



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN, ARTES Y  
HUMANIDADES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

“DIBUJO Y HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE  
LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE PREESCOLAR”.

TRABAJO DE TITULACIÓN O PROYECTO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN  
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

AUTORA: LEYLI ALEXANDRA QUITO GARCIA

DIRECTORA: Lcda. MÓNICA PRISCILA ÁVILA LARRIVA, Mgs

CUENCA - ECUADOR

2021

*Yo me gradúe en los  
50 años de La Cato!*



# **UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

## **UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES**

**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN  
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA**

**“DIBUJO Y HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL  
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE  
PREESCOLAR”**

**TRABAJO DE TITULACIÓN O PROYECTO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN  
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA**

**AUTOR: LEYLI ALEXANDRA QUITO GARCIA**

**DIRECTOR: Leda. MÓNICA PRISCILA ÁVILA LARRIVA, Mgs**

**CUENCA – ECUADOR**

**2021**

*Yo me gradué en los  
50 años de La Cato!*

## **Dibujo y herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en niños de preescolar**

Leyli Alexandra Quito García

Universidad Católica de Cuenca

Unidad Académica de Educación

Cuenca-Ecuador

[laquitog60@est.ucacue.edu.ec](mailto:laquitog60@est.ucacue.edu.ec)

### **RESUMEN**

El abordaje de esta investigación consiste en determinar los beneficios del dibujo y herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad de los niños de preescolar, siendo a su vez expuesto como el objetivo de la investigación en mención. De esta manera, para llevar un desarrollo exhaustivo de la misma, fue necesaria la utilización de mecanismos metodológicos, en este caso el estudio se basa en un enfoque cualitativo de tipo descriptivo y analítico con la utilización de instrumentos de investigación para la recolección de datos, siendo el caso de un cuadro de registro informativo sobre el proceso de revisión literaria, de lo cual se pudo determinar que la tecnología enfocada en el dibujo permite a los docentes desarrollar la enseñanza a un nivel virtual, motivando a los niños con diagramas y diseños que resultan atractivos, permitiéndoles desarrollar aún más su creatividad, conectando aspectos emocionales, deseos y necesidades con las potencialidades. En este sentido, la investigación concluye que los principales beneficiarios con el diseño de la propuesta de mejora, siendo las actividades didácticas para el desarrollo de las herramientas pedagógicas virtuales, son los niños, porque esto les permite desarrollar significativamente su creatividad, además, el otro grupo beneficiario es el resto de la comunidad educativa, siendo padres de familia, docentes e institución educativa en general por herramientas pedagógicas virtuales.

*Palabras clave:* dibujo, creatividad, destrezas, habilidades, TIC

## **ABSTRACT**

The approach of this research consists of determining the benefits of drawing and digital tools for the development of creativity in preschool children, being in turn exposed as the objective of the research in question. In this way, to conduct an exhaustive development of the same, it was necessary the use of methodological mechanisms, in this case, the study is based on a qualitative approach of descriptive and analytical type with the use of research instruments for data collection, being the case of a table of informative record on the process of literary review, from which it was possible to determine that technology-focused on drawing allows teachers to develop teaching at a virtual level, motivating children with diagrams and designs that are attractive, allowing them to further develop their creativity, connecting emotional aspects, desires, and needs with potentialities. In this sense, the research concludes that the main beneficiaries with the design of the improvement proposal, being the didactic activities for the development of virtual pedagogical tools, are the children, because this allows them to significantly develop their creativity, in addition, the other beneficiary group is the rest of the educational community, being parents, teachers and educational institution in general by virtual pedagogical tools.

*Keywords:* drawing, creativity, skills, abilities, ICTs

## Introducción

En los actuales momentos, la humanidad vivencia un escenario de confinamiento, a consecuencia del COVID-19, el cual ha desatado una pandemia, que ha obligado a las naciones a recurrir a la tecnología como un medio para poder desarrollar diferentes contextos, entre ellos el educativo, donde, la creatividad de los niños necesita desarrollarse de acuerdo a la edad y potenciar sus habilidades, es por ello que la presente investigación se desarrolla con la metodología descriptivo-bibliográfico documental con un enfoque cualitativo que consiste en la recopilación, búsqueda, organización, valoración, crítica e información de datos bibliográficos y digitales.

Por lo tanto, las preguntas científicas del estudio fueron: ¿Cómo incide el dibujo y herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en niños de preescolar?; ¿Cuál es el proceso que el docente debe aplicar como herramientas pedagógicas virtuales para mejorar la creatividad en los niños de preescolar? Mientras que, el objetivo general es determinar los beneficios del dibujo y herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en niños de preescolar.

Siendo los principales beneficiados los niños y niñas, y los indirectos los docentes. Un trabajo, que guarda relación con la temática que se estudia es realizado por Torres (2020), en el cual explica que, la UNESCO estipula que se deben realizar las actividades educativas que se desarrollaban en la escuela en el hogar, como única alternativa, mientras se reabren las organizaciones educativas, por lo que es indispensable recurrir a la educación virtual online, donde la mitad de la población mundial (51,2%) utiliza internet y menos de la mitad de los hogares (43%) tiene un computador.

## **Herramientas virtuales del dibujo**

Según Mejías (2018) las herramientas virtuales del dibujo son:

Aplicaciones que tienen como característica que el educador emplee aplicaciones tecnológicas, adecuadas a las potencialidades y necesidades de los niños, con la finalidad de motivarlos a desarrollar su creatividad; donde el dibujo emergió a partir de dos necesidades, la de expresar sentimientos e ideas, y de comunicar (p. 25).

Con lo expuesto, el uso de la tecnología enfocada en el dibujo, es una herramienta que permite a los docentes desarrollar la enseñanza, aun, a nivel virtual, donde motive a los niños, con diagramas y diseños que les resultan atractivos.

Desde este contexto, Mejías (2018), considera que, las aplicaciones o espacios virtuales pueden ser utilizados de una forma intuitiva, facilitando el aprendizaje, fomentando la curiosidad y, sobre todo, promoviendo la creatividad, de allí que, estas herramientas virtuales del dibujo, se pueden ubicar dentro de la técnica proyectiva, ya que, consiste en un método creativo que conecta los aspectos emocionales, deseos y necesidades con las potencialidades, lo que hace un desarrollar efectivo de esas carencias o emociones.

En este sentido, para Borelle (2015), las herramientas virtuales, que se desarrollen bajo el esquema de la técnica proyectiva, motiva al niño a realizar las actividades de dibujo, ya que le permite darse cuenta de su potencial, de estar conscientes que, a través de sus dibujos pueden expresar sus sentimientos e ideas, logrando, de esta manera, se desarrollar su creatividad, tanto al colorear como al hacer los trazos del dibujo, ya que, le evita decir, con palabras lo que le acontece, y el dibujo le genera todos los instrumentos necesarios para establecer una conexión efectiva consigo mismo, y su entorno, tanto familiar, educativo y social. Asimismo, en esta técnica se encuentra el dibujo, por medio

de él puede narrar una historia, la cual siente, identifica hasta lograr expresar sus sensaciones y emociones.

### **Tipos de aplicaciones virtuales para el dibujo infantil**

En la actualidad, explica Sandoval (2019), que existen una gran variedad de aplicaciones virtuales, para que el docente, gestione el dibujo infantil, y por medio de ello, lograr que desarrollen su creatividad, ya que, estas tecnologías han abierto un abanico de infinitas posibilidades de explorar y motivar la creatividad, siendo importante que el docente y las familias consideren que, el uso de las herramientas tecnológicas, deben limitarse a una hora diaria, en niños cuyas edades oscilen entre los 2 y 6 años. Por ello, es importante seleccionar el tipo de aplicación que esté dirigida a ese desarrollo creativo, con relación a ella Sandoval (2019), propone las siguientes aplicaciones:

- **Google Auto- Draw:** es una aplicación desarrollada por Google, su finalidad es desarrollar la creatividad y las capacidades de los niños, la cual da la opción de descargarlas e incluso imprimirlas, para que puedan utilizarlas en la escuela o como una obra de arte en sus casas. La misma consiste en dibujar con trazos, y presenta, en el margen izquierdo una gran variedad de opciones, colores, textos, rellenos, insertar figuras, dibujar libremente o a través de un asistente. Se puede acceder utilizando el enlace <http://www.autodraw.com/>.
- **Tux Paint:** esta aplicación está diseñada para niños de 2 años en adelante, su cualidad es que es una herramienta de aprendizaje de dibujo que se desarrolla en el ordenador, la cual combina efectos de sonidos y de animación, los que guía a los niños durante todo el proceso de dibujo. Asimismo, el almacenamiento de imágenes se hace en miniaturas, siendo esto importante, porque no se requiere del conocimiento del sistema operativo del computador. Incluye interface de entretenimiento, herramientas de dibujos, traducciones en 129 idiomas, entre

otros. Es una aplicación gratuita que se descarga en la computadora y no necesita de internet, y está disponible para los sistemas operativos Windows, Mac OS X y Linux.

- **Baby Paint:** es una aplicación de dibujo, donde el niño puede crear sus dibujos, o editar y retocar los que se encuentran en el programa, no es necesario conocimientos informáticos, y es totalmente gratuito y compatible con los sistemas operativos ya mencionados, se puede descargar en <https://www.softpedia.com/get/Multimedia/Graphic/Graphic-Editors/Baby-Paint.shtml#download>.
- **LittlePainter:** una plataforma para que los niños desarrollen su creatividad, al realizar dibujos, donde se ponen a su disposición formas geométricas, cubo de pintura, pinceles, borrador, texto, y otras funciones fáciles de utilizar. Es un programa gratuito y solo compatible con el sistema operativo Windows. [https://storage.googleapis.com/google-code-archive-downloads/v2/code.google.com/little-painter/LittlePainter\\_v\\_0\\_1\\_2.zip](https://storage.googleapis.com/google-code-archive-downloads/v2/code.google.com/little-painter/LittlePainter_v_0_1_2.zip).

### **Teoría del Constructivismo de Vygotsky**

La Teoría del constructivismo según Vygotsky (1979), se basa en el constructivismo social; se enfoca en cómo los aspectos fundamentales del ambiente social o cultural en el que un individuo se desenvuelve, influyen en su proceso de aprendizaje. En este proceso participa un guía, maestro o patrón, el cual lleva a cabo acciones que incentiven la actividad mental y el desarrollo cognitivo del individuo, por lo que se vuelve consciente o inconscientemente un aprendizaje asistido.

El autor de esta teoría, según Ortiz (2015) sostiene que cada individuo está dentro de su propia Zona de Desarrollo Próximo; de ahora en adelante ZDP; allí se encuentra la posibilidad de aprendizaje enfocada en los aspectos acorde a su nivel cognitivo. Los

aspectos que se encuentren fuera de su nivel requieren de ayuda externa, lo que le permitirá definir y expandir su ZDP. La estimulación cognitiva juega un papel importante en la ampliación de ésta para conducir al individuo, según sus necesidades, a través de los procesos de andamiaje, lo que se le conoce como el proceso en el que el sujeto es acompañado de un tercero en la construcción del conocimiento.

De acuerdo a lo mencionado en el párrafo anterior, el proceso de andamiaje puede ser guiado por un sujeto que posea mayor conocimiento; bien sea un adulto como otro del mismo grupo etéreo; en el que deben cumplir como requisito el de facilitar las herramientas y tutoría de los procesos mentales de individuo en su proceso de aprendizaje hasta que internalice los conocimientos adquiridos y pueda llevarlos a cabo por su cuenta sin ayuda de terceros.

En concordancia con lo antes descrito, en la teoría planteada por Vygotsky, según Ortiz (2015), el niño a través de la expresión de sus sentimientos e ideas plasmadas en el dibujo, logra desarrollar su ZDP, por cuanto la orientación y la guía de un compañero o de un adulto ya no le es necesaria, ya que su creatividad le permite exteriorizar lo que capta por medio de los sentidos en el cual interviene su propia motivación y su visión del entorno.

### **Elementos para el desarrollo del dibujo: definición y etapas.**

#### **Definiciones sobre el dibujo**

El dibujo infantil, según Di Sante (2017) es la herramienta que utilizan los niños para expresar sus sentimientos, y a través del cual se puede conocer sus necesidades, ideas, sentimientos, potencialidades, creatividad, ya que emerge desde el interior del niño.

Asimismo, García et al., (2015) expresa que es una forma de lenguaje que surge durante el desarrollo del niño y el cual es un reflejo de los esquemas que se van organizando en su mente.

Otra definición interesante, la aporta Mujica (2012), quien conceptualiza como un medio que utiliza el niño para expresarse de manera espontánea, sin estar sujeto a normas, por ello, le proporciona satisfacción y alegría: por ende, es una acción que está asociada a su mundo interior, a través del cual puede comunicarse con el lenguaje de las líneas.

De acuerdo a los conceptos anteriores, se puede definir el dibujo como la expresión espontánea de los sentimientos, deseos, necesidades, ideas, que permite manifestar su propia identidad y creatividad. Los conocimientos del niño son expresados a través del dibujo, tal como lo explica Montessori; (1986) el infante absorbe todo aquello que le rodea de una manera no selectiva y de forma espontánea. Estos conocimientos absorbidos serán la base para construir su propia identidad adaptada a su medio y aprende de la experiencia interiorizando sus conocimientos adquiridos por medio de la creatividad, con ayuda del dibujo; el cual es un medio de expresión libre. El niño aprende a dibujar por sí solo, guiado por la necesidad de expresar lo vivido y la sensación que ha experimentado.

### **Etapas del Dibujo**

La primera escritura del ser humano, para Refeiren Sevilla, López y Ascencio (2017), fue el dibujo y en la actualidad sigue siendo el medio de expresión, en todas las etapas del desarrollo, donde el niño, lo utiliza para exteriorizar sus pensamientos, ideas, sentimientos, emociones, por ella es importante describir las etapas del desarrollo del dibujo en los niños desde la perspectiva de Piaget. Según, los autores citados, las etapas son las siguientes:

- Etapa de garabateo (2 a 4 años): El infante crea trazos hacia distintas direcciones y sin sentido. Poco a poco, el niño comienza a tener una coordinación oculomanual más desarrollada hasta que los trazos sin sentido empiezan a tomar forma.

- Etapa pre-esquemática (4 a 7 años): El niño empieza a plasmar en sus dibujos el ambiente que le rodea y las personas más cercanas; representadas con un círculo y líneas.
- Etapa esquemática (7 a 9 años): En esta etapa, el niño ya dibuja en base a sus conocimientos y experiencias. Los trazos son más definidos, al igual que los detalles. La figura humana es más detallada y los colores no son elegidos al azar.
- Etapa de realismo (entre 9 y 12 años): El niño exterioriza su interior, su personalidad a través del dibujo. En esta etapa se puede diferenciar si fue un niño o una niña quien trazó cierto dibujo, pues estos se relacionan con sus gustos y preferencias.
- Etapa pseudonaturalista (de 12 a 14 años): El dibujo comienza a perder protagonismo como una actividad espontánea y se hace notoria la evolución a nivel cognitivo y de razonamiento.

### **Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner**

La Teoría que fundamenta la creatividad, es la del aprendizaje por descubrimiento de Bruner et al, (2003), por cuanto se basa en el constructivismo quien consideró que el aprendizaje, al ser un proceso activo y dinámico, los aprendices construyen nuevos conocimientos, partiendo de los que conoce y de sus propias experiencias.

De ahí que, el proceso de conocer y aprender lleva implícito el categorizar, tanto sucesos como elementos de la realidad que rodea al cognoscente y que desea aprender. De esta manera, las experiencias y la percepción de la realidad crean conocimientos, por cuanto, esa percepción y vivencias se analizan activamente, codificándola, clasificándola, permitiendo la formación de nuevos saberes y desarrollar su creatividad para aprender.

De esta manera, las experiencias y la percepción de la realidad crean conocimientos, ya que, esa percepción y vivencias se analizan activamente, codificándola, clasificándola, permitiendo la formación de nuevos saberes, e introduce dos tipos de procesos: (a) formación de conceptos que comprende el primer estadio del conocimiento, es en este proceso donde se reconocen patrones y se inicia la categorización de toda la información; (b) logro del concepto, se caracteriza por registrar el nuevo estímulo, experiencia o la percepción dentro de una categoría ya existente, dándole atributos que le permita crear otra categoría, de esta forma va gestionando y creando nuevos conocimientos.

En correspondencia con lo antes descrito, de acuerdo a esta teoría, en el proceso de aprendizaje se realizan representaciones de lo que se conoce y lo que se espera conocer. De allí surge el andamiaje, que corresponde al momento en que se guía al aprendiz y se le brinda ayuda, acota que estas ayudas pueden ser del carácter sumamente necesarias, o solamente transitorias.

Cuando se concreta el tipo de ayuda, Bruner (como se citó en Rincón, 2020), argumenta que, el aprendiz inicia la construcción de su propio aprendizaje, convirtiéndose así en un andamiaje, pues las interrelaciones facilitador-aprendiz se concreta en una comunicación efectiva. De ahí que, el establecer rutinas, fomentar el trabajo en equipo, gestionar un lenguaje claro y sencillo, aplicar estrategias adecuadas al cognoscentes, integrando a la familia a las actividades, utilizando herramientas tecnológicas, facilita el aprendizaje y desarrolla la creatividad.

## **Elementos para desarrollar la creatividad**

### **Creatividad**

En la pedagogía de Krum y Lemos (2015), explican que la creatividad es importante en todas las etapas del desarrollo del niño, porque le permita reforzar la parte cognoscitiva y afectiva, por tanto, es la capacidad para inventar o crear. Es propio de las personas, donde el entorno puede influir, tanto positiva como negativamente, no obstante, todos los seres humanos tienen creatividad, lo que puede llegar a suceder es la forma y tiempo que emplean para expresarlo, ya que una dificultad puede impresionar con una falta o poca creatividad.

Por tanto, según León (2018) es un proceso, tanto de descubrimiento como de producción de algo nuevo, para quien lo produce, e incluso para el resto de las personas que lo rodean, por ello se desarrolla internamente, es decir dentro del individuo, que es necesario la motivación intrínseca y la extrínseca, ya que el niño debe interactuar con el objeto de la actividad, activándose varias dimensiones: las volitivas, afectivas, motivacionales, cognitivas, afectivas, emocionales, entre otras, que generan una sinergia, donde se integran esas dimensiones con la creación en sí misma.. Desde esta perspectiva, en la creatividad intervienen distintos tipos de pensamientos.

- El pensamiento divergente: es considerado como uno de los pilares de la creatividad, se asocia a ella porque permite abrir las posibilidades existentes en una situación determinada, que de otra manera estaría limitada a sólo una o pocas ideas encerradas en una lógica convencional.
- El pensamiento lateral: es un aporte de, De Bono (2016), quien lo define como "tratar de resolver problemas por medio de métodos no ortodoxos o aparentemente ilógicos". (p. 16) Consiste en desplazarse hacia los lados para probar diferentes caminos; los descubrimientos que permiten el

avance de la ciencia se generan porque alguien probó una manera diferente de hacer las cosas con resultados favorables. La originalidad tiene gran influencia de este tipo de pensamiento; pensar en las soluciones poco comunes permite visualizar las situaciones desde perspectivas laterales.

- El pensamiento productivo es la denominación que hace Taylor (2015), para hablar de un tipo de pensamiento que genera muchas ideas diferentes, originales y elaboradas; forma parte de los talentos que propone para llevarlos a las aulas. La propuesta de este autor es una de las formas más sencillas y efectivas de propiciar el desarrollo de la creatividad con este talento que llama del pensamiento productivo.
- El pensamiento convergente, explica León (2018) aporta los elementos necesarios para cerrar, después de su apertura, las opciones generadas. El pensamiento crítico ayuda en la toma de decisiones y a la implementación de las ideas. Es importante decir que estos dos últimos tipos de pensamiento son útiles después de que se han abierto todas las alternativas y llega el momento del análisis, ayudan a realizar lo que en creatividad se llama el juicio diferido. Cabe destacar que, en la medida en que se constituya una demanda social y educativa, así como una necesidad personal, el niño siente la necesidad de investigar y conocer situaciones nuevas, activando así la capacidad de creatividad.

Dentro de este marco de ideas, la creatividad se define como la capacidad de transformar las ideas, pensamientos, sentimientos en obras tangibles, generando nuevas ideas, conceptos, ya que parte del interior del individuo, es parte esencial de su yo interior y engloba los procesos mentales, hasta llegar a decidir, expresarlos de diferentes formas: a través del dibujo, poemas, construcciones, entre otros.

## **Lenguaje verbal**

El lenguaje verbal, señala Palomino (2015) implica la interacción y la direccionalidad, en un contexto compartido, que se basa en unas destrezas expresivas e interpretativas, es, por tanto, la forma en que se expresa una persona, y la estructuración del lenguaje que lleva implícito; es el contenido del mensaje que se desea transmitir, y contempla el contenido, las preguntas que se formulen y las respuestas que se generan, utilizando los sonidos. Por ende, se describe como la capacidad de emplear de manera eficaz las palabras, desde su expresión más sencilla hasta la más compleja, como el dominio de la semántica. Es la inteligencia dominante de la persona si su destreza la enfoca en leer, redactar, jugar con rimas, y al aprender fácilmente diversos idiomas.

Así mismo, Palomino (2015) expresa que, el lenguaje verbal hace referencia, a la transmisión de mensajes donde los actores pueden expresarse usando principalmente el habla, no obstante, al utilizarse la palabra, también puede ser escrita, siendo indispensable el sentido del oído y la vista. Es, la habilidad para comprender y expresar información, a través de simbólicos por medio de la expresión oral y escrita. Asimismo, la expresión oral, es más que la acción de hablar, es un elemento imprescindible para el desarrollo cognitivo del niño, porque le permite comprenderse a sí mismo y su entorno, además de establecer relaciones efectivas y afectivas. Por ello, el desarrollo de la creatividad es importante, ya que le brinda la oportunidad de expresar sus sentimientos y de prevenir posibles trastornos en el habla, como un retraso madurativo que afecte al lenguaje.

Esta argumentación, permite acotar lo que expresa Benveniste (2017), que el lenguaje oral constituye una habilidad de comunicación, que está unida a la comprensión, lo que implica una interacción entre quien escucha, el mensaje y quien lo recibe, porque se basa en un proceso que consiste en expresar e interpretar, ideas, sentimientos,

necesidades, deseos, lo que demanda fluidez y precisión, así como emplear correctamente, los códigos lingüísticos.

Desde la perspectiva, según Benveniste (2017), el lenguaje oral es la capacidad que posee el individuo para comunicarse, en un determinado contexto y espacio temporal, el cual le permiten expresar y comprender ideas, pensamientos, sentimientos, conocimientos y actividades. El lenguaje oral se genera a través de un proceso de imitación y maduración, donde intervienen los estímulos ambientales, neurológicos, auditivos, entre otros.

Desde este contexto, se puede acotar que, el lenguaje, tanto verbal como oral, engloba el desarrollo perceptivo del individuo, además del cognitivo, lo que le permite comprender, desde su experiencia su entorno, y le abre un abanico de posibilidades para expresar sus sentimientos, ideas, creatividad, necesidades, entre otras, los cuales son la base de las relaciones interpersonales.

### **Psicomotricidad**

“El término psicomotricidad integra interacciones intelectuales, emocionales, simbólicas y sensorio-motrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial” (Pacheco, 2015, p. 10). Es decir, se integra las estructuras mentales con las emocionales y la motora, por medio de la cual el individuo capta su entorno y se expresa.

Es importante, citar a Núñez y Fernández Vidal (2018), ya que ellos, conceptualizan la psicomotricidad como un conjunto de técnicas que influyen, estimulan o modifican una acción intencionada o significativa de la motricidad fina y gruesa, utilizando la actividad física y su expresión simbólica como intermediaria. Las habilidades motoras de los niños se desarrollan por causa de las interacciones con el medio, donde aprovechan diversos recursos como: movimiento y manipulación, y a través

de la psicomotricidad aprenden el esquema corporal, las habilidades motoras y la coordinación de movimientos de pies, ojos y manos.

### **Importancia de la Psicomotricidad**

Para, Di Sante (2017), la importancia de la psicomotricidad se fundamenta en favorecer en los niños, la manipulación de objetos y realización de actividades motoras, tanto finas como gruesas, que les permita para alcanzar su desarrollo motriz, dentro de sus importantes características, de acuerdo a este autor, se encuentran las siguientes:

- **Habilidades y dominio:** el autor citado señala que, la psicomotricidad comprende habilidades y dominio corporal de las dimensiones del propio cuerpo, lo que abarca el conocimiento del cuerpo y sus capacidades de movimientos. Estas habilidades permite a los niños y niñas usar su cuerpo, gestos, desplazamientos, agarre como un medio de aprendizaje. Además de esto comprende dos indicadores.
- **Lateralidad:** se refiere a la preferencia que desarrolla el niño por el uso de un lado específico del cuerpo, mano, pie, ojo, como dominio sobre el otro, lo que se vincula con los hemisferios cerebrales, derechos e izquierdos, y la maduración de los centros sensoriomotor, argumenta que existe dos tipos predominante de lateralidad: (a) dextralidad, que consiste en el predominio de ojo, mano, pie y oído derecho como consecuencia del hemisferio izquierdo del cerebro como dominante, y (b) Zurdería, es el predominio de ojo, mano, pie y oído izquierdo como consecuencia del hemisferio derecho del cerebro.
- **Conciencia corporal:** es la noción que posee el niño de imagen y esquema corporal, por tanto, le permite descubrir y conocerse, su coordinación,

lateralidad, capacidades, destrezas, habilidades que permita jugar con el cuerpo. Desde la infancia el cerebro va recopilando información y se centra en aprender y memorizar el movimiento, lo que posteriormente generará la conciencia corporal. Es tener conocimiento del cuerpo, tanto de sus partes como de una visión mental. Es decir, constituye la forma de hacer posible que los niños y niñas logren establecer movimientos conscientes e inconscientes efectivamente, en la motricidad fina y gruesa, a través del conocimiento de su propio cuerpo y la capacidad de movimiento y coordinación del mismo.

En este sentido, la psicomotricidad integra dos grandes motricidades la gruesa y la fina, así como las interacciones intelectuales, emocionales y simbólicas en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. Siendo la motricidad fina la que permite la expresión de movimiento óculo-manual donde interviene las manos, brazos y cabeza.

Ahora bien, la motricidad fina consiste en la “Capacidad para utilizar los pequeños músculos para realizar movimientos muy específicos: arrugar la frente, apretar los labios, cerrar el puño, recortar... y todos aquellos que requieran la participación de las manos y de los dedos” (Pacheco, 2015, p. 32). Por tanto, comprenden la movilidad de las manos, antebrazo, brazo cabeza para realizar acciones voluntarias. El desarrollo de la motricidad fina, es relevante para las habilidades manuales, la experimentación y el aprendizaje.

En este sentido, la motricidad fina es la capacidad de manipular los objetos, pequeño, muy pequeños, medianos o grandes, con toda la mano, o movimientos diferenciados como pinza con los dedos, colorear, rasgar, recortar, que incluye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular. la acción óculo-manual, para realizar movimientos con las manos, muñecas, ojos, cara, que no

tienen una gran amplitud, sino que son movimientos de más precisión, que requieren de destrezas y coordinación, es por ello que también se les denomina pinza digital.

De ahí que, las habilidades motoras finas, según Baralo (2014), consisten en el uso perfeccionado de la mano, el pulgar y los dedos opuestos, esa coordinación incrementa la capacidad para el rasgado, punzado, pegar, cortar, coser, enhebrar, plegado, trozado, ensartado, utiliza la tijera en líneas rectas y curvas, comienza a colorear respetando el margen, entre otras. Es importante destacar que, dentro de la motricidad fina se realizan diferentes movimientos, los que se describen a continuación.

- **Coordinados:** entre manos o dedos, favorecen la rapidez para realizar acciones como amasar, estirar, trenzar.
- **Simultáneos:** se necesitan sincronización en los movimientos, siendo una de las actividades en las cuales se necesita el nado.
- **Alternados:** se utilizan ambas manos, pero no al mismo momento, sino de manera alternada, como tocar un tambor.
- **Disociados:** los movimientos se realizan con ambas manos, pero la principal acción la hace la mano dominante, mientras que la otra solo sirve de apoyo, se lleva a cabo cuando se corta con tijeras, se come con cubiertos, otras.
- **Digitales:** en el movimiento que requiere de precisión, cuando se realizan bolitas de papel, se enhebra, se atan las trenzas, se realizan collares.
- **Manipulación:** se caracteriza por una coordinación entre manos y desplazamiento, pero de menor magnitud, como la acción de beber, comer.

Esta habilidad genera seguridad en las personas con discapacidad, en el caso de la presente investigación, intelectual, los impulsan a ser más responsables, a tener independencia, autonomía y eleva la autoestima mejorando la autoimagen. La motricidad

fina comprende una acción o coordinación óculo-manual específicos, los cuales se describen a continuación, desde la perspectiva de Mesonero (2017).

- Con las manos: Comprende los dedos y el movimiento agarre tipo pinza o pinza digital. Se realiza utilizando la pinza o dedos: índice-pulgar. En ella intervienen de manera coordinada y armónica todos los músculos cortos de las manos.
- Muñecas: forma parte de la motricidad fina, su destreza se desarrolla al mismo tiempo que las manos y dedos, la cual va en coordinación con la vista, por lo que la experiencia, las vivencias y referencias espacio temporales, están intrínsecamente relacionados.
- Brazos y antebrazos: las extremidades superiores, al realizar un movimiento coordinado conducirá hacia el dominio de la motricidad fina.
- Con los Ojos: es el órgano que permite al individuo realizar las coordinaciones finas con las manos, por ende, en conjunto ojo- mano se produce lo que se conoce como coordinación óculo manual. Las personas, presentan una conexión neurológica innata que les hace mover los ojos en diferentes direcciones, cuando esas conexiones presentan alguna alteración, la coordinación óculo-manual, también se poder verse afectada.
- La Cara: permite al individuo mostrar sentimientos, actitudes ante el entorno. Y acota que, pose dos aspectos importantes (a) dominio muscular, el cual está concatenado con la motricidad fina y (b) es poder relacionarse y comunicarse con las demás personas, mostrar sentimientos y reaccionar ante situaciones, con los movimientos voluntarios e involuntarios de la cara.

Otras características por edades de la motricidad fina, según Mesonero (2017) son las siguientes

1. Agarre supinada: se inicia alrededor del año, el niño pasa de agarrar con dos dedos para emplear toda la mano abierta para sujetar.
2. Agarre pronada: se inicia entre los 2 y los 3 años, los dedos se emplean con más estabilidad, y el movimiento se desplaza desde el codo hasta el antebrazo, lo que le da más seguridad.
3. Agarre cuadrípode: desde los 3 hasta los 4 años, utiliza los cuatro dedos para tomar el objeto, el movimiento se traslada desde la muñeca y la mano.
4. Trípode: se inicia desde los 4 años en adelante, pero se perfecciona a los 7, la habilidad para trazar, dibujar y escribir es óptima.

En virtud del planteamiento anterior, la motricidad fina es la capacidad para utilizar los pequeños músculos de la cara y manos, brazos, antebrazos para realizar movimientos específicos como recortar, agarrar piezas pequeñas, moldear, mover los dedos, escribir, colorear, apilar, doblar papel, ropa, utilizar los cubiertos, enhebrar, ensartar, atarse las trenzas, arrugar la frente, fruncir los labios, entre otras tantas acciones, que requieren de una coordinación óculo-manual.

### **Motricidad Gruesa**

Para, León (2018) la motricidad gruesa, son todas aquellas actividades que se desarrollan utilizando la coordinación de la musculatura larga del cuerpo, es decir, la acción de correr, saltar, brincar, pararse, sentarse, entre otros, donde interviene la adquisición de la habilidad para realizar movimientos armónicos con los músculos y huesos largos, que le permita mantener el equilibrio. En el cual se observan las siguientes habilidades.

- Correr: es la acción de andar velozmente que se rige por el principio de equilibrio-desequilibrio porque a medida que se desarrolla el niño esta habilidad se hace más compleja. Se inicia alrededor de los 13 a 15 meses, no obstante, el niño cae porque su estabilidad y equilibrio aún están en pleno desarrollo. A los 16-18 meses camina rápido hacia adelante pero no logra cambiar de dirección ni frenar, entre los 19-21 meses corre. A los 2 años corre, pero sus caídas son menos frecuentes, lo cual lo supera entre los 25-30 meses. A los 3 años, corre hacia adelante y frena a voluntad maneja un triciclo sin dirección ni control de frenado. A los 4 y 5 años corre con dominio de espacio, a los 6 años, corre y puede disminuir la velocidad, recoger un objeto y continuar corriendo.
- Saltar: es la habilidad para levantarse aplicando un impulso. El niño lo desarrolla de forma gradual, a los 13-15 meses intenta saltar, inclinándose hacia abajo y hacia arriba-, 19-21 meses salta un escalón de aproximadamente 5 cm. A los 2 años evita los obstáculos saltando. 3 años, salta en un pie. A los 4 años salta avanzando. 5 años, salta en el mismo sitio con uno y dos pies. 6 años salta avanzando sosteniendo un pie arriba sobre una línea recta.
- Lanzar: es la habilidad para darle impulso a un objeto para que se desplace en el aire. Esta habilidad se observa a los 13-15 meses cuando el niño lanza una pelota grande siendo estimulado por el adulto, a los 16-18 meses la lanzan bajo el mismo estímulo, pero extiende el brazo a nivel del codo, y a los 19-21 meses emplea todo el brazo, al inicio de los 2 años lanza una pelota pequeña sin controlar la dirección y hacia el final de esa edad cubre una mayor distancia. A los 3 años lanza la pelota por encima de la cabeza

y rebota la pelota en el piso. 4 años: lanza la pelota al aire y la vuelve a agarrar, a los 5 años lanza con una mano y controla la dirección y a los 6 años domina el lanzamiento y agarre.

- Patear: se describe como la habilidad para golpear objetos como pelotas con los pies. Desde el mes ya patea de manera innata, pero ese movimiento lo hace desde la etapa prenatal. Es a partir del año que intenta patear imitando a un adulto. Al inicio de los 2 años patea suave y torcido cuando se le sugiere una dirección determinada, hacia el final de esa edad patea acatando una orden. A los 3 años controla la dirección, pero falla cuando el objeto se dirige hacia él. En los 4 años se observa que ya es capaz de patear el objeto cuando se dirige a él. A los 5 años, ya imprime más fuerza y dirección controlada. A los 6 años puede patear objetos pequeños de forma consecutivos.

Desde esta perspectiva, la motricidad gruesa es la movilidad global del cuerpo, la cual comprende caminar, correr, saltar, e involucra los miembros inferiores, por ende, es la acción de esqueleto, músculo y mente que permite el movimiento del individuo, constituyendo el desarrollo integral y armónico del cuerpo y mente, así como de todas las funciones biopsicosociales de los niños.

### **Autoconfianza**

Según Panesso y Arango (2017) tal como su nombre lo indica, hace referencia a la confianza que posee el individuo en sí mismo, la cual le otorga una autoestima alta, sentir la capacidad de llevar a cabo tareas con éxito, tener presente un alto valor como persona, actuar con independencia del juicio de terceros, entre otros sentimientos positivos. La autoconfianza es una cualidad que se desarrolla desde la temprana edad y se irá alimentando durante el desarrollo del individuo en conjunto con el ambiente. Cabe

destacar que, el individuo no siente superioridad frente a los demás, por cuanto, sus ideas son tan valiosas como las de otros, e incluso se complementan. La autoconfianza cuenta con 6 características denominadas “las 6 A”, las cuales son:

- **Acción:** llevar a cabo actividades que ayuden a desenvolver al infante en las que se sienta seguro, capaz, útil y hábil, será la base para un desarrollo de autoconfianza.
- **Acomodo:** guiar al infante a aprender a regular las opiniones o ideas que terceros tengan sobre éste, para así desarrollar seguridad que le permita aceptar críticas de manera positiva.
- **Aceptación:** aceptar los errores y aprender de ellos, esto ayudará a que la seguridad aumente, por lo tanto, alimentará la autoconfianza.
- **Afrontamiento:** el niño puede sentir temor de nuevas situaciones, bien sea iniciar la escuela, o hablar frente a sus compañeros, por lo que querrá huir de ellas o evadirlas. Por lo tanto, se debe ayudar al infante a afrontar sus miedos, lo cual le ayudará a avanzar dejando sus temores de lado, lo que le permitirá desarrollar una autoconfianza más fuerte.
- **Autoestima:** una autoestima fuerte se basa en la capacidad de un individuo de conocer sus cualidades y debilidades, virtudes y defectos y aceptarlos por igual manteniendo una seguridad, estar consciente de sus errores y aprender de ellos. Por lo tanto, se debe reforzar al infante cuando logre una meta y apoyarle cuando se le dificulte alcanzarla.
- **Autoeficacia:** para que la autoconfianza se desarrolle de una manera eficaz, se debe tener en cuenta que llevar a cabo una tarea o lograr una meta no depende de terceros, ya que de ellos depende lo que se siente o lo que se es capaz de hacer. Se requiere que el individuo aprenda a identificar

las acciones que le corresponden, ser consciente de que aquellas dependen de él y llevarlas a cabo sin esperar o culpar a otros.

## **Sentimientos**

El sentimiento, según Bandura (2015), es un estado afectivo que forma parte del individuo desde que nace y que parte de una emoción. Pasa de ser algo instintivo y evoluciona, atravesando un filtro mental, en el cual el individuo razona, lo que permite evaluar la emoción para que pase a ser algo duradero, e incluso influir en el estilo de vida. Los sentimientos, según estos autores, citando a Bandura se dividen en:

- Sentimientos positivos: se generan en un estado de bienestar subjetivo, en el que la situación dada se puede valorar de manera positiva, desarrollando así sentimientos positivos en el individuo. Estos permiten una mayor flexibilidad en el pensamiento y favorece la creatividad, otorgando así, una mejor y más amplia visión de los acontecimientos. Estos sentimientos son:
  1. Felicidad: es un estado de ánimo en el que el individuo experimenta la sensación de plenitud y satisfacción, alimentada por metas logradas o el disfrute de situaciones buenas o positivas
  2. Humor: hace referencia la percepción de algo divertido, implicado principalmente en un ambiente social, un individuo con un buen genio, le predispone a una exitosa realización de tareas.
  3. Amor: es el principal afecto que se percibe. Es un fuerte sentimiento hacia otra persona, animal e incluso una idea o una realización.
  4. Gratitud: se percibe cuando un individuo valora el favor o el esfuerzo de un tercero para con él, o se puede experimentar también como un sentimiento de bienestar general con el cual el individuo está agradecido.

- Sentimientos negativos: situaciones desagradables generan estos sentimientos en un individuo, los cuales causan malestar emocional, que, si se prolongan por demasiado tiempo, pueden ocasionar enfermedades tanto mentales como de salud. Los sentimientos negativos más comunes son los siguientes:
  1. Tristeza: este sentimiento se produce cuando el individuo experimenta situaciones desagradables o atraviesa una situación desfavorable, lo que degenera en deseos de llorar.
  2. Ira: es un sentimiento compuesto de otras emociones negativas que depara en irritabilidad y cólera que pueden llevar a un estado de violencia. Se puede experimentar cuando un individuo atraviesa una situación en donde se sienta herido o traicionado.
  3. Miedo: el individuo experimenta una sensación desagradable de angustia impulsada por la aparición de un peligro, bien sea real o imaginario. Este sentimiento puede acrecentarse u opacarse de acuerdo a las herramientas o recursos con los que cuente el individuo para su defensa.
  4. Odio: este es un sentimiento profundo e intenso que causa una repulsión violenta hacia una situación, persona y/o cosa que provoque su rechazo.

En virtud del planteamiento anterior, el sentimiento es la disposición positiva o negativa hacia alguien, o algo que colorea la percepción del entorno, por tanto, son estados de ánimos donde no interviene la conciencia, por lo que están sujetos al medio donde se desarrolla la persona y de sus percepciones por lo que surgen de manera abruptas, ya que reaccionan de acuerdo al estímulo.

## **Emociones**

La emoción la define Melamed (2016), como una reacción inconsciente e inmediata del organismo no medida por la razón, de manera psicofisiológica, y conductual, como una respuesta a un estímulo externo que produce una alteración en el cuerpo. Estos estímulos pueden causar una reacción de distintos niveles de intensidad más fuertes que los sentimientos e irrumpen de manera abrupta, pero, a diferencia de los sentimientos, son de corta duración.

Al igual que los sentimientos, las emociones, según Fragoso (2015), se dividen en positivas o negativas, afectando la conducta del individuo, llevándolo a reaccionar de manera inmediata. El individuo puede experimentar alegría, satisfacción, placer; como también puede atravesar por celos, vergüenza o culpa, emociones que se experimentan de manera efímera pero mucho más intensa e invasivamente que los sentimientos.

Esta argumentación permite definir las emociones como, la valoración de las experiencias, es, por tanto, el conjunto de respuestas que se generan a partir de las reacciones neuroquímicas y hormonales, las cuales predisponen al individuo a reaccionar ante un estímulo, bien sea externo, como la música o interno como un recuerdo, el mismo se produce en el sistema límbico y se interrelacionan con las experiencias, y son estas las que predisponen al sujeto a actuar de un determinado modo.

## **Método**

El proceso de esta investigación comprende determinar los beneficios del dibujo y herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en niños. Bajo lo descrito, se puede decir que el dibujo realizado mediante herramientas digitales consiste en un aprendizaje dinámico y adaptable a los estudiantes, a su vez permite reforzar conceptos, adquirir nuevos conocimientos, potencia el interés por descubrir e investigar, consiguiendo de ese modo, la inclusión de las herramientas digitales en los procesos de

enseñanza con el fin de potenciar la misma y con ello conseguir un mejor desempeño creativo en los estudiantes.

Por otra parte, se reconoce al potenciar la creatividad en los niños, estos tienen la oportunidad de expresar sus ideas por sí mismo, desarrollan un pensamiento abstracto con la capacidad de resolver problemas de una forma innovadora. Por esta razón, en esta investigación se hace hincapié sobre los beneficios del dibujo y herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad y para llegar a la toma de decisiones acerca de una propuesta de mejora según el contexto estudiado, se procede con pautas como una exploración teórica sobre las variables estudiadas, identificación de la relación existente entre las variables en mención, analizar como el docente puede aplicar las herramientas pedagógicas virtuales para mejorar la creatividad en los niños y bajo lo recopilado, fortalecer el diseño de la propuesta que consiste en actividades didácticas.

Sumado a ello, vale destacar que el desarrollo del presente trabajo de investigación comprende la orientación y utilización de diversos mecanismos metodológicos, todo ello, con el fin de conseguir el cumplimiento eficaz de cada uno de los objetivos previamente establecidos. En este sentido, enfocándolo a su vez a las variables de estudio, siendo el caso del dibujo mediante herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en niños.

Bajo ello, se destaca que el enfoque al que se orienta este estudio es el cualitativo, donde los autores Hernández y Mendoza (2018), mencionan: “Nuestro equipaje incluye análisis temático e interpretación de significados pues lideraremos con narrativas” (p. 10). En este sentido, esta orientación enmarca la recopilación de información bajo un nivel exploratorio y descriptivo con el fin de realizar una debida interpretación y análisis de resultados para llegar a una pertinente toma de decisiones.

Esto demuestra que este estudio, se encuentra alineado desde mecanismos cualitativos como la exploración teórica para el estudio de las variables bajo diversas fuentes confiables que permitan determinar el impacto de una variable sobre la otra, de la misma forma, se emplean otros mecanismos que permiten la identificación de la relación entre las dos variables, en este caso el dibujo infantil y la creatividad.

Por tanto, el desarrollo de este estudio se basa en un diseño no experimental, donde autores como Hernández y Mendoza (2018) manifiestan que son: “Estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos” (p. 175). Por consiguiente, se destaca que su proceso de interpretación y análisis de datos será exclusivamente estudiado desde su ambiente natural, es decir conocer el significado de la situación en los personajes involucrados.

En este sentido, la población que forma parte del presente proceso de investigación o de estudio son las investigaciones o antecedentes previamente planteados, donde se emplea una discusión de resultados con el propósito de otorgar una respuesta favorable a la problemática planteada.

## **Resultados**

Con base a una revisión literaria se pudo reconocer que la tecnología enfocada en el dibujo permite a los docentes desarrollar la enseñanza, a un nivel virtual, donde motive a los niños, con diagramas y diseños que les resultan atractivos, pues este método creativo conecta los aspectos emocionales, deseos y necesidades con las potencialidades. Asimismo, las herramientas virtuales, que se llevan a cabo bajo el esquema de la técnica proyectiva, motiva al niño a realizar las actividades de dibujo, dado que le permite darse cuenta de su potencial, dándole confianza y a su vez permite desarrollar su creatividad.

## Discusión

En la investigación realizada por Mejías (2018) se reconoce que el 32% de los docentes encuestados utilizan las herramientas digitales para mejorar la creatividad de los niños, y el 15% solo lo usa para desarrollar las actividades de dibujo, por tanto, se evidencia que, existe una deficiencia en el empleo del dibujo y las herramientas digitales para motivar al niño a expresar su creatividad.

Por su parte Sandoval demostró que el 89% de los docentes consideran que el uso de herramientas tecnológicas en el dibujo, ayuda a desarrollar la creatividad de los niños en edad preescolar. De acuerdo, a este resultado se puede decir que, existe una relación entre el dibujo y el desarrollo de la creatividad de los niños, siendo este dato importante, porque ayuda a comprobar que, es indispensable que los educadores motivan a los niños a expresarse a través del dibujo, lo que conduce al desarrollo de creatividad.

Mientras que, García et al., (2015), por medio del análisis de los resultados de su investigación, concluye que, el desarrollo de la habilidad para dibujar está interconectado con la capacidad de los niños para organizar el espacio y a su vez, con la creatividad, que está íntimamente relacionado con su crecimiento conceptual. De allí que, estos resultados, permite comprender que el dibujo es la expresión de sentimientos, dentro de un plano de espacio-tiempo, el cual genera el desarrollo de la creatividad.

En este sentido, Mujica (2012) señala que, su investigación le generó como conclusión que, durante el proceso de crecer, los niños necesitan de medios para expresar sus sentimientos, ideas, por lo que el dibujo es una herramienta que le proporciona los medios para esa expresión. En virtud de este hallazgo, se puede decir que, el dibujo es el vehículo que el niño necesita para exteriorizar lo que percibe del entorno y cómo éste le afecta, sea positiva o negativamente, por ende, lo conduce a desarrollar su creatividad.

Por último, Krum y Lemos (2015) realizaron una investigación, y entre sus hallazgos encontraron que, los niños que hacían actividades artísticas obtuvieron una media de creatividad de 40.68 con un desvío estándar de 9.10. De acuerdo a este resultado, la creatividad es un factor importante para la expresión de los sentimientos y emociones de los niños, a través del dibujo, donde la creatividad se nutre de las vivencias, y la percepción del entorno.

### **Conclusión**

1. Al analizar los conceptos acerca del dibujo y las herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad de los niños, se puede conceptualizar al dibujo como la expresión espontánea de los sentimientos, deseos, necesidades, ideas, donde manifiesta su propia identidad y creatividad, mientras que las herramientas digitales se conceptualizan desde la perspectiva de la tecnología, es decir son aplicaciones tecnológicas, intangibles, que permite la interacción utilizar el conocimiento, las destrezas y la creatividad para el desarrollo de una idea, y, la creatividad es como la de transformar las ideas, pensamientos, sentimientos en obras tangibles, generando nuevas ideas, conceptos, ya que parte del interior del individuo, es parte esencial de su yo interior y engloba los procesos mentales, hasta llegar a decidir, expresarlos de diferentes formas.

2. Dentro de este proceso de análisis, se concluye que existe una relación entre el dibujo infantil y la creatividad, por cuanto, el dibujo le permite al niño expresar sus ideas, sentimientos, emociones. De esta manera, sus vivencias y su percepción del entorno las codifica y, lo expresa a través del dibujo, el cual a medida que el niño crece, sus dibujos se hacen más complejos, ya que, su dominio de la motricidad fina es más precisa, y así su creatividad aumenta exponencialmente, pero para ello, es necesario motivarlo.

3. La importancia de las herramientas pedagógicas virtuales para mejorar la creatividad en los niños, radica en la forma en la cual los docentes la empleen, y, para

ello, existen diferentes alternativas, entre las que se encuentran, el Material Educativo Computarizado que consiste en el uso de las herramientas multimedia, como dibujos y gráficos interactivos que pueden ser impresos, o donde el niño puede colorear o dibujar directamente en los dispositivos electrónicos, además de utilizar diferentes plataformas gratuitas, donde se da una gran variedad de opciones para que el docente desarrolle la creatividad de sus alumnos, por medio del dibujo interactivo.

4. Bajo las ideas presentadas, se propone actividades didácticas para el desarrollo de las herramientas pedagógicas virtuales, mismas que permiten mejorar la creatividad en los niños. Entre estas actividades se encuentra la denominada desarrollo de habilidades cognitivas, reconociendo la naturaleza, desarrollo de las destrezas motrices, clasificación y seriación de figuras geométricas y lectoescritura a través de las TIC, mismas que a su vez cuentan con un proceso evaluativo para conocer las destrezas obtenidas o alcanzadas por los estudiantes, en este caso, están expuestas a una escala de valoración que comprende destreza iniciada, en proceso o adquirida.

5. Finalmente, se determina beneficios del dibujo y herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en niños de preescolar, es importante, ya que, le ayuda a expresar sus sentimientos, emociones, ideas tanto de sí mismo como de su entorno, por lo que es relevante entender que, esa creatividad que se le permite expresar, utilizando las herramientas digitales, forman parte de su desarrollo infantil, de su pensamiento, de su comunicación y de su aspecto psicológico, por tanto, promueven, no solo la creatividad, la cual ya es un factor indispensable dentro de su crecimiento biopsicosocial, sino lo verbal y lo perceptivo.

## **Recomendaciones**

1. Fomentar en los docentes la importancia de fortalecer sus conocimientos acerca del dibujo y las etapas del mismo en los niños, así como de las herramientas digitales disponibles y la creatividad como concepto y necesidad para el desarrollo del pensamiento del niño.

2. Aportar a los docentes la relación que existe entre el dibujo infantil y la creatividad.

3. Gestionar talleres a los docentes sobre la importancia de las herramientas pedagógicas virtuales para mejorar la creatividad en los niños.

4. Diseñar actividades didácticas para el desarrollo de las herramientas pedagógicas virtuales que mejoren la creatividad en los niños y niñas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *SCuELO. Conrado vol.15 no.66 Cienfuegos ene.-mar*, 209-213. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>.
- Balladares, S., & Saiz, M. (2015). Sentimiento y afecto. *Ciencias Psicológicas*, 9(1), 63-71.
- Baralo, M. (2014). El desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE. *Revista Nebrija*.
- Benveniste, E. (2017). *Problemas de Lingüística General*. España. 3er edición: Siglo XXI.
- Borelle, A. (2015). El fenómeno psicossomático a la luz de las técnicas proyectivas gráficas. *Subjetividad y procesos cognitivos*, 19(1), 41-62.
- Brovelli, F., Cañas, F., y Bobadilla, C. (2018). Herramientas digitales para la enseñanza y aprendizaje de Química en escolares Chilenos. *SCiELO. Educacion* 29(3), 99-107. <https://doi.org/10.22201/fq.18708404e.2018.3.63734>.
- Bruner, J. S., & Goodnow, J. J. (2003). *El proceso mental en el aprendizaje*. Madrid : Narcea.
- Cabero, J. (2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información. *Revistas, tecnología, ciencia y educación. CEF n° 1 mayo-agosto*, 19-27. <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/27/0>.
- Cedeño, R. (2019). Herramientas tecnológicas colaborativas como medio de aprendizaje en la Educación Superior del Ecuador. *RES NON VERBA REVISTA CIENTÍFICA*, 9(2), 1-12. <http://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/rnv/article/view/212>.
- Cruz, D., López de León, F., Pascual, L., & Battaglia, M. (2010). *Guía Técnica de producción de hongos comestibles de la especie de Hongos Ostra*.
- Daza, A. M. (2020). *La creatividad a través del aprendizaje autónomo en ambientes virtuales en los niños de la primera infancia en el contexto escolar*. Bogotá: Universidad Nacional Abierta y a Distancia- UNAD. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33598/adazave.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- De Bono, E. (2016). *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México: Paidós.

- Di Sante, E. (2017). *Psicomotricidad y Desarrollo Psicomotor del Niño en Edad Preescolar*. Caracas, Venezuela. Tercera Edición.: Prolibro.
- Fragoso, R. (2015). Inteligencia emocional y competencias emocionales en educación superior, ¿un mismo concepto? *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, VI(16), 110-125.
- García, M., Villegas, M., & González, F. (2015). La noción del espacio en la primera infancia: Un análisis desde los dibujos infantiles. *Revista Paradigma*, XXXVI(2), 225- 245.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación* . México : McGrawHill.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación* . México : McGrawHill .
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación 6ta edición* . México D.F: Mc Graw Hill.
- Jaimez, C., Miranda, K., Moranchel, M., Vásquez, E., y Vásquez, F. (2015). *Innovación educativa y apropiación tecnológica: experiencias docentes con el uso de las TIC*. México. isbn de este libro: 978-607-28-0603-0: Universidad Autónoma Metropolitana.  
[https://www.researchgate.net/publication/322862616\\_Las\\_tecnologias\\_digitales\\_como\\_herramientas\\_de\\_ensenanza-aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/322862616_Las_tecnologias_digitales_como_herramientas_de_ensenanza-aprendizaje).
- Krumm, G., & Lemos, V. (2015). Actividades artísticas y creatividad en niños escolarizados argentinos. *Revista International Journal of Psychological*, 5(2), 40-48. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/2990/299025051005/#page2>
- León, C. (2018). *Secuencias de desarrollo infantil integral*. Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.
- Medina, M., Velázquez, N., Alhuay, J., y Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153.-181. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>.
- Mejías, M. (2018). *Material Educativo Computarizado como herramienta en la actualización tecnológica del docente para el uso efectivo del Proyecto Canaima Educativo*. Venezuela: ULAC.
- Melamed, A. (2016). Las teorías de las emociones y su relación con la cognición: Un análisis desde la filosofía de la mente. *Universidad Nacional de Jujuy*(49), 13-38.
- Mesonero, V. (2017). *Didáctica de la Expresión Plástica en la Educación Infantil*. México : Plaza y Valdés.

- Montessori. (1986). *La mente absorbente* . México : Diana .
- Mujica, A. (2012). Estrategias para estimular el dibujo en los estudiantes de educación inicial. *Revista de Investigación*, 36(77), 147-164.
- Navarrate, G., y Mendieta, R. (2018). LAS TIC Y LA EDUCACIÓN ECUATORIANA EN TIEMPOS DE INTERNET: BREVE ANÁLISIS. *ales revista multidisciplinaria de investigación Vol. 2 No. 15, abril ISSN: 2550-6862*, 123-136. <https://revistaespirales.com/index.php/es/article/download/220/165>.
- Núñez, J., & Vidal, F. (2018). Juego y Psicomotricidad. En J. Núñez, & F. Vidal. CEPE. Ciencias de la Educación Preescolar y Especial. Recuperado el 29 de 09 de 2020, de <https://www.casadellibro.com/libro-juego-y-psicomotricidad/9788478691746/470122>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*(19), 93-110.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial. Algunas consideraciones conceptuales*. . Quito – Ecuador: ISBN: 978-9942-21-591-8.
- Palomino, C. (2015). *La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria, área de comunicación de la institución educativa “francisco lizarzaburu” del distrito el porvenir. universidad nacional de trujillo, trujillo – Perú*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- Panesso, K., & Arango, M. (2017). La autoestima, proceso humano. *Revista electronica Psiconex*, 9(14), 1-9.
- Pintado, E. M. (2018). *Elaboración de recursos didácticos para el desarrollo de la creatividad basado en la actividad artística, para mejorar la enseñanza de lengua y literatura de los niños de segundo de básica de la Unidad Educativa Corazón de María del año lectivo 2017-2018*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15370/1/UPS-CT007557.pdf>
- Rincón, F. (2020). Análisis de la aplicación de la teoría cognitiva de Jerome Bruner como mecanismo para fortalecer la conducta ambiental en los estudiantes del Grado Segundo de la Institución. *Revista tecnológica educativa, docentes 2.0. volumen 9 N° 1*, <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/issue/view/21>.
- Rincón, F. (2020). Análisis de la aplicación de la teoría cognitiva de Jerome Bruner como mecanismo para fortalecer la conducta ambiental en los estudiantes del Grado Segundo de la Institución. *Revista tecnológica educativa, docentes 2.0. volumen 9 N° 1*, <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/issue/view/21>.
- Rodríguez, M. L. (2018). *El dibujo infantil una forma de expresarnos gráficamente* . Soacha: Corporación Universitaria Minuto de DIOS.

- Rodriguez, S. A. (2020). *El desempeño de la Transformación Digital en las MIPYMES en épocas de pandemia en el 2020*. Bogotá: Fundación Universitaria del Areandina .
- Sandoval, M. (2019). *Herramientas virtuales para desarrollar la creatividad y la autoestima de los niños de preescolar*. Venezuela: Universidad Arturo Michelena.
- Sevilla, R., López, M., & Ascencio, I. (2017). El dibujo, una aproximación al pensamiento del niño sobre las lesiones no intencionales. *Educere*, 22(71), 61-71.
- Shucad, I. R. (2020). *El dibujo infantil en el proceso metodológico de los niños y niñas de cuarto grado de educación básica Dr. Leonidas Garcia Ortiz de la ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo, periodo lectivo 2019-2020*. Chimborazo: Universidad Estatal de Bolivar Facultad de Ciencias de la Educacion, Sociales, Filosoficas y Humanisticas Carrera: Educación Básica. Obtenido de <http://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/3539/1/PROYECTO%20DE%20INTERVENCION%20EDUCATIVA%20%20%20%20%20%20%20%20FINAL%202020.pdf>
- Suárez, N., Delñgado, K., Pérez, I., y Barba, M. (2019). Desarrollo de la Creatividad y el Talento desde las PrimerasEdades. Componentes Curriculares de un Programa de Maestría en Educación. *Formación Universitaria Vol. 12(6)*, 115-126. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000600115>.
- Taylor, F. (2015). *Principios de la Administración Científica*. Buenos Aires Argentina. 11ava reimpresión: Herrera Hermanos. S.A.
- Torres, R. (2020). El Ecuador y la digitalización de la educación. Recuperado el 04 de 01 de 2021, de <https://otra-educacion.blogspot.com/2020/04/el-ecuador-y-la-digitalizacion-de-la.html>
- Torres, R. (14 de Octubre de 2020). *El Ecuador y la digitalización de la educación*. Recuperado el 04 de 01 de 2021, de Otra educación : <https://otra-educacion.blogspot.com/2020/04/el-ecuador-y-la-digitalizacion-de-la.html>
- Vigotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona - España: Critica.
- Zevallos S., B. C. (2018). Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial. *Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle"*, 5/83.

**GUIA DE ACTIVIDADES**  
**DIBUJO Y HERRAMIENTAS DIGITALES PARA**  
**EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN**  
**NIÑOS DE PREESCOLAR**



**Fuente:**

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.com%2Fpin%2F542402348876592690%2F&psig=AOvVaw2v0a87aPBBJxXBVW1JVYJ2>





## INTRODUCCION

La presentación de la siguiente propuesta, siendo el caso de las actividades didácticas relacionadas al uso de herramientas pedagógicas virtuales mismas que permiten mejorar la creatividad de los niños, se muestra como un recurso fundamental para el cuerpo docente que tiene a cargo a los más pequeños de preescolar. Esto se debe a que la actual propuesta favorece diversos tipos de aprendizaje, donde se puede trabajar en equipo o de forma individual, su acceso es flexible, es decir que mientras que obtiene conocimiento también se puede participar en las actividades.

En concordancia con lo mencionado, el estudiante va obteniendo la capacidad de construir su propio conocimiento, lo que en otras palabras comprende la atención y creatividad del mismo. Por esta razón, se reconoce que esta propuesta se basa en solventar las necesidades presentadas actualmente en el ámbito educativo, donde la educación pasó de ser presencial a mantenerse en modalidad virtual, por tanto, se requiere de nuevos recursos y herramientas digitales que cubra la demanda estudiantil, sobre todo que respondan a la formación de cada uno de los estudiantes, considerando el nivel educativo que cursan. En este caso, se proponen actividades didácticas las cuales serán empleadas por medio de estas herramientas exclusivamente para niños de preescolar.


A continuación, se muestran las actividades de la propuesta, cada una con su debida estructuración que está comprendida por descripción, objetivo, desarrollo didáctico, desarrollo de habilidades cognitivas y cierre.

**Actividades Didácticas a Realizar**

ACTIVIDAD	NOMBRE	
1	Desarrollo de habilidades cognitivas	
2	Reconociendo la naturaleza	
3	Desarrollo de destrezas motrices	 

<p>4</p>	<p>Clasificación y seriación de figuras geométricas</p>	
<p>5</p>	<p>Lectoescritura a través de las TIC</p>	

## ACTIVIDAD No. 1

Descripción	Objetivo	Desarrollo didáctico	Desarrollo de habilidades cognitivas
<p>Se muestra a los niños un dibujo donde aparecen diferentes animales en la tableta digital, y los niños tienen que escuchar los sonidos de los otros animales y decidir a cuál señalar.</p> <p>Para este ejercicio se utilizará la plataforma digital Tux Paint o Baby Paint</p>	<p>El objetivo de esta actividad didáctica es que el niño desarrolle habilidades cognitivas y creativas mediante el reconocimiento de figuras y sonidos relacionados con el ambiente y el uso de las TIC.</p>	<p>Buenos días niños... buenos días. Contestaron, continúe diciendo- hoy iniciaremos con la actividad de reconocimiento de animales a través del audio donde señalaran en la figura a que animal pertenece.</p> <p>Con la motivación previa se prosigue con la actividad, utilizando imágenes de diseño en cartón coloreado que deberán colocarse en la pizarra de acuerdo como el profesor les vaya diciendo.</p>	 <p><a href="https://www.softpedia.com/get/Multimedia/Graphic/Graphic-Editors/Baby-Paint.shtml#download">https://www.softpedia.com/get/Multimedia/Graphic/Graphic-Editors/Baby-Paint.shtml#download</a></p> <p>Tiempo: 2 horas</p>

### Cierre


Como actividad final, es importante dedicar unos minutos al final de la reunión para preguntar a los alumnos qué animal les gusta más. Los profesores pueden fortalecer e internalizar la importancia ecológica de los animales en el planeta.

### Evaluación

#### Ficha de observación

Destreza		Iniciado	En proceso	Adquirido
01	Desarrolla habilidades cognitivas			
02	Muestra habilidades para reconocer sonidos y objetos			
03	Reconoce la importancia del ambiente y su entorno			
04	Identifica y selecciona materiales didácticos			
5	Explora y descubre el uso de páginas Web			

## ACTIVIDAD No. 2

Descripción	Objetivo	Desarrollo didáctico	Reconociendo la naturaleza
<p>En la pizarra digital estará un cuadro grande con un video, donde mostraran las partes de la planta, saldrán según las indicaciones del profesor, dibujaran en sus cuadernos las partes de una planta y sus características.</p> <p>Para este ejercicio se utilizará la plataforma digital Tux Paint o Baby Paint</p>	<p>Tiene como objetivo conocer la importancia de la naturaleza sus características.</p>	<p>Buenos días niños... buenos días. Contestaron, continúe diciendo- hoy iniciaremos con la actividad de aprender a reconocer las características y partes de la planta.</p> <p>Se utilizará un proyector con un cuadro donde estarán la planta y el alumno señalando respuesta correcta a través del reconocimiento visual.</p>	 <p><a href="https://www.softpedia.com/get/Multimedia/Graphic/Graphic-Editors/Baby-Paint.shtml#download">https://www.softpedia.com/get/Multimedia/Graphic/Graphic-Editors/Baby-Paint.shtml#download</a></p> <p>Tiempo: 2 horas</p>

Cierre: Como actividad final, es importante hacer a los alumnos una serie de preguntas durante unos minutos al final de la reunión diaria, reforzar lo aprendido en actividad aplicando una dinámica donde se le pregunta al niño las partes de la planta.



### Evaluación

#### Ficha de observación

Nombre: \_\_\_\_\_, Año: \_\_\_\_\_, Aula: \_\_\_\_\_

Destreza		Iniciado	En proceso	Adquirido
01	Realiza dibujos con trazos finos y gruesos			
02	Muestra habilidades motrices acordes a su edad			
03	Reconoce la importancia de la naturaleza			
04	Identifica y selecciona materiales didácticos			
05	Explora y descubre el uso de páginas Web			

### ACTIVIDAD N° 3

Descripción	Objetivo	Desarrollo didáctico	Desarrollo de destrezas motrices
<p>Deben traer un dibujo de su mascota, y si no tiene mascota, elegirá la de su preferencia y usará la computadora en clase para buscar información sobre ese animal en su tiempo libre. Describe las mascotas salvajes y las mascotas domesticas usando algunas diapositivas en el tablero digital.</p> <p>En esta actividad se utilizará la plataforma de Youtube</p>	<p>Distinguir dibujos de animales presentados a través de video de páginas web</p>	<p>Buenos días niños... buenos días. Contestaron, continúe diciendo hoy iniciaremos con la actividad de reconocimiento de la fauna silvestre a través de dibujos presentados en páginas web.</p> <p>Realizaremos distintas preguntas a los niños sobre animales que conocen, qué animales tienen en casa, que animales son peligrosos, qué animal tienen de mascota, cómo los cuidan.</p>	 <p style="text-align: center;"><a href="https://youtu.be/zVp6eaR5kRQ">https://youtu.be/zVp6eaR5kRQ</a></p>  <p style="text-align: center;"><a href="https://youtu.be/FFyEKn6ZUGA">https://youtu.be/FFyEKn6ZUGA</a></p> <p>Tiempo: 2 horas</p>

Cierre: Al desarrollar esta unidad didáctica, consideraremos aprender más sobre el medio ambiente. A medida que comprenda el contenido de la unidad, haga preguntas a los estudiantes durante unos minutos al final de cada día. Enseñamos la diferencia entre domésticos y animales salvajes.


#### Evaluación

#### Ficha de observación

Nombre: \_\_\_\_\_, Año: \_\_\_\_\_, Aula: \_\_\_\_\_

Destreza		Iniciado	En proceso	Adquirido
01	Realiza dibujos con trazos y líneas rectas			
02	Muestra sus emociones a través del dibujo			
03	Reconoce la importancia de la fauna silvestre			
04	Identifica y selecciona materiales didácticos			
05	Explora y descubre el uso de páginas Web			

**ACTIVIDAD No. 4**

Descripción	Objetivo	Desarrollo didáctico	Clasificación y seriación
<p>El docente debe presentar en una página web, varias figuras geométricas que el niño procederá a clasificar de acuerdo a los colores y forma en la pantalla de la pizarra digital.</p> <p>Esta actividad se realizará con el uso de la plataforma LittlePainter</p>	<p>El objetivo de esta actividad conocer e identificar figuras geométricas y los colores primarios y secundarios.</p>	<p>El profesor les enseña cuales son los colores primarios y secundarios. En el sitio web se colocará un video donde los alumnos visualizaran los colores y diferentes figuras geométricas aplicando el uso de las TIC.</p> <p>Con ayuda del profesor el alumno realizara figuras en una hoja y dibujara con el color de su preferencia</p>	 <p><a href="https://storage.googleapis.com/google-code-archive-downloads/v2/code.google.com/little-painter/LittlePainter_v_0_1_2.zip">https://storage.googleapis.com/google-code-archive-downloads/v2/code.google.com/little-painter/LittlePainter_v_0_1_2.zip</a></p> <p>Tiempo: 2 horas</p>

**Cierre**

Durante la enseñanza, se les dio la oportunidad de reconocer colores primarios y formas geométricas y desarrollar su creatividad en sus actividades. Es importante conocer, considerar y enseñar correctamente el desarrollo de las niñas y niños. Las actividades deben ser de interés para los estudiantes y los materiales de clase apropiados deben estar disponibles para realizar actividades que motiven a los estudiantes a aprender de manera significativa y constructiva.


**Evaluación**

**Ficha de observación**

Nombre: \_\_\_\_\_, Año: \_\_\_\_\_, Aula: \_\_\_\_\_

Destreza		Iniciado	En proceso	Adquirido
01	Conoce e identifica figuras geométricas			
02	Desarrolla destrezas cognitivas			
03	Clasifica y organiza objetos			
04	Identifica y selecciona materiales didácticos			
05	Explora y descubre el uso de las TIC			

## ACTIVIDAD No. 5

Descripción	Objetivo	Desarrollo didáctico	Lectoescritura a través de las TIC
<p>En un proyector digital aparecerá un video, los niños conocerán e identificarán cada una.</p>	<p>Conocer e identificar las letras con ayuda de las TIC y la lectoescritura.</p>	<p>Invitamos a los niños a reconocer las letras, de manera que aprenderán que cada letra tiene un sonido.</p> <p>Se desarrolla una actividad donde deben repetir e identificar las letras que van mencionando.</p> <p>Seguidamente, a través de la plataforma <b>Google Auto-Draw</b>, procederán a dibujar las figuras de manera organizada</p>	 <p><a href="http://www.autodraw.com/">http://www.autodraw.com/</a></p> <p><b>Tiempo: 2 horas</b></p>

### Cierre

Al principio de la escuela primaria, se ha demostrado que los niños más pequeños tienen dificultades para aprender. Este problema surge al identificar caracteres alfabéticos. La colaboración entre las TIC y la alfabetización en la educación de la primera infancia proporciona muchos recursos educativos y los niños aprenden de una manera más significativa.

### Evaluación

#### Ficha de observación

Nombre: \_\_\_\_\_, Año: \_\_\_\_\_, Aula: \_\_\_\_\_

Destreza		Iniciado	En proceso	Adquirido
01	Conoce e identifica las letras			
02	Muestra motivación por la lectoescritura			
03	Ordena y organiza su espacio de trabajo			
04	Identifica y selecciona materiales didácticos			
05	Explora y descubre el uso de las TIC			

**FIN**

# **ANEXOS**

**Unidad De Integración Curricular Carrera  
de Educación Inicial y Parvularia**

# Anexo A

## Hoja de Aprobación de Tema y Designación de Tutor



### UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES

El Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Cuenca, en sesión Extraordinaria on line del 24 de noviembre de 2020, resolvió:

- Aprobar la elaboración del Ensayo o Artículo Académico de **QUITO GARCIA LEYLI ALEXANDRA**, estudiante de la carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Inicial y Parvularia, con el tema: **“DIBUJO Y HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE PREESCOLAR”**.
- Designar a: **LIC. PRISCILA ÁVILA, MGS.** como Director/a.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'JP'.



Ab. Johanna Pacheco Pacheco **SECRETARIA – ABOGADA UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES**

## **ANEXO B**

### **ANTEPROYECTO**

#### **UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Carrera de Ciencias de la Educación mención**

- Psicología Educativa (presencial y distancia)
  - Educación Inicial y Parvularia
    - Idioma Inglés
    - Cultura Física

<p><b>COMPONENTES PARA EL TRABAJO DE TITULACIÓN OPCIÓN ARTÍCULO ACADÉMICO</b></p>
---

**PERIODO:** marzo 2020- agosto 2021

**ASIGNATURA:** DISEÑO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

**ESTUDIANTE:** Leyli Alexandra Quito García

#### **CONTENIDO**

- 1. ESQUEMA DEL ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**
- 2. ESTRUCTURA DEL DESARROLLO Y PRESENTACIÓN DEL ARTÍCULO ACADÉMICO COMO DOCUMENTO HABILITANTE PARA LA TITULACIÓN.**

## SECCIÓN 1.

### ESQUEMA DEL ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

#### 1. Título del Trabajo de Investigación

“Dibujo y herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en niños de preescolar”

#### 2. Línea y sublínea de Investigación

- a. Línea: Formación y desarrollo del profesorado.
- b. Sublínea: Acción docente y desempeño profesional.

#### 3. Problematicación

La creatividad, día a día se va perdiendo en este mundo globalizado, actualmente la tecnología brinda gran parte de la información, las personas han dejado de ser creativas debido a la ayuda tecnológica, pero con el surgimiento de la pandemia SAR-COVID 19, por lo que el autor señala lo siguiente:

La propuesta de la UNESCO fue trasladar la escuela al hogar hasta que se reabren las escuelas, recurriendo a la educación virtual online, contando con los profesores como mediadores a distancia y con la ayuda presencial de los padres de familia. Lo que indican, no obstante, que la mitad de la población mundial (51,2%) utiliza internet y menos de la mitad de los hogares (43%) tiene un computador (Torres, El Ecuador y la digitalización de la educación, 2020).

Lo que conlleva a métodos de protección como confinamiento y distanciamiento se ha visto la implementación de aulas virtuales, de ahí la necesidad de investigar cómo, a través del Dibujo Infantil implementado herramientas virtuales, podemos ser capaces de mejorar la creatividad, y cambiar los conceptos de nuestro entorno educativo y social.

#### **4. Justificación**

La presente investigación será desarrollada con el fin de potenciar la imaginación y creatividad de los niños a través de la expresión gráfica, recurriendo para ello a herramientas o aplicaciones virtuales anticipadamente investigadas.

Para ello, será preciso comenzar una revisión bibliográfica de las teorías de varios autores que han investigado y se han focalizado en la implementación de dibujo grafico para la creatividad de los niños.

Con este trabajo enseñaré a varios públicos la importancia e influencia que tiene para los infantes la expresión de una imagen aun en estos tiempos de distanciamiento, así como saber localizar en qué etapa gráfica de su vida se encuentran mediante aplicaciones virtuales, ya que es un instrumento muy útil para los padres de familia, docentes u otras personas interesadas en el dibujo infantil, lo que servirá de ayuda para dar a conocer que emociones y sentimientos reflejan las niñas y niños en sus creaciones.

Los docentes deben poseer instrumentos necesarios a través de una adecuada preparación para trabajar con estudiantes con diferentes necesidades educativas y acceder a su desarrollo con equidad e igualdad de oportunidades, dentro de la educación, aun virtual o presencial.

## **5. Objetivos**

### **- Objetivo General**

Determinar los beneficios del dibujo y herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de preescolar.

### **-Objetivos Específicos**

- Conceptuar el contenido teórico del dibujo y herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en los niños.

- Identificar la relación que existe entre el dibujo infantil y la creatividad.

- Analizar como el docente puede aplicar herramientas pedagógicas virtuales para mejorar la creatividad en los niños.

-Proponer actividades didácticas para el desarrollo de las herramientas pedagógicas virtuales que mejoren la creatividad en los niños.

## **6. Preguntas científicas (2)**

¿Cómo incide el dibujo y herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en niños de preescolar?

¿Cuál es el proceso que el docente debe aplicar como herramientas pedagógicas virtuales para mejorar la creatividad en los niños de preescolar?

## **7. Fundamentación teórica**

Revisada la bibliografía, sobre estrategias metodológicas en aplicaciones virtuales del dibujo para el desarrollo de la creatividad en los niños, se ha encontrado investigaciones a nivel internacional, nacional y local, que se detalla a continuación.

En Bogotá-Colombia de acuerdo a las investigaciones bibliográficas manifiestan que:

La creatividad como aprendizaje autónomo emplea estrategias en el uso de las herramientas digitales, permite en los estudiantes de la primera infancia fortalecer su aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo y su curiosidad, generando

habilidades para la vida. La revista ser padres, publico una encuesta realizada por Pew Research Center en el 2016 en España, donde arrojó que el 67% de los encuestados indicaban que la creatividad y el pensamiento independientes debe ser el papel más relevante en las instituciones educativas, contra un 24 % en emplear competencias académicas básicas (Daza, 2020).

En nuestro país en la provincia de Chimborazo, cantón Riobamba: En la Unidad Educativa Leonidas García se desarrollaron las clases planificadas para la muestra de la población total de la institución, específicamente se trabajó con los niños de cuarto de básica donde, cada actividad propuesta, posterior a su tabulación y análisis permitieron detectar fortalezas y falencias en los niños. Esta actividad se la planteó para despertar la creatividad de los niños donde no se fijó un tema específico. La valoración de la actividad se fijó más por el alcance del objetivo mas no por una escala.

Se pudo verificar que los niños tienen un alto nivel de creatividad donde se conjugaron en sus dibujos recursos de todo tipo desde un árbol que relaciona un elemento concreto en el diario vivir hasta un cohete que resulta abstracto para el niño pues lo puede conocer por imagen o un juguete, pero dentro de su concepción lo relaciona con su entorno y la creación de su entorno creado. (Shucad, 2020).

A nivel local, estudiantes de la Universidad Politécnica Salesiana (UPS) hicieron una investigación de: Elaboración de recursos didácticos para el desarrollo de la creatividad niños de segundo de básica.

El documento concluye que los estudiantes al momento de realizar trabajos de manera individual y artistica fueron capaces de crear cuentos estupendos y lo mejor es que al contarles a sus compañeros (as) se quedaban maravillados, en silencio escuchaban cada historia y sus ojitos les brillaban cuando contaban cada historia. (Pintado, 2018, p. 6)

## **8. Metodología**

El presente trabajo con el tema del dibujo y herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en niños de preescolar, se basa en una investigación descriptivo-bibliográfico documental con un enfoque cualitativo que consiste en la recopilación, búsqueda, organización, valoración, crítica e información de datos bibliográficos y digitales.

Se cumplirán algunas etapas como la recolección de referencias de la biblioteca virtual de la universidad, revisión de artículos, documentos de Google académico, libros, trabajos de tesis e informes de investigación, el instrumento que se utiliza son las fichas bibliográficas las cuales permitirá identificar de los textos las categorías y variables relacionadas con el tema de estudio.

### **Definición de Variables**

#### **Variable Independiente**

##### Dibujo

Según Rodriguez (2018) por medio del dibujo los menores expresan y muestran confianza en sí mismos, a través de este se favorece la escritura, la lectura, la creatividad, también expresa que mediante las pinturas de los niños accedemos a su propia identidad y a la comprensión del mundo, donde se intenta conectar entre si todas sus emociones, sentimientos...El dibujo libre unifica su personalidad.

##### Herramientas Digitales

Los ambientes virtuales de aprendizaje o virtual learning enviroment son plataformas donde se desarrollan espacios de estudio para un aprendizaje en la web prestada por las instituciones educativas a sus estudiantes. Interpretando estos resultados Rodríguez (2020), afirma que, “Lo mejor de estas aplicaciones y sitios es que están diseñados para ser utilizados de una forma intuitiva, facilitando el aprendizaje,

fomentando la curiosidad y, sobre todo, promoviendo la creatividad, elemento fundamental en los procesos de formación” (p. 16).

### **Variable Dependiente**

#### Desarrollo de la creatividad en los niños

Para Shucad (2020), “La capacidad para engendrar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad... la creatividad impulsa a salirse de los cauces trillados, a romper convenciones, ideas estereotipadas, los modos generalizados de pensar y actuar” (p. 12).

### **Operacionalización de variables**

**Variable independiente:** Aplicaciones virtuales del dibujo.

<b>Variables</b>	<b>Definición</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicador</b>
Herramientas virtuales del dibujo.	“Las aplicaciones virtuales o espacios virtuales pueden ser utilizados de una forma intuitiva, facilitando el aprendizaje, fomentando la curiosidad y, sobre todo, promoviendo la creatividad”	Técnica proyectiva  Creatividad  Autoconfianza	Tipos de aplicaciones virtuales para el dibujo infantil.  Lenguaje verbal Psicomotricidad  Sentimientos Emociones

**Variable dependiente:** Desarrollo de la Creatividad

<b>Variables</b>	<b>Definición</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicador</b>
	<b>conceptual</b>		
Desarrollo de la Creatividad	“Proceso humano que implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo.	Comunicación  Tecnología	-Herramientas -Técnica del fichaje.  - Para la creatividad. De las siguientes opciones señale la que usted utiliza en el aula o espacio virtual:

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Programas o aplicaciones en uso</li> <li>- Tareas Virtuales</li> <li>- Plataformas interactivas</li> </ul>
--	--	--	---

**9. Cronograma**

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN**

**Cronograma de titulación octubre 2020-marzo 2021**

BLOQUE	ACTIVIDAD	DOCUMENTO DE VERIFICACIÓN	FECHA DE INICIO	FECHA DE TERMINO ENTREGA
1	PRESENTACIÓN DE SOLICITUD INDICANDO OPCIÓN DE TITULACIÓN	Solicitud varia indicando la opción de Trabajo de Titulación o Examen de Grado o Complexivo	19/octubre/2020	23/octubre/2020
	IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS Y SELECCIÓN DEL TEMA PROBLEMATIZACIÓN	Oficio de solicitud en hoja simple con logo a color de la Universidad, para la realización del trabajo de titulación aprobado por la Institución correspondiente. (Formato en Secretaría)	19/octubre/2020	20/noviembre/2020
	JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	Documento digital, entrega al docente de metodología de la Investigación y al Docente que por su línea de investigación guía el trabajo, mismo que puede ser ratificado como Tutor en Consejo Directivo.		
	OBJETIVOS: Generales. - (en relación a la elaboración de un Artículo Académico) y Específicos. - (Dos objetivos: uno en relación a la elaboración de un marco teórico y otro en relación a la investigación de campo)	Documento digital, entrega al docente de metodología de la Investigación y al Docente que por su línea de investigación guía el trabajo, mismo que puede ser ratificado como Tutor en Consejo Directivo		
	PREGUNTAS CIENTÍFICAS	Documento digital, entrega al docente de metodología		
	VARIABLES DEFINICIÓN	Investigación y al Docente que por su línea de investigación guía el trabajo, mismo que puede ser ratificado como Tutor en Consejo Directivo.		
	PRESENTACIÓN DEL DISEÑO PRELIMINAR AL CONSEJO DIRECTIVO PARA LA APROBACIÓN DE TEMA Y DESIGNACIÓN DE TUTOR	Solicitud varia pidiendo aprobación de tema y designación de tutor (Previa presentación de documentos habilitantes en Secretaría: Certificado de Vinculación y Prácticas Pre profesionales, entre otros)		

MARCO REFERENCIAL CONCEPTUAL	Documentos digitales, entrega al docente de metodología de la Investigación y al docente Tutor		
METODOLOGÍA			
CRONOGRAMA-PRESUPUESTO	Documentos digitales, entrega al docente de metodología de la Investigación y al docente Tutor.		
BIBLIOGRAFÍA			
PRE DEFENSA QUE EL ESTUDIANTE DEBE REALIZAR EN PRESENCIA DE LAS DIRECTORAS DE CARRERA Y LOS DOCENTES DE METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.	Elaborar Acta	6/noviembre/2020	6/ noviembre/2020
PRESENTACION DEL DISEÑO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN EN SECRETARÍA (APROBACIÓN DE TEMA Y DESIGNACIÓN DE TUTOR)	Solicitud varia presentando el Diseño del Trabajo de Titulación, que incluye el folio de aprobación suscrito por el tutor, se entrega en carpeta en Secretaría, impreso a doble cara.	9/noviembre/2020	10/noviembre/2020
INVESTIGACIÓN DE CAMPO	Recopilación de encuestas contestadas, documento digital de tablas y gráficos (con la interpretación), se entrega al Docente de Metodología de la Investigación y Tutor	26/noviembre/ 2020	17/diciembre/2020
INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS			
REDACCIÓN DEL ARTÍCULO ACADÉMICO. LOS ESTUDIANTES CARGARÁN LA VERSIÓN DIGITAL EN LA TAREA EVEA CON REVISIÓN TURNITIN: " <b>Borrador Artículo Académico</b> " PERTENECIENTE A LA ASIGNATURA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. EL DOCENTE DE METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN HARÁ LLEGAR EN UN MAXIMO DE CINCO DÍAS POSTERIORES A LA ENTREGA DE LA TAREA TURNITIN EN EL EVEA, EL INFORME DE SIMILITUD AL CORRESPONDIENTE ESTUDIANTE PARA	El artículo académico debe ser entregado al Docente Tutor para su revisión y cargado en el entorno Evea en la tarea de turnitin al Profesor de Metodología de la Investigación.	18/diciembre/2020	02/Febrero /2020

ADJUNTAR EN EL ANILLADO.			
SOLICITUD DE DESIGNACIÓN DE REVISORES A LA SEÑORA DECANA, ADJUNTANDO DOS COPIAS DEL BORRADOR ANILLADAS, CON EL RESPECTIVO INFORME TURNITIN Y CERTIFICADO DE COAUTORÍA.	Solicitud varia pidiendo revisores, documentos anillados en Secretaría.	03/ febrero /2020	04/ febrero /2020
LECTURA DE LOS BORRADORES Y ENTREGA DE INFORME DEL REVISOR. (En este lapso los estudiantes dan formato a los anexos)	Informe consensuado de observaciones para las correcciones del trabajo, se entrega firmado por revisores al estudiante.	04/febrero/ 2021	12/febrero/2021
LOS ESTUDIANTES VERIFICAN LAS OBSERVACIONES DE ACUERDO A LAS SUGERENCIAS DE LOS REVISORES Y DE MANERA CONJUNTA CON SU TUTOR, REALIZAN LOS CAMBIOS RESPECTIVOS.	Estudiante y Tutor trabajarán en Documento digital	13/ febrero/2021	19/ febrero/2021
EL TUTOR ELABORA EL ACTA DE CALIFICACIÓN, RATIFICA LA CERTIFICACIÓN DE COAUTORÍA Y REALIZA LA CERTIFICACIÓN DE IDONEIDAD DEL TRABAJO, CON EL CUAL SE PODRÁ PROCEDER AL EMPASTADO DE UN EJEMPLAR Y DOS DIGITALES, SEGÚN FORMATOS ESPECÍFICOS, CON TODOS LOS ANEXOS.	Certificado de coautoría e idoneidad según formato, firmado por el tutor, será entregado al estudiante para que lo incluya en el documento final del trabajo de titulación. Acta de calificación suscrita por el tutor según formato la cual se entrega en secretaría en esta misma fecha.	19/ febrero/2021	22/ febrero/2021
ENTREGA DE DOCUMENTOS FINALES EMPASTADO (1), DIGITALES (3) EN		22/febrero/ 2021	25/febrero/2021

	SECRETARÍA, CONJUNTAMENTE CON UNA SOLICITUD VARIA DIRIGIDA A LA DECANA, DONDE SE PIDE TRIBUNAL LUGAR, FECHA Y HORA DE SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO PREVIA OBTENCIÓN DEL TÍTULO.	Trabajo de Titulación final empastado y solicitud varia.		
	DEFENSA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	Según calendario y proceso establecido. La defensa se acompaña de diapositivas, una copia digital de estas últimas será entregadas al profesor de Metodología	25/ febrero/2021	05/ marzo/2021

## 1. REFERENCIAS

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *SCuELO. Conrado vol.15 no.66 Cienfuegos ene.-mar*, 209-213. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>.
- Balladares, S., & Saiz, M. (2015). Sentimiento y afecto. *Ciencias Psicológicas*, 9(1), 63-71.
- Baralo, M. (2014). El desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE. *Revista Nebrija*.
- Benveniste, E. (2017). *Problemas de Lingüística General*. España. 3er edición: Siglo XXI.
- Borelle, A. (2015). El fenómeno psicossomático a la luz de las técnicas proyectivas gráficas. *Subjetividad y procesos cognitivos*, 19(1), 41-62.
- Brovelli, F., Cañas, F., y Bobadilla, C. (2018). Herramientas digitales para la enseñanza y aprendizaje de Química en escolares Chilenos. *SCiELO. Educacion* 29(3), 99-107. <https://doi.org/10.22201/fq.18708404e.2018.3.63734>.
- Bruner, J. S., & Goodnow, J. J. (2003). *El proceso mental en el aprendizaje*. Madrid : Narcea.
- Cabero, J. (2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información. *Revistas, tecnología, ciencia y educación. CEF nº 1 mayo-agosto*, 19-27. <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/27/0>.
- Cedeño, R. (2019). Herramientas tecnológicas colaborativas como medio de aprendizaje en la Educación Superior del Ecuador. *RES NON VERBA REVISTA CIENTÍFICA*, 9(2), 1-12. <http://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/rnv/article/view/212>.
- Cruz, D., López de León, F., Pascual, L., & Battaglia, M. (2010). *Guía Técnica de producción de hongos comestibles de la especie de Hongos Ostra*.
- Daza, A. M. (2020). *La creatividad a través del aprendizaje autónomo en ambientes virtuales en los niños de la primera infancia en el contexto escolar*. Bogotá: Universidad Nacional Abierta y a Distancia- UNAD. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33598/adazave.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- De Bono, E. (2016). *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México: Paidós.
- Di Sante, E. (2017). *Psicomotricidad y Desarrollo Psicomotor del Niño en Edad Preescolar*. Caracas, Venezuela. Tercera Edición.: Prolibro.

- Fragoso, R. (2015). Inteligencia emocional y competencias emocionales en educación superior, ¿un mismo concepto? *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, VI(16), 110-125.
- García, M., Villegas, M., & González, F. (2015). La noción del espacio en la primera infancia: Un análisis desde los dibujos infantiles. *Revista Paradigma*, XXXVI(2), 225- 245.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación* . México : McGrawHill.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación* . México : McGrawHill .
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación 6ta edición* . México D.F: Mc Graw Hill.
- Jaimez, C., Miranda, K., Moranchel, M., Vásquez, E., y Vásquez, F. (2015). *Innovación educativa y apropiación tecnológica: experiencias docentes con el uso de las TIC*. México. isbn de este libro: 978-607-28-0603-0: Universidad Autónoma Metropolitana.  
[https://www.researchgate.net/publication/322862616\\_Las\\_tecnologias\\_digitales\\_como\\_herramientas\\_de\\_ensenanza-aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/322862616_Las_tecnologias_digitales_como_herramientas_de_ensenanza-aprendizaje).
- Krumm, G., & Lemos, V. (2015). Actividades artísticas y creatividad en niños escolarizados argentinos. *Revista International Journal of Psychological*, 5(2), 40-48. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/2990/299025051005/#page2>
- León, C. (2018). *Secuencias de desarrollo infantil integral*. Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.
- Medina, M., Velázquez, N., Alhuay, J., y Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153.-181. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>.
- Mejías, M. (2018). *Material Educativo Computarizado como herramienta en la actualización tecnológica del docente para el uso efectivo del Proyecto Canaima Educativo*. Venezuela: ULAC.
- Melamed, A. (2016). Las teorías de las emociones y su relación con la cognición: Un análisis desde la filosofía de la mente. *Universidad Nacional de Jujuy*(49), 13-38.
- Mesonero, V. (2017). *Didáctica de la Expresión Plástica en la Educación Infantil*. México : Plaza y Valdés.
- Montessori. (1986). *La mente absorbente* . México : Diana .

- Mujica, A. (2012). Estrategias para estimular el dibujo en los estudiantes de educación inicial. *Revista de Investigación*, 36(77), 147-164.
- Navarrate, G., y Mendieta, R. (2018). LAS TIC Y LA EDUCACIÓN ECUATORIANA EN TIEMPOS DE INTERNET: BREVE ANÁLISIS. *ales revista multidisciplinaria de investigación Vol. 2 No. 15, abril ISSN: 2550-6862*, 123-136. <https://revistaespirales.com/index.php/es/article/download/220/165>.
- Núñez, J., & Vidal, F. (2018). Juego y Psicomotricidad. En J. Núñez, & F. Vidal. CEPE. Ciencias de la Educación Preescolar y Especial. Recuperado el 29 de 09 de 2020, de <https://www.casadellibro.com/libro-juego-y-psicomotricidad/9788478691746/470122>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*(19), 93-110.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial. Algunas consideraciones conceptuales*. . Quito – Ecuador: ISBN: 978-9942-21-591-8.
- Palomino, C. (2015). *La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria, área de comunicación de la institución educativa “francisco lizarzaburu” del distrito el porvenir. universidad nacional de trujillo, trujillo – Perú*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- Panesso, K., & Arango, M. (2017). La autoestima, proceso humano. *Revista electronica Psiconex*, 9(14), 1-9.
- Pintado, E. M. (2018). *Elaboración de recursos didácticos para el desarrollo de la creatividad basado en la actividad artística, para mejorar la enseñanza de lengua y literatura de los niños de segundo de básica de la Unidad Educativa Corazón de María del año lectivo 2017-2018*. Cuenca: Universidad Politecnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15370/1/UPS-CT007557.pdf>
- Rincón, F. (2020). Análisis de la aplicación de la teoría cognitiva de Jerome Bruner como mecanismo para fortalecer la conducta ambiental en los estudiantes del Grado Segundo de la Institución. *Revista tecnológica educativa, docentes 2.0. volumen 9 N° 1*, <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/issue/view/21>.
- Rincón, F. (2020). Análisis de la aplicación de la teoría cognitiva de Jerome Bruner como mecanismo para fortalecer la conducta ambiental en los estudiantes del Grado Segundo de la Institución. *Revista tecnológica educativa, docentes 2.0. volumen 9 N° 1*, <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/issue/view/21>.
- Rodríguez, M. L. (2018). *El dibujo infantil una forma de expresarnos gráficamente*. Soacha: Corporación Universitaria Minuto de DIOS.

- Rodriguez, S. A. (2020). *El desempeño de la Transformación Digital en las MIPYMES en épocas de pandemia en el 2020*. Bogotá: Fundación Universitaria del Areandina .
- Sandoval, M. (2019). *Herramientas virtuales para desarrollar la creatividad y la autoestima de los niños de preescolar*. Venezuela: Universidad Arturo Michelena.
- Sevilla, R., López, M., & Ascencio, I. (2017). El dibujo, una aproximación al pensamiento del niño sobre las lesiones no intencionales. *Educere*, 22(71), 61-71.
- Shucad, I. R. (2020). *El dibujo infantil en el proceso metodológico de los niños y niñas de cuarto grado de educación básica Dr. Leonidas Garcia Ortiz de la ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo, periodo lectivo 2019-2020*. Chimborazo: Universidad Estatal de Bolivar Facultad de Ciencias de la Educacion, Sociales, Filosoficas y Humanisticas Carrera: Educación Básica. Obtenido de <http://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/3539/1/PROYECTO%20DE%20INTERVENCION%20EDUCATIVA%20%20%20%20%20%20%20%20FINAL%202020.pdf>
- Suárez, N., Delñgado, K., Pérez, I., y Barba, M. (2019). Desarrollo de la Creatividad y el Talento desde las PrimerasEdades. Componentes Curriculares de un Programa de Maestría en Educación. *Formación Universitaria Vol. 12(6)*, 115-126. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000600115>.
- Taylor, F. (2015). *Principios de la Administración Científica*. Buenos Aires Argentina. 11ava reimpresión: Herrera Hermanos. S.A.
- Torres, R. (2020). El Ecuador y la digitalización de la educación. Recuperado el 04 de 01 de 2021, de <https://otra-educacion.blogspot.com/2020/04/el-ecuador-y-la-digitalizacion-de-la.html>
- Torres, R. (14 de Octubre de 2020). *El Ecuador y la digitalización de la educación*. Recuperado el 04 de 01 de 2021, de Otra educación : <https://otra-educacion.blogspot.com/2020/04/el-ecuador-y-la-digitalizacion-de-la.html>
- Vigotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona - España: Critica.
- Zevallos S., B. C. (2018). Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial. *Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle"*, 5/83.

# Anexo C

Certificado de Coautoría



---

## CERTIFICACIÓN DE COAUTORÍA

Cuenca, 13 de mayo del 2021

La responsabilidad del contenido del Trabajo de Titulación “DIBUJO Y HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE PREESCOLAR”, nos corresponde exclusivamente al estudiante Leyli Alexandra Quito García, Investigador y a la Lic. Mónica Priscila Ávila Larriva, Mgs., directora del Artículo Académico; y el patrimonio intelectual del mismo, a la Universidad Católica de Cuenca.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Leyli Quito'.

Leyli Alexandra Quito García

**ESTUDIANTE**

**CC: 0105673560**

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Priscila Ávila'.

**Lic. Priscila Ávila Larriva, Mgs.**

**CC: 0103790028**

# ANEXO D

## Certificado De Idoneidad



---

### CERTIFICACIÓN DE IDONEIDAD

Cuenca, 13 de mayo de 2021

En mi calidad de Director del Trabajo de Titulación: " DIBUJO Y HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE PREESCOLAR." elaborado por Quito García Leyli Alexandra, estudiante de la Carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Inicial y Parvularia en la Unidad Académica de Educación;

#### **Certifico:**

Que, fue dirigido observando los aspectos técnicos y reglamentarios de la norma vigente; además de haber cumplido las correcciones de acuerdo a las observaciones de los lectores.

Por lo tanto, declaro su idoneidad, autorizando su presentación y entrega del empastado final ante los organismos pertinentes; y debido a la calidad del trabajo, sugiero su publicación.

Lic, Mónica Priscila Avila Larriva, Mgs.

**DIRECTORA**

# ANEXO E

Informe Turnitin

## DIBUJO Y HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE PREESCOLAR

por Leyli Alexandra Quito Garcia



**Fecha de entrega:** 02-jul-2021 08:08a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1614935160

**Nombre del archivo:** LEYLI\_ALEXANDRA\_QUITO\_GARCIA.docx (1.45M)

**Total de palabras:** 15207

**Total de caracteres:** 87205

Firmado digitalmente por Dr. Edgar Curay Banegas MSc.  
Nombre de reconocimiento (DN): cn=Dr. Edgar Curay Banegas MSc., o=UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA, ou=UNIDAD DE TITULACIÓN UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN, email=ecuray@ucacue.edu.ec, c=EC  
Fecha: 2021.07.05 21:14:25 -05'00'

# DIBUJO Y HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE PREESCOLAR

## INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

7%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas Activo  
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 w



Firmado digitalmente por Dr. Edgar Curay Banegas MSc.  
Nombre de reconocimiento (DN):  
cn=Dr. Edgar Curay Banegas MSc.,  
o=UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA, ou=UNIDAD DE TITULACIÓN UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN,  
email=ecuray@ucacue.edu.ec, c=EC  
Fecha: 2021.07.05 21:15:18 -05'00'

## ANEXO F

### Instrumentos, Tablas, Gráficos de la Investigación

**Tema: “Dibujo Y Herramientas Digitales Para El Desarrollo De La Creatividad En Niños De Preescolar”.**

<b>Autor (es)</b> <b>Título y año</b>	<b>País</b>	<b>Tipo</b> <b>Universidad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Palabras</b> <b>claves</b>	<b>Concepto de variables</b>	<b>Temática</b>	<b>Link</b>
<i>Sandoval, M. (2019). Herramientas virtuales para desarrollar la creatividad y la autoestima de los niños de preescolar. Venezuela: Universidad Arturo Michelena.</i>	Venezuela	Universidad “Los Libertadores”	Diseñar ambientes virtuales de aprendizaje a través de herramientas web para mejorar la autoestima de los estudiantes del grado octavo, de la Institución Educativa Comercial del Norte de Popayán – Cauca	Ambiente virtual de aprendizaje, página web, competencias de las TIC, autoestima, amor, aprendizaje significativo, y aprendizaje colaborativo web 2.0.	El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo”. (Driscoll, 2000), p. 376	Ambiente virtual de aprendizaje para mejorar la autoestima.	<a href="https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/487/G%C3%B3mezCorrea%20Ingrith%20Lucero.pdf?sequence=2&amp;isAllowed=y">https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/487/G%C3%B3mezCorrea Ingrith Lucero.pdf?sequence=2&amp;isAllowed=y.</a>

<p>Jaimez, C., Miranda, K., Moranchel, M., Vásquez, E., y Vásquez, F. (2015). <i>Innovación educativa y apropiación tecnológica: experiencias docentes con el uso de las TIC. México. isbn de este libro: 978-607-28-0603-0: Universidad Autónoma Metropolitana.</i></p>	<p>México</p>	<p>Universidad Autónoma “Metropolitana”</p>	<p>Se ha planteado la innovación educativa como uno de sus rasgos fundamentales, preocupación que se refleja en diferentes documentos de planeación, entre los que destaca el Plan de Desarrollo (uam-c, 2015), en el que se habla de la importancia de instrumentar y mantener actualizado el modelo educativo, así como de incorporar metodologías flexibles y tecnologías actuales para la docencia</p>	<p>Innovación educativa, TIC, enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>Una herramienta se conceptualiza, así, como un medio para lograr un fin, y la historia de cada herramienta material es la historia de la solución a un problema material, como cortar, transportar, excavar, etc. En términos de Cole, una herramienta es “un aspecto del mundo material que ha sido modificado en el curso de su historia de incorporación en acciones humanas dirigidas por fines... en el proceso de creación y uso, estos artefactos son simultáneamente ideales (conceptuales) y materiales”</p>	<p>Las tecnologías digitales como herramientas de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p><a href="https://www.researchgate.net/publication/322862616_Las_tecnologias_digital_es_como_herramientas_de_ensenanza-aprendizaje">https://www.researchgate.net/publication/322862616_Las_tecnologias_digital_es_como_herramientas_de_ensenanza-aprendizaje</a>.</p>
--	---------------	---	--	--	--	--	---

<p>Navarrate, G., y Mendieta, R. (2018). LAS TIC Y LA EDUCACIÓN ECUATORIANA EN TIEMPOS DE INTERNET: BREVE ANÁLISIS. <i>ales revista multidisciplinaria de investigación Vol. 2 No. 15, abril ISSN: 2550-6862, 123-136.</i></p>	<p>Ecuador</p>	<p>Espirales</p>	<p>Indagar sobre la incorporación de las TIC en la educación en el Ecuador, conocer que reformas a adaptado el gobierno y si las instituciones educativas cuentan con las condiciones necesarias en tecnología e infraestructura para garantizar una calidad en la educación. Se hace un análisis a través de estudios relacionados al tema y al final se hace una propuesta sobre cómo integrar las TIC en tiempos de internet.</p>	<p>Innovación Educativa, TIC, Calidad de la Educación, Internet.</p>	<p>La educación a distancia se basa en contexto pedagógico y didáctico, mediado entre profesor y el estudiante, quiénes se encuentran ubicados en espacios diferentes, estimulando el aprendizaje de forma independiente y también la colaboración entre pares (Ávalos, 2013, p.15). Ávalos, 2013 manifiesta que el e-learning es un proceso y un soporte de enseñanza – aprendizaje a distancia que se desarrolla completamente en forma virtual, aprovechando los nuevos medios de información y comunicación, en particular el internet (p.16).</p>	<p>Las tic y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: breve análisis</p>	<p><a href="https://revistaespirales.com/index.php/es/article/download/220/16">https://revistaespirales.com/index.php/es/article/download/220/16.</a></p>
--	----------------	------------------	--	--	--	--	---

# ANEXO G





## Registro de Seguimiento y Tutoría de Trabajo de Titulación







### UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

#### REGISTRO DE TUTORÍA: TRABAJO DE TITULACIÓN

SEDE/EXTENSIÓN:	Matriz Cuenca	CURSO:
CARRERA Y MENCIÓN:	Educación Inicial	PERÍODO: octubre 2020 - marzo 2021
PROFESOR TUTOR:	Lcda. Priscila Ávila Larriva, Mgs.	
ESTUDIANTE:	Leyli Alexandra Quito García	

No. de sesión	ACTIVIDAD Y TEMAS TRATADOS	FIRMAS		OBSERVACIONES
1	<p>Jueves, 10 de diciembre de 2020</p> <p>Indicaciones generales: revisión del anteproyecto. Verificación de la estructura del documento, citas, norma APA. Explicación de variables.</p>	Estudiante		Se envía trabajo para la sesión 2 del día martes 15 de diciembre a las 17h00
		Tutor		
2	<p>Martes, 15 de diciembre de 2020</p> <p>Revisión de las observaciones al Anteproyecto, revisión de la investigación de los Artículos científicos.</p>	Estudiante		Avanzar la introducción y el marco teórico, próxima sesión el lunes 21 de diciembre a las 16h00.
		Tutor		

3	Viernes, 08 de enero de 2021	Estudiante		Avanzar los cambios
	Se revisan las observaciones al borrador 1, marco teórico e introducción. Explicación sobre la elaboración del proyecto.	Tutor		observados y la estructura del proyecto.  Próxima reunión, martes 12 de enero de 2021
5	Jueves, 14 de enero de 2021	Estudiante		El día viernes 15 de
	Revisión final del producto, para presentar a los lectores.	Tutor		enero deberá presentar a los lectores su trabajo.



UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DE CUENCA  
COMUNIDAD EDUCATIVA AL SERVICIO DEL PUEBLO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN  
REGISTRO DE TUTORÍA: TRABAJO DE TITULACIÓN

		Estudiante		
		Tutor		
		Estudiante		
		Tutor		

SEDE/EXTENSIÓN:	Matriz Cuenca	CURSO: Noveno
CARRERA Y MENCIÓN:	Educación Inicial y Parvularia	PERÍODO: octubre 2020 - marzo 2021
PROFESOR TUTOR:	Leda. Priscila Avila Larriva, MsC	

AC BANCO DEL ECUADOR

Firmante digital: AC BANCO CENTRAL

CENTRAL DEL  
ECUADOR

DN:SERIALNUMBER=0000547621 +  
CN=MONICA PRISCILA AVILA  
LARRIVA, L=QUITO, OU=ENTIDAD DE  
CERTIFICACION DE INFORMACION-  
ECIBCE, O=BANCO CENTRAL DEL  
ECUADOR, C=EC  
Fecha:2021.01.14  
22.06.25 -05:00

Quito García Leyli Alexandra

ESTUDIANTE(S):



## ANEXO H

### Permiso del Autor para subir al Repositorio Institucional



---

## Permiso del autor de tesis para subir al repositorio Institucional

Yo, Leyli Alexandra Quito García. En calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación “DIBUJO Y HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE PREESCOLAR”.

, de conformidad a lo establecido en el artículo 114 del Código orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Así mismo; autorizo a la Universidad para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 114 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Fecha, 21 de julio del 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Leyli Quito', written over a light gray rectangular background.

Leyli Alexandra Quito García

0105673560