos, se identifica por la aplicación de la información adquirida, por medio de la implementación y estructuración de la practica en investigación (Castillo, 2018). El propósito de esta investigación, sería crear productos que respondan las necesidades identificadas en la investigación anterior. Es necesario trabajar con los profesionales y los niños en conjunto, con el fin de materializar soluciones específicas.

4.4 Enfoque del trabajo: modelo de métodos aplicados

Se realizará una investigación desde un enfoque mixto, es decir desde una perspectiva cualitativa, la cual implica una realidad subjetiva, dinámica y compuesta por multiplicidad de contextos. Se realizará una investigación profunda y reflexiva de las realidades planteadas previamente. En donde, se podrá comprender las necesidades de los niños, la percepción de creatividad y la experiencia de esta capacidad en su vida diaria. Así mismo se analizará la interacción y comportamiento de la experiencia de los niños en este contexto con objetos lúdicos. Por último, se obtendrá una perspectiva de los profesionales, acerca de creatividad y de las falencias en el diseño de productos.

Por otro lado, también se abordará desde un enfoque cuantitativo debido a que permite recopilar y generalizar datos entre grupos o un fenómeno en particular, así también como obtener graficas las cuales proporcionan conclusiones de valor.

4.4.1 Modalidad

Documental – Bibliográfica, se obtendrá una recopilación de bases teóricas, conceptos y teorías, así como una demostración de criterios utilizando fuentes documentales como: libros, revistas, folletos, direcciones web que contienen información actualizada acerca de la creatividad en la infancia y como desarrollarla.

Se obtendrá una recopilación de bases teóricas, conceptos y teorías, así como una demostración de criterios utilizando fuentes documentales como: libros, revistas, folletos,

direcciones web que contienen información actualizada acerca de la creatividad en la infancia y como desarrollarla.

Investigación de campo, se requiere visitar el lugar en donde suceden los acontecimientos y surge el problema, donde se obtendrá información que aportará con el cumplimiento de los objetivos determinados inicialmente. Esta investigación proporcionara datos acerca del sentir, pensar, y accionar de los usuarios focalizados dentro del contexto, lo cual es fundamental.

4.5 Idea a defender

El desarrollo de objetos destinados a estimular la creatividad tiene como objetivo principal mejorar sus habilidades y aptitudes en los niños de 6 a 8 años. Durante esta etapa, se busca fomentar el pensamiento lateral, promoviendo la flexibilidad la autenticidad y elaboración de ideas. Esto permite que los niños encuentren soluciones diferentes e innovadoras a los problemas cotidianos y experimenten desde una perspectiva única, lo que fomenta su sensibilidad hacia los problemas. Por otro lado, también se busca promover el autoconocimiento, a través de estos productos, que le permitan al niño conocer sus debilidades, fortalezas y dar lugar a la creatividad mediante estas herramientas.

4.6 Población o muestra

La población identificada para este proyecto está conformada por niños en edad de 6 a 8 años del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” del área de tareas dirigidas, los cuales son los beneficiarios del proyecto. En este caso el muestreo será de tipo probabilístico, específicamente aleatorio simple, debido a que es representativo de la población y cada niño tiene la misma oportunidad de ser seleccionado. Asimismo, este enfoque permitirá generalizar los resultados y facilitará fundamentos más sólidos para realizar aseveraciones amplias (Salgado, 2019).

Así mismo se necesitará la participación de los estudiantes, donde todos los actores facilitaran la evaluación de factores y procesos de creatividad en este contexto. Por último, que el análisis de datos será sencillo debido a la cantidad de estudiantes que presenta esta institución.

Se requerirá la colaboración de las profesionales que laboran en la institución, las cuales son las responsables de facilitar herramientas a los niños para desarrollar sus capacidades.

Conforme al número de niños, no es necesario utilizar ninguna fórmula para obtener el número de muestra. Por lo que, los participantes de la investigación serán 7, que abarca a todos los alumnos del área indicada anteriormente, con el respectivo permiso de los representantes.

4.7 Recolección de información

En primer lugar, se aplicarán entrevistas a 3 profesionales del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender”. Estas incluirán a dos profesoras a cargo del área de tareas dirigidas y una profesional conocedora del tema. Esta técnica permitirá explorar las opiniones y percepciones acerca de la dinámica de la creatividad infantil dentro de este entorno, así como su vinculación con el diseño de productos y factores para su desarrollo a través del mismo. Por otro lado, también se aplicará una entrevista a un experto en creatividad infantil, lo cual permitirá comprender los aspectos mencionados anteriormente, desde un enfoque psicológico. De esta forma, proporcionará un panorama más amplio.

Preguntas dirigidas a profesionales del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” y experto en el área de creatividad infantil.

1. ¿Cuáles son los desafíos que enfrentan con mayor frecuencia los niños de 6 a 8 años, con respecto a la creatividad en tareas dirigidas?

2. ¿Existe o conoce algún recurso o material didáctico que sea útil para estimular la creatividad en los niños durante las tareas dirigidas?
3. ¿Cuáles son las actividades o enfoques que actualmente encuentran más efectivos, para estimular la creatividad en niños de esa edad?
4. ¿De qué manera cree que la estimulación de la creatividad puede integrarse de forma efectiva en las tareas dirigidas sin poner en riesgo los objetivos educativos estipulados?
5. ¿Qué elementos de la creatividad considera primordiales para el desarrollo integral en niños de 6 a 8 años?
6. ¿Qué características considera que son fundamentales al diseñar productos orientados a estimular la creatividad en este contexto?
7. ¿Qué aspectos de la creatividad considera valiosos para el desarrollo emocional y cognitivo para los niños de 6 a 8 años?
8. ¿Cuáles son las prioridades al seleccionar o recomendar un producto destinado a estimular la creatividad en niños de esta edad?
9. ¿Las herramientas tecnológicas cree que aportarían positivamente a la estimulación de la creatividad?

Preguntas dirigidas únicamente a experto en el área de creatividad infantil.

1. ¿Cuál es su experiencia trabajando con niños en la creatividad infantil?
2. ¿Cuáles son las estrategias que ha utilizado para estimular la creatividad en niños de 6 a 8 años y considera que son efectivas?
3. ¿De qué manera abordaría las estrategias creativas y productos creativos para dar respuesta a las necesidades, deseos y anhelos individuales de los niños en el área de tareas dirigidas?
4. ¿Cómo evalúa el impacto de las actividades creativas en el desarrollo infantil?

Conforme al enfoque cuantitativo, se aplicará una encuesta dirigida a los niños del área de tareas dirigidas, con el fin de conocer las preferencias en relación con las dinámicas y actividades desarrolladas dentro de este contexto. Así como preferencias vinculadas a productos de diseño industrial. Igualmente, descubrir singularidades de formas de recreación para ellos.

**Encuesta dirigida a niños del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” del
área de tareas dirigidas.**

1. ¿Te gustaría jugar con los temas que ves en clases?

Si

No

2. ¿Cuál es tu personaje preferido?

un animal

un personaje de una película o serie

un personaje de caricaturas

un superhéroe o una princesa

.....

3. ¿Cómo te gusta hacer las tareas en el Centro “Tiempo de Aprender”?

Solo

En grupo

A veces solo y a veces en grupo

4. ¿Qué actividad prefirieras hacer durante tareas dirigidas?

Construir, armar con piezas

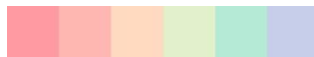
- Pizarra para dibujar´-pintar
- Inventar historias con figuras de un personaje
- Jugar El Uno

5. ¿Cuál de estos temas crees que te haría pasar un rato divertido?

- Deportes
- Naturaleza
- Ciencia
- Fantasía
- Música

6. ¿Qué color prefieres en tus juguetes?

- Colores Pastel



- Colores Tierra



- Colores Neutros



- Colores Neón



7. ¿Prefieres realizar actividades dentro del Centro o al aire libre?

- dentro del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender”

Al aire libre

Los dos

8. ¿Te gustaría agregar alguna actividad dentro de las tareas dirigidas para hacerlas más divertidas? ¿Cuál sería?

Si

No

No estoy seguro

.....

9 ¿Qué tipo de forma te parecería más atractiva para un juguete?

Cuadradas

Triangulares

Redondas

Corazón

10. ¿En qué lugar te sientes más creativo/a?

En tu habitación

En la escuela

En el parque

En el centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender”

11. ¿Si pudieras inventar cualquier cosa, ¿cuál sería?

.....

12. ¿Hay algo o alguna idea que quisieras compartir, pero no sabes cómo?

.....

13. ¿De qué forma piensas que te divertirías más aprendiendo cosas nuevas?

.....

En cuanto a los instrumentos destinados a la recolección de datos de los niños, también se llevará a cabo una observación participante, la cual permitirá apreciar las interacciones de los niños en las actividades diarias que realizan dentro del centro. Así mismo, se aprovechará los grupos que realizan, para explorar temas específicos por medio de la interacción con los actores involucrados (niños y profesionales), lo cual facilitará la comprensión más amplia de estas dinámicas grupales.

Guía de observación

1. Visitar el centro
2. Integrarme en las clases de los niños de tareas dirigidas
3. Analizar el entorno
4. Describir características y actitudes de los niños en relación a las actividades desarrolladas dentro del centro

Tabla 14. *Guía de observación*

¿Cómo desarrollan sus tareas con la profesora?	
¿Cómo aprenden?	
¿Cómo se recrean?	
¿Cómo comparten entre ellos?	
¿Cómo juegan?	
¿Cómo se relajan?	

Por último, se llevará a cabo una dinámica con los niños en la cual involucrará productos para estimular la creatividad. Con el fin de evaluar ciertos factores que intervienen en la creatividad y descubrir las capacidades individuales de los niños en cada uno de estos aspectos. Además, se pondrá en práctica la dinámica de evaluación del test de Creatividad de Guilford, donde se obtendrá experiencia previa para la evaluación futura del producto propuesto posteriormente.

Tabla 15. *Criterio 1 para medir el nivel de Creatividad*

Actividad: Juego con legos		
Indicadores	Aspectos Específicos	Observación
Fluidez	Cuantos elementos o conceptos diferentes han creado el niño dentro de la actividad.	
	Rapidez con la que los niños responden al desafío de utilizar piezas de un solo color	
	Exploración de diferentes ideas al integrar la pieza	
	Muestra fluidez en la creación de la narrativa.	

Fuente: Adaptado de Gamboa (2017)

Tabla 16. *Criterio 1 para medir el nivel de Creatividad*

Actividad: Juego con legos		
Indicadores	Aspectos Específicos	Observación
Flexibilidad	Disposición y capacidad para integrar la pieza que se les pidió	
	Mostraron flexibilidad e imaginación al crear solo con piezas de un color	
	Se adaptan a los desafíos y van buscando nuevas ideas	
	Pueden adaptar su narrativa según la evolución de su construcción.	

Fuente: Adaptado de Gamboa (2017)

Tabla 17. *Criterio 1 para medir el nivel de Creatividad*

Actividad: Juego con legos		
Indicadores	Aspectos Específicos	Observación
Originalidad	La idea de las construcciones es única y diferente a lo convencional	
	Han adoptado enfoques creativos para abordar este objetivo	
	Han utilizado las piezas de una forma original	
	Han demostrado inventiva para seleccionar y combinar las piezas	

Fuente: Adaptado de Gamboa (2017)

Tabla 18. *Criterio 1 para medir el nivel de Creatividad*

Actividad: Juego con legos		
Indicadores	Aspectos Específicos	Observación
Elaboración	La construcción muestra detalles atractivos y complejidad	
	Mostraron creatividad y originalidad al integrar la pieza extra	
	La historia se adapta a la construcción de forma única y tiene lógica.	
	Crearon formas interesantes en la restricción de usar solo un color.	

Fuente: Adaptado de Gamboa (2017)

4.7.1 Técnica

Rosental e Iudin (como se citó en Ávila, González, and Licea, 2020) destacan que la técnica comprende el conjunto de sistemas y medios de recolectar, registrar, redes arrollar y proporcionar datos, esto orientado a la investigación y producción. Por lo que la técnica es el conjunto de procedimientos que posibilitan establecer una relación del investigador con el sujeto, donde se puede manipular y controlar los acontecimientos.

Entrevista Conforme a Lanuez y Fernández (como se citó en Ávila, González, and Licea, 2020) la entrevista se define como un método empírico, centrado en la comunicación determinada entre el investigador y la muestra de estudio, con el fin de adquirir respuestas verbales a las preguntas establecidas acerca de la temática.

Observación Participante: Menciona Piñeiro (2015) que el proceso de analizar a las personas, lo que hacen y como lo hacen, permite comprender la razón por la cual lo hace. Es necesario considerar la misma situación desde las perspectivas de los diversos actores, para obtener una visión más amplia. Por lo tanto, la observación participante permite afrontar la realidad social, desde la comprensión del contexto y el rol de cada uno de los actores.

4.7.2 Instrumento

Blanco y Valledor (como se citó en Ávila et al., 2020) menciona que el instrumento es considerado como una herramienta que emplea el investigador para obtener y documentar la información, entre estos están: guías de observación, de entrevista, de encuesta y análisis de documentos como las tablas de recolección.

Cuestionario: Nocedo et al. (Ávila et al. 2020) indica que el cuestionario es adquirido como un instrumento metodológico de aplicación de la encuesta, en donde se despliegan preguntas. Acosta (como se citó en Ávila et al. 2020) menciona que el cuestionario comprende un grupo de preguntas, orientadas hacia la aplicación de una encuesta o entrevista. En efecto el cuestionario es considerado como un componente sistemático de la encuesta, que facilita la obtención de información.

Test de Creatividad de Guilford: Este instrumento sirve para medir el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, en cuatro dimensiones las cuales son; fluidez, flexibilidad, originalidad, y elaboración. Está validado bajo técnicas del análisis estadístico de Pearson (Gamboa, 2017). Por lo tanto, los criterios de cada una de estas dimensiones diferirán según la actividad a la cual se evalué dicho test.

4.8 Análisis y recolección de resultados

4.8.1 Entrevista a profesionales y expertos

Tabla 19. *Entrevista a profesionales*

Preguntas	Profesional 1	Profesional 2	Profesional 3	Análisis
	Psicopedagoga Maribel Barreno	Lic. Ariana Silva	Psi. Clínica Cinthia Altamirano	
<p>1. ¿Cuáles son los desafíos que enfrentan con mayor frecuencia los niños de 6 a 8 años, con respecto a la creatividad en tareas dirigidas?</p>	<p>Dentro de los desafíos está: como crear, analizar, reflexionar, y como hacer, debido a que presentan dificultad en la atención y concentración. Esto se ve reflejado en tareas escolares que demanda de creatividad, como exposiciones, carteles, entre otros.</p>	<p>Son niños inteligentes y activos, pero se les dificulta bastante en sentido lógico, debido a que ciertos niños tienen dificultades de aprendizaje.</p>	<p>En las escuelas les limitan mucho la creatividad, no permiten que ellos exploren nuevas formas de hacer, cortan el proceso creativo que los niños tienen. Por ejemplo, en la escritura los niños quieren usar otros colores y los profesores no les permiten.</p>	<p>Limitaciones de creatividad: En la escuela no se permite salirse de normas ejemplo: uso de lápices de color.</p> <p>Incremento de creatividad;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de carteles, exposiciones - Nuevas formas de hacer <p>Consecuencia de falta de uso de creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carecen de sentido lógico - Dificultad de análisis

				<ul style="list-style-type: none"> - Limita la concentración - No desarrolla atención
<p>2. ¿Existe o conoce algún recurso o material didáctico que sea útil para estimular la creatividad en los niños durante las tareas dirigidas?</p>	<p>Hay varios productos que involucra actividades de mesa y actividades relacionadas con atención, concentración y memoria. Entre ellos están cubos para construir, canicas, y juegos de concentración, etc.</p>	<p>Por lo general les ayudamos a reforzar sus conocimientos por medio del juego, dinámicas y canciones. También se utiliza la plastilina que les facilita la comprensión.</p>	<p>Yo me especialice en el método Dengure, es un método que usa la interconexión de los cerebros a través del arte y a través de la creatividad. Hay un ejercicio específico, en el que, por medio de una imagen, se impulsa al niño a encontrar nuevas formas y desarrollar estrategias creativas.</p>	<p>Acción del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relación con la atención - Dinámicas - Canciones <p>Juegos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cubos - Legos - Canicas - Juegos de concentración <p>Técnica:</p> <p>Exploración de ideas por medio de figuras o elementos visuales, que llevan a otras figuras.</p>
<p>3. ¿Cuáles son las actividades o enfoques que actualmente encuentran más</p>	<p>Facilitarles formas o elementos geométricos con los que ellos puedan crear y ellos encontrarán la manera de hacerlo. Así mismo,</p>	<p>Ludo pedagogía, que es el aprendizaje por medio del juego y aporta recursos</p>	<p>La creatividad se enfoca mucho en el juego, si los niños juegan ellos van a poder ser creativos.</p>	<p>Actividad</p> <p>Juego Lúdica</p> <p>Elementos del Juego</p>

<p>efectivos, para estimular la creatividad en niños de esa edad?</p>	<p>ellos pueden realizar actividades sobre una tabla de madera, donde tiene figuras, y los niños pueden armar torres, robots, barcos, animales, entre otras cosas.</p>	<p>diferentes con los que ellos pueden entender gráficamente</p>	<p>Los juegos pueden ser estructurados, pero también es necesario darles participación y protagonismo dentro del juego, libertad de que ellos imaginen y creen.</p>	<p>Piezas geométricas Dinámica del juego Construcción Creación Rol del niño Orientador del juego Requerimientos del juego Expresión libre</p>
<p>4. ¿De qué manera cree que la estimulación de la creatividad puede integrarse de forma efectiva en las tareas dirigidas sin poner en riesgo los objetivos educativos estipulados?</p>	<p>La creatividad se integra en todos los ámbitos del niño, en específico en el área de tareas dirigidas, ellos podrán hacer maquetas, carteles, es decir podrán elaborar actividades desde lo más simple hasta lo más complejo y proponer algo más de lo requerido.</p>	<p>Es algo complicado integrarlo, porque nosotros reforzamos lo que ellos aprenden en la escuela.</p>	<p>Podría ser a través de actividades lúdicas que se unan con los objetivos que ellos tienen. Por ejemplo, si ellos están estudiando sumas, restas, que ellos puedan hacerlo de una forma divertida, puede ser con plastilina, bolitas con materiales extras que no sea específicamente la hoja y el papel. De esa forma aprenden, pero también estimulan su</p>	<p>Actividades Escolares: -Maquetas -Carteles Apoyo al proceso de aprendizaje: -Material didáctico Consecuencia del uso de material didáctico: -Aprendizaje dinámico y divertido - Autoaprendizaje</p>

			creatividad y crean su aprendizaje.	
6. ¿Qué beneficios de la creatividad considera primordiales para el desarrollo integral en niños de 6 a 8 años?	Le aporta en la vida cotidiana, en la integración familiar y escolar. Es decir, la creatividad contribuye con la seguridad y autoestima del niño, esto le permite incluirse en su grupo de amigos, perder el miedo a equivocarse.	La atención es bastante complicada obtener atención de su parte, la memoria no retiene mucha información. Estos aspectos son los que se debería trabajar más en cuanto a la creatividad.	Yo creo que la creatividad está muy ligada a la resolución de problemas, si un niño es creativo y puede encontrar estos métodos para hacer historias para desarrollar cosas divertidas va a ser un adulto que va a tener muchas más herramientas para resolver problemas.	Fortalecimiento de la Seguridad: - Integración y relación apropiada en el entorno familiar y escolar. Resolución de Problemas - Formas divertidas de hacer las cosas - Herramientas a largo plazo Atención y Concentración
6. ¿Qué características considera que son fundamentales al diseñar productos orientados a estimular la creatividad en este contexto?	De colores vivos y llamativos, de formas nuevas y materiales palpables con diferentes texturas. En específico, algo que ellos puedan manipular diferentes texturas, formas y colores, es decir, es necesario que sea llamativo y les invite a ellos a querer palparlo,	Considero que, deben llamar mucho la atención de ellos, que sean armables o de formar imágenes relacionadas con animales, lugares o profesiones, sobre todo que puedan ser manipulables.	Que sea llamativo, que sea seguro, que no sea piezas pequeñas que ellos se puedan meter a la boca, que sea grande. Es muy importante que sea multisensorial porque los niños aprenden a través de los sentidos.	Características: Llamativo -Formas -Colores Multisensorial -Explorar texturas - Invite al análisis y a la manipulación Temática: -Animales -Profesiones

	analizarlo y de esa forma los motive a crear.		entonces por ejemplo si se quiere que se aprendan los números, por lo general hay números de madera, entonces se puede hacer algo extra como lija para que ellos palpen y eso fomenta mucho el aprendizaje de ellos.	
7. ¿Qué aspectos de la creatividad considera valiosos para el desarrollo emocional y cognitivo para los niños de 6 a 8 años?	Lo fundamental es la parte emocional, debido a que conlleva la seguridad y la misma afecta en lo cognitivo. Por lo que es necesario trabajar la seguridad, ya que permite lograr al niño lo que se proponga y también contribuye a perder el miedo al fracaso, por lo que estos atributos le brindan bienestar emocional al niño.	Al dibujar o al ser creativos, les brinda tranquilidad y también les permite desenvolverse apropiadamente. Así mismo por medio de diferentes herramientas ellos pueden identificarse con diversas emociones.	Yo creo que aporta en los dos aspectos, sobre todo para el desarrollo emocional es fundamental porque la creatividad es para la resolución de problemas y dentro del aspecto emocional, la resolución de problemas es llamada resiliencia. La cual es la capacidad de salir de los problemas, encontrar una solución a los problemas que	Seguridad: - Desarrollo de propósitos Tranquilidad Resiliencia: -Capacidad de salir de los problemas -- Avanzar

			enfrentamos a diario y no quedamos estancados, Entonces la creatividad nos permite encontrar soluciones y no estancamos en los problemas.	.
8. ¿Cuáles son las prioridades al seleccionar o recomendar un producto destinado a estimular la creatividad en niños de esta edad?	Es muy necesario para la parte conductual, emocional y cognitiva de los niños. Se recomienda estos productos para desarrollar esta habilidad y afectaría de forma positiva en muchas áreas más.	Que sea apto para ellos, en cuanto a su tamaño y forma, que no ponga en riesgo a los niños. También que sea bastante llamativo.	Yo creo que una prioridad, primeramente, sería que sea seguro, que yo pueda darle al niño y esté segura, de que no van a hacerse daño con eso, que no tenga puntas, que no se pueda cortar. También que sea vistoso para el niño, que tenga movimiento, que pueda moverlo de lado a lado, porque eso les llama la atención a ellos, porque si es algo estático ellos se aburren.	Seguridad -Elementos -Tamaño Llamativo y Atractivo -Formas y colores Acción del producto -Movimiento Ergonómico – manipulable -Tamaño y Forma

<p>9. ¿Las herramientas tecnológicas cree que aportarían positivamente a la estimulación de la creatividad?</p>	<p>Sí, pero dependería del tipo de programa o plataforma que se utilice, el cual sea creado específicamente dirigido al área educativa. Por otro lado, no sería apropiado, cuando no tengan el control requerido por parte de los padres, podría ser inseguro.</p>	<p>En realidad, sí mucho, debido a que hoy en día todo es facilitado por la tecnología, hay bastantes plataformas que son lúdicas que les permite aprender de forma divertida.</p>	<p>Sí, pero controladas, no dejarle al niño con la tecnología que vea lo que quiera, porque eso si puede ser un factor de riesgo, si no hay control, empiezan a ver cosas de miedo y eso fomenta temores.</p>	<p>Desafíos tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Control restringido y adecuado - Específicamente en fines educativos
--	--	--	---	---

4.8.2 Entrevista a experto

Tabla 20. Entrevista a un experto

Preguntas	Experto	Análisis
1. ¿Cuál es su experiencia trabajando con niños en la creatividad infantil?	Psi. Inf. Andrés Córdova Tengo dos años de experiencia trabajando con niños y tres años, pero no como profesional como tal.	
2. ¿Cuáles son los métodos o técnicas que ha utilizado para estimular la creatividad en niños de 6 a 8 años y considera que son efectivos?	Aumento de palabras, imaginar resultados alternos o formas alternas de hacer una cosa de una actividad específica. Ludo pedagogía: se desarrolla a través del juego, en donde el niño debe ir desarrollando una historia mediante imágenes que se va integrándolas progresivamente. También se puede utilizar juegos de lógica, pero una técnica específica no conozco la verdad.	Acción del juego Completar palabras Proponer formas alternas de hacer algo en específico. Técnica Ludo pedagogía: desarrollo de una narrativa mediante una secuencia de imágenes.
3. ¿Qué herramienta o producto encuentra usted efectivos para estimular la creatividad en niños de esta edad?	Legos, los niños imaginan casas, puentes, robots, plantas son muy importantes para la imaginación. Los legos más simples son los que tienen mayores resultados con la creatividad, porque les invita a pensar más.	Juegos Legos simples Masas Acción de los legos Imaginar: puentes, robots, plantas

	También están las masas, les permite moldear y modelar y plasmar un sentimiento o una emoción.	Acción de las masas -Moldear o modelar -plasmar sentimientos emociones
4. ¿Hay aspectos específicos que estén ganando popularidad o que sean especialmente efectivos para la estimulación creativa en esta edad?	<p>La sociedad se centra en un margen lógico matemático, los padres no reconocen las verdaderas necesidades de sus hijos. Los niños que normalmente son hiperactivos, están mal estimulados y no han encontrado como liberar esa energía que acumulan.</p> <p>La forma en la que estimulas la creatividad y el pensamiento lateral de un niño depende de cómo utilizas el objeto, cuál es el objetivo de utilizar el objeto y como lo enfocas para entrenar la habilidad de la creatividad</p>	Niños hiperactivos Necesitan liberar esa energía que acumulan Objeto para estimulación creativa: -Forma de uso -Finalidad de uso
5. ¿De qué forma colaborarían otros profesionales como (Psicólogos Infantiles, Psicopedagogas, Educadoras, Diseñadores Industriales) para el proceso de diseño de productos para la	Los psicólogos desempeñan un papel fundamental para estimular la creatividad por medio de juguetes, desde el ámbito del diseño industrial, los legos tienen una desventaja que los bordes son muy pronunciados, sería necesario buscar otro medio de encaje para ellos, también es necesario tener en cuenta las necesidades hipo sensoriales e hiper sensoriales. Tener en cuenta que para cierta edad las piezas pequeñas pueden ser perjudiciales para su salud. Las psicopedagogas buscan un material que pueda ser multifacético.	Aporte por parte de diseñadores industriales -Legos Bordes pronunciados -Formas de encaje de legos -Necesidades hipo sensoriales -Necesidades hiper sensoriales Psicopedagogas -Requieren materiales multifacéticos

estimulación creativa infantil?		
6. ¿Cómo adaptaría el enfoque creativo a un centro psicopedagógico en el área de tareas dirigidas? 1.	Sería un apartado previo a, iniciar con una actividad como un acertijo, sé puede darle cierta cantidad limitada de legos, pedirle que haga una flor, un animal, también se puede pedir que complete la imagen, explicar, desarrollar y darle una utilidad, darle un proceso a todo lo que el niño crea.	Apartado de Inicio -actividad dinámica Resumen temático -Construir con legos -Acertijo -Completar una imagen
7. ¿Cuáles son las necesidades primordiales de los niños en el proceso de estimulación de la creatividad? 2.	Lo más importante es como utilizar los productos, cada uno de los elementos del entorno son importantes para que el niño desarrolle creatividad. El niño necesita la atención y la aprobación de los padres en las cosas que ellos hacen y los anima a seguir haciendo. El niño va conociéndose a sí mismo y conociendo a los otros y poniéndose sus propias limitaciones en relación con los demás. Así mismo, buscan mostrar sus pequeños talentos como un chasqueo de dedos y entran en un escenario de participación con los demás niños. Los niños no saben cómo responder a la desaprobación de los padres, ellos necesitan desarrollar resiliencia.	Necesidades primordiales en el proceso de estimulación creativa -Atención y aprobación de los padres -Autoconocimiento -Auto imposición social -Demostración espontánea de sus habilidades -Resiliencia
8. ¿De qué manera abordaría estos métodos creativos y productos creativos	Principalmente, a través del juego, los niños que tengan problemas de atención y no posean habilidades necesarias, pueden realizar actividades que les permita trabajar esas dificultades. Es apropiado plantearles una situación y pedirles	Enfoque de productos creativos -Juegos para atraer atención

<p>para dar respuesta a las necesidades, deseos y anhelos individuales de los niños en el área de tareas dirigidas? 3.</p>	<p>que la desarrollen. Los educadores tienen un rol fundamental, deben plantear una situación que les permita imaginar y que la actividad sea atractiva y creativa.</p>	<p>-Juegos para desarrollar habilidades Educadores: Guías del juego Actividad Creativa y atractiva</p>
<p>9. ¿Qué elementos de la creatividad considera primordiales para el desarrollo integral en niños de 6 a 8 años? 4.</p>	<p>El desarrollo de habilidades sociales, la resolución de problemas, un niño creativo busca y propone soluciones. En cualquier situación cotidiana la creatividad desarrolla un rol fundamental.</p>	<p>Benéficos primordiales que aporta creatividad Desarrollo de habilidades sociales Resolución de problemas en situaciones cotidianas</p>
<p>10. ¿Cómo evalúa el impacto de las actividades creativas en el desarrollo infantil? Cuales son 5.</p>	<p>Se puede utilizar el test de inteligencia, el cual produce una respuesta importante en razonamiento visual, también desarrolla una evaluación mayor en la parte creativa. Dentro de la prueba CUMANES (Cuestionario de Madures Neuropsicológico Escolar) se aplica desde los siete años hasta los 11 años, aporta una mayor respuesta verbal, fluidez semántica y fluidez fonológica. Un niño que tenga desarrollado la creatividad, va a tener buenos resultados en la prueba CUMANES, especialmente en lo relacionado con el desarrollo fonológico, semántico y el de la memoria. Tiene una duración de 45 a 60 minutos, de acuerdo a las dificultades que tenga el niño en el desarrollo de ciertas áreas.</p>	<p>Prueba Cumanes Evalúa habilidades verbales, de memoria y fluidez fonológica Aplicación Niños de 7 a 11 años Duración De 45 a 60 minutos</p>

<p>11. ¿Cuáles son las características fundamentales que debería tener un producto destinado a estimular la creatividad en niños de esta edad?</p>	<p>Que se ajuste los elementos a la mano de los niños, que sea llamativo visualmente, a los niños les gusta las partes móviles, piezas flexibles. Así mismo, que les permita explorar texturas y tamaños.</p>	<p>Características fundamentales para productos creativos</p> <ul style="list-style-type: none"> -llamativo visualmente -tenga movilidad -ergonómico -exploración táctil y dimensional
<p>12. ¿Cuáles son los desafíos que enfrentan con mayor frecuencia los niños con respecto a la creatividad en este contexto como se puede abordarlos? 6.</p>	<p>Optimizar los tiempos, para que puedan tener una estimulación previa con el fin de mejorar los resultados. Otras dificultades pueden ser: la manipulación de objetos, dificultad de recrear imágenes, dificultad para conseguir las formas que ellos desean, mínima capacidad de encajar o solucionar.</p>	<p>Desafíos creativos en niños</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dificultad en la manipulación de objetos -Dificultad de recrear imágenes -Mínima capacidad de solucionar -Búsqueda de formas deseadas
<p>13. ¿Las herramientas tecnológicas en este contexto, cree que aportarían positivamente a la estimulación de la creatividad? 7.</p>	<p>Si y no, hasta los 12 años no se recomienda tiempos prolongados para los niños en la pantalla. Las herramientas tecnológicas si son buenas cuando tienen un propósito adecuado, hay plataformas que ofrecen actividades que aportan herramientas valiosas para los niños. La capacidad creativa se disminuye cuando pasas más tiempo en los dispositivos, porque limita a la creación. No permite la experiencia, ni la percepción. Lo que, al contrario, las vivencias permiten recuerdos y demás factores.</p>	<p>Desafíos tecnológicos en niños</p> <ul style="list-style-type: none"> -Niños tiempos limitados en pantalla -Propósito educativo <p>Desventajas de dispositivos tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reducción de capacidad creativa -Limita a la creación

	Es una herramienta maravillosa que puede ayudar en la estimulación de los niños, pero se necesita manejar de forma adecuada	-Restricción de percepción y vivencias
14. Conclusiones	<p>2. Los objetos como legos son los productos más efectivos que contribuyen a desarrollar la creatividad. Dentro de las acciones para desarrollar esta capacidad, es necesario que propicien la atención y concentración. Igualmente, que incluyan elementos que facilite la exploración de ideas, de nuevas formas de hacer y los lleve a diferentes resultados, debido a que es importante que los niños puedan crear y les permite expresar sus emociones libremente.</p> <p>3. Las actividades de: completar imágenes, combinar ideas, adivinanzas, acertijos son aptas para estimular el pensamiento creativo en los niños de 6 a 8 años y es factible aplicarlas dentro del área de tareas dirigidas.</p> <p>4. Con respecto a los aspectos efectivos para estimular la creatividad, la forma en como utiliza el niño el producto y el fin que persigue esto, juega un rol crucial en el cumplimiento del desarrollo de la creatividad.</p> <p>5. La colaboración de varios profesionales para el diseño de productos creativos, se complementaría de forma adecuada debido a que, gran parte de las áreas primordiales para el desarrollo integral del niño estarían contempladas. Específicamente, el rol de los diseñadores industriales se centraría en el diseño de ensamblajes y funciones estéticas del producto, con la finalidad de cubrir necesidades sensoriales de los niños.</p> <p>6. La creatividad puede incluirse dentro del área de tareas dirigidas de varias formas. Una de ellas es que, puede incluirse dentro de una actividad previo al inicio al desarrollo de las tareas, donde el niño pueda resolver problemas de formas dinámicas, como, por ejemplo, resolver acertijos. También una forma adecuada de integrar la creatividad, es emplearla como una herramienta para apoyar el aprendizaje de los niños, es decir, por medio de material didáctico, transformar el método de aprendizaje en uno más dinámico y divertido.</p>	

7. Las necesidades de los niños que se deben cubrir dentro del proceso creativo influyen de gran forma en el desarrollo de los niños, específicamente en el área emocional y social. Dentro de las necesidades más relevantes están; demostración amistosa de habilidades, donde el niño manifiesta sus habilidades y da lugar a una competencia sana durante la interacción con amigos. Los niños requieren desarrollar habilidades para hacer frente al fracaso y a la frustración, es decir el niño necesita aprender a perder y llevarlo de buena manera este fracaso.
8. Las necesidades individuales de los niños dentro del área de tareas dirigidas se podrían solventar con productos orientados a la atención y al desarrollo de habilidades en específico. En donde los profesores tomarían el rol de guías del juego, con el fin de cumplir de forma efectiva los objetivos que persiguen el juego.
9. El aspecto más importante en el que debe contribuir la creatividad, es en la resolución de problemas; la cual fortalezca su seguridad y permite la adecuada integración en el entorno familiar y escolar; también es necesario que desarrolle su resiliencia, es decir, que permita al niño perder el miedo a al fracaso y encontrar nuevas formas de avanzar.
10. Es posible evaluar el impacto de la creatividad por medio de la Prueba CUMANES (Cuestionario de madurez neuropsicológico escolar) que evalúa las habilidades verbales, de memoria y fluidez fonológica, a su vez esta evaluación es apta para niños de 7 a 11 años.
11. Uno de los aspectos esenciales que propicia la interacción entre el objeto y el niño, es la estética llamativa del producto. Debido a que, por medio de texturas, invita a la exploración y manipulación con el fin de generar experiencias táctiles únicas
12. Dentro de los desafíos más frecuentes que enfrentan los niños de 6 a 8 años con respecto a la creatividad esta; mínima capacidad para solucionar, reducido ingenio para nuevas formas de hacer, dificultad de recrear imágenes y dificultad de análisis. Esto puede ser causado por la limitada atención y mínima concentración que los niños desarrollan.
13. Las herramientas son apropiadas para los niños, siempre y cuando exista un control constante y a su vez, estén orientadas de forma apropiada en un enfoque educativo.

4.8.3 Observación del espacio

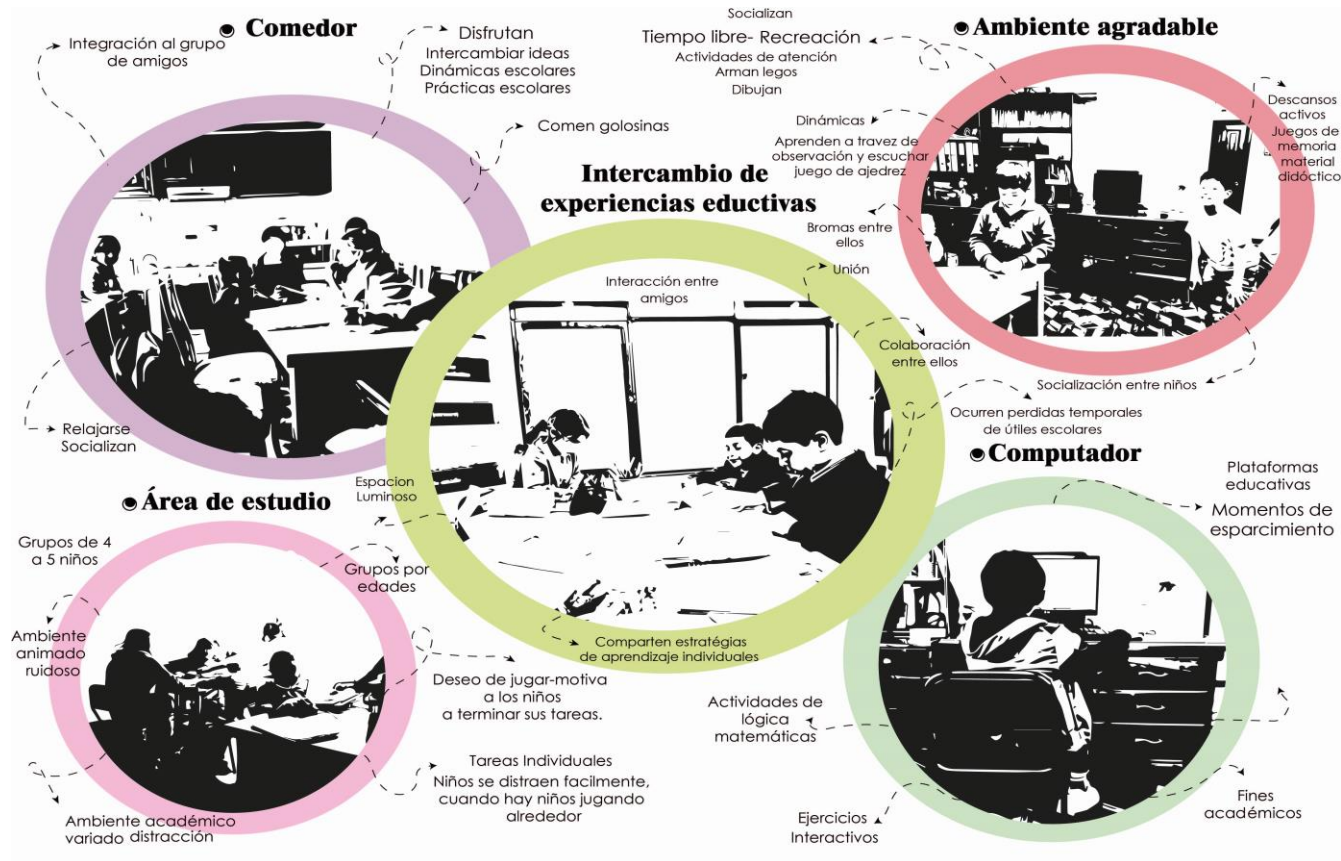


Figura 41: Observación de los usuarios

4.8.4 Encuestas para niños de 6 a 8 años del área de tareas dirigidas

Pregunta 1: ¿Te gustaría jugar con los temas que ves en clases?

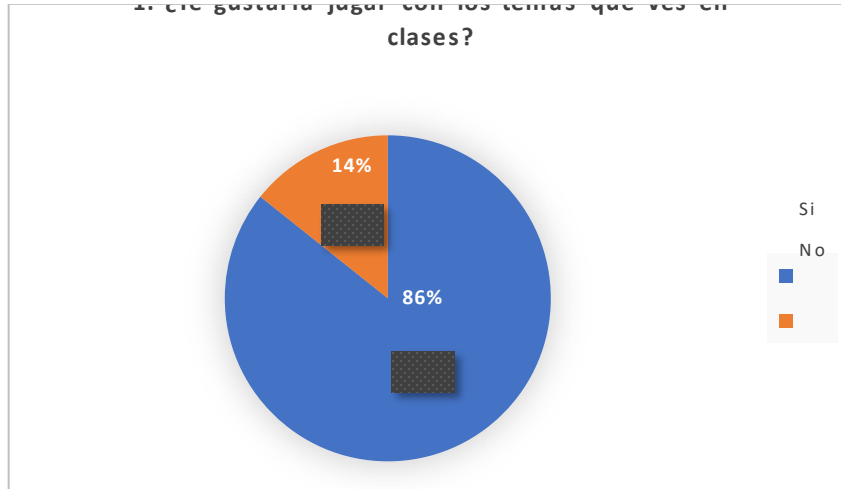


Figura 42: Tabulación de pregunta 1 a estudiantes de tareas dirigidas

Análisis de resultados

Para el 14 % de niños del área de tareas dirigidas, no les gustaría jugar con los temas que ven en clases. Al contrario, el 86% de los niños sí les gustaría jugar con los temas que ven en clases.

Conclusión:

Se evidenció que a los niños sí les gustaría trabajar con los temas que ven en clases.

Pregunta 2: ¿Cuál es tu personaje preferido

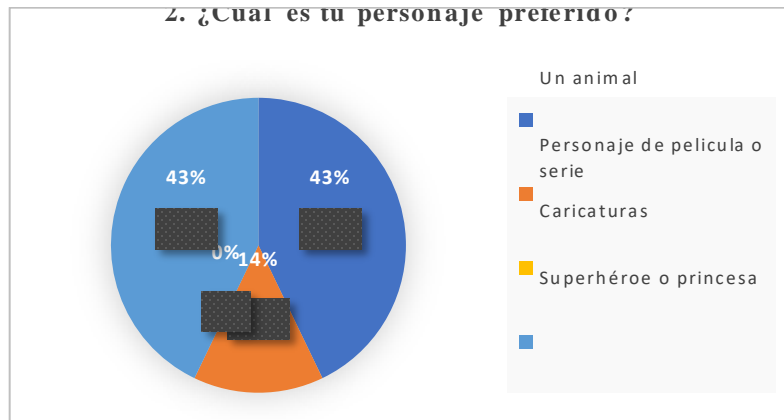


Figura 43: Tabulación de pregunta 2 a estudiantes de tareas dirigidas

Análisis de resultados

De acuerdo con la estimación del 43% de los niños encuestados, prefieren a un animal como su personaje favorito; mientras que para el 14% encuentran a un personaje de una película o serie como su preferido; y, por el contrario, el otro 43% prefieren un superhéroe o princesa como su personaje favorito.

Conclusión:

El personaje preferido por los niños se encuentra entre los animales y personajes como la princesa y el superhéroe; por lo que, este descubrimiento sugiere que, las preferencias de los niños son variadas, están desde personajes de fantasía hasta personajes naturales.

Pregunta 3: ¿Cómo te gusta hacer las tareas en el Centro “Tiempo de Aprender”?

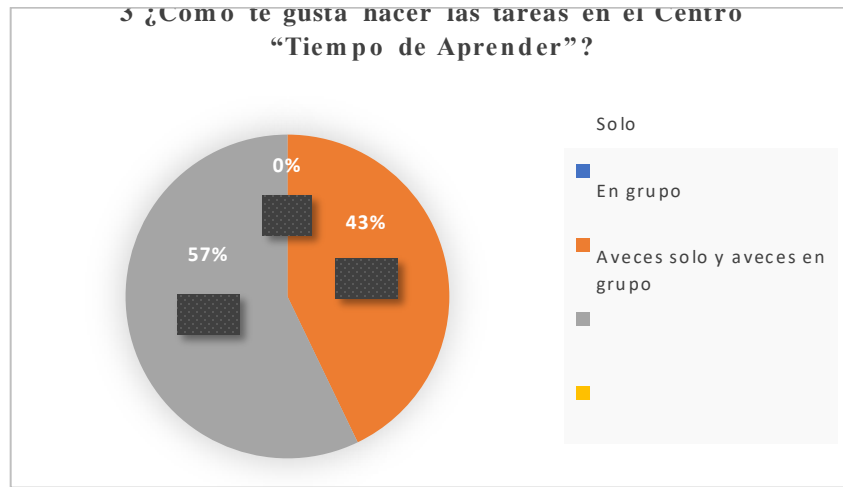


Figura 44: Tabulación de pregunta 3 a estudiantes de tareas dirigidas

Análisis de resultados

El 57% de los niños cuando están en el Centro “Tiempo de Aprender” prefieren hacer las tareas a veces solos y a veces en grupo; mientras que el 43% optan por realizar las tareas únicamente en grupo.

Conclusión:

Los niños son versátiles, en cuanto al desarrollo de sus actividades. Por lo que, los niños disfrutan realizar las actividades en grupo, pero también disfrutan cuando las hacen solos.

Pregunta 4: ¿Qué actividad preferirías hacer durante tareas dirigidas?

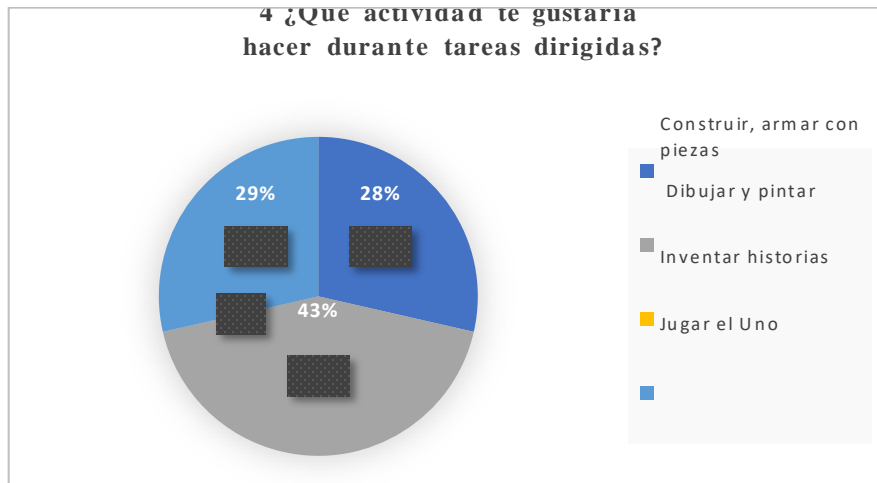


Figura 45: Tabulación de pregunta 4 a estudiantes de tareas dirigidas

Análisis de resultados

Según el 43% de los niños encuestados, les gustaría dibujar y pintar durante las tareas dirigidas; por otra parte, el 29% preferiría jugar el uno y, por último, el 28% desearía construir y armar con piezas durante las tareas dirigidas.

Conclusión:

La actividad que les gustaría realizar a los niños dentro de tareas dirigidas, es dibujar y pintar, esto significa que los niños tienen mayor inclinación a actividades de arte que involucren imágenes, rotuladores y la acción de crear etc.

Pregunta 5: ¿Cuál de estos temas crees que te haría pasar un rato divertido?

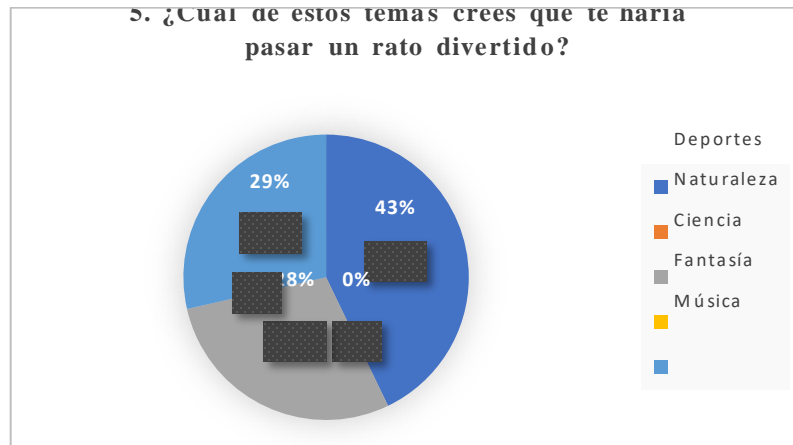


Figura 46: Tabulación de pregunta 5 a estudiantes de tareas dirigidas

Análisis de resultados

El 43% de los niños cree que pasarían un momento divertido en deportes; en cambio, el 29% considera que se divertirían con música; finalmente, el 28% cree que pasarían un momento divertido con ciencia.

Conclusión:

Los niños consideran que pasarían un momento divertido con actividades que involucren deportes, por lo tanto, los deportes es la primera opción de los niños para divertirse y pasar momentos entretenidos.

Pregunta 6: ¿Qué color prefieres en tus juguetes?

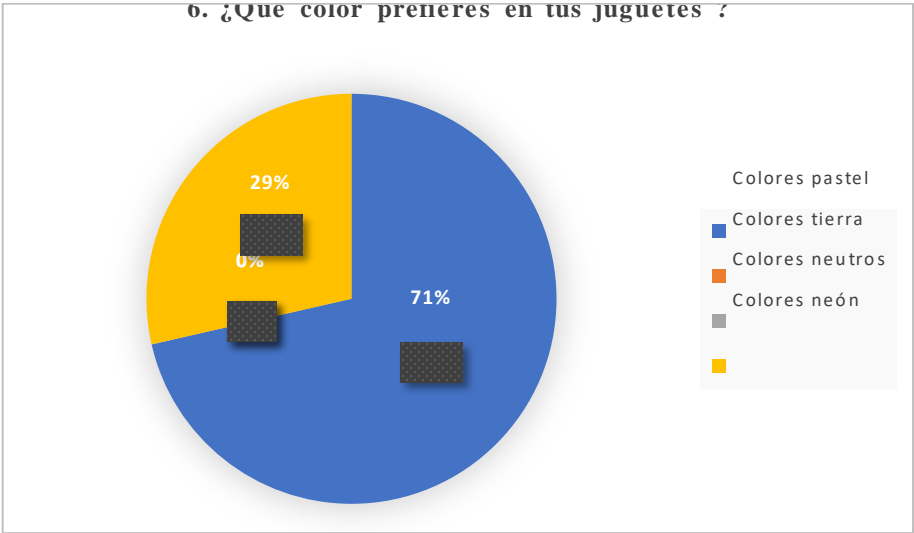


Figura 47: Tabulación de pregunta 6 a estudiantes de tareas dirigidas

Análisis de resultados

El 71% de los infantes, que representan la mayoría, optan por las tonalidades pasteles en los juguetes, mientras que el 29% prefieren los colores neón en los juguetes.

Conclusión:

A los niños les llama la atención los colores vivos y llamativos. Este dato indica que estos colores son apropiados para integrarlos en el diseño de productos orientados a estimular la creatividad.

Pregunta 7: ¿Prefieres realizar actividades dentro del Centro o al aire libre?

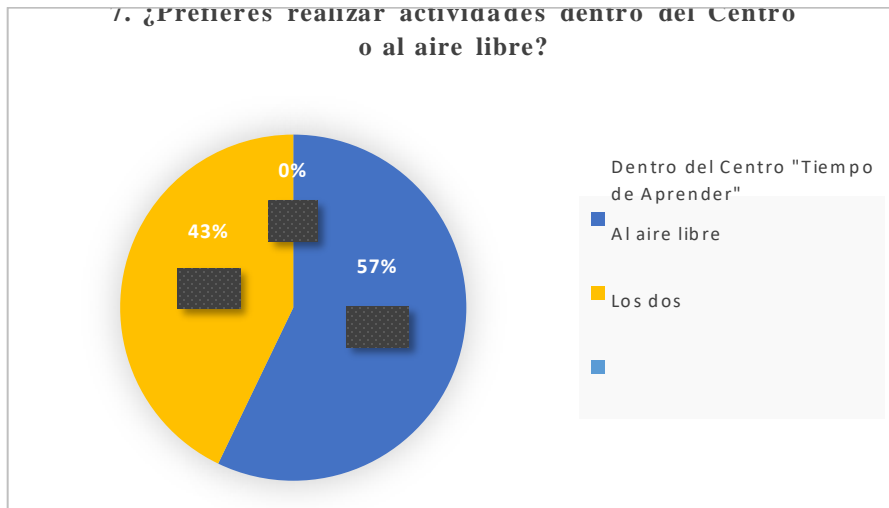


Figura 48: Tabulación de pregunta 7 a estudiantes de tareas dirigidas

Análisis de resultados

El 57% de los encuestados, que representa la mayoría, prefiere realizar actividades dentro del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender”; mientras que el 43% les gustaría realizar actividades al aire libre.

Conclusión:

Los niños se sienten más a gusto realizando actividades en espacios interiores.

Pregunta 8: ¿Te gustaría agregar alguna actividad dentro de las tareas dirigidas para hacerlas más divertidas?

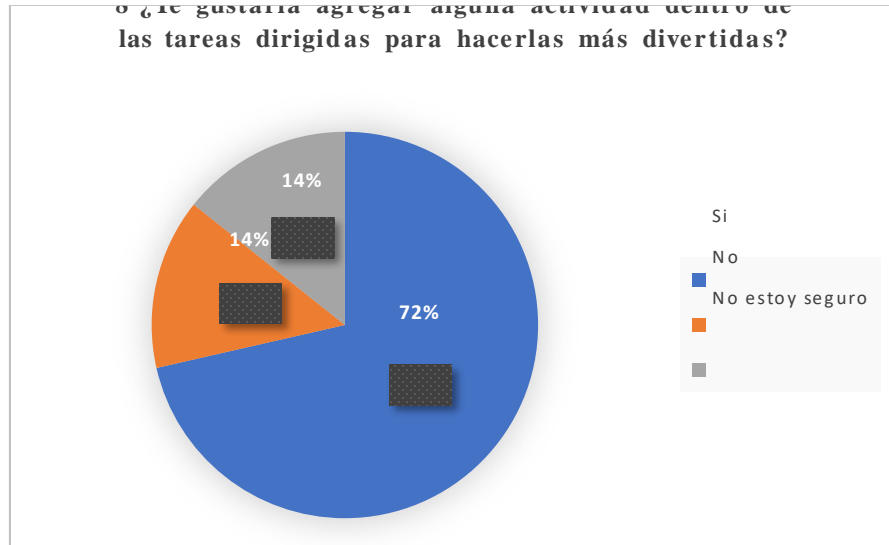


Figura 49: Tabulación de pregunta 8 a estudiantes de tareas dirigidas

Análisis de resultados

Al 72% de los niños, sí les gustaría agregar alguna actividad dentro de las tareas dirigidas para hacerlas más divertidas. Por otra parte, el 14% prefieren no agregar ninguna actividad dentro de las tareas dirigidas y el otro 14% no está seguro acerca de incluir alguna actividad.

Conclusión:

Los niños no se divierten, ni consideran que el desarrollo de las tareas dirigidas sea dinámico. Por lo tanto, creen que es necesario agregar una actividad adicional en el desarrollo de las tareas dirigidas.

Pregunta 9: ¿Qué tipo de forma te parecería más atractiva para un juguete?

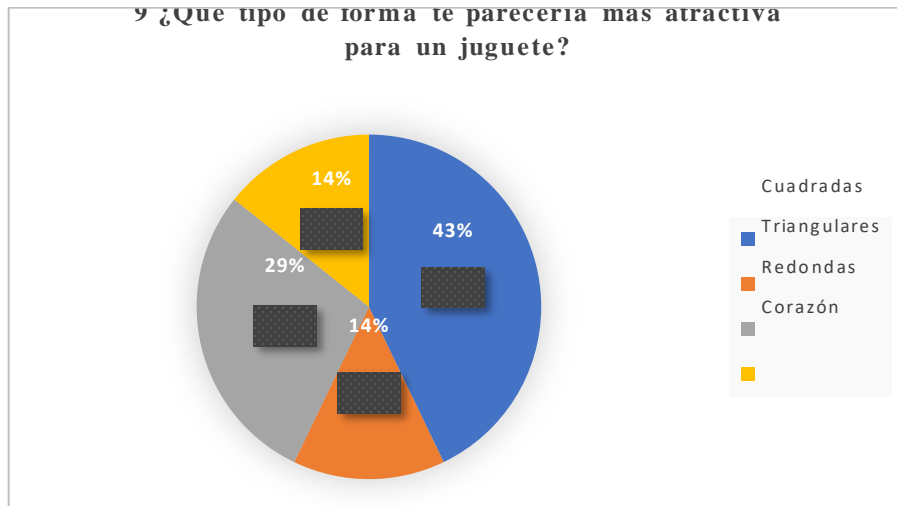


Figura 50: Tabulación de pregunta 9 a estudiantes de tareas dirigidas

Análisis de resultados

El 43% de los niños consideran que las formas cuadradas serían más atractivas para un juguete, mientras que el 29 % cree que las formas redondas serían atractivas; el 14% considera que las formas triangulares serían atractivas y el otro 14% cree que las formas orgánicas como el corazón son atractivas.

Conclusión:

Los niños interactúan de mejor manera, con formas simples y básicas, por lo que prefieren formas cuadradas y redondas.

Pregunta 10: ¿En qué lugar te sientes más creativo/a?

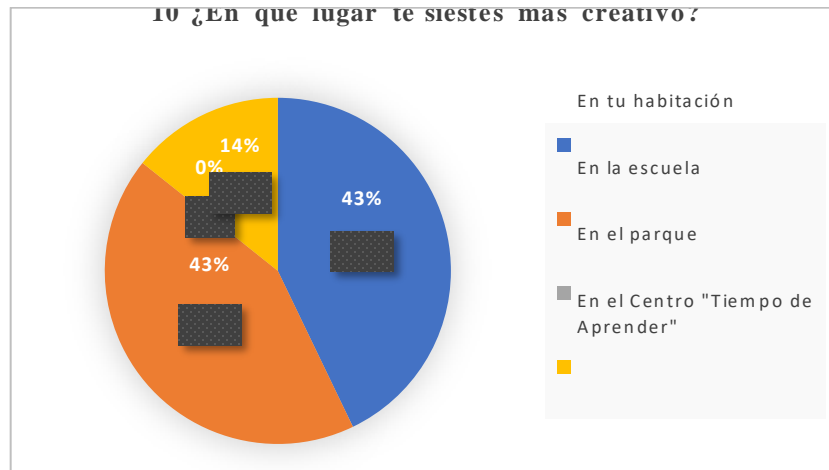


Figura 51: Tabulación de pregunta 10 a estudiantes de tareas dirigidas

Análisis de resultados

El 43% de los encuestados, consideran que se sienten más creativos en su habitación; el otro 43% creen que son más creativos en la escuela y el 14 % opina que son más creativos dentro del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender”.

Conclusión:

El entorno personal tiene un rol fundamental en la estimulación de la creatividad. A su vez, el ambiente familiar y cotidiano, estimula la generación de ideas. Debido a que, los niños consideran que se sienten más creativos en su habitación.

Tabla 21. Preguntas Abiertas

Preguntas	Niño1	Niño 2	Niño 3	Niño 4	Niño 5	Niño 6	Niño 7	Análisis
11. ¿Si pudieras inventar cualquier cosa, ¿cuál sería?	Armar robots	Convertir el agua en comida	Una avioneta	Un cuento de princesas	No me gustaría nada	Un personaje, una historia de amor	La ciencia	Objetos mecánicos -Robots -Avioneta Literatura -Cuento de princesas -Una historia de amor Ciencia -Convertir el agua en comida
12. ¿Hay algo o alguna idea que quisieras compartir, pero no sabes cómo?	No se	Compartir momentos agradables	Ninguna	No hay ninguna idea	No hay ninguna idea	Bolitas de metal anti agua para que no se vuelva a hundir el Titánic	No hay nada	Inventiones como solución -bolitas de metal anti agua Socializar -Compartir momentos agradables

13. ¿De qué forma piensas que te divertirías más aprendiendo cosas nuevas?	Jugar con mis amigos	Cantando el himno del deporte	Leyendo	Estudiando	Dibujando	Corriendo y jugando	jugando	Actividades recreativas -Jugar -Correr -Jugar en grupo Actividades creativas -dibujar Actividades académicas -estudiar Actividades intelectuales -leer
---	----------------------	-------------------------------	---------	------------	-----------	---------------------	---------	---

4.8.5 Actividad para evaluar el nivel de creatividad

4.8.5.1 Ficha de valoración del nivel de creatividad (Anexo 4)

NIVELES DE VALORACIÓN		
Nivel	Rango de los puntajes	Descripción
Muy alto	61 a 80 puntos	Este nivel demuestra que los estudiantes se ubican en el nivel muy alto de la creatividad, debido a que respondieron de manera satisfactoria la mayoría de los enunciados propuestos en el test, lo que significa que han logrado desarrollar las 4 dimensiones de la creatividad.
Alto	41 a 60 puntos	Los estudiantes que se ubiquen en este nivel se encuentran en el nivel alto de la creatividad, eso quiere decir que todavía les falta potencializar algunas de las dimensiones que posee la creatividad.
Medio	21 a 40 puntos	Esto significa que los estudiantes aún no han logrado desarrollar la creatividad, encontrándose en el inicio del desarrollo de la misma.
Bajo	0 a 20 puntos	Este nivel demuestra que los estudiantes que se encuentran en este nivel bajo del desarrollo de la creatividad, debido a que no lograron responder de manera satisfactoria los enunciados propuestos en el test, lo que significa que no alcanzaron desarrollar las 4 dimensiones de la creatividad.

Figura 52: Niveles de Valoración de la Creatividad

Fuente: (Gamboa, 2017)

Tabla 22. Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 1

Factores	Valor
Fluidez	14
Flexibilidad	16
Originalidad	15
Elaboración	12
Total	57

Análisis y resultados

Se realizó un análisis detallado de cada uno de los factores, los cuales se puntuó según la escala establecida anteriormente, esta evaluación produjo como resultado 57, donde según los niveles de valoración de Guilford (como se menciona en Gamboa, 2017) indica que se ubica en un nivel alto de creatividad, pero es necesario potenciar ciertas dimensiones de esta capacidad. La mayor puntuación que obtuvo fue en el factor de flexibilidad, donde obtuvo 16 puntos sobre 20.

Tabla 23. *Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 2*

Factores	Valor
Fluidez	14
Flexibilidad	15
Originalidad	15
Elaboración	14
Total	58

Análisis y resultados

Se realizó un análisis detallado de cada uno de los factores, los cuales se puntuó según la escala establecida anteriormente, esta evaluación produjo como resultado 58, donde según los niveles de valoración de Guilford (como se menciona en Gamboa, 2017) indica que se ubica en un nivel alto de creatividad, pero es necesario potenciar ciertas dimensiones de esta capacidad. Así mismo, es importante resaltar que en el factor de flexibilidad y originalidad obtuvo un puntaje de 15 sobre 20.

Tabla 24. *Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 3*

Factores	Valor
Fluidez	14
Flexibilidad	9
Originalidad	11
Elaboración	12
Total	46

Análisis y resultados

Se realizó un análisis detallado de cada uno de los factores, los cuales se puntuó según la escala establecida anteriormente, esta evaluación produjo como resultado 46, donde según los niveles de valoración de Guilford (como se menciona en Gamboa, 2017) indica que se ubica en un nivel alto de creatividad, pero es necesario potenciar ciertas dimensiones de esta capacidad. Su puntuación total, fue baja dentro de los valores del nivel alto. Igualmente se evidencio que el menor puntaje que obtuvo fue en el factor de flexibilidad, donde obtuvo 9 puntos de 20.

Tabla 25. *Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 4*

Evaluación de Factores de la Creatividad	
Factores	Valor
Fluidez	13
Flexibilidad	16
Originalidad	15
Elaboración	17
Total	51

Análisis y resultados

Se realizó un análisis detallado de cada uno de los factores, los cuales se puntuó según la escala establecida anteriormente, esta evaluación produjo como resultado 51, donde según los niveles de valoración de Guilford (como se menciona en Gamboa, 2017) indica que se ubica en un nivel alto de creatividad, pero es necesario potenciar ciertas dimensiones de esta capacidad. Es necesario resaltar que, su puntaje en el factor de elaboración fue el más alto, obtuvo 17 puntos de 20.

Tabla 26. *Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 5*

Factores	Valor
Fluidez	13
Flexibilidad	16
Originalidad	16
Elaboración	14
Total	59

Análisis y resultados

Se realizó un análisis detallado de cada uno de los factores, los cuales se puntuó según la escala establecida anteriormente, esta evaluación produjo como resultado 59, donde según los niveles de valoración de Guilford (como se menciona en Gamboa, 2017) indica que se ubica en un nivel alto de creatividad, pero es necesario potenciar ciertas dimensiones de esta capacidad. Cabe resaltar que, considerando 59 puntos obtenidos, su puntaje es superior en el nivel alto, debido a que en dicho nivel puntúa desde 41 a 60 puntos.

Tabla 27. *Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 6*

Factores	Valor
Fluidez	13
Flexibilidad	16
Originalidad	12
Elaboración	14
Total	54

Análisis y resultados

Se realizó un análisis detallado de cada uno de los factores, los cuales se puntuó según la escala establecida anteriormente, esta evaluación produjo como resultado 54, donde según los niveles de valoración de Guilford (como se menciona en Gamboa, 2017) indica que se ubica en un nivel alto de creatividad, pero es necesario potenciar ciertas dimensiones de esta capacidad. Es importante mencionar que, en el factor puntuado más bajo, fue el factor de fluidez con 13 puntos.

Tabla 28. *Evaluación de Factores de la Creatividad Niño 7*

Factores	Valor
Fluidez	13
Flexibilidad	13
Originalidad	10
Elaboración	14
Total	50

Análisis y resultados

Se realizó un análisis detallado de cada uno de los factores, los cuales se puntuó según la escala establecida anteriormente, esta evaluación produjo como resultado 54, donde según los niveles de valoración de Guilford (como se menciona en Gamboa, 2017) indica que se ubica en un nivel alto de creatividad, pero es necesario potenciar ciertas dimensiones de esta capacidad. Es necesario indicar que, el factor menor puntuado, fue en el factor de originalidad, donde obtuvo 10 de 20 puntos.

4.9 Conclusiones

Conforme a las entrevistas realizadas a las tres profesionales del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” y al Psi Infantil, dentro de los desafíos más frecuentes que enfrentan los niños de 6 a 8 años con respecto a la creatividad esta; mínima capacidad para solucionar, reducido ingenio para nuevas formas de hacer, dificultad de recrear imágenes y dificultad de análisis. Esto puede ser causado por la limitada atención y mínima concentración que los niños desarrollan.

Los objetos como legos son los productos más efectivos que contribuyen a desarrollar la creatividad. Dentro de las acciones para desarrollar esta capacidad, es necesario que propicien la atención y concentración. Igualmente, que incluyan elementos que facilite la exploración de ideas, de nuevas formas de hacer y los lleve a diferentes resultados, debido a que es importante que los niños puedan crear y les permite expresar sus emociones libremente.

Las actividades de: completar imágenes, combinar ideas, adivinanzas, acertijos son aptas para estimular el pensamiento creativo en los niños de 6 a 8 años y es factible aplicarlas dentro del área de tareas dirigidas.

Por otro lado, una estética atractiva da lugar a la interacción entre el producto y el niño, debido a que, por medio de texturas invita a la exploración y manipulación con el fin de generar experiencias táctiles únicas. De este modo, es posible generar un entorno dinámico, que da lugar a la imaginación.

El aspecto más importante en el que debe contribuir la creatividad, es en la resolución de problemas; la cual fortalezca su seguridad y permite la adecuada integración en el entorno familiar y escolar; también es necesario que desarrolle su resiliencia, es decir, que permita al niño perder el miedo a al fracaso y encontrar nuevas formas de avanzar. Para concluir con los datos obtenidos acerca de las entrevistas, las herramientas tecnológicas son apropiadas para los niños, siempre que haya control de forma continua y así mismo, contemple un enfoque educativo.

En cuanto a las encuestas aplicadas a los niños del centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” del área de tareas dirigidas de 6 a 8 años, se evidenció que las preferencias de los niños son variadas, están desde personajes de fantasía hasta personajes naturales.

Según los datos obtenidos, los niños son versátiles al desarrollar sus actividades. No obstante, las actividades grupales son apropiadas en función de la edad de los infantes.

Los niños tienen mayor inclinación a actividades de arte que involucren imágenes, rotuladores y la acción de crear. Por lo tanto, a ellos les gustaría pintar y dibujar dentro del centro. Esto sería apropiado debido a que se desarrollarían las destrezas artísticas de los niños, las cuales son fundamentales desarrollarlas a esta edad. Por otro lado, los deportes es la primera opción de los niños para divertirse y pasar momentos entretenidos. Por lo tanto, las actividades que incluyan movimientos físicos permitirán pasar momentos agradables a los niños. En consecuencia, es esencial promover las habilidades artísticas, como sus habilidades corporales.

Por medio de la observación participante, se evidencio que los niños están inmersos en un entorno cambiante, es decir a veces es bastante ruidoso y a veces es más tranquilo, por lo que los niños son propensos a distraerse con cualquier situación y a veces tienen dificultades de concentración. Finalmente, se descubrió la necesidad de compartir experiencias y habilidades individuales, las cuales dan lugar a un escenario que fomenta la competencia sana entre niños.

4.10 Recomendaciones

Los productos orientados al juego y a los infantes, es apropiado que sean multisensoriales, que inviten al niño a manipular, debido a que los niños aprenden a través de los sentidos y esto permitirá la interacción y análisis del producto. Así mismo es necesario tener en cuenta la forma del producto, sobre todo en bordes que pongan en peligro la seguridad del niño, el tamaño es altamente importante debido, a que en esta edad requieren manipular y explorar los objetos, por lo que si presentan tamaños grandes y son de materiales sólidos limitarán a la exploración del mismo.

Es pertinente que las actividades que se lleven a cabo dentro del juego, permitan una participación constante de parte de los niños, en especial si son actividades grupales, con el fin de atraer la atención de los niños mayor tiempo. Así mismo, los niños requieren actividades desafiantes que les permitan fortalecer sus habilidades sociales en contextos o escenarios más complejos, ya que en esta edad ya poseen experiencia en el trabajo en equipo. Por lo que es relevante que el juego se desarrolle en equipo.

Es trascendental que el objeto lúdico, permita exponer y desarrollar los talentos que ellos poseen, como también que posibilite el autoconocimiento, es decir, que puedan expresar sus fortalezas, debilidades y capacidades, donde estas acciones animen a la participación y cooperación en grupo, de esta forma se solventará las necesidades primordiales que presentan los niños en esta edad.

En cuanto a los desafíos que presentan los niños, es fundamental proporcionarles elementos que promuevan las actividades artísticas, por medio del dibujo. Donde se les brinde herramientas que contribuyan con la recreación de imágenes y fomenten la imaginación. Así mismo, facilitarles herramientas por medio del juego que les permita desarrollar su capacidad de resolver problemas y estimular su pensamiento crítico. Es por ello, que es fundamental que el juego incluya actividades de desafíos e inviten a la resolución de problemas, debido a que es una forma efectiva de estimular la creatividad.

Adicionalmente, las actividades que involucren desafíos les permitirá desarrollar su capacidad de concentración, de esta forma se contribuirá con el conflicto que experimentan los niños durante el proceso de tareas dirigidas. Por consiguiente, será posible estimular la creatividad dentro de este contexto de forma dinámica y educativa. En efecto, es apto diseñar productos orientados a la atención y a la resolución de problemas, los cuales contribuirán con las necesidades individuales de los niños dentro del área de tareas dirigidas y facilitará el desarrollo de habilidades de acuerdo con el interés de los niños. En donde, sería necesario que los profesores tomen el rol de guías del juego, con el fin de cumplir de forma efectiva los objetivos que persiga el juego.

Por último, resulta apropiado evaluar la efectividad del producto por medio del test de creatividad de Guilford, debido a que facilitará la adaptación de los criterios a evaluar en el juego propuesto posteriormente y permitirá obtener aspectos específicos en beneficio o puntos que no se han cubierto en el proceso de estimulación de la creatividad.

CAPÍTULO V

DESARROLLO DE LA PROPUESTA



Concepto


Explora en un lugar lleno de magia y juego de palabras, recorre el camino que te lleva a un momento de diversión y descubrimiento, las recompensas con orejas te impulsan a llegar más rápido a la meta.

Juega con las cartas, que abren paso a la carga del desafío y la competencia, tu mejor aliada es tu imaginación y la fantasía. Siente esa chispa de locura que te motiva a superar cada uno de los desafíos.

Aprende en un sendero de posibilidades y respuestas, el deseo por tocar el timbre te abre la puerta para manifestar tus ideas y expresarte por medio de lienzos, donde se desplegará el artista que llevas dentro.




Sustento teórico de la propuesta



“Explora” es un juego de mesa orientado a desarrollar la creatividad para los niños del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” de Ambato. Procura estimular el pensamiento creativo, por medio del juego y el aprendizaje. En el cual, por medio de la resolución de problemas, da lugar a la imaginación, pensamiento estratégico y promueve el desarrollo de habilidades sociales.

El juego de mesa, consiste en una competencia, en la cual se debe resolver distintos desafíos (acertijos, adivinanzas y analogías) que presentan las cartas. El primero en encontrar la respuesta, gana la pizarra y tiene la oportunidad de representarla dibujando, con el objetivo de acumular puntos y premios. Al final, el jugador que llegue primero a la meta ganará la partida.

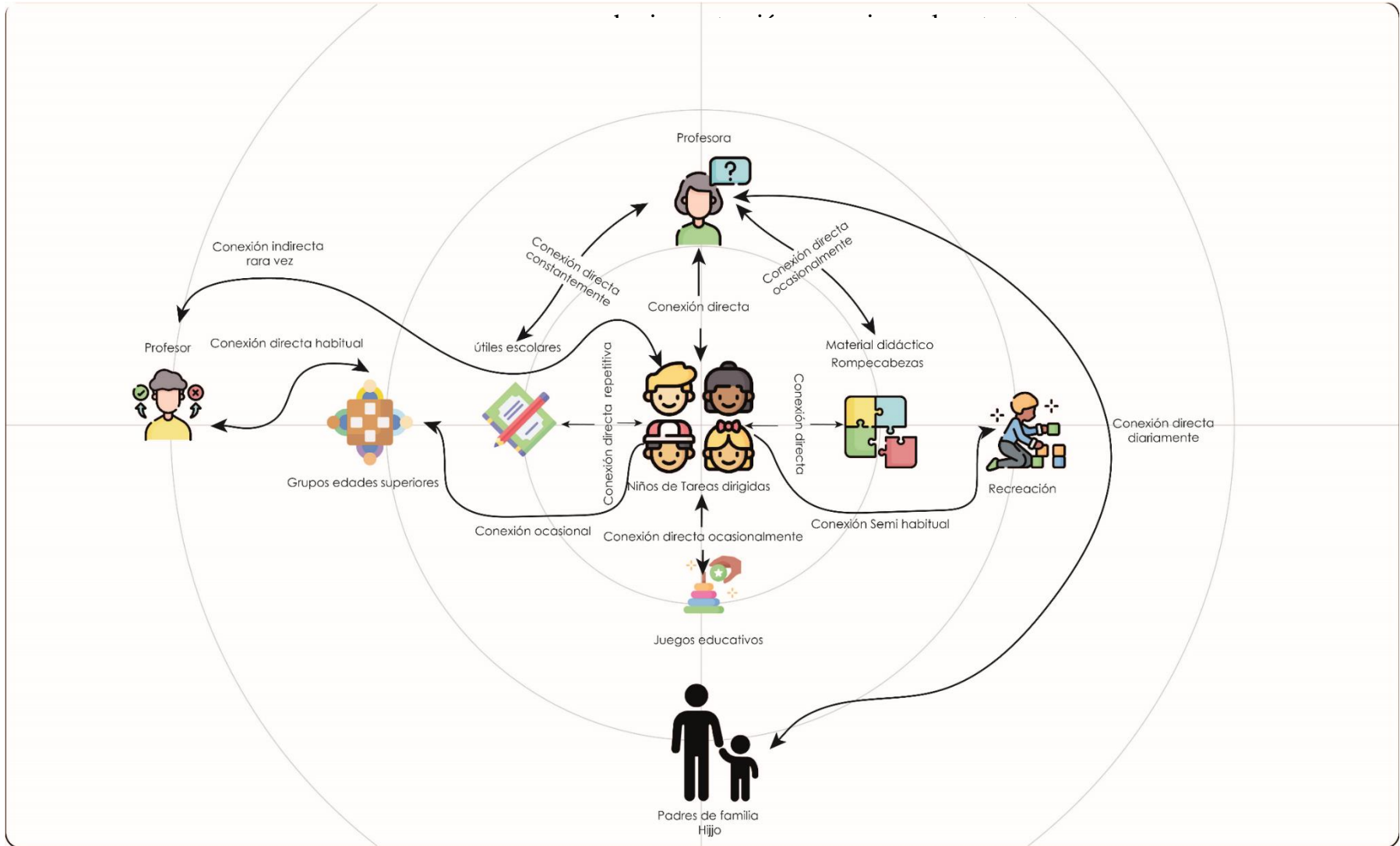
Comprende diferentes grupos de cartas, un tablero que indicara el avance del juego, figuras sensoriales que recompensa al niño por adivinar la respuesta correcta, fichas, pizarra, marcadores, timbre y un dado.



Marca de Actores

Objetivo: Identificar a los usuarios que participan en el uso de un producto o servicio.

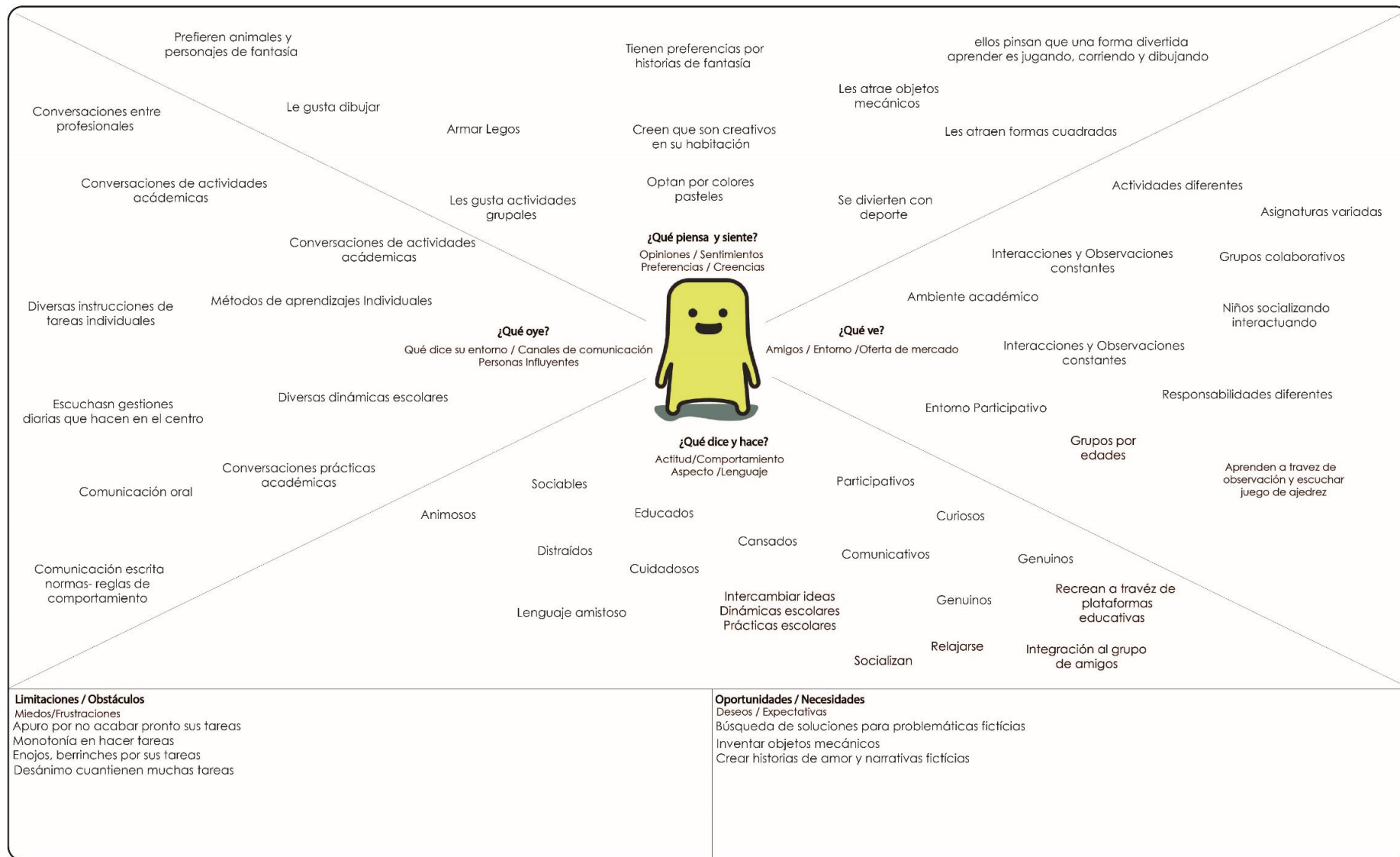
Descripción: El mapa de actores refleja de forma gráfica las conexiones entre los distintos usuarios que componen un servicio. Esto permite tener una idea clara sobre los que intervienen en el mismo, así mismo facilita direccionarse



Marca de Empatía

Objetivo: Aumentar la empatía con los usuarios investigadores.

Descripción: Es una herramienta en la que se organiza la información recopilada en una entrevista según los distintos apartados. En este ejercicio se pueden identificar necesidades y revelaciones clave para crear una solución ajustada al usuario.



BRIEF DE DISEÑO

Reto de diseño:

¿Como diseñar una familia de productos para promover el desarrollo integral en niños de 6 a 8 años?

Redefinir:

¿Cómo hacer que los niños desarrollen la resolución de problemas cotidianos por medio del dibujo?

Título:

Desarrollar una familia de productos como herramientas para promover el desarrollo integral en niños de 6 a 8 años a través de la creatividad

Descripción:

En el desarrollo de la propuesta iremos descubriendo cada uno de los requerimientos, tanto como para los niños, como para los profesores del Centro Psicopedagógico "Tiempo de Aprender".

Metas y Objetivos:

Objetivo General

Diseñar un producto de diseño industrial para estimular la resolución de problemas a través del dibujo.

Objetivos Específicos

Identificar los requerimientos del producto en base a las necesidades del usuario.

Incorporar especificaciones ergómicas al diseño.

Diseñar un objeto multisensorial e invite a la libertad de juego.

Público:

Padres de niñ@s, entre 25 a 50 años, nivel de ingresos medio alto, como mínimo título de bachiller. Además que sean consientes de la importancia del aprendizaje en sus hijos, inviertan en recursos para el desarrollo integral de sus hijos.

Mensaje y Tono:

Generar confiabilidad y coherencia en los padres de familia, por parte de la marca; que consideren al producto como herramientas valiosas para su desarrollo integral.

Participantes :

Investigador: Evelyn Morales

Presupuesto :

El presupuesto es de 375\$; 150 destinado para los materiales del producto. \$200 para la fabricación y 25 para el packaging.

Cronograma :

Empatizar: 15 de Diciembre

Definir: 19 de Diciembre

Idear: 22 de Diciembre

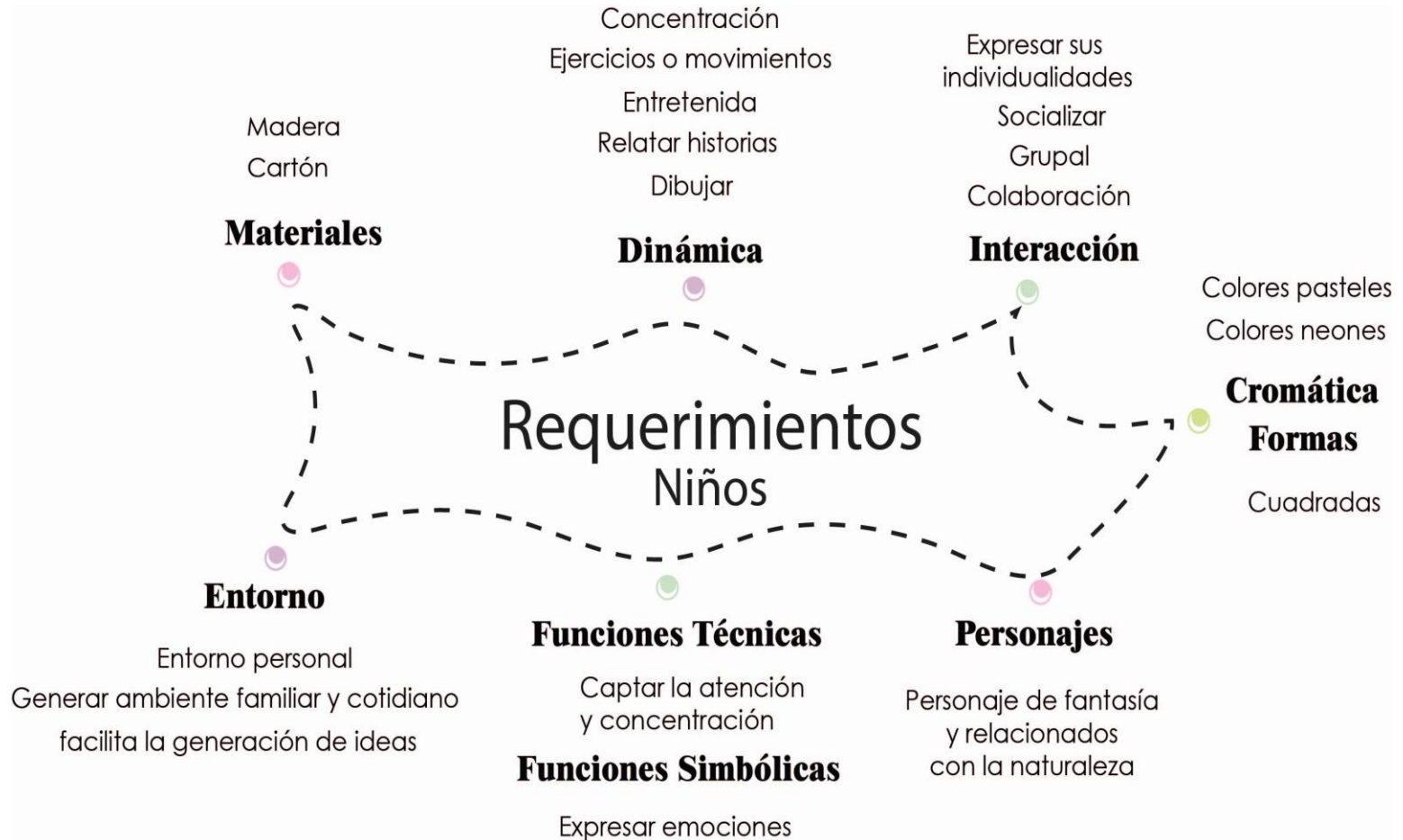
Prototipar: 03 Enero

Evaluar: 13 de Enero

Proceso de distribución :

Publicidad: anuncios pagados redes sociales (facebook e instagram).
Plataforma, venta online.







PROBLEMÁTICA

Resolución de problemas cotidianos a través del dibujo?

Entorno cambiante animado ruidoso amebta distracción

Niños se distraen fácilmente, cuando hay otros niños jugando alrededor.

Ocurren pérdidas temporales de útiles escolares

Funciones técnicas
 • Análisis
 • Resolución de Problemas
 • Concentración
 • Atención

Tendencias
 Herramientas creativas probar diferentes estilos de arte
 • Seguridad
 • Bordes seguros
 • Pinturas no inflamables

Materiales: Multisensoriales
 Cromática
 Colores llamativos
 Elegancia
 Manipulable fácilmente
 Explicación

Dinámica
 Competencia Social
 Recreación de imágenes
 Resolver desafíos
 Participación activa

Requerimientos Profesionales

Interacción
 Creación
 Habilidades sociales
 Demostración de habilidades

REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

Dinámicas: Concentración
 Ejercicios o movimientos dibujar
 • Entretenimiento
 • Atención

Temas: Cuadrados
 Colores: Pastel

NIÑOS

Interacciones:
 • Socializar
 • Colaborar
 • Participar
 Expresar sus individualidades

Entorno:
 • Familiar y cotidiano
 • Entorno personal

Personajes:
 • Fantasía relacionada con naturaleza

Dinámica: Relacional diversos temas.
 • Debatir
 • Interactuar

Creatividad
 • Considerar Aspectos Inusuales
 • Libertad de percepción posibles soluciones
 • Experimentación cotidiana
 • Competencias Personales

Marco Teórico

Interacción
 • Contemplar el panorama completo
 • Compartir

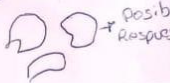
Elementos:
 Reconstrucción de Información Previa
 Relaciones Visuales
 Combinaciones Variadas

POSIBLES SOLUCIONES

Ayudas - Pistas
 ↓
 Demostración de Habilidades
 Gallito
 Piedra - Papel - Tijera

Juego de Mesa

Cartas Resolver desafíos:
 ① acertijos
 ② adivinanzas
 ③ analogías

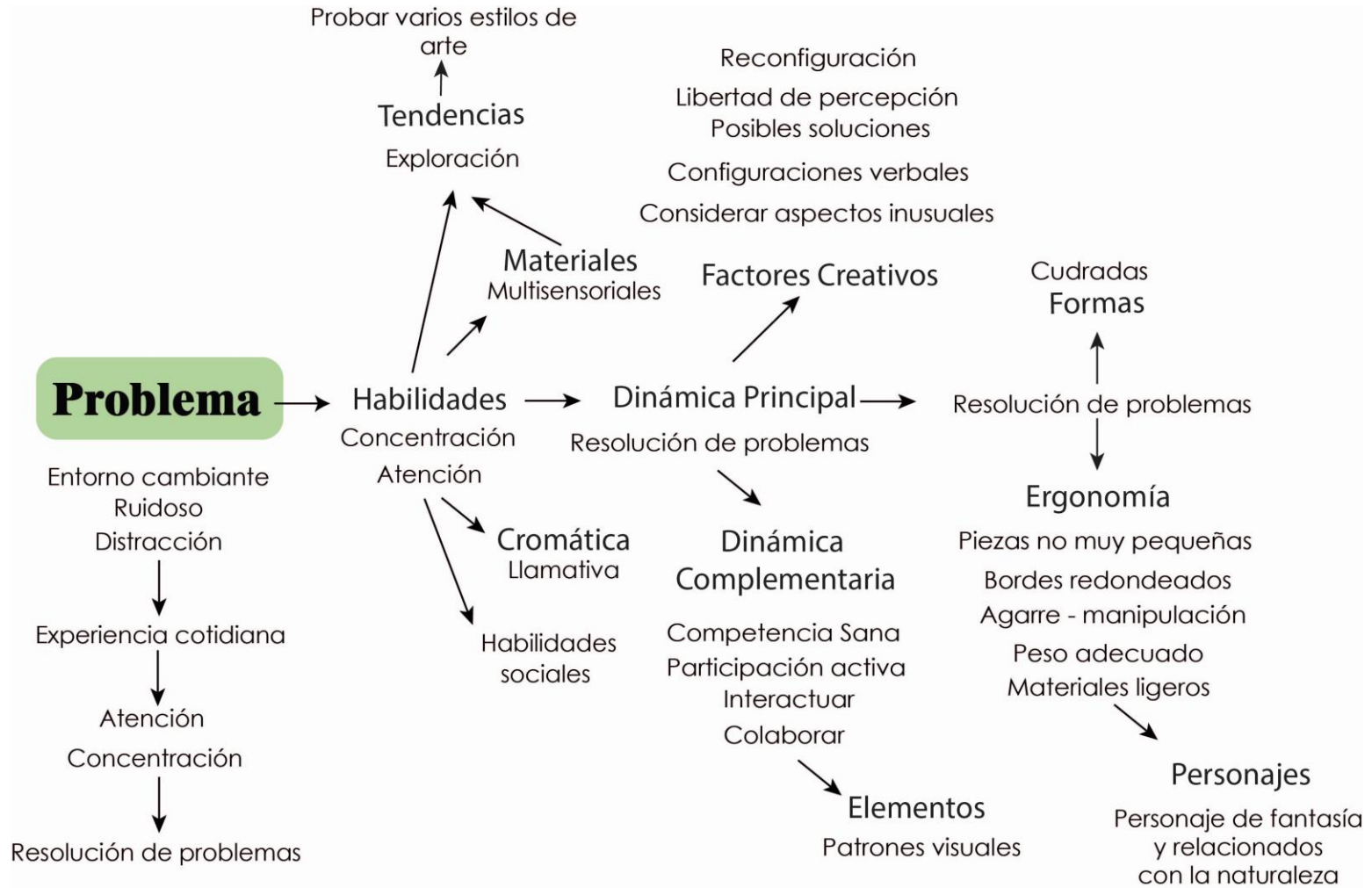
Solucionar a través del dibujo
 Temas Abstractos
 Posibles Respuestas

Juego de Construcción

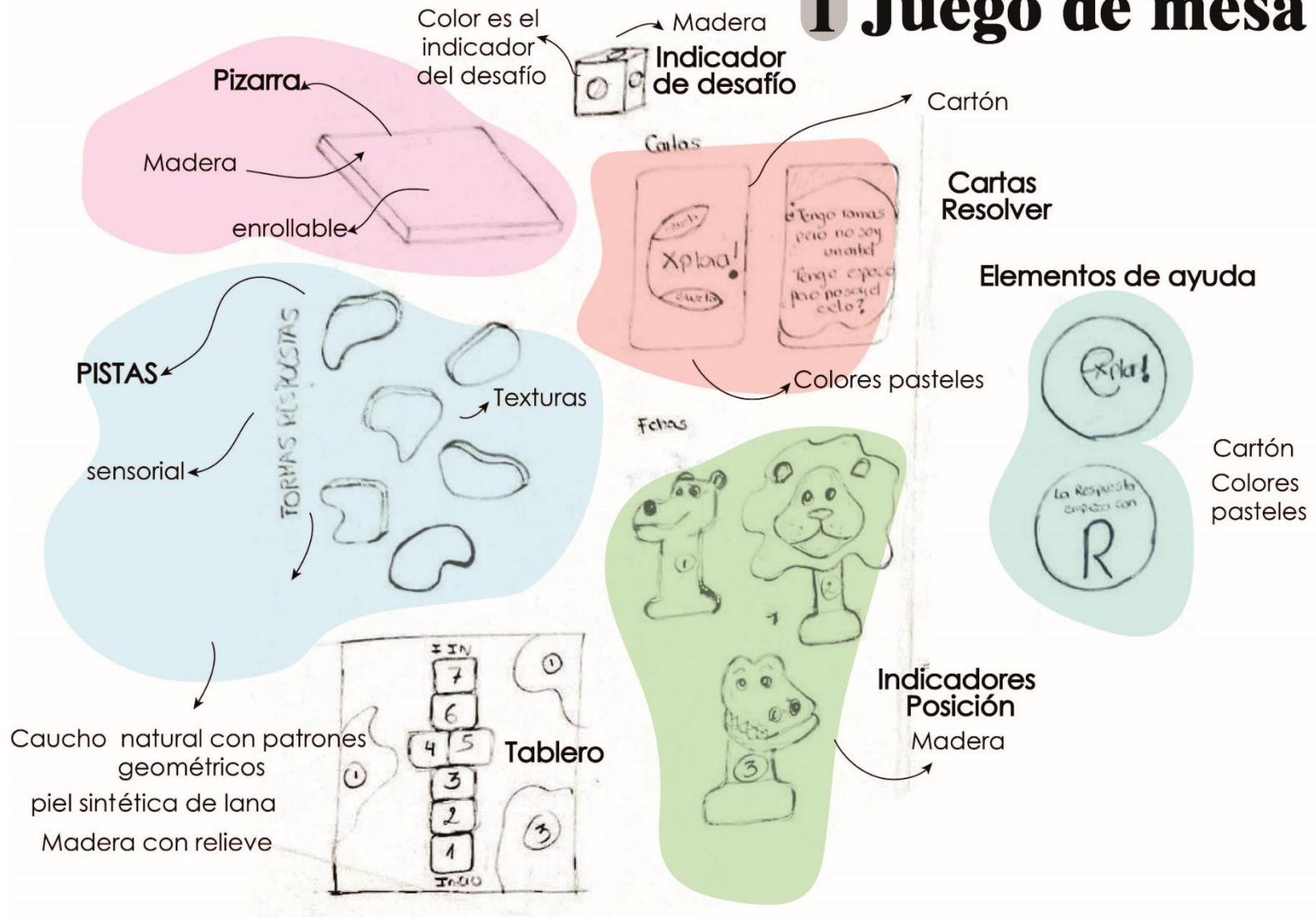
Unir piezas magnéticas


Recrear la Forma de la Figura - Base Plástica
 Recrear Imágenes

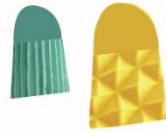
Herramientas
 Texturas
 Puntos
 Esponja
 Cuadrícula
 Pintar la Imagen.



1 Juego de mesa



2 Storytelling



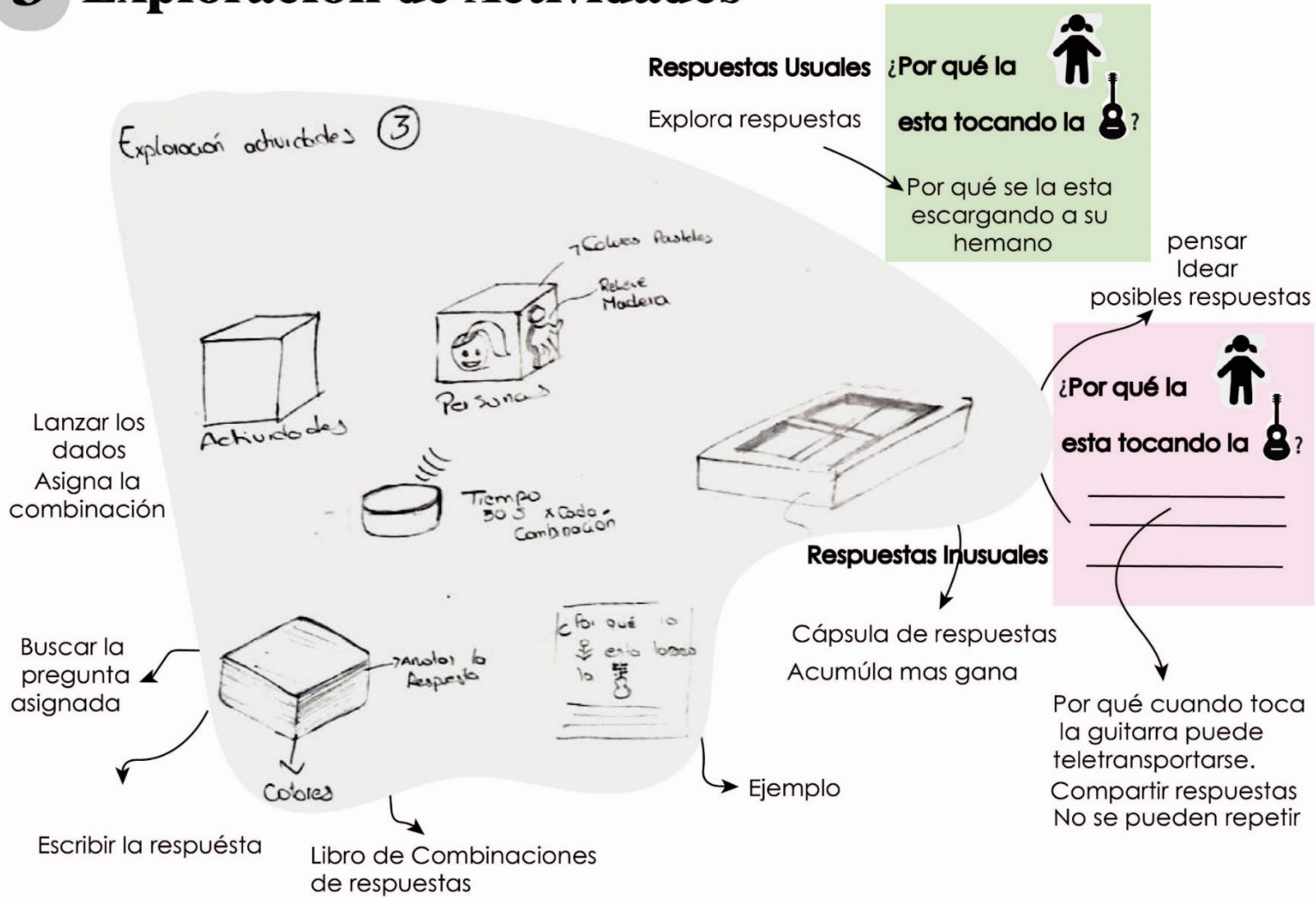
Fundas de Goma para los dedos
Texturas diferentes

Exploración de elementos
caucho natural
variación tamaño

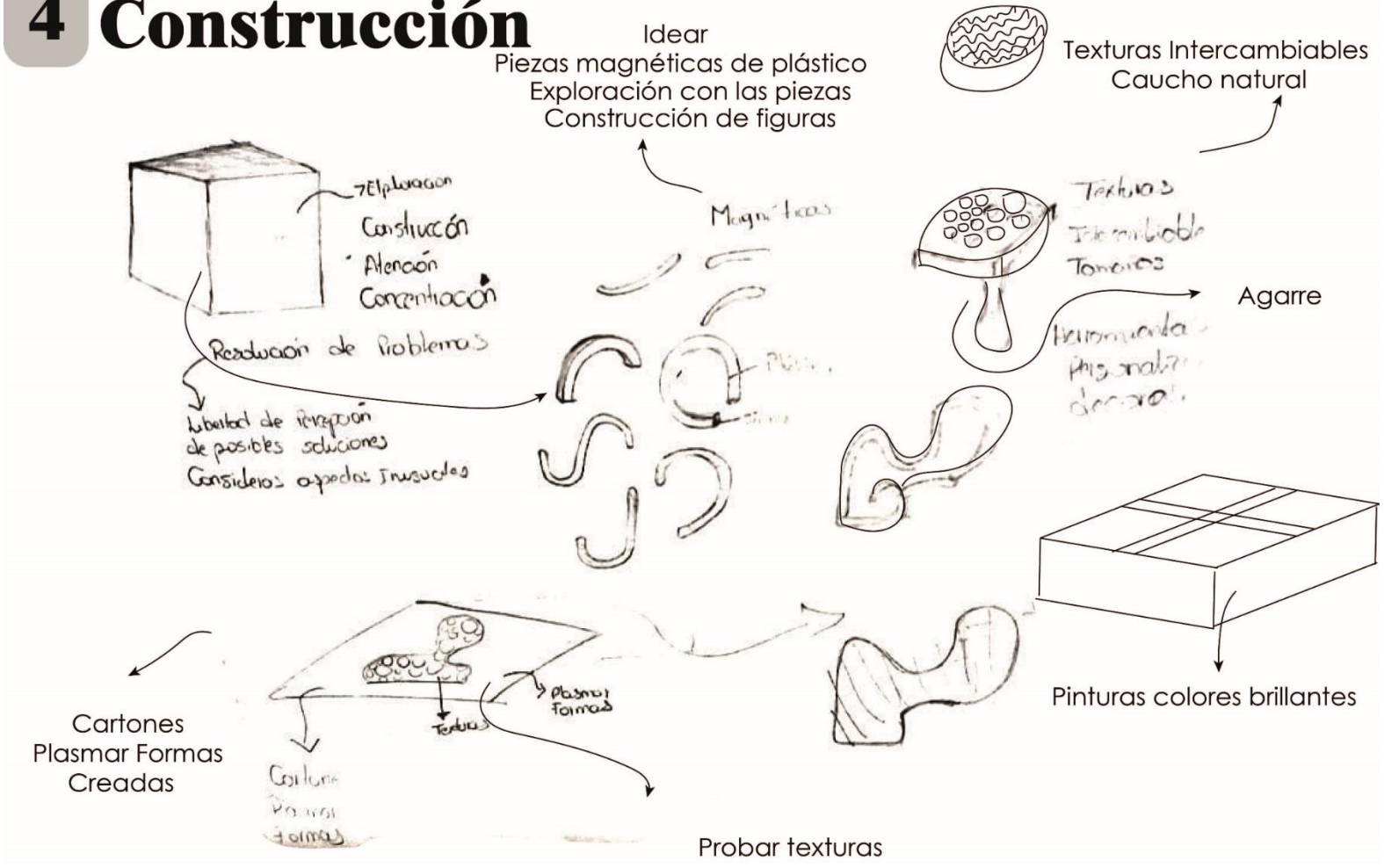
Ojos
Orejas
muecas



3 Exploración de Actividades

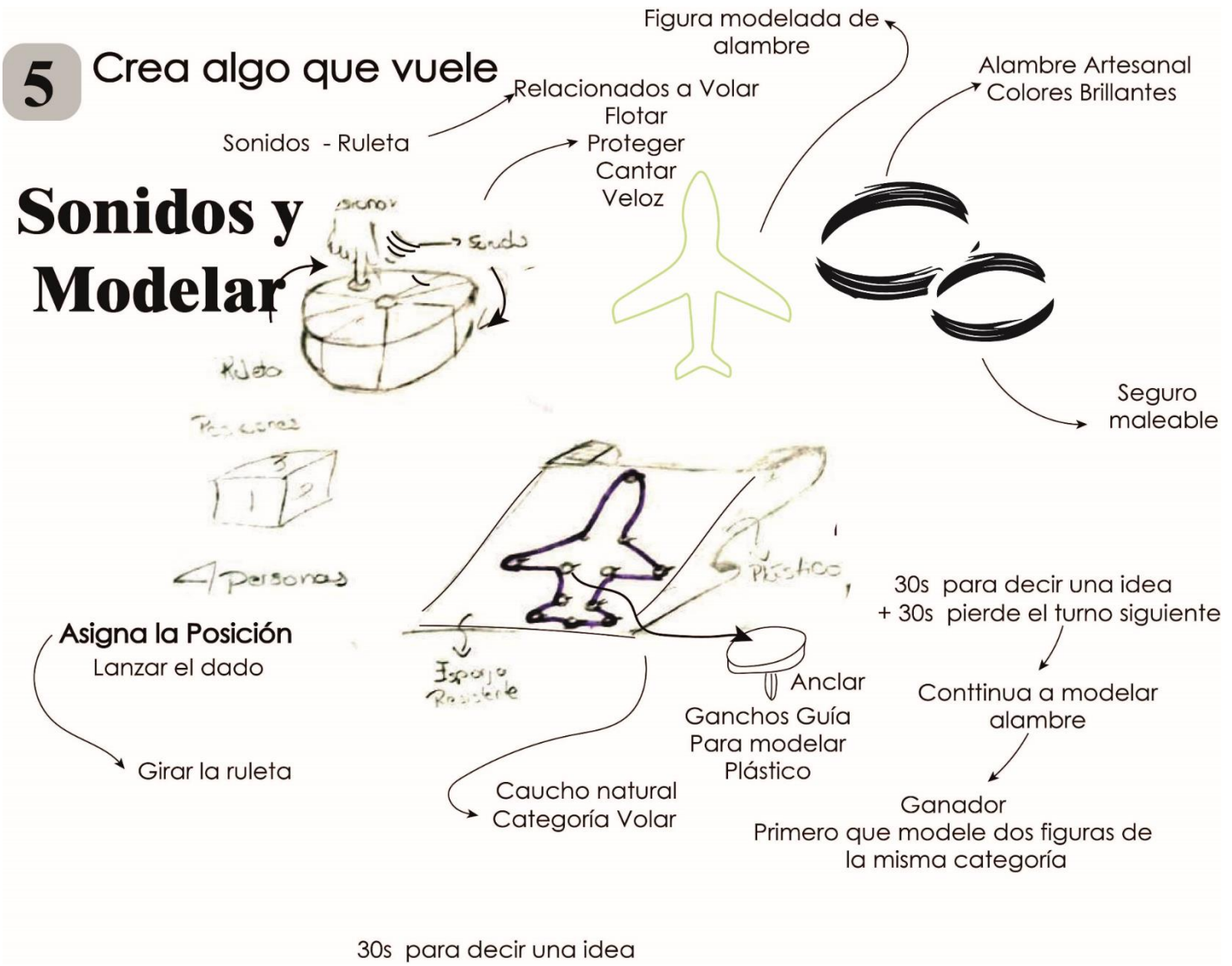


4 Construcción



5 Crea algo que vuele

Sonidos y Modelar



Evaluación de Alternativas de Solución

- Cumple
- No Cumple
- Necesita desarrollo

Criterios de Selección					
	1	2	3	4	5
Facil Comprensión	●	●	●	●	●
Factibilidad de producción	●	●	●	●	●
Transportabilidad	●	●	●	●	●
Facilidad de uso	●	●	●	●	●
Materiales seguros	●	●	●	●	●
Flexibilidad de uso	●	●	●	●	●
Dinámica versátil	●	●	●	●	●
Resistencia y durabilidad	●	●	●	●	●

Criterios de Selección Usabilidad					
	1	2	3	4	5
Concentración	●	●	●	●	●
Tamaño seguro	●	●	●	●	●
Participación activa	●	●	●	●	●
Interactivo	●	●	●	●	●
Competencia Sana	●	●	●	●	●
Coperación	●	●	●	●	●
Peso aceptable	●	●	●	●	●
Movilidad Fluida	●	●	●	●	●
Confort de uso	●	●	●	●	●
Exploración dimensional	●	●	●	●	●

Criterios de Selección factores creativos					
	1	2	3	4	5
Libertad de percepción posibles soluciones	●	●	●	●	●
Configuraciones verbales	●	●	●	●	●
Considerar aspectos inusuales	●	●	●	●	●
Exploración	●	●	●	●	●
Competencias personales	●	●	●	●	●
Información previa	●	●	●	●	●

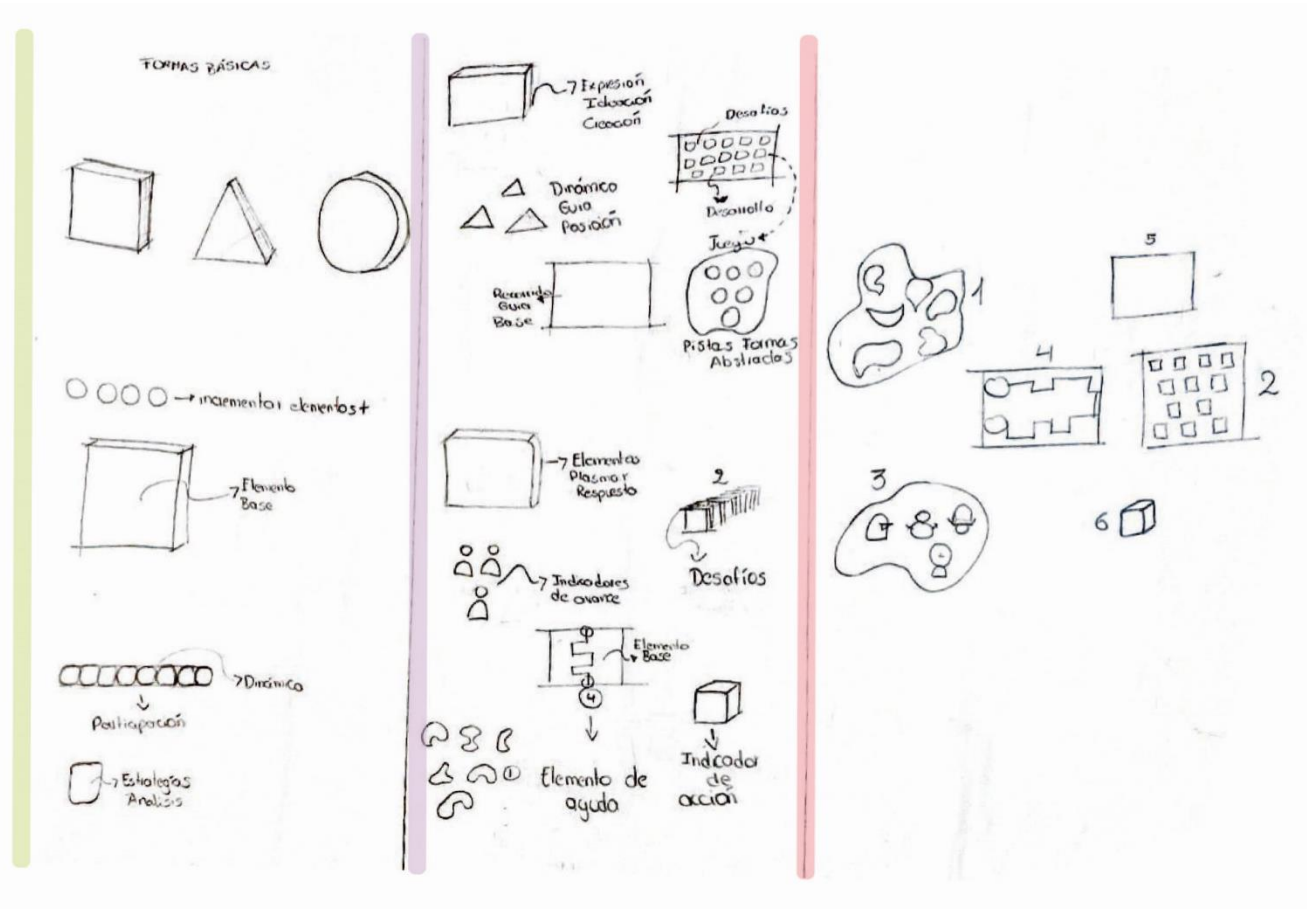
Criterios de Selección Estética					
	1	2	3	4	5
Experimentación	●	●	●	●	●
Colorido	●	●	●	●	●
Exploración	●	●	●	●	●
Diseño Lúdico	●	●	●	●	●
Texturas atractivas	●	●	●	●	●

Resultado

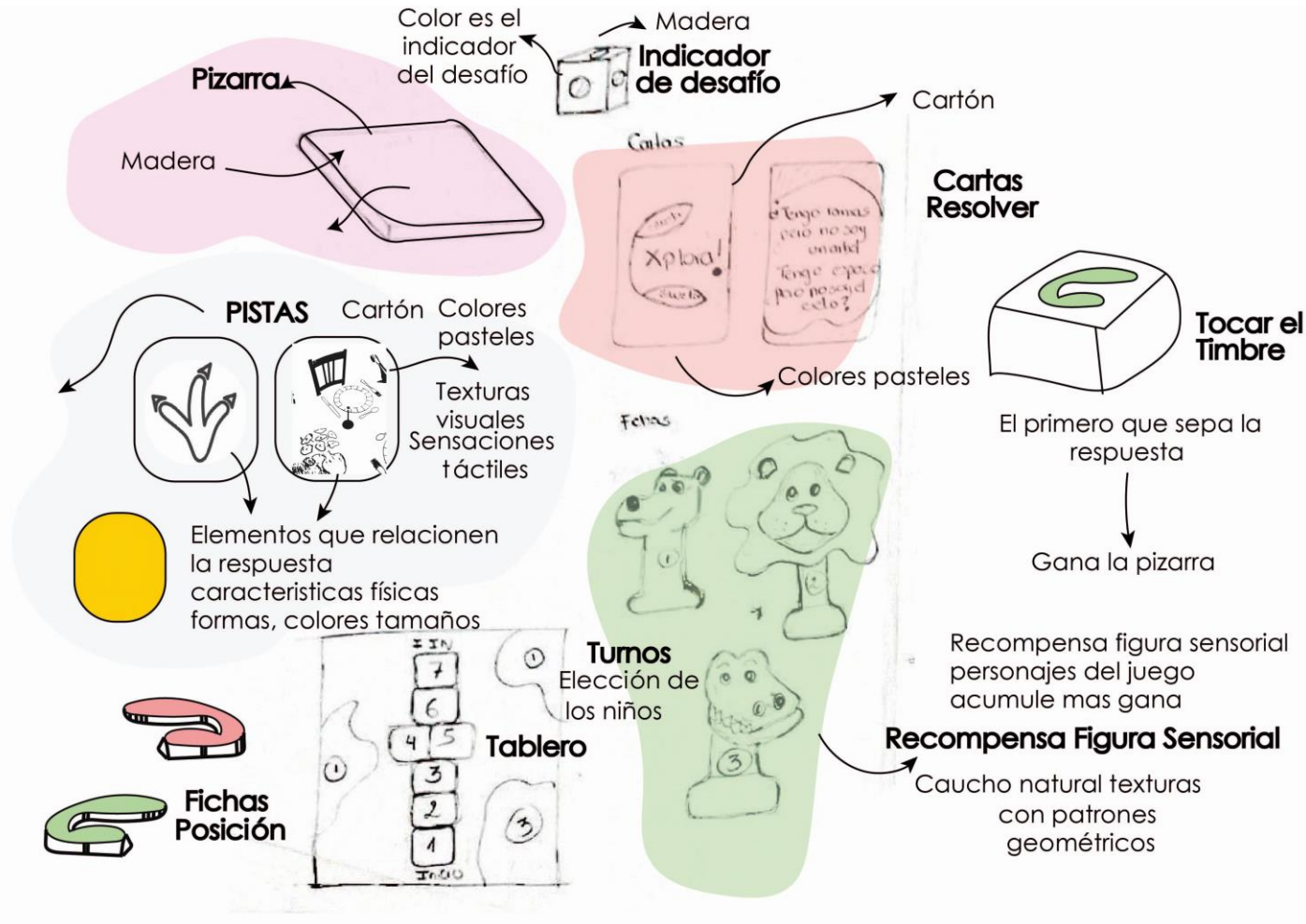
La idea 1 cumple totalmente con 18 requerimientos; mientras que la idea 2 cumple con 18 requerimientos también. Por otro lado la idea uno no cumple con un requerimiento; mientras que la idea 2 no cumple con tres . Por último la idea uno tiene 9 requerimientos por mejorar y la idea 2 tan solo tiene 8.

Ingeniería básica del producto

Propuesta seleccionada



Determinación perfil funcional



Determinación perfil funcional

Reglas del juego

Adivinanza avanza 3
Acertijo avanza 2
Analogía avanza 1

- Resuelve sin pista
↓
Recompensa
Figura sensorial
- Nadie adivina
la respuesta
2 minutos - Pistas
- Si resuelve con
pista -1

El que ya participo, debe
dar paso a otro para que
responda si los dos
tocan el timbre al mismo
tiempo

Dice la respuesta sin tocar
el timbre
↓

Pierde el turno

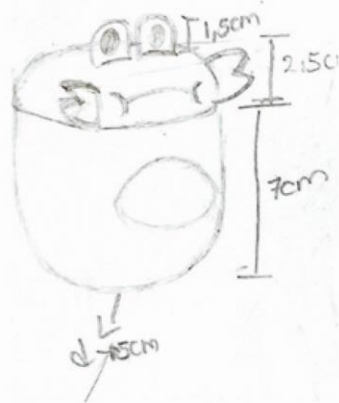
Respuesta incorrecta
↓

Vuelven a tocar el timbre

Determinación del perfil funcional y atributos formales

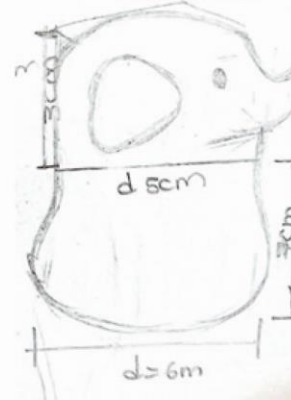
Recompensa Figura sensorial

Cangrejo



Caparazón original y costumbre de llevar conchas
Estética atractiva
Colores llamativos

Elefante



Tamaño Característico
Rasgos atractivos
Asociación con la naturaleza y la selva

Delfín



Apariencia amigable y aerodinámica

Características

Sensoriales
Texturas palpables para los niños
Explorar texturas
Tamaño adecuado y seguro
Manipulable
Caucho natural-material no tóxico

Conejo



Animal doméstico
Aparición en cuentos infantiles
Apariencia adorable y genuina.

Cocodrilo



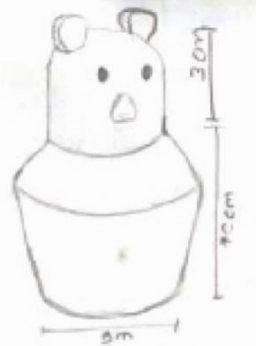
Apariencia interesante
Colores vibrantes
Carácter singular
Aparición en medios infantiles
Atracción por la vida silvestre

Rana



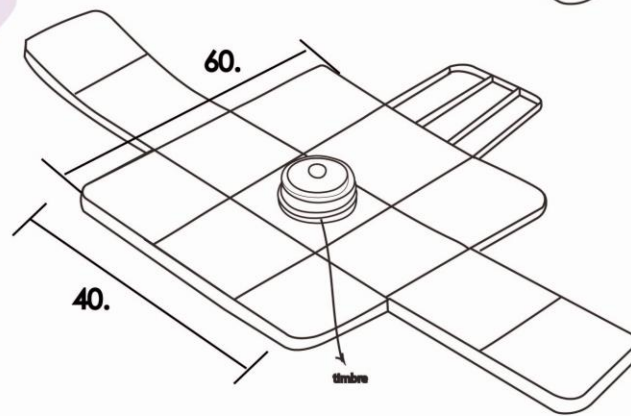
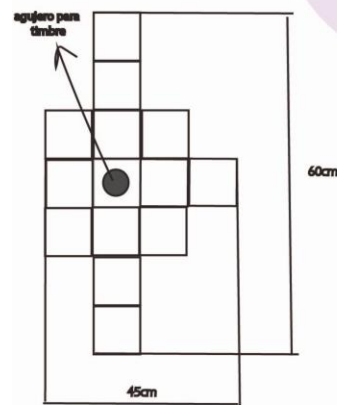
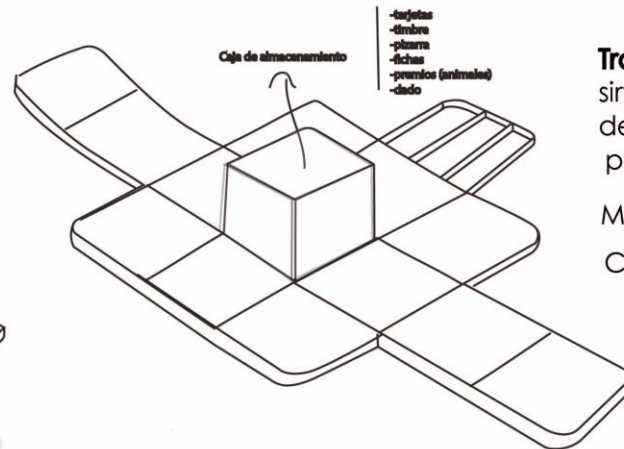
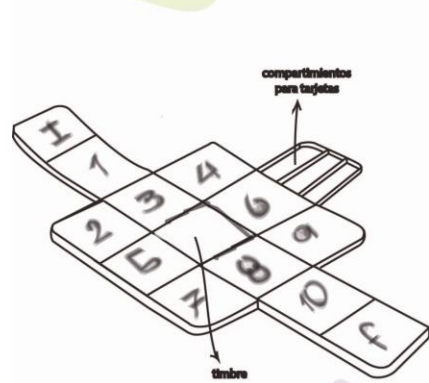
Colores vibrantes
Características distintivas
Aparición con personajes infantiles

Oso



Apariencia adorable para los niños.
Popular para los niños
Aparición como personajes infantiles y cuentos.

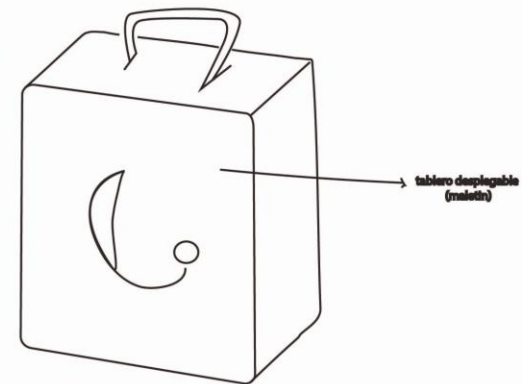
Packaging



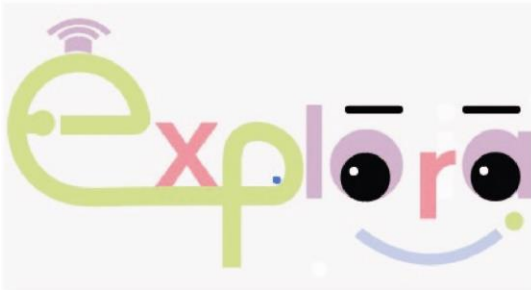
Transformable: Doble funcionalidad sirve como el tablero en donde se desarrolla el juego y como packaging.

Modular.

Crómica llamativa



Variaciones del Logotipo



Fundamentación

Inspirado en los elementos que son parte del juego de mesa, se tomó formas básicas para representar estos elementos.

Timbre

Cartas

Cara de un niño - Incluyendo a los dos géneros

Cromática

Colores pasteles

Mayor preferencia por los niños,

Información adquirida de la recolección de datos (encuestas)



#D5E091



#CED0E5



#F39EAC



#CED0E5



Logo Principal

Tipografía Principal

Comic sans ms

NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm

nopqrstuvwxyz

Tipografía Secundaria

Utendo

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi

El veloz murciélago hindú comía

Cartas Principales



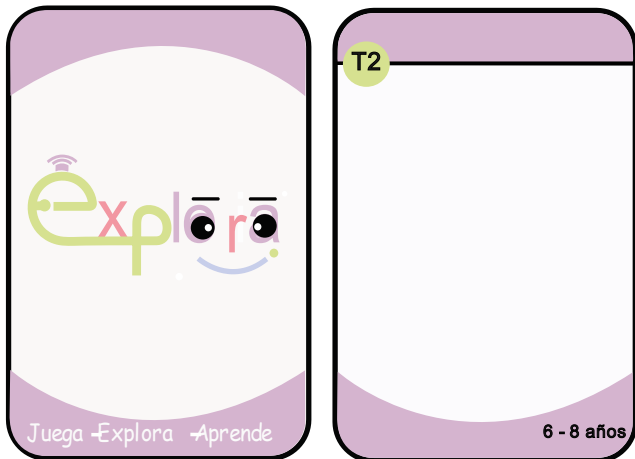
Diseño

Mismas líneas del logo,
Curvas de las fichas de Juego
Información de los desafíos lógicos la resolveré

Tipografía

Legible
Simple
Letras formas básicas

Cartas Secundarias - Pistas






Tipos de desafío

Acertijo
Trivias o Adivinanzas
Analogía

Numeración de Cartas

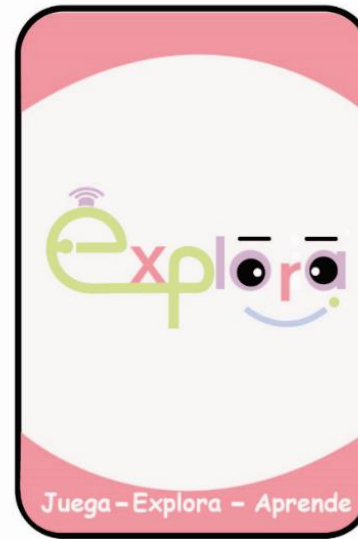
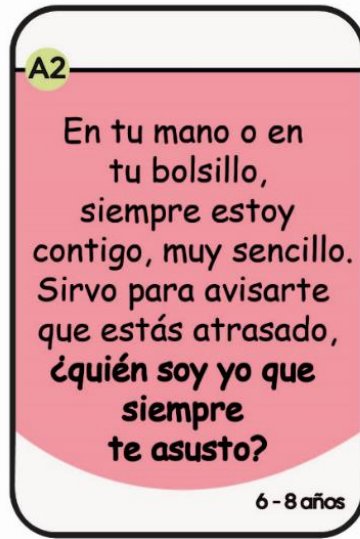
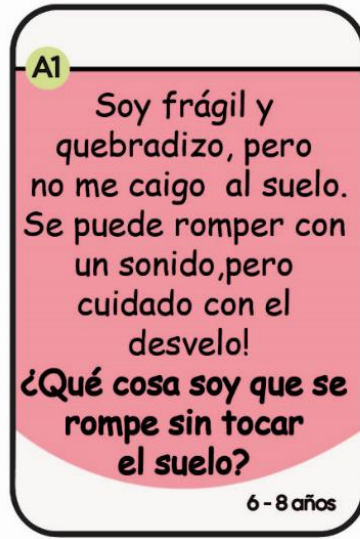
Acertijo	A1
Trivias o Adivinanzas	T1
Analogía	L1

Colores designados para los desafíos lógicos

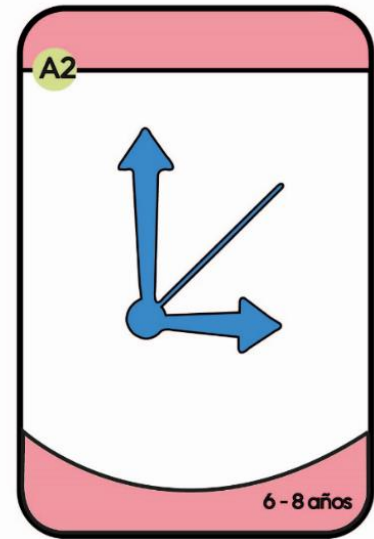
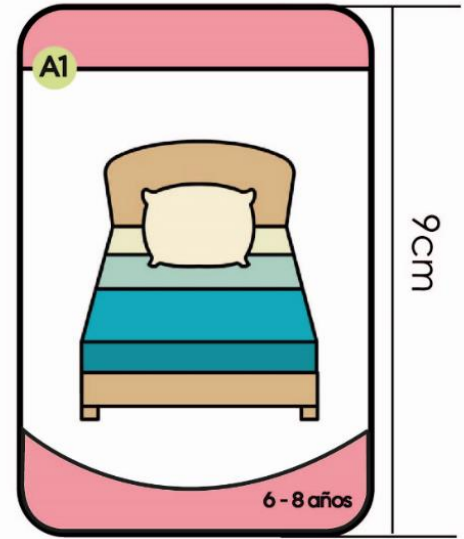
Acertijo	
Trivias o Adivinanzas	
Analogía	

Diseño detallado del producto

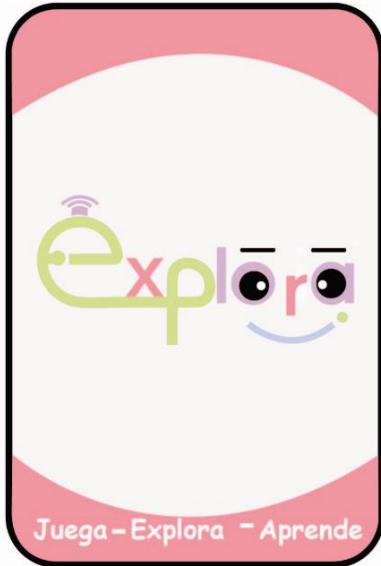
Cartas Acertijos Cromática: colores pasteles



Pistas



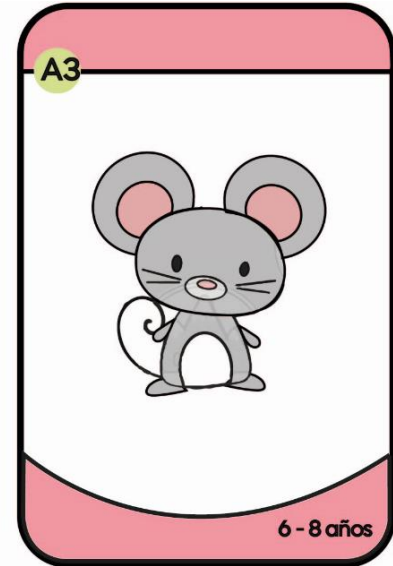
Texto claro y simple, pero atractivo



A3

En la noche maulla y
juega, con patas suaves
y pelaje de seda
**¿Quién soy, que en la
casa hago ravesuras?**

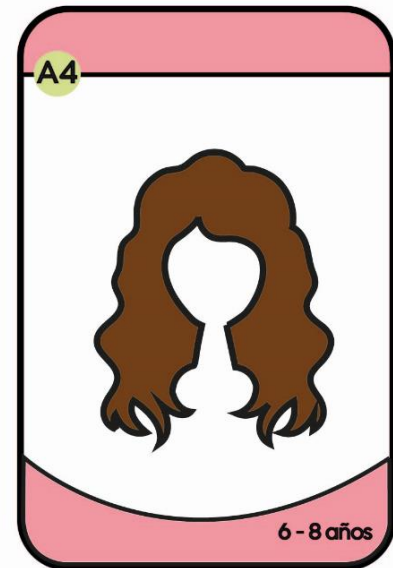
6 - 8 años



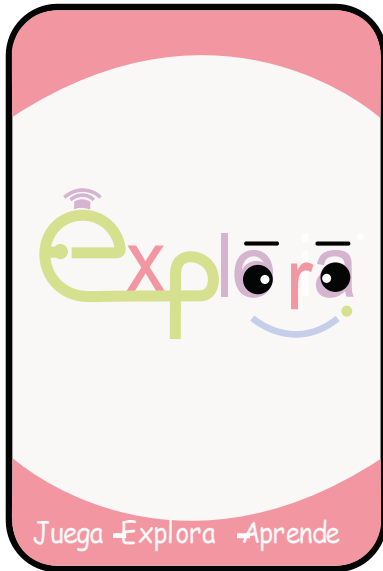
A4

**Tengo dientes
pero no como.**
Tengo ojos pero
no veo.
Me muevo mucho,
pero no tengo pies.
¿Qué soy?

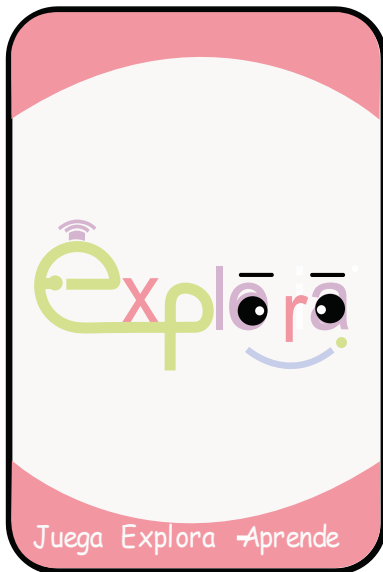
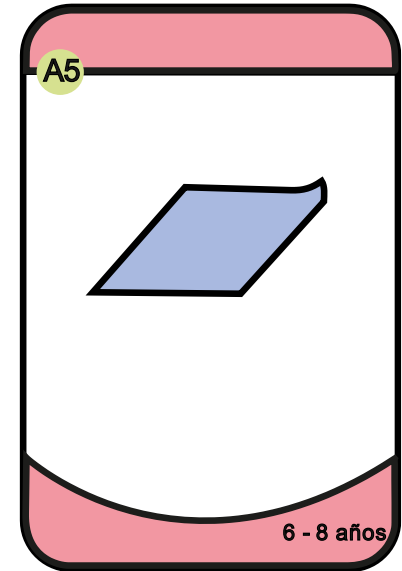
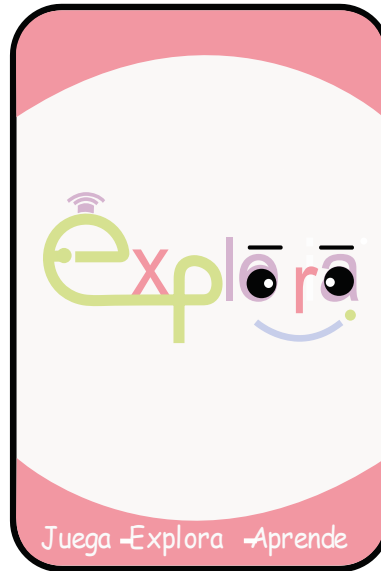
6 - 8 años



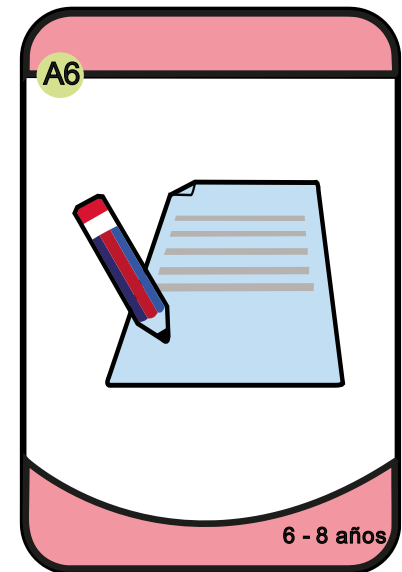
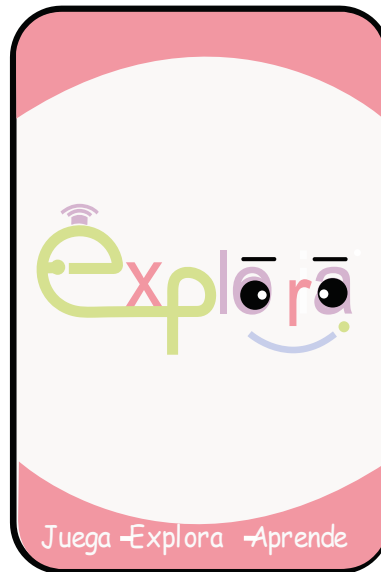
Material: Cartón - Cartulinas gráficas

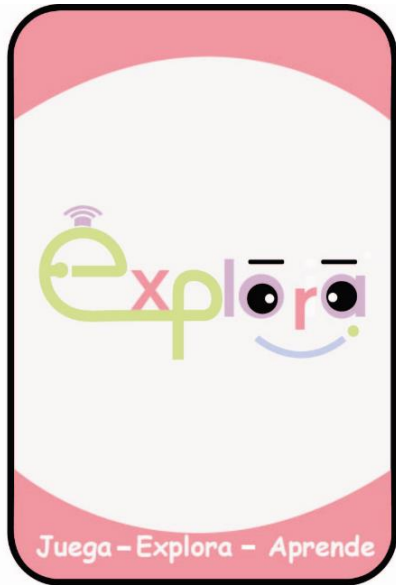


A5
Soy pequeño y ligero,
no puedo navegar
en el mar,
se me dobla y se me
forma con destreza
manual.
En charcos y arroyos,
puedes verme flotar.
¿Qué soy?
6 - 8 años



A6
Soy un amigo de papel,
guardo lo que quieras
contar, con crayones
o lápices, me puedes
decorar.
¿Qué soy yo que
escribes con tanta
alegría y misterio?.
¿Qué soy?
6 - 8 años

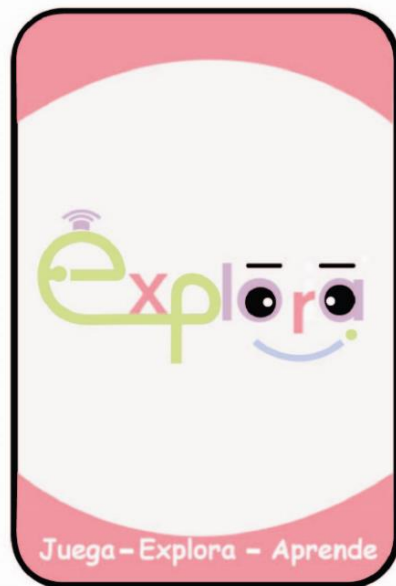
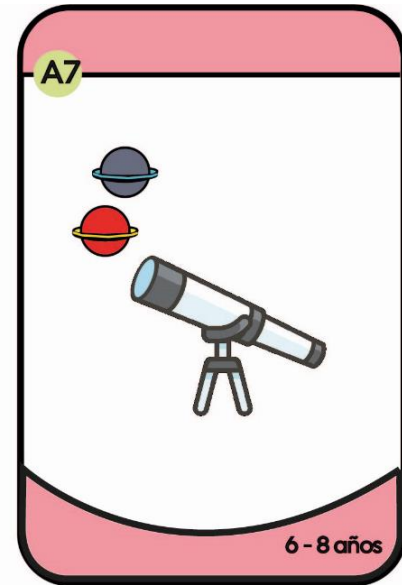
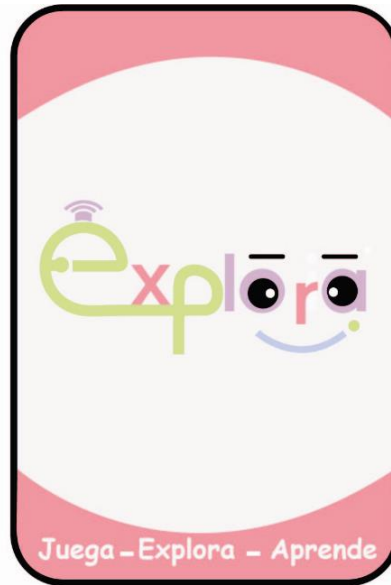




A7

De noche llegan
sin ser invitadas,
de día se pierden
pero no están
extraviadas
¿Qué son?

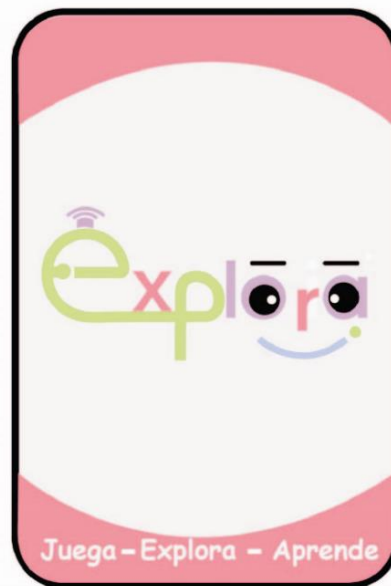
6 - 8 años



A8

Siempre estoy
corriendo,
pero nunca me
canso.
¿Quién soy?

6 - 8 años

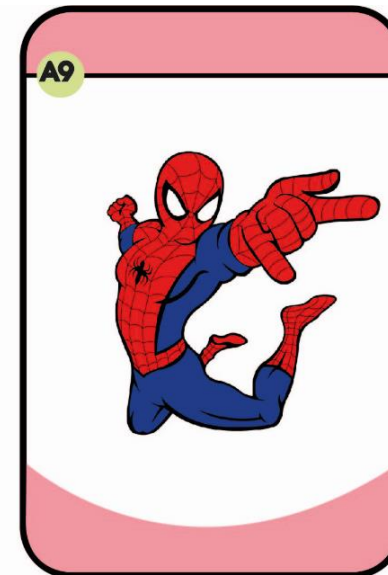
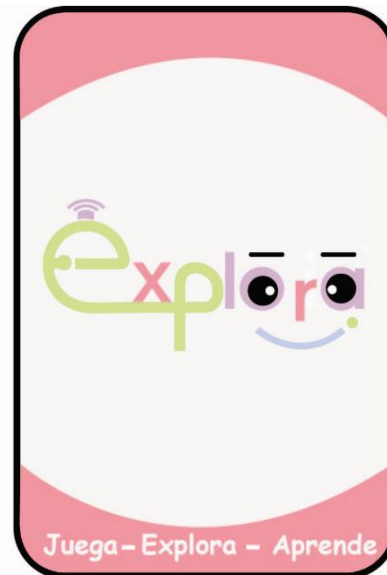




A9

En cada esquina
me puedes
encontrar tejendo
mi casa sin cesar.
8 patas tengo
para andar
¿Qué es?

6 - 8 años



A10

Soy pequeño y dulce,
pero no soy un
caramelo.
En la cocina estoy
guardado, pero en la
taza de té y en el
pastel brillare.
¿Qué soy?

6 - 8 años





A11

"Soy un tesoro de conocimiento,
lleno de cuentos y de color.
Me abres y exploras
en mundos nuevos,
que te harán soñar.
¿Quién soy, que puedes
disfrutar sin cesar?"

6-8 años



A11



6-8 años



A12

Soy frío en invierno,
cálido en verano,
y cambio de color
en otoño.
¿Qué soy?

6-8 años

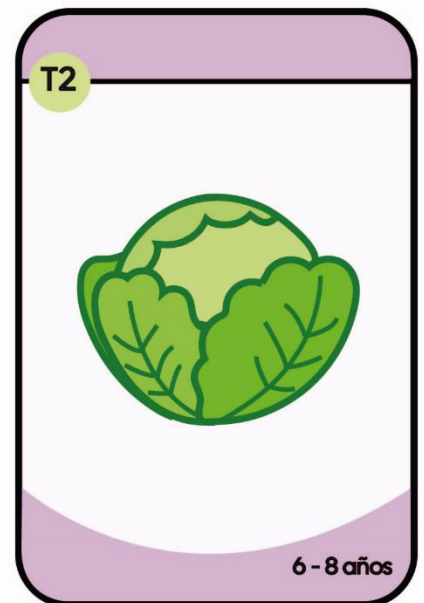
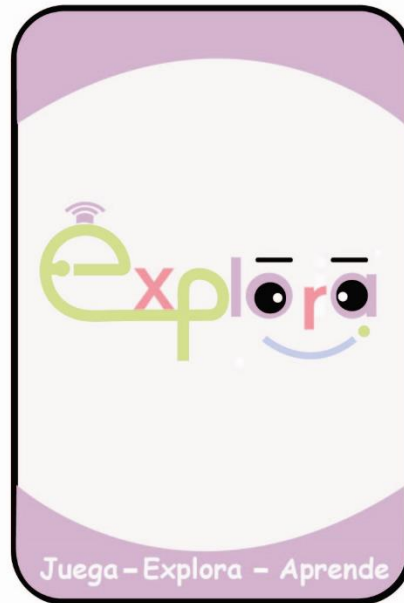
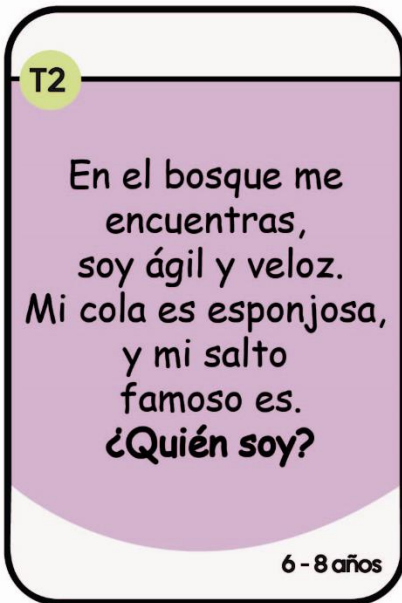
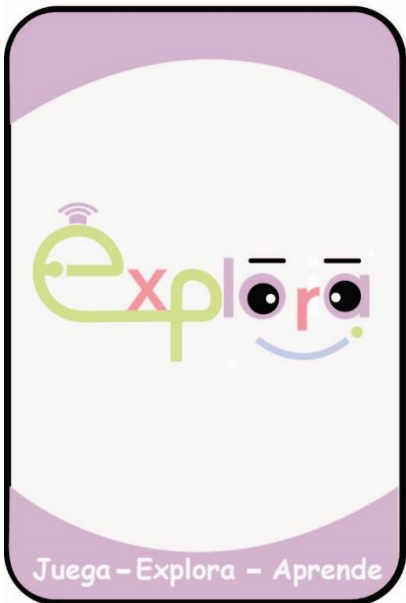
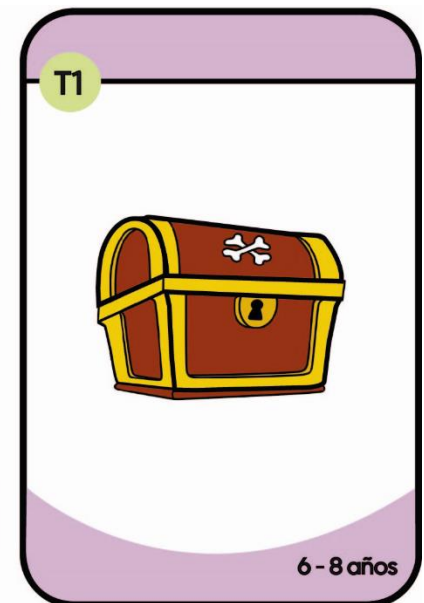
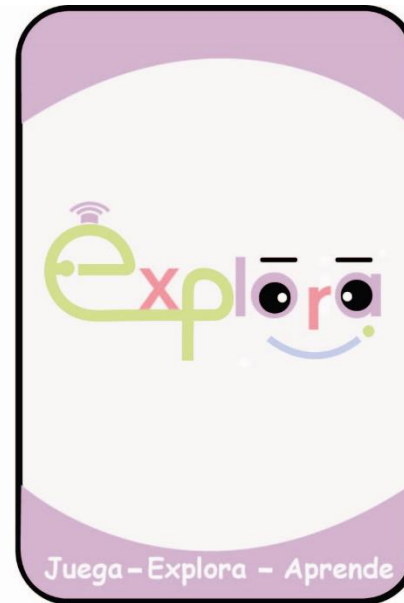
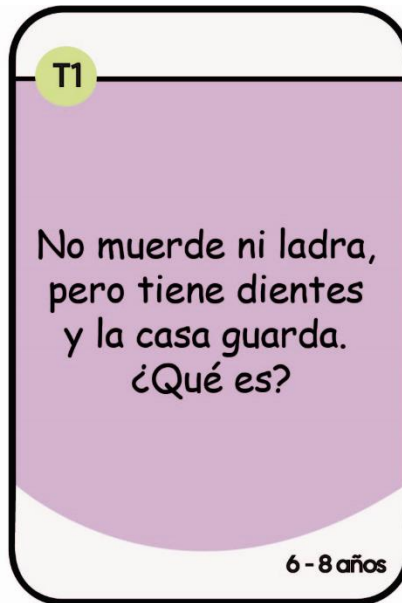
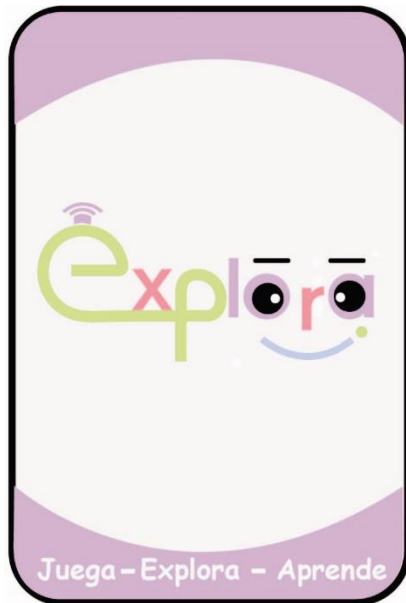


A12



6-8 años

Cartas Adivinanzas



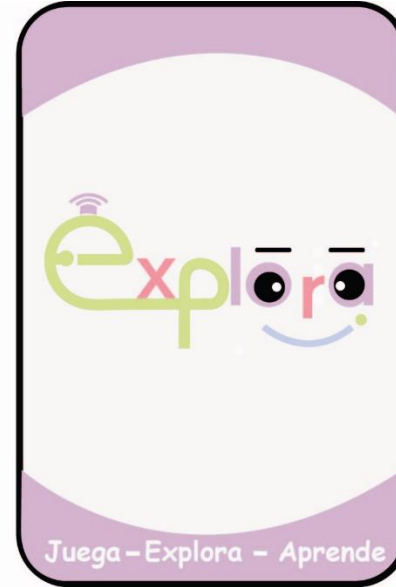


Juega - Explora - Aprende

T3

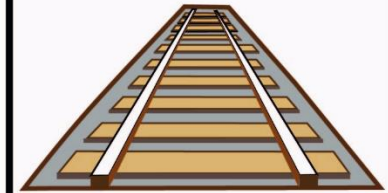
Por un camino
de hierro voy
corriendo muy veloz,
doy un fuerte silbido
cuando llego a
la estación.
¿Quién soy?

6 - 8 años



Juega - Explora - Aprende

T3



6 - 8 años

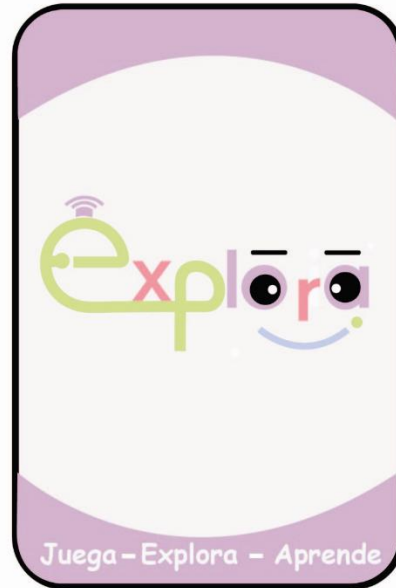


Juega - Explora - Aprende

T4

En mi estanque
me admiraban,
por mi elegancia
y belleza,
tengo cuello largo
y fino
y muy bonita
la cabeza
¿Quién soy?

6 - 8 años

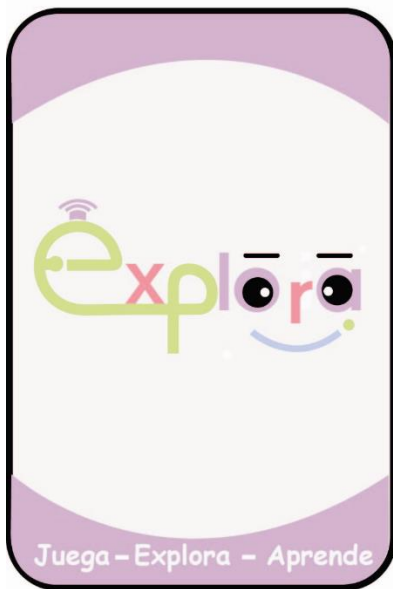


Juega - Explora - Aprende

T4



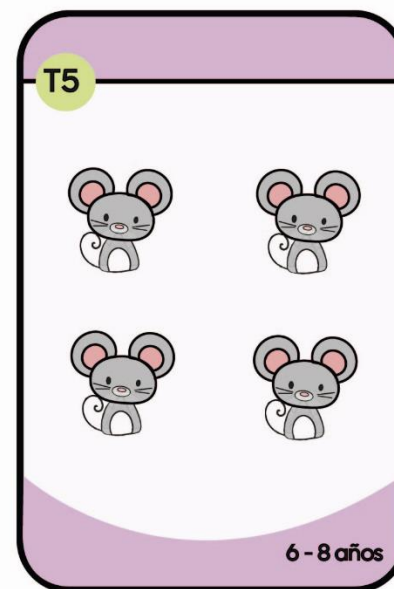
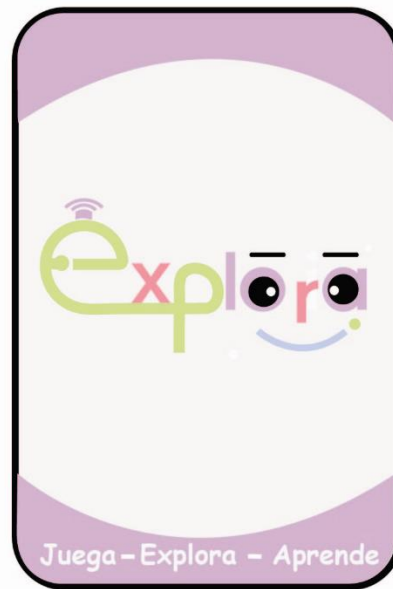
6 - 8 años



T5

Hay gatos en un salón cada gato en su rincón; cada gato ve tres gatos
¿Sabes cuántos gatos son?

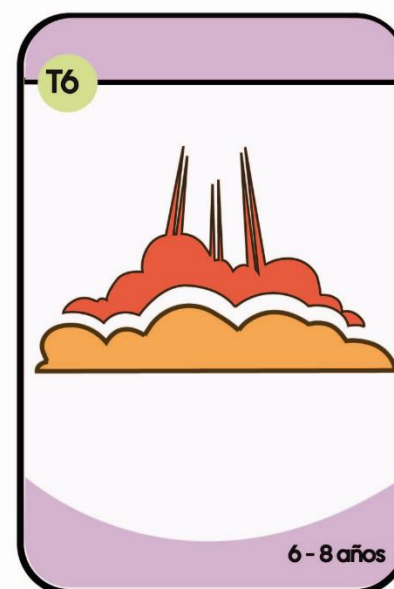
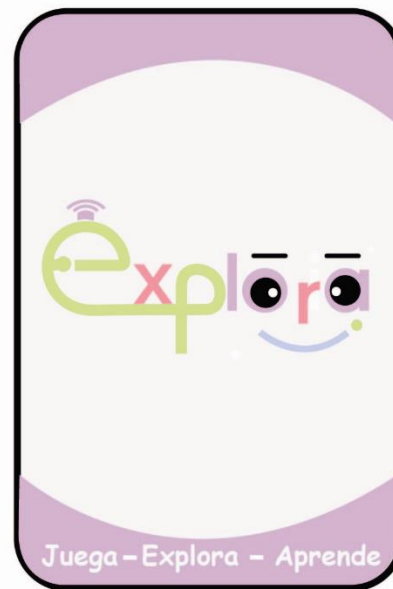
6 - 8 años



T16

Con silbido calmo subo hasta el cielo, y siempre me muero con un grito fiero.
¿Qué es?

6 - 8 años

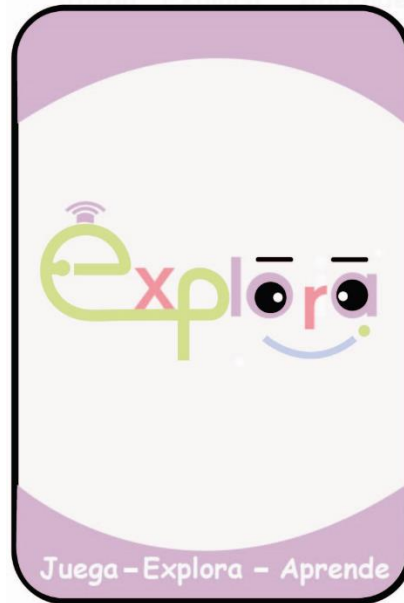
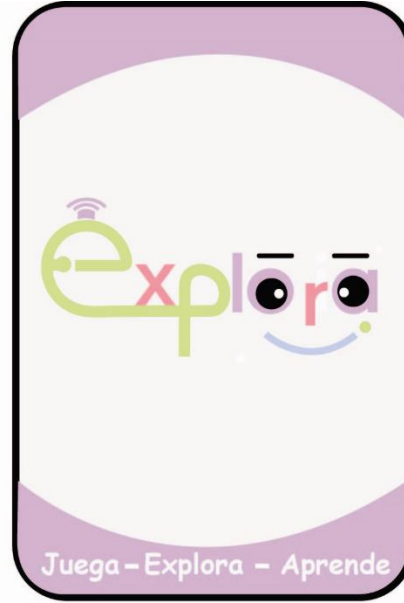




T7

Tengo algo por todos conocido que de día está lleno y de noche vacío
¿Qué es?

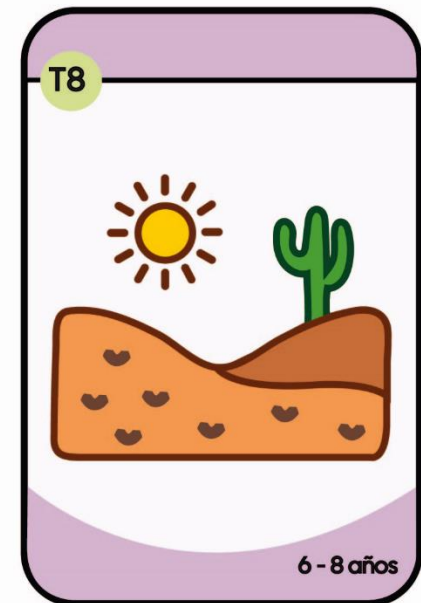
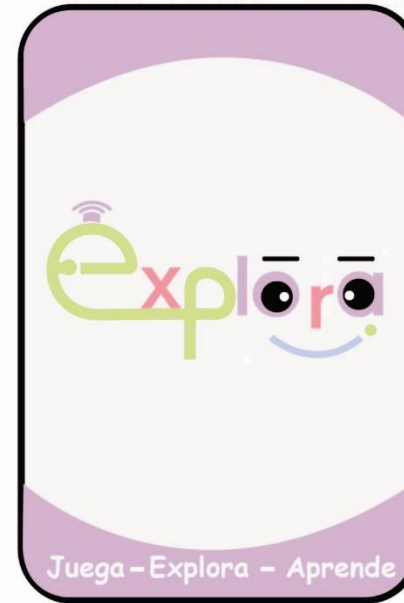
6 - 8 años



T8

Mamífero rumiante, con cuello alargado por el desierto errante anda jorobado
¿Quién es?

6 - 8 años

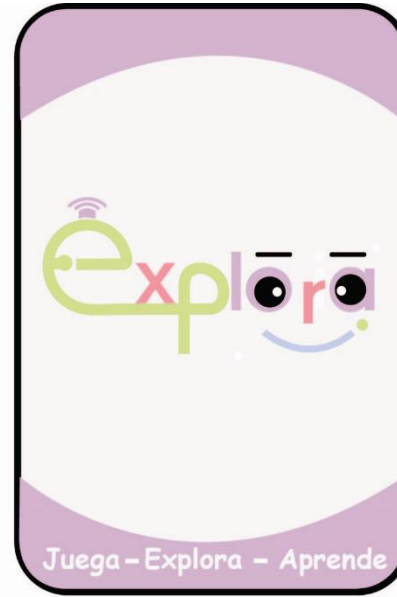




T9

Entre pared y pared
hay una sonora
mujer,
que con el diente
llama a la gente
¿Qué soy?

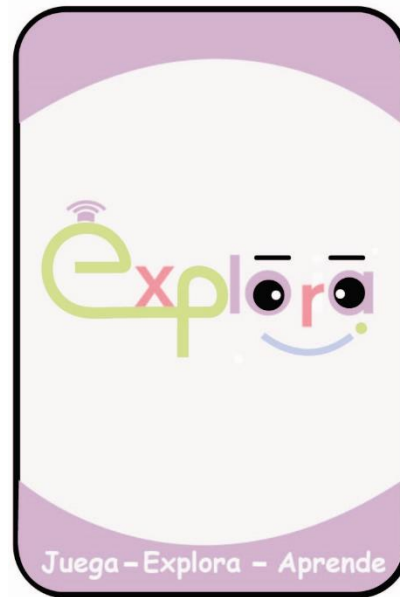
6-8 años



T9



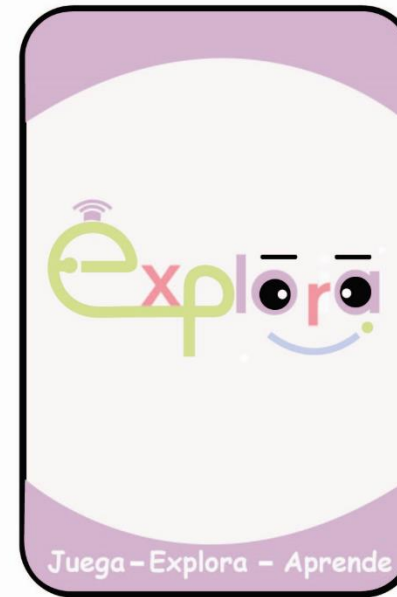
6-8 años



T10

Preparo el terreno y
la semilla siembro;
siempre esperando
que el sol y la lluvia
lleguen a tiempo.
¿Quién soy?

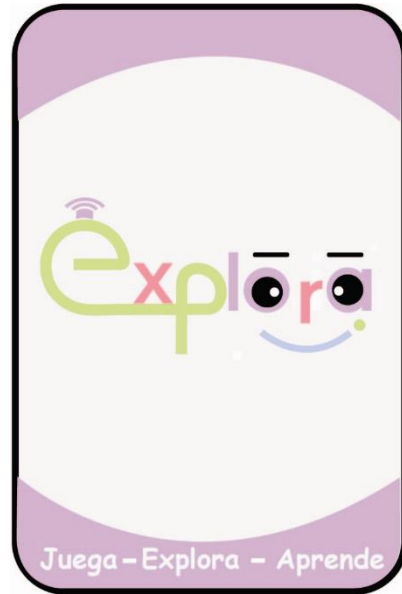
6-8 años



T10



6-8 años

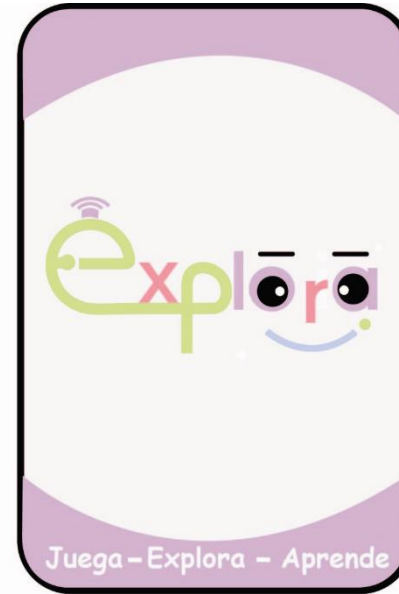


Juega - Explora - Aprende

T11

Abrigo sobre abrigo
pero no tengo frío,
Camisa sobre camisa
pero no tiemblo,
velo sobre velo
y si me desnudas,
lloras.
¿Qué es?

6 - 8 años



Juega - Explora - Aprende

T11



6 - 8 años

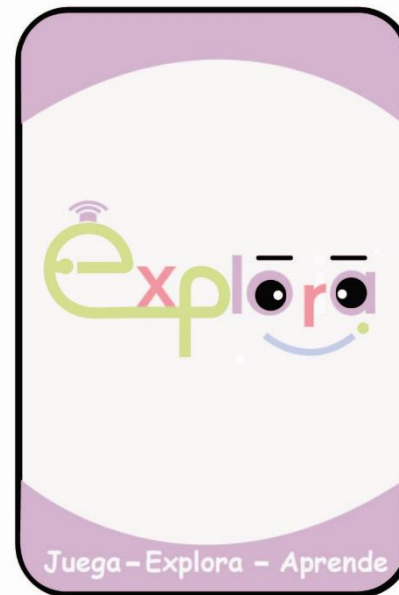


Juega - Explora - Aprende

T12

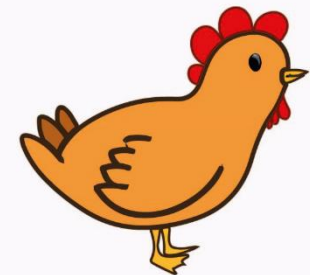
Es blanco como
la sal.
Fácil de abrir,
pero no lo puedes
cerrar
¿Qué es?

6 - 8 años



Juega - Explora - Aprende

T12




6 - 8 años

Cartas Analogías



L1

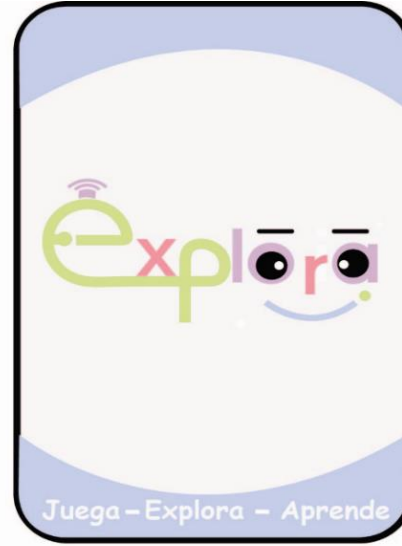
La doctora nos cura



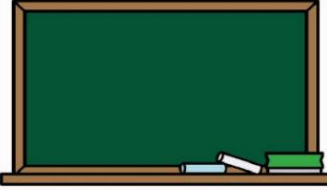
la profesora nos

.....

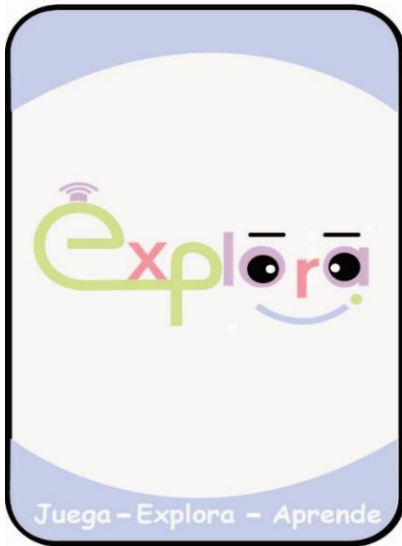
6 - 8 años



L1



6 - 8 años



L2

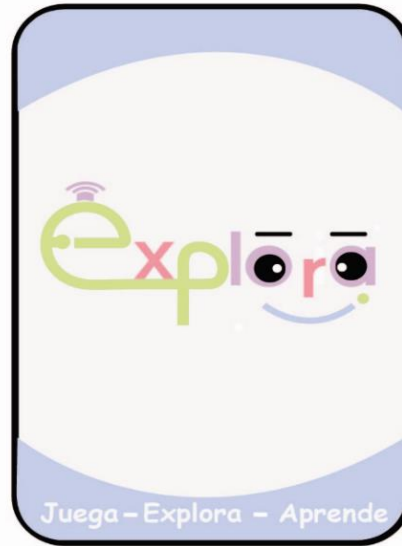
Comida es a humano




como gasolina es a

.....

6 - 8 años



L2



6 - 8 años



L3

Oso es a cueva

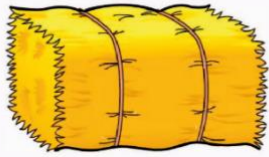


como pájaro es a

6 - 8 años



L3



6 - 8 años



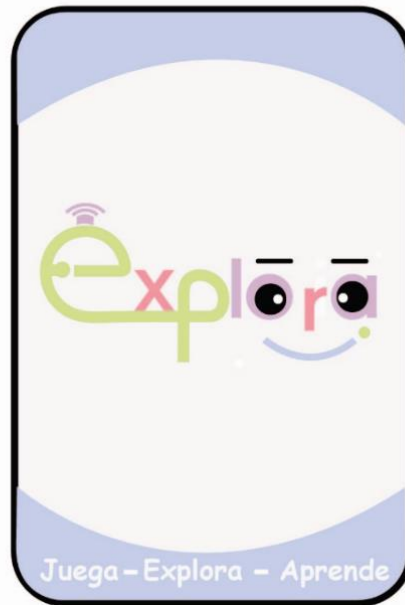
L4

Flauta es a música



como pincel es a

6 - 8 años



L4



6 - 8 años



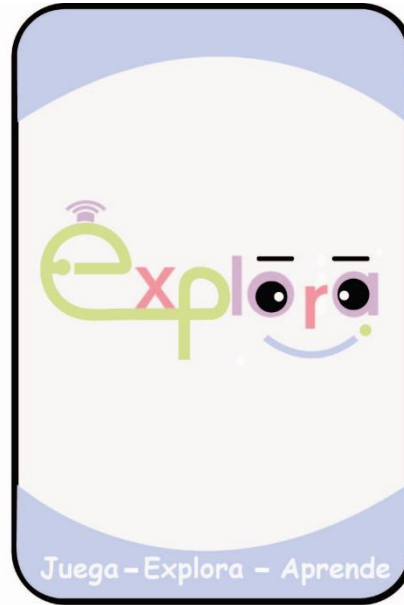
L5

Mosco es a insecto



como
es a roedor

6 - 8 años



L5



6 - 8 años



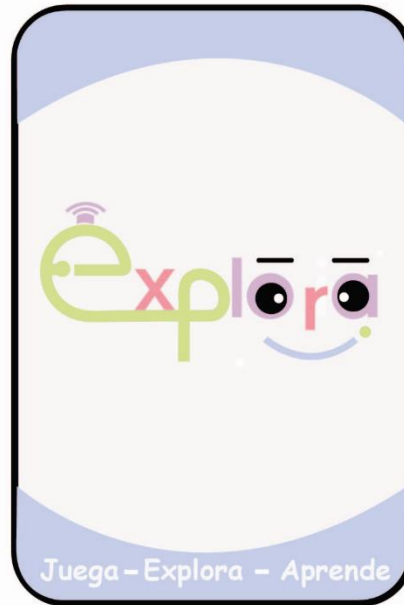
L6

Reloj es a tiempo




como termómetro
es a

6 - 8 años



L6




6 - 8 años

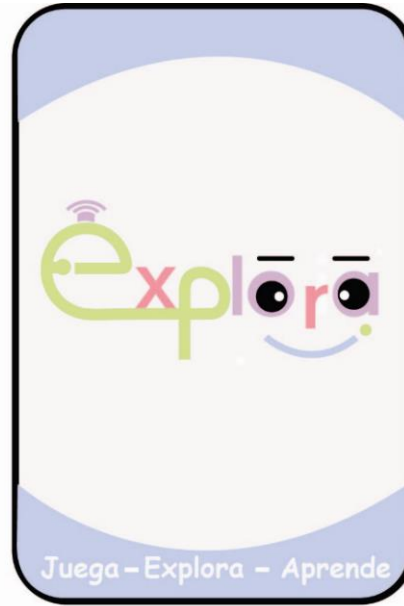


L7


La costurera es a la máquina de coser
lo que el albañil es a



6 - 8 años



L7



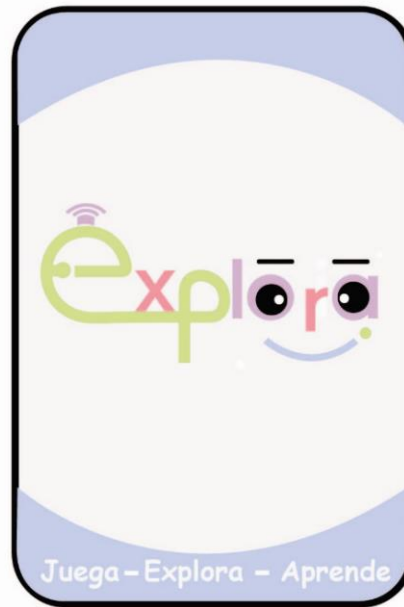
Juega - Explora - Aprende



L8

Si un jardín está lleno de flores,
¿de qué está lleno un campo de fútbol?"

6 - 8 años



L8



Juega - Explora - Aprende



L9

Volante es autobús
como timón es a
.....

6 - 8 años



L9



6 - 8 años

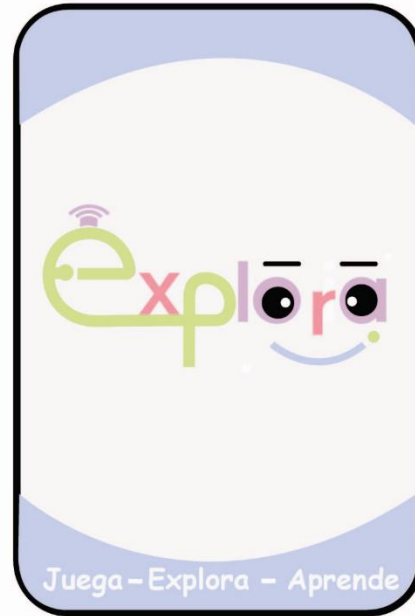


L10

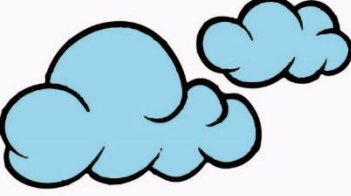
Si un barco navega
en el océano,
¿en qué navega
un avión?



6 - 8 años



L10



6 - 8 años



L11

Lápiz es a trazo

como harina es a
.....

6-8 años



L11



6-8 años



L12

Escuela es a
estudiantes ,

¿como hospital es a
.....?

6-8 años

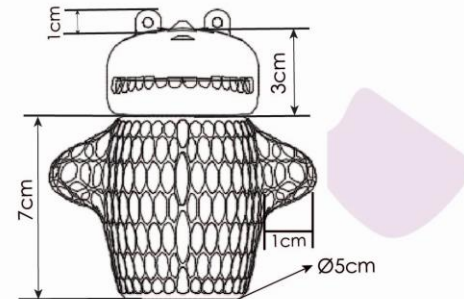
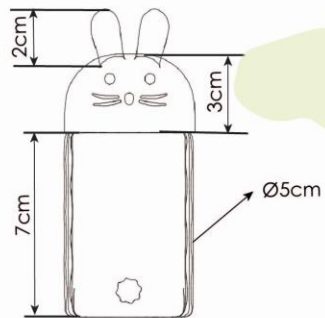
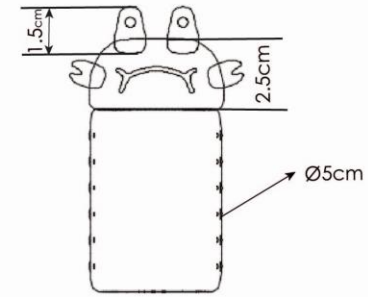
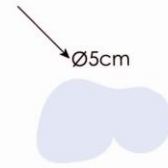
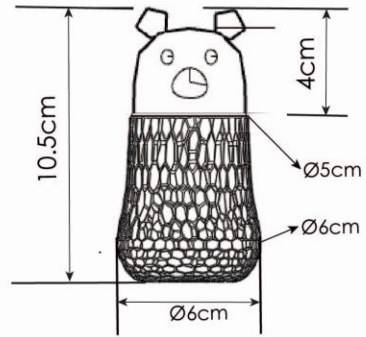
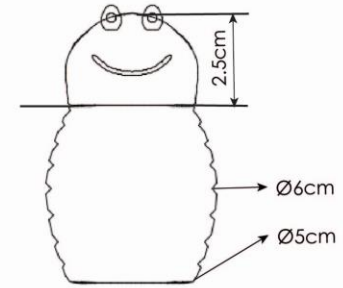
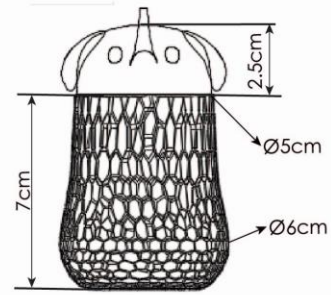
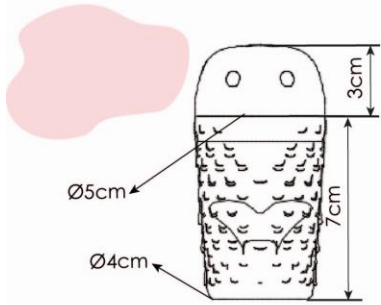


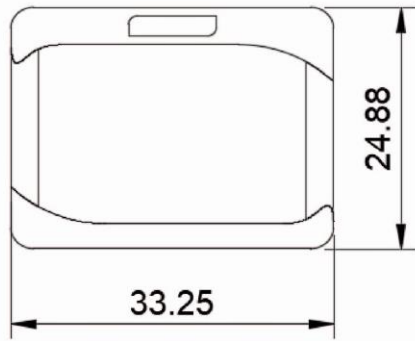
L12



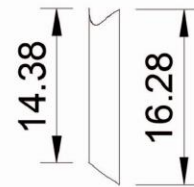
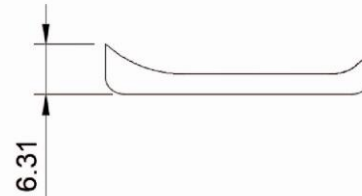
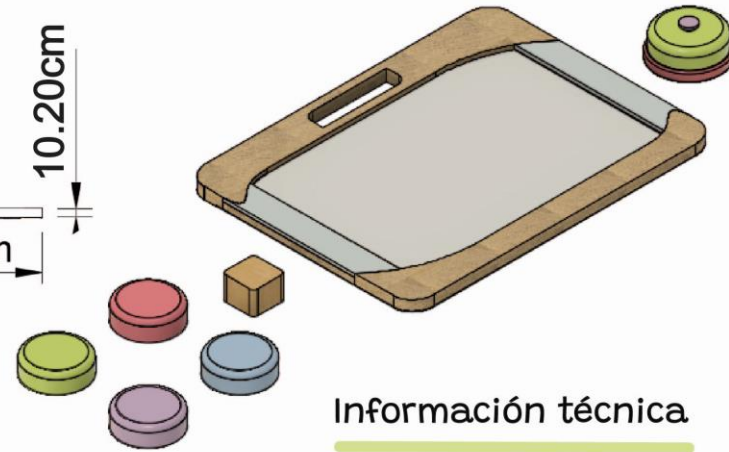
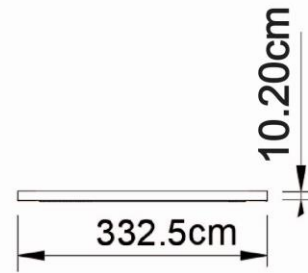
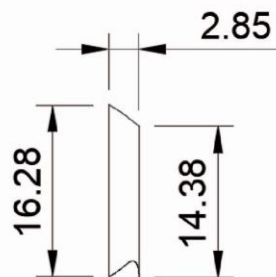
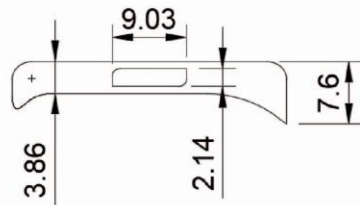
6-8 años

Planos técnicos





Pizarra



Información técnica

Pizarra materiales

Pino
Madera ligera
Textura suave
No tóxico
Fácil de manipular

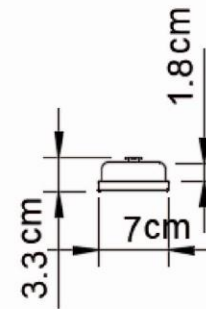
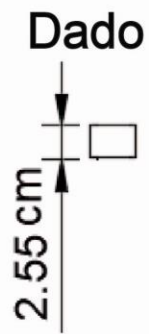
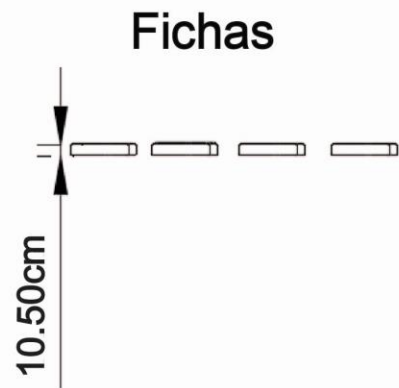
Densidad

Kilogramos por metro cúbico (kg/m³).

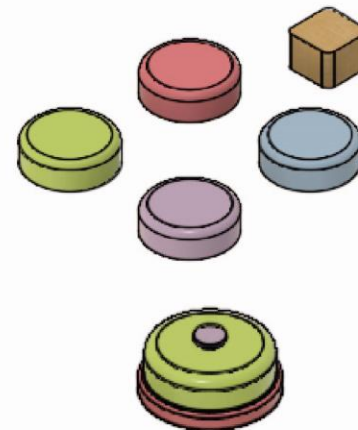
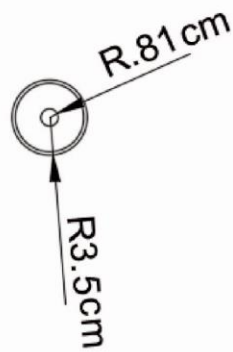
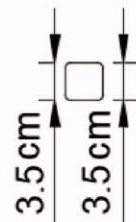
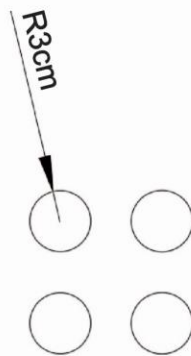
Acabado

Lijado
Barniz o pintura no tóxico

Planos técnicos



Timbre



Fichas y Dado

- Madera de pino
- Madera ligera
- Textura suave
- No tóxico

Acabados

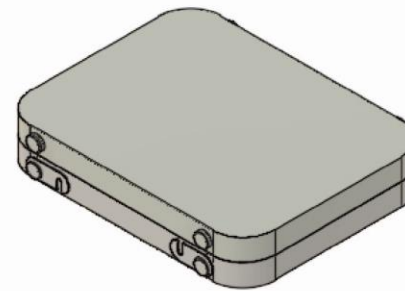
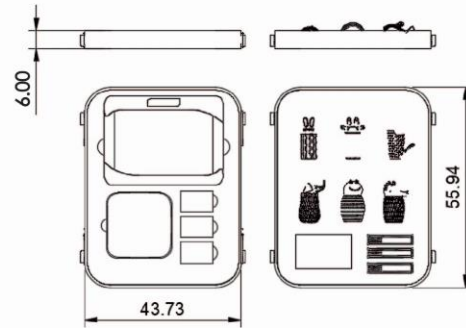
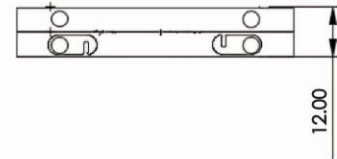
- Barniz transparente
- Pintura no tóxica
- Lijado suave
- Grabado estampado

Timbre

- Policoruro de vinilo
- Flexible
- Duradero
- Sin ftalatos

Packaging

Planos técnicos



Información técnica

Materiales

Pino

Madera ligera
Facilidad de manipulación
Resistente
Fácil de trabajar
Absorción de acabados

Grosor mm

8mm

Acabados

Pintura no tóxicas
Sellador bárnico seguro

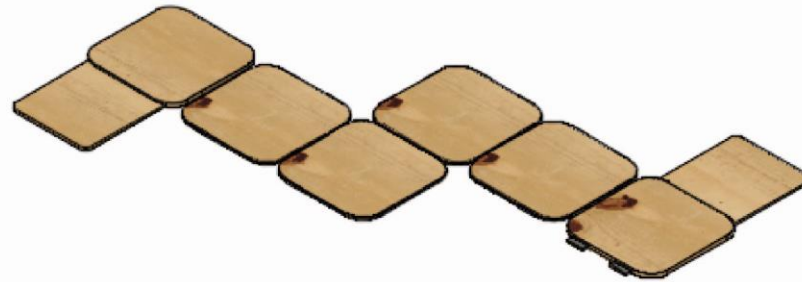
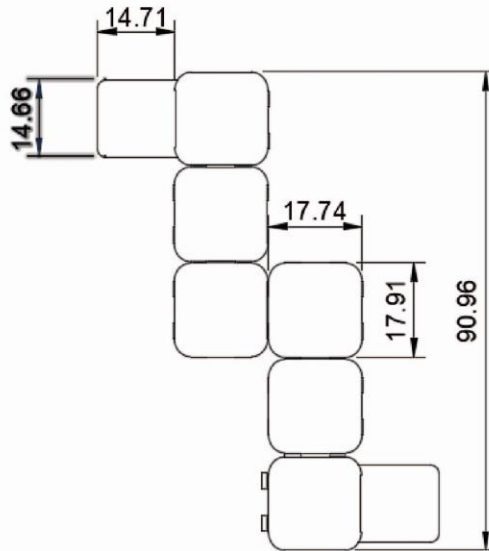
Color

Amarillento hasta un marrón mas oscuro

Mecanismo de apertura

Cerradura de gancho de madera

Tablero de juego modular



Materiales

Madera de pino

Madera ligera
Textura suave
No tóxico
Resistente
Fácil de manipular
Absorción de acabados

Grosor
10mm

Color
Amarillento hasta un marrón
mas oscuro.

Acabados
Pintura no tóxico
Sellador bárnico seguro

Ensamblaje
Imanes en todos los lados
Imanes industriales
Rectangulares de 2mm



Cromática figuras sensoriales:

Tonos llamativos-vibrantes, preferidos por los niños y comúnmente conocidos por ellos.

Combinados con colores cálidos, que complementan y permiten una apariencia armoniosa en el producto.



Naranja - Amarillo

Entusiasmo
Creatividad
Llamativo
Calidez



Verde - Menta

Estabilidad
Confianza
Llamativo
Colores fríos
Asociación con la selva



Rosa - Hueso

Único
Original
Jovial
Diferente
Colores pasteles



Turquesa - Plomo

Entusiasmo
Creatividad
Cálidez

Cromática figuras sensoriales

Tonos llamativos-vibrantes → Combinación

Pigmentos orgánicos

Colores vibrantes
Resistencia a la luz



Verde agua - Verde oscuro

Vibrante
Llamativo
Asociación con la naturaleza



Rojo - Café

Colores brillantes
Llamativo
Único - especial



Azul - Celeste pastel

Colores brillantes
Confianza
Asociación con el mar
Colores fríos











Amarilla en el centro,
blanca por fuera.
Si fuera huevo,
estaría en la nevera,
pero como no lo soy
aparezco en
primavera.
¿Qué soy?

Premios Recompensa



Timbre



Fichas











5.2 CONCLUSIONES

En conclusión, la propuesta de diseñar una familia de productos de diseño industrial para fomentar la creatividad en niños de 6 a 8 años del Centro Psicopedagógico "Tiempo de Aprender" se ha materializado exitosamente a través del desarrollo de un juego de mesa. Este juego no solo responde a las necesidades identificadas en la población objetivo, sino que también cumple con los requisitos del entorno en el que se implementará.

La comprensión profunda de los factores y procesos de creatividad, derivada del análisis del marco teórico, ha desempeñado un papel crucial en la formulación de criterios específicos para el desarrollo de la propuesta. Los resultados obtenidos de las encuestas y la observación participante han permitido establecer una conexión significativa entre estos procesos creativos y las experiencias de los niños dentro del contexto académico, particularmente en el área de tareas dirigidas del Centro Psicopedagógico "Tiempo de Aprender". En conjunto, estos hallazgos respaldan la efectividad y pertinencia de la propuesta de diseño, consolidando así su contribución al estímulo de la creatividad infantil en el ámbito educativo.

Con respecto al segundo objetivo, mediante la investigación bibliográfica-documental se exploró las diferentes dinámicas de juego que facilitan los procesos creativos dentro del contexto de aprendizaje. En donde se concluyó que, un juego participativo que involucra la resolución de problemas, como el juego de mesa, promueve la estimulación de la creatividad, debido a que motiva a explorar diferentes soluciones y elegir la más factible. En definitiva, un juego participativo posibilita interactuar activamente al niño, de esta manera es posible despertar su concentración y atención durante el mayor lapso de tiempo.

Finalmente, mediante la investigación bibliográfica y los resultados obtenidos de las diferentes técnicas e instrumentos aplicados para la recolección de datos, fue posible desarrollar un juego participativo, que permite estimular la creatividad en los niños y desarrollar habilidades sociales por medio de la resolución de problemas. De esta forma,

el juego aborda el área social, educativa y emocional de los niños, funcionando como una herramienta para promover el desarrollo integral en niños de 6 a 8 años.

5.3 Recomendaciones

Se recomienda, que los docentes del Centro, psicólogas especializadas en el tema y la población objetiva participen de manera simultánea en el proceso de diseño de la propuesta, debido a que permite evaluar los diferentes aspectos y criterios de forma integral y de esta manera abordar los aspectos ignorados, lo que permitirá desarrollar una propuesta completa y significativa.

Es necesario resaltar el rol de las docentes del área de tareas dirigidas, las mismas que además de reforzar los conocimientos de los niños, deben dedicar los tiempos libres o buscar espacios en donde se fomente el pensamiento creativo y permita la recreación del niño de forma educativa. Se requiere establecer los objetivos de manera adecuada, ya que permite comprender lo que se busca en el desarrollo del proyecto y brinda mayor claridad para llevar a cabo las diferentes etapas del proyecto.

Se sugiere, recibir retroalimentación de profesionales de diferentes áreas para la validación de la propuesta, que permitirá diseñar un producto que cumpla las funciones estéticas, funcionales y simbólicas. Debido a que el diseño de productos conlleva una práctica multidisciplinaria.

Es apropiado verificar las medidas de los diseños modelados antes de imprimir en 3D y calcular los grosores de los materiales, para que de esa forma se obtenga diseños con detalles que puedan ser apreciados completamente.

BIBLIOGRAFÍA

- AEVI Asociación Española de video juegos. (2023). *Más del 75% de los jugadores en España afirma que jugar a videojuegos reduce el estrés y mejora la creatividad - Asociación Española de Videojuegos*. <https://www.aevi.org.es/web/mas-del-75-los-jugadores-espana-afirma-jugar-videojuegos-reduce-estres-mejora-la-creatividad/>
- Agenda Tungurahua. (n.d.). *El Nuevo Modelo de Gestion de Tungurahua ejemplo efectivo de transformacion en Democracia* .
- Alberto Gallardo López, J., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24.
- Álvarez Elisa. (2010). CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO DIVERGENTE Desafío de la mente o desafío del ambiente. *InterAC*. www.interac.es
- André Czauderna, S. V. G. y B. R. (2023). Aprendizaje socioemocional informal en espacios de afinidad con los juegos: evidencia de un hilo de discusión de Reddit sobre Elden Ring. *Simulation y Gaming*, 1.
- Avila, H. F., González, M. M., & Licea, S. M. (2020). LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA? *Didáctica y Educación* ISSN 2224-2643, 11(3), 62–79. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/992>
- Behance. (2020). *Niña Jugando Con Juguetes De Madera · Foto de stock gratuita*. <https://www.pexels.com/es-es/foto/nina-jugando-con-juguetes-de-madera-3662939/>
- Behnace. (2021). *Foto de stock gratuita sobre alumnos, aprendiendo, aula, chaval, ciencia, colegio, comunicación, edad elemental, educación, enseñando, esfera, estudiando, estudiantes, estudiar, grupo, mesa, mujer, niña, niños de la escuela*,

profesor, sujetando. <https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-nina-colegio-mesa-6990578/>

Beltran, C., Garzon, D., & Burgos, N. (2016). Vista de Incidencia del fortalecimiento del pensamiento divergente en la creatividad de los niños. *Udistrital*, 16. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/9089/11393>

Blanco, V., & Cidrás, S. (2023). EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CREATIVIDAD: LOS “TALLERES CREATIVOS” CON LA INFANCIA DE ESCOLA IMAXINADA. *Cadernos CEDES*, 43(119), 63–74. <https://doi.org/10.1590/CC256682>

Bravo Sofia, & Martínez Nancy. (2023, October 14). *CONNECT-TUBE, juego para niños invidentes en Behance.* Behance. <https://www.behance.net/gallery/180012171/CONNECT-TUBE-juego-para-ninos-invidentes>

Cabrelles Sagredo. (2020). *La influencia del juego para potenciar el desarrollo infantil en el ambito educativo (I).* | Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes . <https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-influencia-del-juego-para-potenciar-el-desarrollo-infantil-en-el-ambito-educativo-i-783729/html/>

Cañón, O. F. (2021). *El diseño de juguetes y su fase de ideación Reporte metodológico.* 215.

Canton, A., Torrents, C., Ric, A., & Robert, H. (2022). Vista de Desarrollo y evaluación de la creatividad motriz en el fútbol: estado de la cuestión (Development and evaluation of motor creativity in football: state of the art). *Redalyc*, 93–103. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/90395/69275>

Carevic, M. (2018). *Teoría de la Creatividad.* <https://www.psicologia-online.com/teoria-de-la-creatividad-2607.html>

- Castillo Andrea. (2011). *Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos*. Centro de Estudios En Diseño y Comunicación.
- Castillo, I. (2018). 8 *Ejemplos de Investigación Aplicada*. 1–5.
<https://www.lifeder.com/ejemplos-investigacion-aplicada/>
- Centers for Disease Control and Prevention. (2022). 2022 Recommendations for Preventive Pediatric Health Care. *Pediatrics*, 150(1).
<https://doi.org/10.1542/peds.2022-058044>
- Chernaya, K. (2023). *Foto de stock gratuita sobre adentro, amistad, aprendiendo, aula, campanas, chaval, chavalas, colegio, divertido, educación, enseñando, escuchando, escuela primaria, estudiantes, gente, grupo, habitación, jardín de infancia, mono, niños, niños de la escuela, pequeño, profesor, sentado*. Behance.
<https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-mono-sentado-colegio-8535230/>
- Constitucion de la Republica del Ecuador. (2008). *Decreto Lesgislativo* .
- Da Silva, R., & Calvo Tuleski, S. (2014). La actividad infantil y el desarrollo emocional en la infancia. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 16, 9–30.
- Danese Milano. (2018). *Puzzle 16 animales de Enzo Mari Danese Milano - Artemest*.
<https://artemest.com/es-us/es-de/products/puzzle-de-16-animales-de-enzo-mari>
- E-Innova BUCM. (2017). *BUCM :: E-Innova BUCM :: Biblioteca Complutense*.
<https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>
- El Juguetón. (2021). *Juguetón: ¡Jugar te hace crecer!*
<https://www.jugueton.com.ec/blog/51/Juguetes%20para%20Estimular%20la%20Creatividad:%20Ideas%20para%20Desarrollar%20la%20Imaginaci%C3%B3n%20de%20los%20Ni%C3%B1os>
- Erick Acosta, A. L. G. B. A. y J. C. P. (2022). Educación ambiental y juegos serios: opiniones, actitudes y aprendizajes desde una práctica reflexiva. *SciELO*, 1(24), 2–5.

- Ferrer Eulalio. (2006). El Proceso Creativo. *ITAM*, 4.
- Fletcher, A., Enciso, P., & Benveniste, M. (2023). Narrative creativity training: A new method for increasing resilience in elementary students. *Journal of Creativity*, 33(3), 100061. <https://doi.org/10.1016/J.YJOC.2023.100061>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2017). *Niños en un mundo digital*. [//efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.unicef.org/media/48611/file](https://www.unicef.org/media/48611/file)
- Francesca Expocito. (2021 B.C.E., June 23). *Growing up with design - Interni Magazine*. <https://www.internimagazine.com/features/grow-with-design/>
- Free content. (2021). *Proceso creativo: Conoce sus 4 etapas más importantes | IPP*. <https://www.ipp.edu.pe/blog/proceso-creativo-etapas/>
- Gamboa, G. (2017). *CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES VARONES Y MUJERES DEL NIVEL SECUNDARIA DE HUANCAYO*. UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ .
- Garcês, S., Pocinho, M., Jesus, S. N. de, & Viseu, J. (2016). The impact of the creative environment on the creative person, process, and product. *Avaliação Psicológica*, 15(2), 169–176. <https://doi.org/10.15689/ap.2016.1502.05>
- García, C. M. (2017, March 25). *El desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de Educación Infantil | Enhanced Reader*. Publicaciones Didácticas.
- García, T. (2023, September). *Tekouili en Behance*. https://www.behance.net/gallery/179417261/Tekouili?tracking_source=search_projects|juguetes+y+creatividad+infantil+&
- Gardner, H. (2023, September 10). *Multiple Intelligences: A New Idea about A Forty-Year-Old Idea — MI Oasis*. <https://www.multipleintelligencesoasis.org/blog/2023/9/29/multiple-intelligences-a-new-idea-about-a-forty-year-old-idea>

- Gobierno Provincial de Tungurahua. (2019). *Agenda Cultural de Tungurahua*.
- Guilles Broullere. (2013). El niño y la cultura ludica. *Dialnet*, 2, 7–8.
- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez-Ríos, C., & Gutiérrez-Ríos, J. (2018a). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque ludico. *Revista de Educacion y Desarrollo*, 45, 10.
- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez-Ríos, C., & Gutiérrez-Ríos, J. (2018b). *Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico*. 45.
- Herrera-Pavo, M. Á., Navarrete, V. O., Espinosa Rodríguez, J. D., Espinoza-Weaver, Y., Herrera-Pavo, M. Á., Navarrete, V. O., Espinosa Rodríguez, J. D., & Espinoza-Weaver, Y. (2022). Diseño participativo de un Modelo Pedagógico para el Sistema Educativo Ecuatoriano. *Podium*, 42, 93–116. <https://doi.org/10.31095/PODIUM.2022.42.6>
- Jiménez, M. L. V. (2006). Creatividad. *Papeles Del Psicólogo*, 27(1), 31–39. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77827105>
- José Gómez Cumpa. (2005). *Desarrollo de la Creatividad*.
- Labajo, A. L., Martín, Q., Labajo, J., Egado, M., & Labajo, J. L. (2014). Extremely Cold and Warm Days in the Spanish Central Plateau: Analysis of Its Evolution from 1961 to 2010. *Atmospheric and Climate Sciences*, 04(02), 199–210. <https://doi.org/10.4236/ACS.2014.42023>
- Lusina, A. (2020). *Niño Pequeño, Pasar Tiempo En El Patio De Recreo · Foto de stock gratuita*. <https://www.pexels.com/es-es/foto/nino-pequeno-pasar-tiempo-en-el-patio-de-recreo-5239936/>
- Madrid Tamayo, T. (2018). El sistema educativo de Ecuador: un sistema, dos mundos. *Revista Andina de Educación*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.2>

- Méndez Sánchez, M. A., & Ghitis Jaramillo, T. (2015). La creatividad: Un proceso cognitivo, pilar de la educación. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 41(2), 143–155. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052015000200009>
- (Mera, E. (Armijos, J. C.) (L. C. (2022). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia. *Retos*, 1–9.
- Mera Massri, E. A. A. A. J. C. L. R. C. E. (2022). - 719 -*Retos*, número 43, 2022 (1º trimestre) *Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia*. 1–9.
- Ministerio de Educación. (2023). *Ministerio de Educación promueve la capacitación de docentes con enfoque STEAM: Innovación y Creatividad en el Aula – Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/ministerio-de-educacion-promueve-la-capacitacion-de-docentes-con-enfoque-steam-innovacion-y-creatividad-en-el-aula/>
- Ministerio de Educación. (2021). *Educación: Más recursos en beneficio del país* . <https://educacion.gob.ec/educacion-mas-recursos-en-beneficio-del-pais/>
- Natalia Bernabeau, & Andy Goldstein. (2016). Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica | Enhanced Reader. In *Narcea, S.A. Ediciones*.
- Nelson, M. (2015). *Investigación Exploratoria: Tipos, Metodología y Ejemplos*. 1–9.
- Organización de las Naciones Unidas. (2023). *Objetivos y metas de desarrollo sostenible - Desarrollo Sostenible*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Pablo Coca. (2015). “*El desarrollo de la creatividad a través de objetos hallados*” | *Enhanced Reader*.

- Penalva, J. (2019). *41 regalos en robótica e informática para niños y adolescentes*.
<https://www.xataka.com/especiales/41-regalos-para-ninos-adolescentes-para-despertar-vocaciones-cientificas-robotica-e-informatica>
- Peopple first. (2019). *People first | La creatividad está en la empresa*.
<https://www.peoplefirst.blog/la-creatividad-esta-en-la-empresa/>
- Piñeiro, E. (2015). Observación participante: una introducción. *Revista San Gregorio*, 0(0), 80–89. <https://doi.org/10.36097/rsan.v0i0.116>
- Red Social Educativa. (2019). *Desarrollo socioafectivo*.
<https://redsocal.rededuca.net/content/desarrollo-socioafectivo>
- Rosario Ortega. (1988). *Vista de El Juego infantil. Revisión de la teoría de Vygotski sobre la naturaleza psicológica del juego*.
<https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/9298/8098>
- Ruiz, L. (2022). *11 ejercicios para estimular la psicomotricidad en los niños*.
<https://www.bebesymas.com/desarrollo/11-ejercicios-para-estimular-psicomotricidad-ninos>
- Saballa de Carvalho, R., Salazar Guizzo Arianna Lazzari, B., Blanco, V., & Cidrás, S. (2023). EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CREATIVIDAD: LOS “TALLERES CREATIVOS” CON LA INFANCIA DE ESCOLA IMAXINADA ART EDUCATION AND CREATIVITY. THE “CREATIVE WORKSHOPS” FOR CHILDREN OF ESCOLA IMAXINADA. *Scielo*, 119, 63–74.
<https://doi.org/10.1590/CC256682>
- Salgado, M. del C. (2019). *MUESTRA PROBABILÍSTICA Y NO PROBABILÍSTICA*.
- Shulman, L. S. (1966). Reviews: Wallach, Michael A. and Kogan, Nathan, Modes of Thinking in Young Children. New York: Holt Rinehart & Winston, 1965. viii + 357 pp. \$8.00. <Http://Dx.Doi.Org/10.3102/00028312003004305>, 3(4), 305–309.
<https://doi.org/10.3102/00028312003004305>

- Sistema Nacional de información. (2010). *Censo de Poblacion y Vivienda 2010*.
- Somos Mamas. (2015). *Actividades para niños de 3 años ¡Recreación y aprendizaje!*
<https://www.somosmamas.com.ar/para-chicos/actividades-para-ninos-de-3-anos/>
- Sospedra-Baeza, M. J., Martínez-Álvarez, I., Hidalgo-Fuentes, S., Sospedra-Baeza, M. J., Martínez-Álvarez, I., & Hidalgo-Fuentes, S. (2022). Inteligencias múltiples, emociones y creatividad en estudiantes universitarios españoles de primer curso. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 16(2), e1153.
<https://doi.org/10.19083/RIDU.2022.1153>
- Suarez Jaqueline; Maiz Francelys; Meza Marina. (2010). Inteligencias Múltiples: Una innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje. *Redalyc*, 25, 6–10.
- Sunkel, G., Trucco, D., & Espejo, A. (2013). *Una mirada multidimensional*.
- Tang, C., Mao, S., Naumann, S. E., & Xing, Z. (2022). Improving student creativity through digital technology products: A literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 44, 101032. <https://doi.org/10.1016/J.TSC.2022.101032>
- Tarzan, L. (2018, August). *Juegos lúdicos e interactivos en Behance*. Behance.
https://www.behance.net/gallery/68774149/Juegos-ludicos-e-interactivos?tracking_source=search_projects|dise%C3%B1o+de+productos+ludicos
- TED. (2008). *Tim Brown sobre “Creatividad y juego” - YouTube*.
<https://www.youtube.com/watch?v=RjwUn-aA0VY>
- The Lego foundation y Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. 8–36.
www.unicef.org/publications

The toy Association. (2023, March 8). *Toy Association Unveils Top Toy Trends of 2023*.
https://www.toyassociation.org/PressRoom2/News/2023_News/toy-association-unveils-top-toy-trends-of-2023.aspx

Tiempo de Aprender. (2023). *TIEMPO DE APRENDER*. <https://tiempodaprender.com/>

Unicef. (2023, August 28). *El juego infantil hoy, “restringido, inactivo y organizado por adultos.”* <https://ciudadesamigas.org/juego-infantil-hoy/>


Wodibow. (2020). *Chalking XL | Wodibow*. <https://wodibow.com/tienda/chalking-xl/>

wodibow. (2021). *Nano Hipu | Wodibow*. <https://wodibow.com/tienda/nano-hipu/>

Zonal, C. (n.d.). *DISTRITO EDUCATIVO 18D01-AMBATO 1*. www.educacion.gob.ec

ANEXOS

ANEXOS 1 Entrevista a Profesional 1



Universidad Técnica De Ambato

Modelo De Encuesta De Trabajo De Titulación

Carrera de Diseño Industrial

Entrevista para profesores del Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” de tareas dirigidas.

Tema proyecto integrador: “Familia de productos de diseño industrial para la estimulación creativa de los niños de 6 a 8 años.”

Objetivo del proyecto:

Diseñar una línea de productos orientados a estimular la creatividad, por medio de una investigación exhaustiva que identificará factores y procesos dentro del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender”. Además, se realizará una evaluación de las dinámicas de juego que contribuyan al proceso de creatividad.

Nombre: Maribel Barreno
Edad: 37 años
Profesión: Psicopedagoga
Perfil: Tareas Dirigidas y Terapias Conductuales

CUESTIONARIO:

1. **¿Cuáles son los desafíos que enfrentan con mayor frecuencia los niños de 6 a 8 años, con respecto a la creatividad en tareas dirigidas**

Dentro de los desafíos está el: como crear, analizar, reflexionar, y como hacer, debido a que presentan dificultad en la atención y concentración. Esto se ve reflejado en tareas escolares que demanda de creatividad, como exposiciones, carteles entre otros.

2. **¿Existe o conoce algún recurso o material didáctico que sea útil para estimular la creatividad en los niños durante las tareas dirigidas?**

Hay varios productos que involucra actividades de mesa y actividades relacionadas con atención, concentración y memoria. Entre ellos están cubos para construir, canicas, y juegos de concentración etc.

3. **¿Cuáles son las actividades o enfoques que actualmente encuentran más efectivos, para estimular la creatividad en niños de esa edad?**

Facilitarles formas o elementos geométricos con los que ellos puedan crear y ellos encontrarán la manera de hacerlo. Así mismo ellos pueden realizar actividades sobre una tabla de madera, donde tiene figuras y los niños pueden armar torres, robots, barcos, animales entre otras cosas.

4. **¿De qué manera cree que la estimulación de la creatividad puede integrarse de forma efectiva en las tareas dirigidas sin poner en riesgo los objetivos educativos estipulados?**

La creatividad se integra en todos los ámbitos del niño, en específico en el área de tareas dirigidas ellos podrán hacer maquetas, carteles, es decir podrán elaborar actividades desde lo más simple hasta lo más complejo y proponer algo más de lo requerido.

5. **¿Qué elementos de la creatividad considera primordiales para el desarrollo integral en niños de 6 a 8 años?**

Le aporta en la vida cotidiana, en la integración familiar y escolar. Es decir, la creatividad contribuye con la seguridad y autoestima del niño, esto le permite incluirse en su grupo de amigos perder el miedo a equivocarse.

6. **¿Qué características considera que son fundamentales al diseñar productos orientados a estimular la creatividad en este contexto?**

De colores vivos y llamativos, de formas nuevas y materiales palpables con diferentes texturas. En específico algo que ellos puedan manipular diferentes texturas formas y colores, es decir es necesario que sea llamativo y les invite a ellos a querer palparlo, analizarlo y de esa forma los motive a crear.

7. ¿Qué aspectos de la creatividad considera valiosos para el desarrollo emocional y cognitivo para los niños de 6 a 8 años?

Lo fundamental es la parte emocional, debido a que conlleva la seguridad y la misma afecta en lo cognitivo. Por lo que es necesario trabajar la seguridad, ya que permite lograr al niño lo que se proponga y también contribuye a perder el miedo al fracaso, por lo que estos atributos le brindan bienestar emocional al niño.

8. ¿Cuáles son las prioridades al seleccionar o recomendar un producto destinado a estimular la creatividad en niños de esta edad?

Es muy necesario para la parte conductual, emocional y cognitiva de las niñas. Se recomienda estos productos para desarrollar esta habilidad y afectaría de forma positiva en muchas áreas más.

9. ¿Las herramientas tecnológicas cree que aportarían positivamente a la estimulación de la creatividad?

Si, pero dependería del tipo de programa o plataforma que se utilice, el cual sea creado específicamente dirigido al área educativa. Por otro lado, no sería apropiado, cuando no tengan el control requerido por parte de los padres, podría ser inseguro.

Anexo 2. Formato Entrevista Profesional 2



Universidad Técnica De Ambato

Modelo De Encuesta De Trabajo De Titulación

Carrera de Diseño Industrial

Entrevista para profesores del Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” de tareas dirigidas.

Tema proyecto integrador: “Familia de productos de diseño industrial para la estimulación creativa de los niños de 6 a 8 años.”

Objetivo del proyecto:

Diseñar una línea de productos orientados a estimular la creatividad, por medio de una investigación exhaustiva que identificará factores y procesos dentro del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender”. Además, se realizará una evaluación de las dinámicas de juego que contribuyan al proceso de creatividad.

Nombre: Ariana Silva

Edad: 27 años

Profesión: Docente

Perfil: Coordinar Tareas dirigidas y docente

CUESTIONARIO:

1. **¿Cuáles son los desafíos que enfrentan con mayor frecuencia los niños de 6 a 8 años, con respecto a la creatividad en tareas dirigidas**

Son niños inteligentes y activos, pero de les dificulta bastante en sentido lógico, debido a que ciertos niños tienen dificultades de aprendizaje.

2. **¿Existe o conoce algún recurso o material didáctico que sea útil para estimular la creatividad en los niños durante las tareas dirigidas?**

Por lo general les ayudamos a reforzar sus conocimientos por medio del juego, dinámicas y canciones. También se utiliza la plastilina que les facilita la comprensión.

3. **¿Cuáles son las actividades o enfoques que actualmente encuentran más efectivos, para estimular la creatividad en niños de esa edad?**

Ludopedia, que es el aprendizaje por medio del juego y aporta recursos diferentes con los que ellos pueden entender gráficamente.

4. **¿De qué manera cree que la estimulación de la creatividad puede integrarse de forma efectiva en las tareas dirigidas sin poner en riesgo los objetivos educativos estipulados?**

Es algo complicado integrarlo, porque nosotros reforzamos lo que ellos aprenden en la escuela.

5. **¿Qué elementos de la creatividad considera primordiales para el desarrollo integral en niños de 6 a 8 años?**

La atención es bastante complicada obtener atención de su parte, la memoria no retiene mucha información. Estos aspectos son los que se debería trabajar mas en cuanto a la creatividad.

6. **¿Qué características considera que son fundamentales al diseñar productos orientados a estimular la creatividad en este contexto?**

Considero que, deben llamar mucho la atención de ellos, que sean amables o de formar imágenes relacionado con animales, lugares o profesiones, sobre todo que puedan ser manipulables.

7. **¿Qué aspectos de la creatividad considera valiosos para el desarrollo emocional y cognitivo para los niños de 6 a 8 años?**

Al dibujar o al ser creativos, les brinda tranquilidad y también les permite desenvolverse apropiadamente. Así mismo por medio de diferentes herramientas ellos pueden identificarse con diversas emociones.

8. **¿Cuáles son las prioridades al seleccionar o recomendar un producto destinado a estimular la creatividad en niños de esta edad?**

Que sea apto para ellos, en cuanto a su tamaño y forma, que no ponga en riesgo a los niños. También que sea bastante llamativo.

9. **¿Las herramientas tecnológicas cree que aportarían positivamente a la estimulación de la creatividad?**

En realidad, si mucho, debido a que hoy en día todo es facilitado por la tecnología, hay bastantes plataformas que son lúdicas que les permite aprender de forma divertida.

Anexo 2: Entrevista a un Experto

Universidad Técnica De Ambato

Entrevista dirigida a Expertos como parte del
trabajo de Titulación

Carrera de Diseño Industrial



Tema proyecto integrador: “Familia de productos de diseño industrial para la estimulación creativa de los niños de 6 a 8 años.”

Objetivo del proyecto:

Diseñar una línea de productos orientados a estimular la creatividad, por medio de una investigación exhaustiva que identificará factores y procesos dentro del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender”. Además, se realizará una evaluación de las dinámicas de juego que contribuyan al proceso de creatividad.

Nombre: Andrés Córdova

Edad: 32

Profesión: Psicólogo Infantil

Perfil: desarrolla terapias conductuales cognitivas

PREGUNTAS:

1. **¿Cuál es su experiencia trabajando con niños en la creatividad infantil?**

Tengo dos años de experiencia trabajando con niños y tres años, pero no como profesional como tal.

2. **¿Cuáles son los métodos o técnicas que ha utilizado para estimular la creatividad en niños de 6 a 8 años y considera que son efectivos?**

Aumento de palabras, imaginar resultados alternos o formas alternas de hacer una cosa de una actividad específica.

Logoterapia: se desarrolla a través del juego, en donde el niño debe ir desarrollando una historia mediante imágenes que se va integrándolas progresivamente. También se puede utilizar juegos de lógica, pero una técnica específica no conozco la verdad.

3. **¿Qué herramienta o producto encuentra usted efectivos para estimular la creatividad en niños de esta edad?**

Legos, los niños imaginan casas, puentes, robots, plantas son muy importantes para la imaginación. Los legos mas simples son los que tienen mayores resultados con la creatividad, porque les invita a pensar más.

También están las masas, les permite moldear y modelar y plasmar un sentimiento o una emoción.

- 8. ¿De qué manera abordaría estos métodos creativos y productos creativos para dar respuesta a las necesidades, deseos y anhelos individuales de los niños en el área de tareas dirigidas?**

Principalmente a través del juego, niños que tengan problemas de atención y no posean habilidades necesarias, actividades que les permita a ellos trabajar. Plantearles una situación y pedirles que desarrollen. Los educadores tienen un rol fundamental, deben plantear una situación para que ellos puedan imaginar y que la actividad sea atractiva y creativa.

- 9. ¿Qué elementos de la creatividad considera primordiales para el desarrollo integral en niños de 6 a 8 años?**

El desarrollo de habilidades sociales, en la resolución de problemas un niño creativo busca y propone soluciones. En cualquier situación cotidiana la creatividad desarrolla un rol fundamental.

- 10. ¿Cómo evalúa el impacto de las actividades creativas en el desarrollo infantil? Cuales son**

Se puede utilizar el test de inteligencia, porque hay una respuesta importante, el razonamiento visual, donde hay un puntaje mayor en la parte creativa.

Dentro de la prueba CUMANES (Cuestionario de Madures Neuropsicológico Escolar) se aplica desde los siete años hasta los 11 años, aporta una mayor respuesta verbal fluidez semántica y fluidez fonológica. Un niño que tenga desarrollado la creatividad, va a tener buenos resultados en la prueba cumanes especialmente en lo relacionado al desarrollo fonológica, semántico y al de la memoria. Tiene una duración de 45 a 60 minutos, de acuerdo a las dificultades que tenga el niño en el desarrollo de ciertas áreas.

- 11. ¿Cuáles son las características fundamentales que debería tener un producto destinado a estimular la creatividad en niños de esta edad?**

Que se ajuste los elementos a la mano de los niños, que sea llamativo visualmente, a los niños les gusta las partes móviles, piezas flexibles. Así mismo que les permita explorar texturas tamañas.

- 12. ¿Cuáles son los desafíos que enfrentan con mayor frecuencia los niños con respecto a la creatividad en este contexto como se puede abordarlos?**

Optimizar los tiempos, para que puedan tener una estimulación previa para que mejore los resultados. Otra dificultad puede ser la manipulación de objetos, la dificultad de recrear imágenes para utilizarlas, para conseguir las formas que ellos desean, mínima capacidad de encajar o solucionar.

13. ¿Las herramientas tecnológicas en este contexto, cree que aportarían positivamente a la estimulación de la creatividad?

Si y no, hasta los 12 años no se recomienda tiempos prolongadas para los niños en la pantalla. Las herramientas tecnológicas si son buenas cuando tienen un propósito adecuado, hay plataformas que ofrecen actividades que aportan herramientas valiosas para los niños. La capacidad creativa se disminuye cuando pasas mas tiempo en los dispositivos, porque limita a la creación. No permite la experiencia, ni la percepción. Lo que al contrario las vivencias, permiten recuerdos y demás factores.

La tecnología es una herramienta maravillosa que puede ayudar en la estimulación de los niños, pero se necesita manejar de forma adecuada, es una herramienta adecuada.

Anexo. 4 formato Encuesta para niños del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender”

Universidad Técnica De Ambato

Encuesta para niños del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” como parte del
trabajo de Titulación

Carrera de Diseño Industrial

Tema proyecto integrador: “Familia de productos de diseño industrial para la
estimulación creativa de los niños de 6 a 8 años.”

Objetivo del proyecto:

Diseñar productos para apoyar la imaginación y curiosidad de los niños.

INSTRUCCIONES: Marque con una X en el círculo

PREGUNTAS:

1. ¿Te gustaría jugar con los temas que ves en clases?

- Si
- No

2. ¿Cuál es tu personaje preferido?

- un animal
 - un personaje de una película o serie
 - un personaje de caricaturas
 - un superhéroe o una princesa
-

4. ¿Cómo te gusta hacer las tareas en el Centro “Tiempo de Aprender”?

- Solo
- En grupo
- A veces solo y a veces en grupo

8. ¿Te gustaría agregar alguna actividad dentro de las tareas dirigidas para hacerlas más divertidas? Cual sería

- Si
 - No
 - No estoy seguro
-

9. ¿Qué tipo de forma te parecería más atractiva para un juguete?

- Cuadradas
- Triangulares
- Redondas
- Corazón

10. ¿En qué lugar te sientes más creativo/a?

- En tu habitación
- En la escuela
- En el parque
- En el centro Psicopedagógico "Tiempo de Aprender"

11. ¿Si pudieras inventar cualquier cosa, ¿cuál sería?

.....

12. ¿Hay algo o alguna idea que quisieras compartir, pero no sabes cómo?

.....

13. ¿De que forma piensas que te divertirías más aprendiendo cosas nuevas?

.....

Anexo 5. Consentimiento Informado Para Padres de Familia

CONSENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Proyecto de investigación

TEMA: "Familia de productos de diseño industrial para la estimulación creativa de los niños de 6 a 8 años".

Consentimiento informado, dirigido a los padres de familia de los niños que reciben refuerzo académico de los niños de 6 a 8 años de edad.

Nombre del Coordinador principal del proyecto de investigación: Ing. Ocaña Parra, Sonia Verónica MSc

Nombre de la Organización: Centro Psicopedagógico "Tiempo de Aprender"

Este Documento de Consentimiento Informado consta de dos partes:

- Información sobre el estudio del cual va a ser parte.
- Formulario de Consentimiento Informado.

1. INFORMACIÓN

El proyecto se centra en diseñar una familia de productos de diseño industrial orientados a estimular la creatividad en niños de 6 a 8 años, con el propósito de desarrollar competencias y habilidades como herramientas para la vida cotidiana de los infantes y también aportar beneficios en su aprendizaje.

a) Propósito

El propósito de este consentimiento es proveer a los representantes de los participantes de la investigación, la información necesaria para entender su naturaleza y alcance.

b) Participación Voluntaria

El representante del participante es libre de decidir si autoriza o no, la participación de su representado en la investigación, debe tomar en cuenta que puede retirarse del estudio cuando quiera sin tener que dar explicaciones y sin que esto lo repercuta de manera alguna.

c) Confidencialidad

La información que se recoja será confidencial y no se utilizará con ningún otro propósito del que tiene este proyecto.

d) Procedimiento

Si usted decide otorgar la autorización para que su hijo forme parte de este proyecto, Se realizará actividades lúdicas con los niños, así como también se les pedirá que dibujen, entre otras actividades recreativas y posiblemente se aplique un cuestionario. Es importante mencionar que la ejecución de estas actividades mencionadas, no afectaran las clases de refuerzo académico.

FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Tema del Proyecto de investigación: "

"Familia de productos de diseño industrial para la estimulación creativa de los niños de 6 a 8 años".

"

Yo, _____ con C.I. _____, autorizo voluntariamente la participación de mi hijo en este proyecto: He leído la hoja de información acerca del proyecto a realizarse que me ha sido facilitada por la estudiante. He recibido información adecuada y suficiente sobre los objetivos del proyecto. La participación de mi hijo es completamente voluntaria y que en cualquier momento puedo revocar mi consentimiento sin necesidad de brindar explicaciones acerca del motivo y sin que ello afecte de manera alguna. Que la información brindada por parte de mi hijo es totalmente confidencial y el cuestionario en caso de ser aplicado es anónimo. Para dejar constancia de todo ello, firmo a continuación.

Firma: _____

Fecha: 16 de noviembre del 2023

Nombre del investigador: Evelyn Guadalupe Morales Barroso

Firma del investigador _____

Número Telefónico: 0992709989

Correo electrónico: _____

Scanned by TapScanner


Anexo 6. Observacion e Interacion dentro de la Institución





Anexo 7.

Reglas del juego



Explora Juega y aprende

“Explora” es un juego de mesa orientado a desarrollar la creatividad para los niños del Centro Psicopedagógico “Tiempo de Aprender” de Ambato. Procura estimular el pensamiento creativo, por medio del juego y el aprendizaje. En el cual, por medio de la resolución de problemas, da lugar a la imaginación, pensamiento estratégico y promueve el desarrollo de habilidades sociales.

El juego de mesa, consiste en una competencia, en la cual se debe resolver distintos desafíos (acertijos, adivinanzas y analogías) que presentan las cartas. El primero en encontrar la respuesta, gana la pizarra y tiene la oportunidad de representarla dibujando, para acumular la meta.

Elementos




- Pizarra
- Figuras de Premios Recompensa
- Tablero Modular
- Fichas
- Timbre
- Cartas

Conjunto y Numeración de Cartas

Acertijo

Trivias o Adivinanzas

Analogía

A1

T1

L1


Participantes

límite de jugadores:4

Inicio

Los participantes deben ubicarse con una ficha a su preferencia en el tablero de inicio

Un jugador lanza el dado



El dado indica el desafío lógico que los niños resolverán.

Una persona en voz alta lee el desafío

Los participantes deben pensar en la respuesta y tocar el timbre si creen saber la respuesta.

El participante que toca el timbre, le facilitan la pizarra para representar la respuesta dibujando.

Reglas del juego

Resuelve sin pista → Recompensa Figura sensorial

Por acuerdo de todos, se les facilita la tarjeta de pista a los jugadores.

Si resuelve con pista -no gana el premio

Respuesta incorrecta → Vuelven a tocar el timbre.

Dice la respuesta sin tocar el timbre →

Pierde el turno para tocar la próxima vez el timbre.

Si respondió mal, no puede responder otra vez en esa ronda.

Ganador

El participante que llegue primero al final y acumule la mayor cantidad de figuras recompensa

Avance se casilleros

Si adivinas la respuesta avanza:

Trivias o Adivinanzas	3
Acertijo	2
Analogía	1

Respuestas Correctas

Trivias	Acertijos	Analogías
T1 Llave	A1 Sueño	L1 Enseña
T2 Conejo	A2 Reloj	L2 Auto
T3 Tren	A3 Gato	L3 Nido
T4 Cisne	A4 Peine	L4 Pintura
T5 Cuatro	A5 Barco de	L5 Roedor
T6 Cohete	papel	L6 Temperatura
T7 Zapatos	A6 Diario	L7 Pala
T8 Camello	A7 Estrellas	L8 Jugadores
T9 Campana	A8 Agua	L9 Barco
T10 Sembrador	A9 Araña	L10 Cielo
T11 Cebolla	A10 Azúcar	L11 Pan
T12 Huevo	A11 Libro	L12 Paciente
	A12 Árbol	