

Herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Drued

Digital tools for the development of creativity in children aged 4 to 5 at the Drued Educational Unit

Lcda. Betty Victoria Charcopa Panezo
Universidad Bolivariana del Ecuador
bvcharcopap@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-3787-724X>
Esmeraldas – Ecuador

Lcda. Cecilia María Verduga Guerrero
Universidad Bolivariana del Ecuador
cmverdugag@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-8257-3956>
Esmeraldas – Ecuador

Ph.D. Roxana Katherine Góngora Cheme
Universidad Bolivariana del Ecuador
rkongorac@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-9299-6885>
Manabí – Ecuador

Ph.D. Nayade Caridad Reyes Palau
Universidad Bolivariana del Ecuador
ncreyesp@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-8754-1536>
Guayaquil-Ecuador

Formato de citación APA

Charcopa, B., Verduga, C., Góngora, R. & Reyes, N. (2026). *Herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Drued. Revista REG*, Vol. 5 (Nº. 1), p. 137-156.

CIENCIA INTERACTIVA

Vol. 5 (Nº. 1). Enero – marzo 2026.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 29-12-2025

Fecha de aceptación: 09-01-2026

Fecha de publicación: 30-03-2026

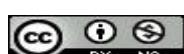


Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

RESUMEN

El presentes estudio aborda la realidad de una unidad educativa, en la cual se experimentan limitaciones en la integración herramientas digitales para la educación inicial, afectando el desarrollo creativo de infantes de 4 a 5 años. En dicho contexto, establece que el objetivo general es "Proponer herramientas digitales en la planificación y práctica pedagógica de la Unidad Educativa Pedro Cornelio Drued, con el fin de potenciar la calidad educativa y promover la creatividad e infantes de 4 a 5 años". La investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, de tipo exploratorio – descriptivo, bajo el paradigma interpretativo y desarrollado en campo, enfocado en conocer las experiencias y puntos de vista de los actores educativos. La muestra se compuso de 10 docentes, escogidos a través de un muestreo no probabilístico, a los cuales se les aplicó una entrevista. Los resultados obtenidos evidencian que los docentes reconocen lo importante que es la creatividad y valoran el potencial pedagógico de la tecnología, no obstante, indica que existen problemas que deben sortear como, por ejemplo, limitaciones en infraestructura, recursos tecnológicos y formación docente, lo que complica la implementación efectiva de los recursos digitales. En conclusión, herramientas como Canva kids, YouTube kids y Chrome Music Lab, tienen la capacidad de estimular la creatividad visual, narrativa y sonora, incrementando la motivación y participación activa de los infantes.

PALABRAS CLAVE: Creatividad infantil, recursos digitales, educación inicial, innovación, aprendizaje significativo.



ABSTRACT

This study addresses the reality of the Pedro Cornelio Drued Educational Unit, which experiences limitations in the integration of digital tools for early childhood education, affecting the creative development of children aged 4 to 5. In this context, the general objective of this study is to "Propose digital tools for the planning and pedagogical practice of the Pedro Cornelio Drued Educational Unit, in order to enhance educational quality and promote creativity in children aged 4 to 5." The research is conducted using a qualitative approach and an interpretive paradigm, focused on gaining a comprehensive understanding of the experiences and perspectives of the educational stakeholders. The sample consisted of 10 teachers, selected through non-probability sampling, who were interviewed. The results obtained show that teachers recognize the importance of creativity and value the pedagogical potential of technology. However, they also indicate that there are problems they must overcome, such as limitations in infrastructure, technological resources, and teacher training, which complicate the effective implementation of digital resources. It is concluded that tools like Canva Kids, YouTube Kids, and Chrome Music Lab have the capacity to stimulate visual, narrative, and auditory creativity, increasing children's motivation and active participation.

KEYWORDS: Children's creativity, digital resources, early childhood education, innovation, meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

La creatividad se concibe como una competencia clave en el desarrollo integral de y los infantes, qué posibilita el desarrollo de ideas originales, la capacidad para resolver problemas, expresar sus emociones y construir su conocimiento de manera autónoma. En la primera infancia, etapa que se ubica entre los 4 y 5 años, se experimentan cambios significativos en la capacidad del infante para pensar de manera divergente y experimentar en el entorno que lo rodea. A pesar de esto, la enseñanza tradicional, que se sustenta en la memorización y la rigidez de los contenidos académicos, se convierte en una limitante para la exploración, lo que reduce su potencial creativo. (Quinde & Villón, 2025)

Los avances tecnológicos aplicaron una transformación significativa a los procesos de enseñanza - aprendizaje, ofertando herramientas digitales que sirven como complemento para el enriquecimiento del aprendizaje desde la edad temprana. Aplicaciones e interactivas, apps móviles para el fomento del aprendizaje, software de dibujo, narraciones digitales y actividades gamificadas ayudan a que los infantes tengan mayores facilidades para explorar, crear y expresar sus ideas en entornos seguros y motivadores (Bagua, 2023). Las herramientas antes mencionadas, colaboran con el desarrollo socioemocional, debido a que fomentan la autonomía, el pensamiento crítico y la cooperación. Por tal motivo, incorporar tecnologías digitales en la educación inicial constituye una estrategia esencial para el estímulo de la creatividad y la preparación de los infantes para desafíos académicos del siglo XXI.

En la Unidad Educativa Pedro Cornelio Drued, los infantes de 4 a 5 años presentan con alto potencial creativo, pero no cuentan con herramientas digitales pertinentes para explotarlo de manera efectiva. Esta institución afronta limitaciones relacionadas con recursos tecnológicos, infraestructura y acceso formación continua para los docentes, lo que complica la adaptación de estrategias pedagógicas innovadoras que ayuden en el fomento de la creatividad (Montesdeoca & Bosquez, 2025). Esta situación sumada a la carencia de planificación y metodologías activas, desemboca desmotivación y desinterés por parte de los estudiantes, lo que restringe el desarrollo de habilidades tales como el pensamiento divergente y la resolución de problemas.

Diversos estudios señalan que la integración de herramientas digitales como, por ejemplo, plataformas multimedia, apps de dibujo y entornos digitales gamificados incrementan de manera significativa la participación y creatividad de los infantes (Morán, Camacho, & Parreño, 2021). Se considera pertinente mencionar que para lograr una aplicación efectiva la institución requiere efectuar

una organización pedagógica adecuada y procesos de formación continua dirigido a docentes con el fin de que esto se conviertan en guías y mejoren las experiencias de aprendizaje de los infantes. La falta de dichas condiciones constituye una limitante para el desarrollo integral de los niños, lo que evidencia la necesidad de realizar una incorporación eficaz de herramientas digitales que permitan estimular la creatividad y mejorar la calidad educativa.

Este estudio es importante debido a que realiza una contribución al fomento de la creatividad desde temprana edad, etapa fundamental para el desarrollo cognitivo, socioemocional y académico. La Unidad Educativa Pedro Cornelio Drued necesita estrategias pedagógicas con alto nivel de innovación que sirvan como complemento a los métodos tradicionales y ayuden a enriquecer la experiencia de aprendizaje en la educación inicial. La integración de recursos digitales como, por ejemplo, juegos interactivos, apps educativas y plataformas de narración, ayudan en la creación de entornos enriquecidos con estímulos visuales, auditivos e interactivos, en los que estos infantes experimenten, exploren y expresen emociones con libertad (Echeverría & Molina, 2022).

Los procesos de capacitación docente sobre el uso pedagógico de herramientas digitales permiten garantizar que estas sean aplicadas correctamente y su uso educativo se optimice. Literatura preexistente corrobora que las tecnologías digitales además de aumentar la creatividad, promueven la motivación, interés y participación activa de los infantes (Gonzales, Fernández, Mosqueira, Ferro, & Fontánez, 2022). Por tanto, se establece que el estudio es pertinente y oportuno, puesto que, socializa estrategias basadas en evidencia que ayudan a fomentar la innovación, autonomía y pensamiento creativo, que en conjunto fortalece la formación integral de los infantes y posiciona a la institución como referente en prácticas pedagógicas innovadoras.

Con base lo antes planteado se establece que el objetivo general de este estudio es: "Proporcionar herramientas digitales en la planificación y práctica pedagógica de la Unidad Educativa Pedro Cornelio Drued, con el fin de potenciar la calidad educativa y promover la creatividad e infantes de 4 a 5 años". Para alcanzar este objetivo se establecen los siguientes objetivos específicos:

- ✓ Identificar las herramientas digitales más eficientes para el fomento de la creatividad en infantes de 4 o 5 años en la unidad educativa que tú estudias.
- ✓ Describir las acciones a seguir para la integración de las herramientas digitales en El currículo y la práctica pedagógica, con la finalidad de gestionar experiencias de aprendizaje significativo.
- ✓ Determinar el impacto de las herramientas digitales en la motivación y el interés de los infantes de la unidad educativa objeto de estudio.

El desarrollo de la creatividad en los últimos años cobró mayor relevancia en la educación inicial, específicamente en el contexto de la integración de herramientas digitales en las aulas de clases. Diferentes estudios hacen referencia sobre lo importante que es la incorporación de tecnologías para el estímulo de la imaginación y habilidades cognitivas en los infantes. Bagua (2023) evidenció que plataformas digitales como Storyjumper realizan contribuciones significativas en el desarrollo de la estructura creativa, al proporcionar oportunidades para que los estudiantes se expresen a través de narrativas digitales. De igual manera, Borbor (2025) hizo énfasis en que la gamificación ayuda a potenciar la creatividad de infantes de 4 a 5 años, al brindarles un entorno lúdico en el cual convergen el juego y el aprendizaje.

Investigaciones, como por ejemplo la Echeverría y Molina (2022) expresan que las herramientas digitales, implementadas en conjunto con una debida planificación pedagógica, colaboran al fortalecimiento de habilidades socioemocionales y cognitivas, que fomentan el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas y el pensamiento divergente. Por otro lado, Hurtado, et al. (2021) y Hurtado, et al. (2023), destacan el impacto de la digital storytelling, ya sea en modalidad 2D como en realidad aumentada, al hacer posible que los infantes creen narrativas interactivas y visuales que colaboran al fomento de la imaginación.

Estudios como el de Jaramillo (2024) y Morán, et al. (2021) brindan evidencias de que la incorporación de las TIC en la educación inicial ayuda a crear entornos de aprendizaje significativos, enriquecidos con estímulos para la colaboración, autonomía y pensamiento creativo. Los hallazgos demuestran la necesidad de escoger de manera minuciosa las herramientas digitales y brindar capacitación a los docentes con el fin de que se garantice un impacto real en el desarrollo creativo desde la primera infancia.

Este estudio se sustenta en el constructivismo de Jean Piaget, quien establece que los infantes construyen su conocimiento de manera activa a través de la exploración, el juego y la experimentación (Martínez & Martínez, 2024). Entre los principales supuestos de la teoría de constructivismo de Piaget en lista en los siguientes: 1. El aprendizaje sucede en el momento que los infantes interactúan con el entorno y manipulan objetos. 2. Los procesos cognitivos se dan en etapas, y 3. La resolución de problemas y la creatividad se originan de la construcción activa de conocimiento (Mosquera & Moreno, 2024).

En la etapa preoperacional que se ubica entre los dos a siete años, los infantes empiezan a desarrollar el pensamiento simbólico y la capacidad para realizar representaciones de sus ideas a través de imágenes, juegos y símbolos, es importante tener en cuenta que estas habilidades son

fundamentales para la creatividad (Tapia & Santa María, 2024). Aterrizando a la realidad de este estudio, los supuestos del constructivismo de Piaget, están vinculadas de manera directa con el uso de herramientas digitales debido a que los infantes realizan exploraciones en entornos virtuales, donde interactúan con apps móviles educativas y construyen su conocimiento a partir de experiencias lúdicas, que promueven la creatividad y la autonomía al momento de aprender.

Sobre términos claves relacionados con este estudio, se enlistan la creatividad que es comprendida como la capacidad para generar ideas originales e innovadoras, que ayudan a que los infantes sean capaces de resolver problemas, expresarse de forma única y construir su propio conocimiento de manera innovadora. Dentro de las herramientas digitales se encasillan aplicaciones móviles, plataformas interactivas, software de dibujo y narración digital, pizarras digitales e interactivas y juegos online, que sirven para estimular la exploración y el aprendizaje desde un enfoque lúdico, brindando estímulos visuales, auditivos y táctiles a los estudiantes.

La educación inicial se enfoca en niños de 0 a 5 años, gestiona el desarrollo de competencias cognitivas, socioemocionales y creativas a través la experiencia significativas en las cuales se integren juegos, exploraciones y la autonomía. Las estrategias de enseñanza como la gamificación incorporan elementos lúdicos en contextos educativos con el fin de potenciar la motivación, participación activa y creatividad, mientras que, en el Digital Storytelling, se evidencia una combinación de la narración de historias con medios digitales, que permite que los infantes creen contenidos interactivos estimulando su imaginación, la expresión de ideas y la construcción de su propio conocimiento.

Las definiciones presentadas anteriormente sirven como refuerzo de lo pertinente que es la integración herramientas digitales en la Unidad Educativa Pedro Cornelio Drued, para el fomento de la creatividad en infantes de 4 a 5 años de manera efectiva y sistemática.

MÉTODOS MATERIALES

Para efectos de este estudio se escoge un diseño cualitativo, de tipo exploratorio - descriptivo, bajo el paradigma interpretativo y desarrollado en el campo, lo cual, permite abordar de forma coherente y rigurosa la naturaleza de la problemática y su objetivo general. Debido a que se busca alcanzar una comprensión a profundidad del fenómeno social, que en este caso es la incidencia de plataformas digitales en la creatividad infantil en un contexto educativo caracterizado por la carencia de tecnologías y estrategias pedagógicas innovadoras, que dan lugar a la necesidad de contar con metodologías que beneficien la profundidad interpretativa.

Como se mencionó anteriormente la investigación está enmarcada en un enfoque cualitativo, qué tiene como fin alcanzar la comprensión a profundidad sobre el impacto que tienen las herramientas digitales en el desarrollo de la creatividad de infantes con edades de entre 4 a 5 años que asisten a la Unidad Educativa Pedro Cornelio Drued. Se escogió este enfoque debido a que en el estudio se pretende rebasar los límites de la medición de variables, para profundizar en la interpretación de significados, experiencias vividas y percepciones de docentes en el contexto natural de la problemática. El enfoque cualitativo hace posible realizar un análisis interpretativo mediante el cual se contextualiza el fenómeno objeto de estudio, de manera que se captura su complejidad de la relación entre pares y prácticas en el aula de clases, espacio en el que la creatividad y la adaptación tecnológica se muestran como procesos sociales y subjetivos (Piña, 2023).

Partiendo de la naturaleza del estudio, se escoge el tipo exploratorio - descriptivo. La adopción de la dimensión exploratoria se realiza debido a que se busca descubrir y describir alternativas de intervención para efectuar la adaptación de herramientas digitales en la educación digital en un contexto educativo específico, cómo es la educación inicial, donde se aprecian vacíos de conocimiento práctico (Martínez & González, 2023). En simultáneo, está la dimensión descriptiva, que propone la caracterización sistemática del fenómeno que tu estudio, es decir, percepciones, uso efectivo, desafíos y oportunidades que giran en torno a la integración de tecnologías para el fomento de la creatividad (Valle, Manrique, & Revilla, 2022). La dualidad de esta tipología, además de permitir el trazado de un mapa de la situación actual, sienta las bases para el desarrollo de futuras investigaciones en las cuales se profundice relaciones causales y la evaluación de intervenciones educativas específicas.

La investigación está sustentada en el paradigma interpretativo, que a su vez se fundamenta en el enfoque hermenéutico. El paradigma en cuestión, parte del supuesto de que la realidad educativa, no es unívoca ni objetiva, es construida con base a experiencias y significados otorgado por quienes componen la comunidad académica, específicamente docentes y estudiantes. Se considera que el paradigma interpretativo es clave para este estudio, debido a que ayuda a comprender la manera en que docentes y estudiantes interpretan y manipulan herramientas digitales en el contexto escolar, rescatando el sentido personal y pedagógico atribuido a experiencias de aprendizaje y brindando una visión integral y contextualizada sobre el problema, dando prioridad a las voces de quienes interactúan de forma directa en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

En lo que respecta a la modalidad, se recurre la investigación de campo, que conlleva recolectar información obtenida de fuentes directas en el entorno natural en el que se desenvuelven los participantes, en este caso, las inmediaciones de la Unidad Educativa Pedro Cornelio Drued, radicada en la parroquia Táchina, perteneciente a zonas rurales y qué ofrece educación inicial y básica. La modalidad de campo es fundamental debido a que permite garantizar que los hallazgos son reflejo fidedigno de las dinámicas, condiciones materiales, recursos disponibles y particularidades socioculturales en un contexto educativo específico sobre el cual se busca aplicar el conocimiento generado. Bajo la investigación de campo, se previene la generalización abstracta y se gestiona el aseguramiento de la pertinencia y viabilidad de futuras recomendaciones (Sandoval, 2022).

Como población objeto de estudio se cuenta con docentes del plantel los cuales cumplirán el rol de informantes clave. La muestra fue determinada bajo un muestreo no probabilístico de manera intencional. Los docentes por su parte darán acompañamiento en el proceso y brindarán sus puntos de vista sobre la creatividad de los niños y lo pertinente que es el uso de herramientas digitales. En total se contó con la participación de 10 docentes.

Sobre las técnicas de recolección de información, se realizarán entrevistas semiestructuradas dirigidas a los docentes con la finalidad de tener conocimiento sobre sus experiencias vividas y percepciones sobre el uso de recursos digitales para el desarrollo de la creatividad. Como instrumento se recurre el uso de una entrevista sin estructurada. Cabe mencionar que el guion de entrevista se compone de 6 preguntas abiertas, divididas en 3 bloques los cuales se muestran a continuación:

Bloque 1: Herramientas digitales más eficientes para fomentar la creatividad

- ✓ ¿Qué herramientas digitales utiliza o conoce que sean aplicables en niños de 4 a 5 años?
- ✓ ¿Cuáles considera más efectivas para estimular la creatividad en los infantes y por qué?

Bloque 2: Integración de herramientas digitales en el currículo y la práctica pedagógica

- ✓ ¿De qué manera íntegra actualmente las herramientas digitales en su planificación y práctica pedagógica?
- ✓ ¿Qué limitaciones ha enfrentado al incluir estas herramientas en el currículo?

Bloque 3: Impacto en la motivación e interés de los infantes

- ✓ ¿Cómo reaccionan los niños cuando se utilizan herramientas digitales en las actividades del aula?

- ✓ ¿Ha notado cambios en la motivación o interés de los infantes al trabajar con estas herramientas?

El análisis de información se realizará a través de un análisis de contenido y codificación axial, es decir que para empezar se aplica una codificación abierta mediante la cual se realizará la identificación de categorías iniciales emergentes de las entrevistas. Posteriormente, se establecieron obligaciones entre las categorías con el fin de tener una comprensión a profundidad sobre el fenómeno y finalmente se integraron hallazgos de investigaciones preexistentes que permitirán apreciar la manera en que las herramientas digitales impactan en el desarrollo de la creatividad de los niños.

Las consideraciones éticas, que entre las principales está el consentimiento informado que se socializar a los docentes, con el fin de garantizar el respeto a su dignidad y bienestar, la confidencialidad sobre la información que esto proporcione y las garantías de que estos datos serán de uso exclusivo para fines académicos. Estas medidas ayudan a que la información se desarrolle bajo el marco de responsabilidad y respeto a los participantes, en concordancia con los valores de la investigación educativa.

RESULTADOS

Los hallazgos encontrados por entrevistas permiten apreciar que los docentes valoran positivamente las herramientas digitales como estímulo para la creatividad de infantes de 4 a 5 años, a pesar de que el uso que se les da en la institución presenta limitaciones. En lo que respecta al primer bloque de preguntas, fue posible identificar una amplia diversidad de herramientas digitales empleadas por los docentes, siendo las más populares ABC mouse, Word Wall, Educaplay, Canva, Autodraw, ScratchJr, Toddle, KidPix, YouTube kids, además del uso generalizado de dispositivos como PC, tablets y smartphones.

En su mayoría de los docentes tienen la percepción de que las herramientas constituyen recursos eficaces para el fomento de la expresión artística, la manipulación visual, la creación de dibujos y el impulso de la interacción en clases. Las herramientas preferidas por los docentes para el estímulo de la creatividad son aquellos que hacen posible explorar narrativas, realizar dibujos libres y el fomento de la interacción, dentro de estas destacan YouTube, ScratchJr, Canva y Autodraw.

Sobre el segundo bloque, qué hace referencia a la integración de herramientas tecnológicas en la práctica pedagógica, los docentes expresaron que emplean dichos recursos para actividades lúdicas, el refuerzo de contenidos, la remisión de tareas y la socialización de recursos los cuales lo

hacen a través de la plataforma de mensajería instantánea WhatsApp. Sin embargo, mucho de los docentes indicaron enfrentar desafíos para la integración sistemática en el currículo, esto producto de la falta de un laboratorio de cómputo, problemas con la conectividad y una reducida disponibilidad de recursos económicos. Las faltas infraestructura tecnológica adecuada crea la necesidad de que los padres participen para respaldar el uso de estas herramientas desde el hogar.

Finalmente, en el tercer bloque que aborda la motivación e interés de los infantes, se registra una concordancia entre los docentes sobre que las herramientas digitales despiertan la curiosidad, entusiasma y promueve la participación activa de los niños. De esta manera, se capta su atención y se confirma mayor dinamismo a las actividades en las cuales se emplea la tecnología, evidenciándose un impacto positivo en su motivación. Los docentes han observado un incremento significativo en el compromiso e interés de los estudiantes en actividades donde se aplican recursos digitales.

Los resultados alcanzados con una entrevista a docentes permiten apreciar que estos valoran de manera positiva las herramientas digitales por conseguirlas como un estímulo para la creatividad infantil, esto pese a que su aplicación actual es limitada producto de limitaciones de recursos de capacitación. Partiendo de dichas necesidades, se desarrolla una propuesta pedagógica enfocada a la integración de recursos digitales accesibles, motivadores y adecuados para gestionar el desarrollo infantil, específicamente el fortalecimiento de la creatividad de infantes de 4 a 5 años.

Título de la propuesta

Exploro y creo: Integración de plataformas digitales para impulsar la creatividad infantil.

Se considera que el desarrollo está de propuesta es necesario debido a que, a través de una entrevista a docentes, fue posible conocer que estos desean realizar actividades que fomenten la creatividad en infantes de 4 a 5 años, sin embargo, afrontan limitaciones relacionadas con la disponibilidad de recursos digitales y la falta de formación continua para la aplicación pedagógica de estas plataformas. Los infantes se muestran motivados e interesados en actividades donde interactúan con la tecnología, reforzando su potencial creativo.

Por tal motivo, esta propuesta brindadas y accesibles que colaboran con la integración de herramientas digitales de forma guiada e intencional. El fin es fortalecer la expresión creativa, gestionar estímulos para el pensamiento divergente y fomentar experiencias significativas a través de recursos adaptados al contexto y la capacidad institucional, garantizando un impacto real en la práctica pedagógica.

Descripción de la población o contexto de la aplicación

Esta propuesta se enfoca en atender infantes con cuatro o cinco años pertenecientes a la Unidad Educativa Pedro Cornelio Drued, y como se menciona anteriormente está radicada en una zona rural y enfrenta limitaciones con infraestructura tecnológica, acceso a conectividad y dispositivos tecnológicos. Los docentes están predisuestos a innovar en la práctica pedagógica, sin embargo, necesitan acompañamiento para la integración adecuada de estas herramientas tecnológicas.

Los infantes tienen como principal característica un alto interés por materiales visuales, actividades lúdicas y dinámicas interactivas, lo que supone que se trata de una población altamente receptiva y predisposta a participar en actividades en las cuales se combine la exploración, el juego y la tecnología. En dicho contexto existe la necesidad de llevar a cabo intervenciones progresivas, accesibles y ajustadas a la disponibilidad de recursos en cada aula.

Actividades propuestas

Actividad 1. Dibujo digital con Canva kids

Objetivo: desarrollar y fortalecer la creatividad visual de los infantes a través de dibujos y composiciones digitales.

Recursos: tablets, PC, acceso a una cuenta gratuita de canva, donde se configurará el modo educativo, plantillas infantiles y un proyector el cual será opcional.

Descripción: La plataforma de Canva, hace posible que los estudiantes empleen plantillas prediseñadas, colores y formas para la creación de composiciones visuales, lo que es ideal para que esto se introduzcan en el diseño digital, sin tener que experimentar complicaciones por la complejidad técnica.

Aplicación: El docente abrirá una plantilla infantil con temáticas como animales, naturaleza o personajes históricos o famosos. Los niños se deberán arrastrar stickers, modificar los colores y agregar elementos con libertad. En la modificación de la plantilla éstas podrán explorar combinaciones visuales, dónde podrán combinar formas, tamaños y texturas. El diseño se guarda de manera automática y luego deberá gestionar el link para compartir con los compañeros. Las niñas deberían realizar una exposición digital en el aula de clases.

Resultado esperado:

Los estudiantes se volverán autónomos en la creación digital mejorando su motricidad fina y desarrollando su propio estilo creativo, lo que le motivará por empezar realizar diseños de manera profesional.

Actividad 2. Cuento digital - Canva

Finalidad: Impulsar la creatividad narrativa y la expresión oral de los infantes mediante cuentos interactivos.

Recursos: Tablets o PCs, acceso a una cuenta de Canva kids y un micrófono que puede ser el de un smartphone.

Descripción: La plataforma brinda la posibilidad de crear una lectura. Los infantes podrán seleccionar un cuento, personalizar cada uno de los personajes y realizar una grabación en audio de su propia narración.

Aplicación: Se escoge un cuento corto, Para que posteriormente los niños se escojan un personaje y el escenario en este caso va a sugerir la plataforma. Ellos deberán grabar audios empleando frases simples. Posteriormente observarán el cuento narrado por ellos mismos. La producción será compartida mediante el grupo de WhatsApp de los padres de familia.

Resultado esperado: Desarrollo y fortalecimiento de la expresión oral, expansión del vocabulario y mejora de la seguridad al momento de narrar una historia.

Actividad 3. Aprendo creando mi propio video en Canva

Finalidad: Impulsar la creatividad observacional y desarrollar el pensamiento imaginativo mediante contenidos educativos y seguros.

Recursos: Acceso a una cuenta Canva, la cual deberá vincularse con YouTube kids, proyector o tablets.

Descripción: Canva es una plataforma, dentro de la cual se pueden integrar diferentes entornos y plataformas entre las cuales consta YouTube kids, mediante la cual es posible gestionar videos en los cuales se aborde la fauna, el arte, las ciencias y las manualidades. Los niños podrán escoger un video y crear una presentación alusiva al tema observado.

Aplicación: Los niños deberán diseñar una plantilla en canvas en la cual van a proyectar el video que escogieron de YouTube kids, para esto podrán decorarla con paisajes, colores, formas y texturas. En clases se desarrollará una conversación breve, dónde específicamente se consultar a los niños cuáles fueron los aspectos del video que captaron su atención y qué harían ellos para mejorar la estética.

Los niños deberán compartir la plantilla en la cual presentaron el video explicando el motivo de su inspiración. El docente deberá llevar un registro fotográfico.

Resultados esperados: Desarrollo de la creatividad sonora a través de la exploración de ritmos y patrones musicales.

Actividad 4. Mi estilo musical con Chrome Music Lab



Finalidad: Promover la creatividad sonora a través de una exploración libre sobre ritmos tonos y patrones musicales.

Recursos: Chrome Music Lab, tablet o PC y opcionales audífonos.

Descripción: Los infantes podrán experimentar con ritmos, melodías y efectos visuales que complementarán el sonido y darán origen a piezas musicales únicas.

Aplicación: El docente le mostrará los niños la manera de crear una melodía partiendo de una herramienta sencilla como es songmaker. Posteriormente los infantes explorarán sonidos y modificarán colores, figuras y patrones. Con esto habrán creado una melodía personal la cual deberá reproducirse en la clase. Posteriormente se realizará un conversatorio donde el docente consultará a los estudiantes cuáles fueron los sonidos que más les gustaron y por qué.

Resultado esperado: Mayor nivel de creatividad auditiva, atención y sensibilidad musical. Incremento de la motivación para identificar nuevos sonidos.

Metodología de la aplicación (dinámica enfoques y técnicas)

Esta propuesta está sustentada en el enfoque cualitativo, paradigma interpretativo y constructivismo y el aprendizaje activo, donde el Infante se encarga de construir su conocimiento, a través de la exploración, experimentación y creación de recursos digitales. Para implementar estos recursos es necesario seguir una dinámica progresiva y secuenciada, empezando con actividades de familiarización en este caso Canva, Youtube kids Chrome Music Lab.

En cada una de las sesiones se dará seguimiento a cuatro aspectos pedagógicos:

- ✓ Exploración guiada en la cual el docente socializará la herramienta digital y presentarás casos de aplicación práctica.
- ✓ La experimentación libre hace posible que los estudiantes manipulen los recursos según el nivel de curiosidad que tengan por ellos.
- ✓ Creación significativa, es el momento en el cual se realiza la producción de dibujos, animaciones y buenos días
- ✓ A la socialización efectiva, que es el momento en el que el docente empieza a conversar con los estudiantes haciéndoles preguntas que permitan conocer qué fue lo que hicieron, cómo gestionar los recursos y qué descubrieron esto ayuda a fortalecer la metacognición.

Para documentar los avances alcanzados en cuanto a creatividad en los estudiantes se recurre al uso de la observación, el registro de anecdótico y la calidad de las producciones visuales. En este caso el docente se convierte en mediador y guía, dando apoyo siga esta vez el límite en la autonomía infantil.



La metodología permite dar una solución a los problemas identificados en la entrevista, como por ejemplo la necesidad de que las actividades académicas sean accesibles, se les brinde un uso consciente y se alcance el desarrollo y fortalecimiento de la motivación mediante experiencias lúdicas, dinámicas y apegadas a la realidad tecnológica de los infantes.

Validación de la propuesta

En este estudio tres expertos participaron en la validación de la propuesta de actividades digitales enfocadas al desarrollo de la creatividad de infantes de 4 a 5 años, los cuales en términos generales dictaminan que es la misma cuenta con una alta calidad pedagógica, obteniendo una calificación total de 4.6 lo que se traduce en una valoración excelente. A continuación, se presenta el detalle de las calificaciones brindadas a cada uno de los criterios de evaluación:

Tabla 1. Validación por expertos.

| Criterios de Validación | Experto 1 | Experto 2 | Experto 3 | Valoración Global |
|--|------------------|------------------|------------------|--------------------------|
| Uso pedagógico apropiado de las herramientas digitales seleccionadas | 5 | 5 | 5 | 5,0 Excelente |
| Nivel de innovación y originalidad de las actividades | 4 | 4 | 5 | 4,3 Muy buena |
| Claridad en las instrucciones y en la secuencia de aplicación | 5 | 4 | 4 | 4,3 Muy buena |
| Viabilidad de aplicación en un contexto rural con recursos limitados | 5 | 4 | 4 | 4,3 Muy buena |
| Contribución al desarrollo de la creatividad infantil (visual, narrativa, sonora, digital) | 5 | 5 | 5 | 5,0 Excelente |
| Valoración total | | | | 4,6 |

Fuente: Elaborado por la autora.

Cafeteras que tuvieron mejores puntuaciones son aquellos que se relacionan con el uso responsable y consciente de los recursos digitales y la contribución que estos tienen con el desarrollo creativo de los infantes, registrando una calificación excelente o cinco puntos, lo que permite corroborar que las herramientas escogidas, en este caso Canva, YouTube kids, y Chrome Music Lab, son adecuadas cuando se busca motivar y educar en niveles de Educación inicial. De igual manera, la claridad y pertenece a los objetivos, así como también la coherencia interna entre las actividades y las competencias creativas, impertinencia pedagógica para la educación inicial recibieron una puntuación

promedio de 4.7, lo que es reflejo de que la propuesta se alinea a las necesidades curriculares y el desarrollo esperado.

Por otro lado, Los criterios de evaluación con menos puntuación, pero que a pesar de esto siguen siendo altos, fueron el de inclusión de principios DUA, la innovación y la viabilidad para procesos de enseñanza - aprendizaje en contextos rurales, estas recibieron una puntuación promedio de 4.3, lo que supone que pueden mejorarse, sobre todo en aspectos como la diversificación de rutas de acceso al aprendizaje y la adaptación de estrategias para sobrellevar las limitaciones tecnológicas.

DISCUSIÓN

Los hallazgos encontrados con la entrevista a docentes revelan que las herramientas digitales constituyen un recurso didáctico de alto impacto debido a qué ayuda a desarrollar la creatividad desde la primera infancia, lo que concuerda con estudios recientes, como el de Jaramillo (2024) en evidencia que las TIC con una adecuada planificación, fomentan la creatividad visual inclusive en estudiantes de edad preescolar. El reconocimiento que dan los docentes plataformas interactivas, softwares de dibujo o narración digital, y la acogida que les brindan por facilitar la expresión creativa, está alineada con los hallazgos encontrados por Hurtado, et al. (2023) quiénes demostraron de manera empírica un incremento en la creatividad y competencia narrativas luego de efectuar una intervención con DST a través de una modalidad 2D y de realidad aumentada.

De igual manera, los docentes reportaron mejoras en cuanto a la motivación e interés de los infantes, en actividades donde se adaptan las TIC, es importante tener en cuenta que este fenómeno ha sido revisado en diferentes estudios que abordan la gamificación en la educación infantil, documentándose que el uso de entornos lúdicos digitales incrementa tanto la motivación como la participación activa, lo que a su vez promueve el desarrollo cognitivo y la creatividad. (Buendía, Tasayco, & Menacho, 2025) .No obstante, los docentes manifestaron experimentar obstáculos estructurales de suma relevancia, los cuales concuerdan con las barreras descritas por Gómez e Iglesias (2025) entre las cuales constan la brecha de conectividad, la limitada disponibilidad de dispositivos tecnológicos, la falta de formación continua para los docentes y la necesidad de realizar la adaptación de contenidos digitales a la realidad cultural de los estudiantes. Los docentes entrevistados mencionaron que las limitaciones en cuanto infraestructura y recursos tecnológicos da lugar a una restricción para la implementación sistemática y sostenida de plataformas digitales.

De esta manera, pese a que el potencial de herramientas digitales para el estímulo de la creatividad infantil cuenta con el respaldo de evidencia científica, su nivel de eficacia está en dependencia condiciones contextuales, específicamente de aspectos como la planificación didáctica,



la formación continua de los docentes, la disponibilidad de recursos adecuados, el acceso y disponibilidad a infraestructura tecnológica y la adaptación cultural.

Específicamente, para el caso de los infantes de 4 a 5 años que asisten a la unidad educativa Pedro Cornelio Drued, una unidad educativa establecida en una zona rural, los hallazgos encontrados con la entrevista a docentes, develan la necesidad de contar con un plan institucional robusto en el cual se efectúe la adopción de herramientas digitales validadas como por ejemplo, DST, plataformas interactivas o entornos gamificados, así como también, gestionar el aseguramiento de una infraestructura tecnológica mínima, brindarle capacitación continua a los docentes para que estos potencian sus competencias digitales e integrar las herramientas de manera sostenida en la malla curricular, de manera que deje de emplearse como un recurso aislado o esporádico.

CONCLUSIONES

Para efectos de este estudio, se identificó herramientas digitales con alto potencial para fomentar la creatividad infantes de 4 a 5 años, entre las cuales constan YouTube kids, Canva, ScratchJr, ABC mouse y Chrome Music Lab. Las aplicaciones en cuestión colaboran a mejorar la expresión creativa a través de actividades como el dibujo, la música, los relatos y la exploración guiada. Por tal motivo se concluye que escoger adecuadamente estas plataformas impulsa de manera significativa la creatividad y el aprendizaje autónomo desde edades tempranas. La integración de las herramientas digitales antes mencionadas en el currículum, dio lugar a la necesidad de realizar una planificación, mediante la cual se estructuraron actividades secuenciales y debidamente adaptadas a ritmo de cada estudiante. Las actividades diseñadas permiten apreciar que existe la posibilidad de alinear la tecnología con experiencias lúdicas y creativas, lo que promueve la participación activa y el aprendizaje significativo.

Se realizó una validación de la propuesta por juicio de expertos, lo que permitió determinar el impacto que tiene esta propuesta en la motivación e interés de los estudiantes. En este caso los expertos, validaron la propuesta como de alto potencial para aumentar la motivación, gracias aquí se da la incorporación de actividades lúdicas, interactivas y atractivas. Los expertos señalaron que la selección de plataformas fomenta la participación activa de la exploración. Mediante el uso de herramientas digitales fue posible aumentar significativamente la motivación, curiosidad e interés de los infantes. Las actividades interactivas consiguieron captar la atención y fomentar la iniciativa creativa de los estudiantes. La propuesta desarrollada en este estudio, permite apreciar que incorporar de manera planificada herramientas digitales en educación inicial favorece al desarrollo de la creatividad, así como también al aumento de la motivación y la participación activa. La vinculación de actividades lúdicas, recursos interactivos y la mediación docente, crean experiencias de aprendizaje

significativo, lo que supone mejorar la calidad educativa y potencia del desarrollo integral de infantes de 4 a 5 años.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bagua, A. (2023). Storyjumper como herramienta digital para desarrollar la escritura creativa en educación general básica. *Revista Científica UISRAEL*, 129-142. doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v10n2.2023.830>
- Borbor, M. (2025). *La gamificación en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años*. La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8d08cc72-9480-469a-9fe9150249d26f0a/content>
- Buendía, G., Tasayco, A., & Menacho, A. (2025). Gamificación y tecnología en la educación infantil: una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 1-8. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.14549138>
- Echeverría, V., & Molina, P. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. *Sinapsis: La revista científica del ITSUP*, 1-13. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9052306>
- Gómez, E., & Iglesias, M. (2025). Herramientas Digitales en la Educación Inicial en Ecuador: Potenciando el Aprendizaje Infantil. *Arandu UTIC*, 1760–1776. doi:<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i1.706>
- Gonzales, N., Fernández, L., Mosqueira, M., Ferro, P., & Fontánez, M. (2022). Desarrollo de la Creatividad en los Niños de Educación Primaria en América Latina en Tiempos de Pandemia Covid-19. *Polo del Conocimiento*, 1502-1517. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3903/9063>
- Hurtado, A., Afata, K., Ancasi, G., & Núñez, R. (2021). El Digital Storytelling como herramienta educativa de desarrollo de la creatividad. Un estudio de caso en una cuna jardín peruana. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 304-314. doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2329>



Hurtado, A., Alejandro, O., Núñez, R., & Cabero, J. (2023). El Digital Storytelling en la modalidad 2D y con realidad aumentada para el desarrollo de la creatividad en la educación infantil. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 1 -20. doi:<https://doi.org/10.6018/red.536641>

Jaramillo, F. (2024). El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el desarrollo de la creatividad visual en infantes de preescolar de 3 a 4 años de edad: Una revisión sistemática. *Ciencia Y Educación*, 407 - 421. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.14232778>

Martínez, F., & González, F. (2023). *Apuntes de Investigación Descriptiva y Explicativa*.

Barcelona: Universitat de Barcelona. Obtenido de
<https://diposit.ub.edu/items/f3506317-b21d-4da1-ba81-7c93c0941af3>

Martínez, N., & Martínez, L. (2024). Sinergia Piaget, Vygotsky y la inteligencia artificial en la educación universitaria. *Vinculatéctica EFAN*, X(4), 70–84. doi:<https://doi.org/10.29105/vtga10.4-948>

Montesdeoca, A., & Bosquez, V. (2025). Desarrollo de la creatividad en educación inicial con el uso de la tecnología. *Revista Científica Arbitrada De Investigación En Comunicación, Marketing Y Empresa REICOMUNICAR*, 369-385. doi:<https://doi.org/10.46296/rc.v8i15.0332>

Morán, L., Camacho, G., & Parreño, J. (2021). Herramientas digitales y su impacto en el desarrollo del pensamiento divergente. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 1-14. doi:<https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2860>

Mosquera, C., & Moreno, A. (2024). La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. *La Tuerka*, 1 - 3. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/71426>

Piña, L. (2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 1 - 3. Obtenido de
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882023000100001

Quinde, J., & Villón, M. (2025). *Los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años*. La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena. Obtenido de
<https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/919a35d8db5e-42e9-ab7a-c13b9671e529/content>

Sandoval, E. (2022). El trabajo de campo en la investigación social en tiempos de pandemia. *Espacio Abierto. Cuaderno Venezolano de Sociología*, XXXI(3), 10-22. Obtenido de
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-00062022000300010



Tapia, G., & Santa María, H. (2024). Prácticas de evaluación formativa en educación:

Tendencias en Latinoamérica y el mundo. *Chakiñan, Revista De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 1-15. Obtenido de

<https://chakinan.unach.edu.ec/index.php/chakinan/article/view/1219>

Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). *La Investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. Obtenido de <https://repositorio.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/20d5ac9a-57bf-42e9-966e73c5aabbbf95/content>

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.



Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial