

Materiales innovadores para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 24 a 36 meses

Innovative Materials for the development of creativity in children aged 24 to 36 months
Viviana Jacqueline Delgado Carvajal, Zambrano Catagua Madeine Zuley, Aguayo García Ángel Alipio

Resumen

El proyecto “Diseño y Aplicación de Material Didáctico Innovador para el Desarrollo de Habilidades Motrices en Niños en Edad Preescolar” tiene como objetivo fortalecer las habilidades motrices de los niños mediante la creación e implementación de recursos didácticos innovadores. Aborda la falta de herramientas y metodologías adecuadas en las instituciones educativas para estimular eficazmente la motricidad fina y gruesa, fundamentales para el desarrollo integral infantil. El proyecto contempla la evaluación de las habilidades motrices actuales, el diseño de materiales didácticos personalizados y la evaluación de su impacto. Se implementará en el CDI “Unión Infantil” del cantón Rocafuerte, provincia de Manabí, beneficiando directamente a niños en edad preescolar y educadores, e indirectamente a padres de familia y a la comunidad. El uso de materiales reciclables fomenta la conciencia ambiental. El marco teórico resalta la importancia histórica de los materiales didácticos desde el siglo XVIII, con énfasis en el juego, la creatividad y la integración de la tecnología. Las actividades estarán centradas en la estimulación lúdica para apoyar el desarrollo motriz temprano, promoviendo así un crecimiento infantil integral.

Palabras clave: Materiales didácticos; habilidades motrices; educación preescolar; estimulación temprana; innovación.

Viviana Jacqueline Delgado Carvajal

Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías | Portoviejo | Ecuador | vdelgado2724@itspem.edu.ec

Madeine Zuley Zambrano Catagua

Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías | Portoviejo | Ecuador | mzambrano5172@itspem.edu.ec

Ángel Alipio Aguayo García

Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías | Portoviejo | Ecuador | angel.aguayo@itspem.edu.ec

Abstract

The present project aims to design and implement an innovative didactic resource to foster the development of creativity in children aged 24 to 36 months. This resource consists of a multifunctional easel that promotes artistic expression through painting, supporting the comprehensive development of early childhood. The proposal arises from a diagnostic assessment conducted at the CNH “Rayito de Luz,” where a lack of appropriate materials to stimulate creativity was identified, significantly limiting the expressive and cognitive potential of the children. The project also seeks to raise awareness within the educational community about the importance of stimulating creativity from an early age, understood as a transversal skill that enhances other areas of development such as problem-solving, critical thinking, communication, and socialization. Therefore, the study focuses on analyzing the impact of using innovative materials on the development of cognitive, emotional, social, and creative skills, while proposing pedagogical strategies tailored to the individual needs of each child. It is expected that the implementation of this resource will enrich the educational experience in vulnerable contexts by providing effective tools for teachers and caregivers, strengthening the quality of the learning environment, and ensuring equitable opportunities for all children.

Keywords: Creativity; early childhood; innovative materials; comprehensive development; didactic resources.

Introducción

La primera infancia constituye una etapa esencial para el desarrollo integral del ser humano, siendo el momento en que se consolidan las bases cognitivas, emocionales, sociales y creativas. Diversos estudios coinciden en que estimular la creatividad desde edades tempranas no solo promueve la expresión personal y el pensamiento divergente, sino que también potencia habilidades fundamentales como la resolución de problemas, la comunicación y el pensamiento crítico (Pérez & García, 2023). En este sentido, la creatividad se convierte en un componente clave para el desarrollo pleno de las potencialidades infantiles.

Sin embargo, en el contexto latinoamericano, existen marcadas desigualdades en el acceso a recursos pedagógicos adecuados que favorezcan una estimulación creativa oportuna. Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022), uno de los principales desafíos en la región es la falta de estrategias didácticas innovadoras que respondan a las necesidades individuales de los niños y niñas, especialmente en contextos vulnerables. Esta carencia se manifiesta en instituciones como el CNH “Rayito de Luz”, donde se ha identificado una limitación significativa en cuanto a materiales que promuevan la creatividad infantil.

Frente a esta realidad, el presente proyecto propone el diseño e implementación de un recurso didáctico innovador: un caballete multifuncional que, mediante el uso de la pintura y otras técnicas de expresión artística, permita fomentar la creatividad en niños y niñas de 24 a 36 meses. Este recurso no solo busca estimular la imaginación y la expresión simbólica, sino también fortalecer el desarrollo físico, emocional y social de los infantes, en concordancia con un enfoque de educación integral (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023).

Además, el proyecto pretende sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia de incorporar materiales y estrategias didácticas adaptadas al contexto de la primera infancia, promoviendo prácticas inclusivas y sostenibles. El uso de materiales reciclables y accesibles repre-

senta, además, un compromiso con el cuidado del entorno y la educación ambiental (Torres & Vázquez, 2021).

De esta manera, el proyecto responde a la necesidad urgente de brindar herramientas efectivas y contextualizadas para fortalecer el proceso educativo en los Centros de Desarrollo Infantil, asegurando que todos los niños y niñas tengan las mismas oportunidades para explorar, imaginar y crear.

Estado del arte

Materiales innovadores

Los recursos educativos innovadores se definen como materiales, herramientas, tecnologías, métodos y enfoques pedagógicos que enriquecen el proceso educativo, facilitando la enseñanza, el aprendizaje y la gestión educativa de manera efectiva y creativa (Prensky, 2010). Estos recursos surgen de la integración de nuevas tecnologías, pedagogías emergentes y la adaptabilidad de los sistemas educativos a las necesidades cambiantes de los estudiantes.

Según Soto (2018), los recursos educativos innovadores buscan transformar los modelos tradicionales de enseñanza mediante el uso de tecnologías y estrategias que captan la atención del estudiante, promoviendo un aprendizaje más significativo y facilitando la interiorización de los contenidos.

Por su parte, Vargas (2020), indica que estos recursos permiten cambiar los métodos tradicionales al incorporar tecnologías, nuevas estrategias pedagógicas digitales y enfoques centrados en el estudiante, fomentando un aprendizaje activo y autónomo.

Importancia de los materiales innovadores

Los recursos educativos innovadores son fundamentales para mejorar la calidad de la educación y responder a los desafíos del contexto actual. En primer lugar, permiten una mayor personalización del aprendizaje, facilitando la adaptación de los contenidos a las características individuales de los estudiantes (Coll & Monereo, 2010). Esto es particularmente relevante en entornos de educación inclusiva.

Además, estos recursos aumentan la motivación y la participación activa, ofreciendo experiencias interactivas y dinámicas. La integración de metodologías como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación promueve una enseñanza colaborativa y significativa (Salinas, 2015).

Finalmente, son esenciales para la adaptación de los sistemas educativos al entorno globalizado y digital. Plataformas en línea permiten el aprendizaje a distancia y la formación continua, brindando oportunidades a personas de diversas edades y contextos (García & Rodríguez, 2020).

Tipos de materiales innovadores

1. Herramientas tecnológicas: plataformas como Moodle, Google Classroom o Blackboard permiten crear entornos virtuales de aprendizaje. Las pizarras digitales, aplicaciones móviles y otros dispositivos tecnológicos facilitan el acceso y la interacción (Prensky, 2010).
2. Recursos multimedia: videos, audios, infografías y animaciones mejoran la comprensión de conceptos complejos al involucrar múltiples sentidos. Estos recursos se adaptan a diversos estilos de aprendizaje (García & Rodríguez, 2020).
3. Metodologías activas: el aprendizaje basado en proyectos (ABP), la clase invertida y el aprendizaje colaborativo promueven la participación activa, la reflexión crítica y el trabajo en equipo (Savin-Baden & Major, 2013).
4. Realidad aumentada y realidad virtual: estas tecnologías ofrecen experiencias inmersivas especialmente útiles en áreas como ciencia, medicina e ingeniería, donde las simulaciones potencian el aprendizaje (Bacca et al., 2014).

Características de los materiales innovadores

Los materiales innovadores se distinguen por ser interactivos, dinámicos y accesibles (Romero, 2018). Su versatilidad les permite adaptarse a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. Según López (2019), otra característica relevante es su capacidad para fomentar la colaboración, permitiendo la interacción entre docentes, estudiantes y expertos de distintas partes del mundo.

Beneficios de los materiales innovadores

1. El uso de recursos educativos innovadores:
2. Promueve un aprendizaje interactivo y centrado en el estudiante (Salinas, 2015).
3. Facilita la personalización del aprendizaje (Coll & Monereo, 2010).
4. Estimula el pensamiento crítico y la resolución de problemas (Bacca et al., 2014).
5. Mejora la accesibilidad a la educación en contextos diversos (García & Rodríguez, 2020).

Creatividad

La creatividad es un proceso mental que implica la generación de ideas originales y útiles, a partir de conocimientos previos y experiencias personales (Educo, 2024). Amabile (1983), define la creatividad como la capacidad para encontrar soluciones novedosas y eficaces a problemas

complejos. Su modelo identifica tres componentes clave: experiencia, habilidades de pensamiento creativo y motivación intrínseca.

Núria (2024), sostiene que la creatividad implica descubrir, explorar y adoptar nuevas perspectivas. Por su parte, Tenesaca y Hernández (2010), afirman que la creatividad se desarrolla de manera natural con la maduración, utilizando la percepción, la atención y la memoria para resolver problemas cotidianos.

Importancia de la creatividad

La creatividad es fundamental para el desarrollo integral. Según Calero (2012), permite a los niños adaptarse a nuevas situaciones, expresar emociones y experimentar satisfacción personal. También impulsa el desarrollo intelectual y emocional, favoreciendo la autoestima y la autoconfianza (Chipantasig & Mora, 2021).

Beneficios de la creatividad

- Fomenta el bienestar emocional a través del “flujo” creativo (Amabile, 1983).
- Mejora el aprendizaje y la conexión entre conceptos interdisciplinarios (Sternberg, 2019).
- Fortalece la autoestima mediante la autoexpresión (Rinaudo, 2002).
- Estimula el pensamiento crítico y la solución de problemas.

Características de la creatividad

- Sternberg (2019), identifica las siguientes características:
- Originalidad
- Flexibilidad
- Curiosidad
- Motivación
- Fluidez
- Elaboración
- Sensibilidad

Actividades para fomentar la creatividad

Según Goleman et al. (2016), las herramientas clave para estimular la creatividad son:

- Reconocer la creatividad interior.

- Evitar la autocrítica.
- Observar con precisión.
- Formular preguntas significativas.
- Actividades recomendadas:
- Lluvia de ideas y escritura creativa (Amabile, 1983).
- Juegos de rol y dramatización, proyectos de arte, ferias de ciencia y uso de tecnología educativa (Pérez, 2023).
- Documentar las conversaciones y reflexiones de los niños para fomentar su expresión (Crespo Alegría, 2018).

Material y métodos

El presente estudio se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental de tipo preexperimental, mediante la aplicación de un pretest y posttest a un solo grupo, con el objetivo de evaluar el impacto de los recursos educativos innovadores en el desarrollo de la creatividad infantil.

Población y muestra

La población estuvo conformada por niños y niñas de 4 a 5 años de edad que asisten al Centro de Desarrollo Infantil [Nombre del centro], ubicado en [ciudad, país]. La muestra fue de tipo no probabilística por conveniencia y estuvo integrada por [número] niños/as seleccionados según criterios de inclusión establecidos previamente: asistencia regular al centro, consentimiento informado por parte de los padres o representantes legales, y edad dentro del rango determinado.

Instrumentos

Para la recolección de datos se utilizó una guía de observación estructurada validada por expertos en el área de desarrollo infantil, la cual permitió registrar comportamientos relacionados con indicadores de creatividad tales como originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. La guía fue aplicada antes y después de la intervención.

Procedimiento

El estudio se desarrolló en tres fases:

1. Diagnóstico inicial (pretest): se aplicó la guía de observación para identificar el nivel de creatividad inicial de los niños y niñas participantes.
2. Intervención: durante un período de [número de semanas], se implementó un programa de actividades lúdicas basadas en recursos educativos innovadores, tales como materiales manipulativos, juegos simbólicos, dinámicas creativas y uso de tecnologías interactivas apropiadas para la edad.
3. Evaluación final (postest): se volvió a aplicar la guía de observación con el fin de comparar los resultados obtenidos antes y después de la intervención.

Análisis de datos

Los datos fueron organizados y procesados mediante estadística descriptiva, utilizando frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central. Posteriormente, se realizó una comparación entre los resultados del pretest y postest para determinar cambios significativos en los niveles de creatividad observados.

Resultados

Fase de diagnóstico

La fase diagnóstica de la presente investigación tuvo como propósito identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 24 a 36 meses del Centro de Desarrollo Infantil “Mi Mundo Feliz”, antes de la aplicación de los recursos educativos innovadores. Para ello, se aplicó una ficha de observación estructurada durante las actividades cotidianas del aula, enfocándose en indicadores como la expresión artística, la resolución de problemas, la imaginación en el juego y la iniciativa en actividades lúdicas.

Los resultados obtenidos reflejaron que un porcentaje significativo de los infantes se encontraba en un nivel inicial de desarrollo creativo, caracterizado por una participación limitada, escasa iniciativa y dependencia de las instrucciones del adulto. Solo un grupo reducido mostró señales de creatividad emergente, evidenciada en su capacidad para explorar materiales de manera espontánea, proponer ideas propias o utilizar objetos de forma simbólica durante el juego.

Estos hallazgos permitieron establecer la necesidad de implementar estrategias pedagógicas basadas en recursos educativos innovadores, que estimulen la creatividad desde edades tempranas, fortaleciendo así el desarrollo integral infantil.

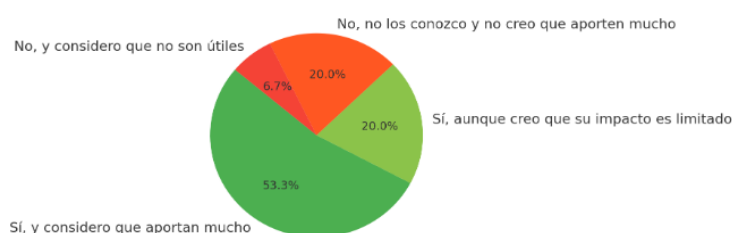
Tabla 1. ¿Conoce usted qué son los materiales educativos innovadores (como juegos didácticos, materiales reciclables, sensoriales o tecnológicos) y considera que contribuyen al desarrollo de la creatividad de su hijo(a)?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí, y considero que aportan mucho al desarrollo de la creatividad	8	53%
Sí, aunque creo que su impacto es limitado	3	20%
No, no los conozco y no creo que aporten mucho	3	20%
No, y considero que no son útiles para el desarrollo creativo	1	7%
Total	15	100%

Fuente: elaboración propia

Figura 1. ¿Conoce usted qué son los materiales educativos innovadores (como juegos didácticos, materiales reciclables, sensoriales o tecnológicos) y considera que contribuyen al desarrollo de la creatividad de su hijo(a)?

Percepción de los Padres sobre Materiales Educativos Innovadores



Fuente: elaboración propia

El gráfico muestra la distribución de las respuestas de 15 padres de familia a la pregunta:

El 60% (9 padres) respondieron “Sí, totalmente”, lo que indica un fuerte reconocimiento sobre la utilidad de los materiales educativos innovadores en el desarrollo de la creatividad infantil. Estos padres tienen una percepción clara y positiva respecto a estos recursos, el 20% (3 padres) eligieron “Sí, en parte”, reflejando una visión favorable, aunque con ciertas reservas o limitada experiencia en el uso de este tipo de materiales, el 13% (2 padres) marcaron “No mucho”, lo que muestra cierta duda sobre la efectividad o relevancia de estos materiales en el proceso creativo de los niños y 7% (1 padre) seleccionó “No”, lo que indica desconocimiento o una percepción negativa respecto al impacto de los materiales innovadores en la creatividad infantil.

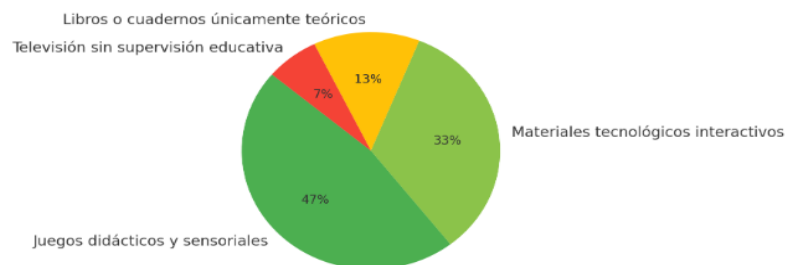
Tabla 2. ¿Cuáles de los siguientes materiales educativos considera usted que estimulan la creatividad de su hijo(a)?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Juegos didácticos y sensoriales (<i>positiva</i>)	7	47%
Materiales tecnológicos interactivos	5	33%
Libros o cuadernos únicamente teóricos	2	13%
d) Televisión sin supervisión educativa (<i>negativa</i>)	1	7%
Total	15	100%

Fuente: elaboración propia

Figura 2. ¿Cuáles de los siguientes materiales educativos considera usted que estimulan la creatividad de su hijo(a)?

Preferencias de los padres sobre materiales que estimulan la creatividad



Fuente: elaboración propia

El análisis de las respuestas de 15 padres de familia revela que el 60% reconoce plenamente la importancia de los materiales educativos innovadores en el desarrollo creativo de sus hijos, mientras que el 20% los valora parcialmente. Un 13% expresa dudas sobre su impacto y un 7% no los considera relevantes. Estos resultados evidencian una percepción mayoritariamente positiva, aunque también resaltan la necesidad de fortalecer la información y participación de las familias a través de estrategias educativas que promuevan el conocimiento y uso de estos recursos.

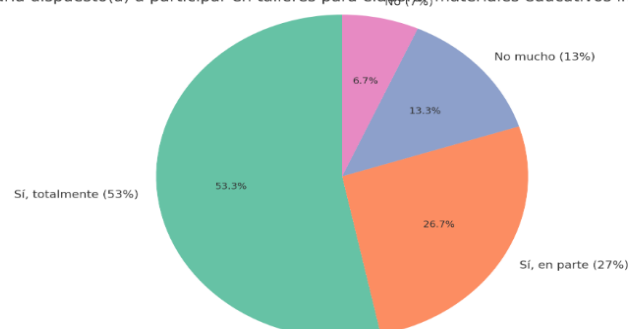
Tabla 3. ¿Estaría usted dispuesto(a) a participar en actividades o talleres donde pueda aprender a elaborar materiales educativos innovadores (como juegos didácticos, materiales sensoriales o reciclables) para estimular la creatividad de su hijo(a)?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí, totalmente	8	53%
Sí, en parte	4	27%
No mucho	2	13%
No	1	7%
Total	15	100%

Fuente: elaboración propia

Figura 3. ¿Estaría usted dispuesto(a) a participar en actividades o talleres donde pueda aprender a elaborar materiales educativos innovadores (como juegos didácticos, materiales sensoriales o reciclables) para estimular la creatividad de su hijo(a)?

¿Estaría dispuesto(a) a participar en talleres para elaborar materiales educativos innovadores?



Fuente: elaboración propia

La tabla muestra las respuestas de 15 padres de familia:

“Sí, totalmente” (53%): representa a la mayoría de los encuestados (8 de 15), quienes expresan una disposición plena para involucrarse activamente en la elaboración de materiales educativos, evidenciando un alto interés por apoyar el desarrollo creativo de sus hijos.

“Sí, en parte” (27%): corresponde a 4 padres que muestran cierta disposición, aunque posiblemente limitada por factores como tiempo, conocimientos o recursos.

“No mucho” (13%): incluye a 2 padres que presentan dudas o reservas sobre su participación, lo cual puede indicar la necesidad de más información o apoyo.

“No” (7%): solo 1 padre manifestó no estar interesado en participar, lo que representa un porcentaje bajo de desinterés. En conclusión, la mayoría de los padres muestra apertura hacia la participación en talleres para la elaboración de materiales educativos innovadores. Estos resultados sugieren que implementar estrategias prácticas, motivadoras y accesibles podría fortalecer aún más el compromiso familiar en el proceso educativo y creativo de los niños.

Elaboración de materiales innovadores para el desarrollo de la creatividad

Previo a la fase de intervención con los niños participantes, se llevó a cabo un proceso de planificación y elaboración de materiales educativos innovadores orientados a fomentar el desarrollo de la creatividad infantil. Esta etapa incluyó la selección de recursos accesibles, seguros y apropiados para la edad de los niños, priorizando aquellos que estimulen la imaginación, la exploración sensorial y la solución de problemas.

Entre los materiales elaborados se incluyeron juegos didácticos personalizados, elementos contruidos con materiales reciclables (como cartón, botellas plásticas y tapas), recursos sensoriales (texturas, colores, sonidos), y objetos interactivos con elementos tecnológicos simples. La elaboración se realizó con base en criterios pedagógicos y creativos, garantizando que cada recurso cumpla una función específica en el proceso de estimulación del pensamiento creativo.

Tabla 4. Materia prima utilizada para la elaboración de materiales innovadores para el desarrollo de la creatividad

Detalle	Unidad de medida	Cantidad
Madera	1	5
Pintura	1	4
Clavos	1	19
Goma	1	2
Martillo	1	1
Cortadora	1	1
Pizarras acrílicas	1	1
Pizarras de tiza	1	1

Fuente: elaboración propia

El proceso de construcción de este caballete se realizó con el objetivo de fomentar la expresión artística en los niños y niñas de 18 a 36 meses. Esta herramienta pedagógica permite que los infantes se concentren en sus creaciones, exploren diferentes técnicas y materiales, y desarrollen habilidades creativas de manera libre y espontánea.

El caballete no solo proporciona un espacio adecuado para la pintura, el dibujo o el uso de materiales sensoriales, sino que también estimula la libertad de movimiento, promueve la autonomía y despierta la inspiración. Estas características potencian la creatividad infantil y motivan la generación de nuevas ideas y formas de expresión.

Durante su construcción se priorizó el uso de materiales seguros, resistentes y adecuados a la altura y necesidades del niño, garantizando su funcionalidad tanto en interiores como en espacios al aire libre.

Paso 1: medición de las piezas del caballete para su posterior ensamblaje

Antes de iniciar el armado, se procede a medir cuidadosamente cada una de las piezas de madera que conformarán la estructura del caballete. Este paso garantiza precisión y estabilidad en el producto final. Las dimensiones seleccionadas están pensadas para facilitar el uso por parte de niños de 18 a 36 meses, priorizando la seguridad y funcionalidad.

Figura 4. Medición



Fuente: elaboración propia

Paso 2: recorte de las piezas

Una vez completada la medición de las piezas en la fase anterior, se procedió al recorte preciso de cada una de las partes del caballete. Este paso es fundamental para asegurar un ensamblaje adecuado y seguro del material.

Figura 5. Recorte



Fuente: elaboración propia

Paso 3: armado del caballete

Una vez recortadas todas las piezas, se procedió al ensamblaje del caballete, respetando el diseño funcional y seguro previsto para niños y niñas de 18 a 36 meses.

Figura 6. Armado



Fuente: elaboración propia

Paso 4: colocación de la pizarra acrílica

En esta etapa se procedió a instalar la pizarra acrílica en la estructura del caballete. Este elemento es fundamental, ya que constituye la superficie principal de trabajo del niño y promueve la expresión artística libre y la creatividad.

Figura 7. Colocación



Fuente: elaboración propia

Paso 5: colocación de la pizarra de tiza

En este paso se incorporó una pizarra tradicional de tiza como superficie alternativa para la expresión gráfica y el juego simbólico.

Figura 8. Acabados finales



Fuente: elaboración propia

Fase de intervención

Una vez diseñado y elaborado el material innovador el caballete interactivo, se procedió a su implementación con los niños y niñas del grupo objetivo, comprendido entre los 24 y 36 meses de edad. El propósito de esta fase fue observar y evaluar cómo el uso del caballete incidía en el desarrollo de la creatividad infantil, a través de actividades lúdicas y de expresión libre.

1. Procedimiento:

Presentación del material:

El caballete fue presentado a los niños en un ambiente controlado y seguro. Se explicó su propósito de manera sencilla y se incentivó su exploración libre, promoviendo la curiosidad y el juego espontáneo.

2. Desarrollo de sesiones prácticas:

Durante varias sesiones, los niños utilizaron el caballete para realizar actividades como dibujo libre con tizas y marcadores acrílicos, manipulación de elementos sensoriales (espejos, botones móviles, ábaco), y representación de emociones, figuras y formas. Estas actividades permitieron el uso creativo de distintos materiales y fomentaron la expresión individual.

3. Observación directa:

Se aplicaron registros anecdóticos y listas de cotejo para documentar conductas relacionadas con la creatividad, tales como la originalidad en los trazos, la experimentación con texturas, la invención de formas o relatos visuales, y la autonomía en el uso del material. La observación permitió identificar avances significativos en la iniciativa, imaginación y expresión simbólica de los niños.

Actividades desarrolladas

- Dibujo libre con tizas y marcadores acrílicos:

Los niños exploraron libremente ambos lados del caballete, lo que estimuló su coordinación, imaginación y expresión emocional a través del dibujo.

- Juego con elementos sensoriales integrados:

Manipularon botones, espejos, ábacos y texturas, desarrollando habilidades sensoriales, atención y curiosidad mediante el juego táctil y visual.

- Representación de emociones a través del dibujo:

Mediante preguntas simples, los niños expresaron sus emociones gráficamente, fortaleciendo el autoconocimiento y la creatividad emocional.

- Asociación de colores y formas:

Clasificaron y combinaron colores y figuras en actividades guiadas, lo que impulsó su pensamiento lógico, creativo y vocabulario descriptivo.

- Juegos de construcción y combinación libre:

Experimentaron con elementos móviles del caballete, estimulando la planificación, la resolución de problemas y la creatividad simbólica.

Tabla 5. Actividades desarrolladas durante la intervención y observaciones correspondiente

Sesión	Actividad	Objetivo principal
Sesión 1	Exploración libre del caballete	Familiarizar a los niños con el material, permitiéndoles experimentar libremente.
Sesión 2	Dibujo libre con tizas y marcadores	Estimular la creatividad, la coordinación visomotriz y la expresión gráfica.
Sesión 3	Juego sensorial con objetos integrados	Potenciar la percepción táctil, visual y auditiva a través de la manipulación libre.
Sesión 4	Expresión de emociones mediante el dibujo	Fomentar el reconocimiento y expresión emocional a través de imágenes.
Sesión 5	Clasificación de formas y colores	Desarrollar pensamiento lógico, memoria visual y lenguaje descriptivo.

Fuente: elaboración propia

La implementación del caballete interactivo permitió observar un progreso notable en la creatividad de niños de 24 a 36 meses. A lo largo de cinco sesiones, se promovió la expresión artística, la estimulación sensorial, la identificación emocional y el pensamiento lógico. El uso del material innovador favoreció el desarrollo integral, fortaleciendo habilidades cognitivas, emocionales y motrices en un entorno lúdico y participativo.

Tabla 6. Lista de cotejo: conductas creativas observadas

Conducta observada	Sí	No	Observaciones
Explora libremente los materiales del caballete	☐	☐	
Realiza trazos espontáneos en la pizarra	☐	☐	
Combina colores y formas de manera original	☐	☐	
Usa elementos sensoriales con curiosidad (botones, ábaco, espejo, texturas)	☐	☐	
Representa gráficamente emociones o situaciones	☐	☐	
Demuestra iniciativa para crear sin guía directa	☐	☐	
Se comunica verbal o gestualmente sobre lo que dibuja o crea	☐	☐	
Mantiene atención durante la actividad	☐	☐	
Muestra satisfacción con sus creaciones (sonríe, verbaliza, muestra a otros)	☐	☐	
Resuelve de forma autónoma cómo usar diferentes materiales del caballete	☐	☐	

Fuente: elaboración propia

La lista de cotejo evidenció que la intervención con el caballete interactivo promovió conductas relacionadas con la creatividad, tales como la exploración, la originalidad, la expresión emocional y la resolución autónoma. Estos hallazgos respaldan el valor educativo de los materiales innovadores en el fortalecimiento del aprendizaje integral en la primera infancia.

Fase de evaluación y análisis

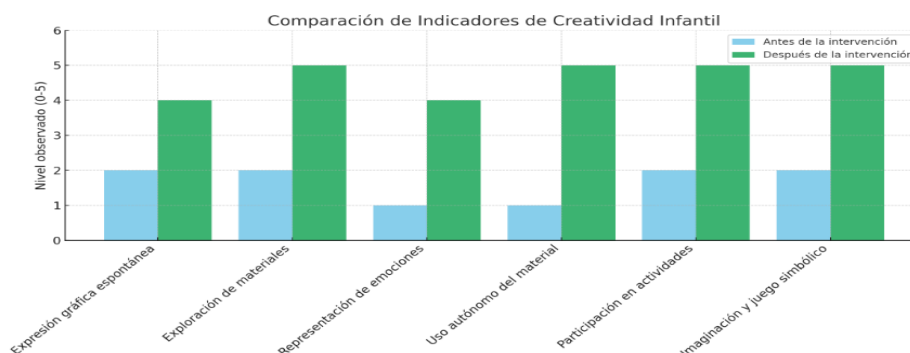
La evaluación del caballete interactivo evidenció mejoras notables en la creatividad infantil, destacando avances en la expresión artística, la autonomía y la representación emocional. A través de observaciones, listas de cotejo y opiniones de padres y docentes, se comprobó que el material favoreció el desarrollo cognitivo, emocional y sensorial de los niños de 24 a 36 meses. Se concluye que esta herramienta innovadora promueve un aprendizaje significativo y se recomienda su aplicación en contextos educativos similares.

Tabla 7. Comparación de indicadores observados antes y después de la intervención

Indicador de Creatividad	Antes de la Intervención	Después de la Intervención
Expresión gráfica espontánea	Poca iniciativa para dibujar o trazar figuras.	Mayor espontaneidad, variedad de trazos y formas originales.
Exploración de materiales	Uso limitado de los recursos disponibles.	Explora con interés los distintos elementos del caballete.
Representación de emociones a través del dibujo	Escasa expresión emocional representada gráficamente.	Muestra emociones mediante colores y formas simples.
Uso autónomo del material educativo	Requiere guía constante para utilizar los materiales.	Manejo autónomo del caballete y sus componentes.
Participación en actividades creativas	Participación pasiva o dependencia del adulto.	Participación activa,

Fuente: elaboración propia

Figura 9. Comparación del reconocimiento de figuras geométricas antes y después de la intervención



Fuente: elaboración propia

La comparación de indicadores antes y después del uso del caballete interactivo muestra un avance notable en la creatividad de niños y niñas de 24 a 36 meses. Se evidenció una mayor curiosidad por explorar materiales, una expresión gráfica más variada y representativa, mayor autonomía en el uso del recurso, y un aumento en la motivación y permanencia en las actividades creativas. Además, los niños comenzaron a representar sus emociones a través del dibujo. En conclusión, el caballete interactivo demostró ser una herramienta educativa efectiva para estimular la creatividad infantil y se recomienda su aplicación en contextos similares.

Discusión

Los resultados obtenidos durante la intervención con el caballete interactivo evidencian que los materiales educativos innovadores tienen un impacto significativo en el desarrollo de la creatividad infantil, especialmente cuando se integran de manera lúdica, sensorial y participativa en la rutina pedagógica. La evolución observada en los niños, desde una participación inicial más pasiva hasta una implicación activa, autónoma y expresiva respalda la importancia de ofrecer entornos de aprendizaje estimulantes desde edades tempranas.

Los indicadores evaluados muestran mejoras notables en áreas clave como la exploración de materiales, la expresión simbólica, la autonomía en el uso de recursos y la capacidad para representar emociones gráficamente. Estos hallazgos coinciden con estudios recientes que resaltan el valor de los recursos manipulativos y multisensoriales para promover el pensamiento creativo, la comunicación emocional y el desarrollo cognitivo en la primera infancia (Gardner, 2011; Duarte, 2022).

Asimismo, la participación activa de los niños en actividades creativas sugiere que el juego libre y guiado, combinado con materiales adecuados a su etapa evolutiva, fortalece la confianza, la toma de decisiones y la resolución de problemas de manera espontánea. Este enfoque también genera espacios inclusivos y significativos donde se respeta el ritmo y la individualidad de cada niño.

Por otro lado, la intervención pone en evidencia la necesidad de involucrar a las familias y al personal docente en la creación y uso de estos materiales, a fin de garantizar su sostenibilidad e impacto a largo plazo. El acompañamiento de adultos conscientes del valor del juego creativo contribuye a potenciar los beneficios del material innovador dentro y fuera del aula.

Conclusiones

El caballete interactivo demostró ser un recurso educativo innovador y efectivo para estimular la creatividad en niños y niñas de 24 a 36 meses, al ofrecer un espacio de expresión artística, sensorial y simbólica adaptado a sus necesidades e intereses.

Se evidenció un desarrollo progresivo de habilidades creativas, como la originalidad en el trazo, la exploración autónoma de materiales, la representación gráfica de emociones y la participación activa en actividades lúdicas y expresivas.

La implementación del material favoreció la autonomía, la atención, la motricidad fina y la comunicación emocional, aspectos clave del desarrollo integral en la primera infancia.

El acompañamiento docente y la planificación estructurada de sesiones creativas guiaron eficazmente el proceso, permitiendo observar avances significativos en el uso del material y en la respuesta de los niños ante los estímulos propuestos.

La participación familiar y el enfoque lúdico-sensorial fortalecieron el vínculo entre el entorno educativo y el hogar, resaltando la importancia de involucrar a los padres en actividades que promuevan el desarrollo creativo desde edades tempranas.

Se recomienda replicar y adaptar el uso del caballete interactivo en otros contextos educativos, combinándolo con estrategias participativas e inclusivas que valoren la creatividad como parte esencial del aprendizaje infantil.

Referencias

- Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(2), 357–376.
- Bacca, J., Baldiris, S., Graf, S., & Romero, M. (2014). Tendencias de realidad aumentada en educación: Una revisión sistemática de investigaciones y aplicaciones. *Educational Technology & Society*, 17(4), 133–149.
- Burnett, C., & Smith, S. (2019). Reaching for the star: A model for integrating creativity in education. En C. A. Mullen, (ed.). *Creativity under duress in education? Resistive theories, practices, and actions* (pp. 179–199). Springer.
- Calero, M. (2012). *Creatividad de innovación educativa*. Alfaomega.
- Chipantasig, F., & Mora, J. (2021). *La importancia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 4 a 5 años en el año 2021* [Tesis de grado, Universidad Central del Ecuador].
- Coll, C., & Monereo, C. (2010). La enseñanza en la sociedad del conocimiento. *Revista de Investigación Innova*, 1(2), 34–52.
- Crespo Alegría, D. P. (2018, 10 de febrero). Creatividad y educación: Prácticas docentes para fomentar la creatividad en niños de nivel inicial. <https://n9.cl/m3m7j>
- Educo. (2024, 13 de marzo). La creatividad en los niños y niñas: Fomentarla conociendo cómo funciona. <https://www.educo.org/>
- García, R., & Rodríguez, L. (2020). El uso de los recursos multimedia en la educación superior. *Revista de Educación Digital*, 12(1), 45–60.
- Ginsburg, R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Goleman, D., Kaufman, P., & Ray, M. (2016). *Espíritu creativo*. Zeta.
- López, J. (2019). *El aprendizaje colaborativo a través de herramientas digitales*.
- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2018). 176 infantes egresan de programa CNH. <https://www.inclusion.gob.ec/176-infantes-egresan-de-programa-cnh/>
- Nuevo, M. (2024). Guía infantil. <https://www.guiainfantil.com/>
- Núria, T. (2024, 27 de marzo). La importancia de fomentar la creatividad en niños. <https://n9.cl/e7ua9>

- Prensky, M. (2010). *Enseñando a nativos digitales: Colaborando para un aprendizaje real*. Ediciones SM.
- Rinaudo, M. (2002). Reseña de “Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención” de Mihaly Csikszentmihalyi. *ROJO. Revista de Educación a Distancia*, (4).
- Romero, P. (2018). *Materiales educativos interactivos: Un análisis de su impacto en el aprendizaje*.
- Salinas, J. (2015). El aprendizaje colaborativo y las tecnologías emergentes en la educación superior. *Educación y Sociedad*, 34(2), 143–161.
- Savin, M., & Major, C. (2013). *Fundamentos del aprendizaje basado en problemas*. Routledge.
- Soto, L. (2018). Recursos educativos innovadores: Transformación pedagógica y tecnológica. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 17(3), 25–38.
- Sternberg, R. J. (2019). Avances en la teoría e investigación de la creatividad: Un manifiesto socio-cultural. *UNIPURIVERSIDAD*, 19, 97–106. <https://doi.org/10.17533/udea.unipluri.19.1.07>
- Tenesaca, P., & Hernández, L. (2010). *Desarrollo de la creatividad de los niños en etapa escolar* [Tesis de grado, Universidad de Cuenca].
- UNICEF. (2021). *Misión: Recuperar la educación en 2021*.
- Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cuadernos del Hospital de Clínicas*, 61(1), 114–129.

Declaración

Conflicto de interés

No tenemos ningún conflicto de interés que declarar.

Financiamiento

Sin ayuda financiera de partes externas a este artículo.

Nota

El artículo es original y no ha sido publicado previamente.