

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

UNIDAD DE POSGRADO

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PSICOPEDAGOGÍA
COGNITIVA**



TESIS

**Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos para fomentar la
creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución
Educativa inicial N° 237 San Luis, Bagua grande, región Amazonas, 2019**
Presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la
Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva

Investigadora: Tarrillo Chachapoyas, Maria Elizabeth

Asesor: Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo

**Lambayeque- Perú
2024**

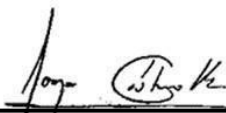
Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos para fomentar la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 237 San Luis, Bagua grande, región Amazonas, 2019

Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva



Tarrillo Chachapoyas, Maria Elizabeth
Investigadora

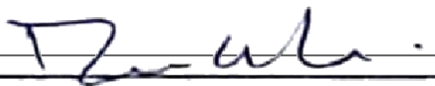
Aprobado por:



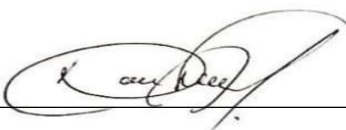
Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
Presidente



Mgtr. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Secretaria



M.Sc. Daniel Edgar Alvarado León
Vocal



Guevara Servigón, Dante Alfredo
Asesor



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 115**

Siendo las 12:03 horas, del día miércoles 20 de marzo de 2024 en los Ambientes de la FACHSE: Laboratorio N° 01, por mandato de la Resolución N° 485-2024-V-D-FACHSE de fecha 12 de marzo de 2024 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0445-2023-V-D-FACHSE de fecha 07 de marzo de 2023 ; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a) : Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
Secretario(a) : M.Sc. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Vocal : Dr. Daniel Edgar Alvarado León
Asesor(es) : Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón
:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): "ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS DE NARRACIÓN DE CUENTOS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 237 SAN LUIS, BAGUA GRANDE, REGIÓN AMAZONAS, 2019". Presentada por MARIA ELIZABETH TARRILLO CHACHAPOYAS para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, obteniendo el calificativo de 15 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de regular. Siendo las 1:30 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
PRESIDENTE(A)

M.Sc. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
SECRETARIO(A)

Dr. Daniel Edgar Alvarado León
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD.

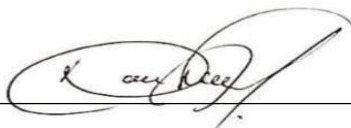
Yo, Dante Alfredo Guevara Servigón, Asesor de tesis de la estudiante Tarrillo Chachapoyas, Maria Elizabeth, identificada con DNI N° 44980723

Titulada:

Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos para fomentar la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 237 San Luis, Bagua grande, región Amazonas, 2019, luego de la revisión exhaustiva del documento constato que la misma tiene un índice de similitud de 16%, verificable en el reporte de similitud del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, 20 de setiembre de 2021



Dante Alfredo Guevara Servigón
DNI: 16623450
ASESOR

ESTRATEGIAS DIDACTICAS LUDICAS DE NARRACIÓN DE CUENTOS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°237 SAN LUIS, BAGUA GRANDE, REGIÓN AMAZONAS, 2019.

Tesis de Maestría

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unicartagena.edu.co

Fuente de Internet

4%

2

1library.co

Fuente de Internet

2%

3

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

2%

4

es.scribd.com

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Trabajo del estudiante

1%

7

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

8

repositorio.unjfsc.edu.pe

Fuente de Internet

1%

9

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante



Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón

16623450

ESTRATEGIAS DIDACTICAS LUDICAS DE NARRACIÓN DE CUENTOS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°237 SAN LUIS, BAGUA GRANDE, REGIÓN AMAZONAS, 2019.

		1 %
10	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
11	www.guiainfantil.com Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	creatividadmundoinfantilnpioxii.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Jose Carlos Mariategui Trabajo del estudiante	<1 %
15	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	magiacreadoraescuelanormalsuperior.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
18	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad de Costa Rica Trabajo del estudiante	<1 %
20	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
		<1 %



Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón

16623450



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Maria Elizabeth Tarrillo Chachapoyas
Título del ejercicio:	Tesis turnitin
Título de la entrega:	Tesis de Maestría TESIS_ELIZABETH_MA
Nombre del archivo:	R_A_TARRILLO.docx 572.63K
Tamaño del archivo:	51
Total páginas:	9,003
Total de palabras:	50,167
Total de caracteres:	30-abr-2021 10:25p.m. (UTC-0500)
Fecha de entrega:	1575054881
Identificador de la entrega...	



Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón
16623450

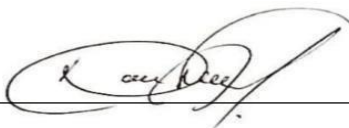
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Tarrillo Chachapoyas, Maria Elizabeth investigadora principal, y Guevara Servigón, Dante Alfredo, asesor del trabajo de investigación “Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos para fomentar la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 237 San Luis, Bagua grande, región Amazonas, 2019” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiere lugar. Que puede conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, mayo 2021



Tarrillo Chachapoyas, Maria Elizabeth
Investigadora



Guevara Servigón, Dante Alfredo
Asesor

Índice

Resumen	vii
Abstract	viii
Introducción	9
 CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO.....	12
1.1 ANTECEDENTES.....	12
1.2 BASES TEÓRICAS.....	13
1.2.1. La creatividad infantil desde la perspectiva de Vygotsky	13
1.2.2 La creatividad y su influencia en el desarrollo de la personalidad... ..	15
1.3 BASES CONCEPTUALES.....	17
1.3.1 Conceptos de creatividad.....	17
1.3.2 Factores de la creatividad	18
1.3.3 La creatividad en los niños.....	19
1.3.3.1. La creatividad en los niños de 4 a 5 años	20
1.3.4 Los cuentos infantiles.....	20
1.3.5 Estructura del cuento	21
1.3.6. Elementos del cuento infantil	22
1.4 PROPUESTA TEÓRICA.....	24
CAPITULO II: DISEÑO METODOLOGICO.....	25
2.1 Tipo de diseño	25
2.2 Población y muestra	25
2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
2.4 Diagnostico de campo	26
2.5 Metodología	26
2.6 Análisis estadísticos de los datos.....	27
CAPITULO III: RESULTADOS.....	28
3.1 Resultados	28
CAPITULO IV: DISCUSIÓN.....	33
CAPITULO V: PROPUESTA	35
CONCLUSIONES	40
RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	42

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 01: Nivel promedio de creatividad.....	28
Figura 01: Niveles de la dimensión “ <i>Fluidez</i> ”	29
Figura 02: Niveles de la dimensión “ <i>Originalidad</i> ”	30
Figura 03: Niveles de la dimensión “ <i>Elaboración</i> ”	31
Figura 04: Niveles de la dimensión “ <i>Flexibilidad</i> ”	32

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 01: Test de creatividad	46
Anexo 02: Rubrica de evaluación de Creatividad Infantil	48
Anexo 03: Escala de valoración de Creatividad Infantil.....	50
Anexo 04: Metodología de exploración de un cuento infantil.....	51
Anexo 05: Enseñando el valor a no mentir.....	53

Resumen

El presente trabajo de investigación, asume como objetivo el proponer estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos a fin de fomentar la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 237 San Luis, Bagua grande, región Amazonas. El diseño de la investigación es de tipo descriptivo, no experimental, con propuesta. La población muestral comprende 21 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 237 San Luis, Bagua grande, región Amazonas. Entre los resultados se concluyó que el nivel promedio de creatividad alcanzada por los niños es “*Bajo*”. En cuanto a la dimensión de fluidez, observamos claramente que aproximadamente el 38% de los alumnos están en “*Nivel 1*”, lo que quiere decir un nivel “*Bajo*”. En la dimensión de originalidad, un 43% de los niños hacen dibujos repetitivos y comunes, mientras que el 57% restante realiza al menos un dibujo poco común. En la dimensión de elaboración, el 52.4% de los niños manifiesta un nivel “*Bajo*”, realizando dibujos simples y sin detalles. Finalmente, en la dimensión de flexibilidad, se concluyó que el 33.33% de los estudiantes muestran un nivel considerado “*Bajo*”. Se asume que la estrategia didáctica del cuento desarrolla la imaginación creativa, la fantasía del niño, estableciéndose una relación entre el uso de cuentos con el desarrollo de la creatividad y la expresión verbal en los niños de 5 años de edad.

Palabras claves: creatividad, estrategias didácticas lúdicas, narración de cuentos.

Abstract

The present research aims to propose playful didactic strategies of storytelling in order to foster creativity in five-year-old boys and girls at the Initial Educational Institution No. 237 San Luis, Bagua Grande, Amazonas region. The research design is descriptive, non-experimental, with a proposal. The sample population consists of 21 five-year-old children from the same institution. Among the results, it was concluded that the average level of creativity achieved by the children is “Low.” Regarding the dimension of fluency, it was clearly observed that approximately 38% of the students are at “Level 1,” which corresponds to a “Low” level. In the dimension of originality, 43% of the children make repetitive and common drawings, while the remaining 57% produce at least one somewhat uncommon drawing. In the elaboration dimension, 52.4% of the children demonstrate a “Low” level, making simple drawings without details. Finally, in the flexibility dimension, 33.33% of the students show a level considered “Low.” It is assumed that the didactic strategy of storytelling develops the child’s creative imagination and fantasy, establishing a relationship between the use of stories and the development of creativity and verbal expression in five-year-old children.

Keywords: creativity, playful didactic strategies, storytelling.

Introducción

La creatividad constituye un aspecto fundamental en la educación preescolar, orientada al desarrollo de las habilidades como la expresión, la imaginación y el pensamiento divergente en los niños de 5 y 6 años e particular. Al respect, Corte (2010) refiere que la UNESCO precisa en que los seres humanos tienen potencialidades creadoras, cada individuo puede expresarse creativa y artísticamente y participar en la vida de la comunidad. Este organismo internacional enfatiza que desde edades tempranas se puede estimular la creatividad en espacios comunicativos, de afectos, libertad de expresión sin represión ni censura que los docentes deben establecer las estrategias para alcanzar tales propósitos. Sin embargo, pese a la importancia y significado que tiene la creatividad, es necesario repensar las prácticas pedagógicas que realizan los docentes para fomentar en los niños habilidades creativas, pues se confunde el propósito de la educación preescolar, considerando sólo como aquella que prepara para la Educación Básica, y no como aquella que desarrolla integral y armónicamente al niño en sus aspectos biológico, sensomotor, cognitivo y socio afectivo, y en particular la comunicación, la autonomía y la creatividad. Cabe citar a De la Torre (2005) que dice ".la escuela es la principal causa del abandono de la imaginación y pensamiento creativo durante la escolaridad debido al predominio excesivo de los contenidos cognoscitivos con perjuicio de las habilidades, actitudes y valores (pág. 52). La educación preescolar, y en especial el grado de transición, se ha quedado en un proceso instrumental en el que se le presentan al niño actividades descontextualizadas de sus intereses.

Saturnino De La Torre (1997) al establecer una interrelación entre docente-estudiante, afirma, que cuando el docente aplica estrategias creativas en el aula, el estudiante adquiere un protagonismo mayor que en las metodologías tradicionales. Asume que de esta forma el estudiante va construyendo los conocimientos y desarrollando habilidades mediante la búsqueda personal orientada por el docente, por lo tanto, esto resulta en un aprendizaje más atrayente y motivador, pues, el estudiante no se limita a registrar la información recibida, sino que se contrasta desarrollando así sus propias

habilidades a través del pensamiento creativo. Así mismo, La Torre, S. (1997) afirma que para lograr el desarrollo creativo en los estudiantes se necesitan una serie de componentes que juegan un papel importante en el proceso mismo, entre ellos se encuentran las estrategias, los métodos, las técnicas, los planes de estudio, el medio ambiente la comunidad entre otros.

En esa perspectiva, una de las acciones que se requiere en forma pertinente de las políticas educativas gubernamentales, es que propicien la formación de maestros que fomenten una educación basada en propuestas integrales y con sentido didáctico y a partir de estas fortalecer en el niño su potencial creador. Se evidencia la necesidad general de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de estimular la creatividad de los estudiantes, iniciado por el rol docente y su cercanía con los niños, hasta las metodologías aplicadas. En ese sentido, la estrategia educativa del cuento se considera en la actualidad una herramienta de distracción y complacencia de la imaginación de los niños, que permite incorporarse de a poco a la realidad, ayuda de tomar decisiones y diferenciar una serie de condiciones de la vida. Para, Lerner (2009) “los cuentos, respetando la visión mágica de las cosas, alejan las pesadillas inconscientes, ayudan a superar las inseguridades y las crisis existenciales, enseñan a aceptar la responsabilidad y a afrontar la vida” (p. 18).

Al analizar los estudios realizados por Castro y Gastañaduy (2007), Matos (2012), Ministerio de Educación de Perú (2014), entre otros, acerca de la creatividad; revelan deficiencias tanto en los educandos como en la enseñanza, pues coinciden en señalar que el sistema educativo peruano, desde el inicio del proceso formativo, presentan muchas falencias, entre ellas, que los niños no expresan libremente sus ideas, e inquietudes en las clases, presentan falta de originalidad en las actividades que realizan, se observan inseguros, dependientes del docente y en general con dificultades diversas en el desarrollo de las habilidades creativas.

En este escenario, es que planteamos el siguiente **problema**: ¿Cómo influyen las estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos en el fomento de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 237 San

Luis, Bagua grande, región Amazonas.? El **objetivo general** que se plantea en el presente trabajo es proponer estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos a fin de fomentar la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 237 San Luis, Bagua grande, región Amazonas. Para lograr dicho objetivo, se plantearon los siguientes **objetivos específicos**: Desarrollar un diagnóstico del nivel de creatividad de los niños y niñas de 05 años de edad, Fundamentar teóricamente la propuesta de intervención para fomentar la creatividad infantil desde la perspectiva de Vygotsky y diseñar un plan de intervención con estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos a fin de fomentar la creatividad en los niños y niñas.

La **hipótesis** planteada es la siguiente: Si se proponen estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos sustentadas en la creatividad infantil desde la perspectiva de Vygotsky, entonces es posible desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 237 San Luis, Bagua grande, región Amazonas.

El presente informe está organizado en cinco **capítulos**: En el primer capítulo se presenta el diseño teórico de la investigación, en el segundo el diseño teórico, en el tercer capítulo se presentan los resultados, en el cuarto capítulo se realiza la discusión de los resultados y en el quinto y último capítulo se presenta la propuesta. Finalmente se presentan las conclusiones y recomendaciones, seguidas de los anexos correspondientes.

La autora

CAPÍTULO I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES

Nurjanah, Yetti y Sumantri (2024) en su estudio revisaron estrategias innovadoras para desarrollar el pensamiento creativo en niños de educación preescolar. Utiliza un enfoque de revisión sistemática de literatura, analizando 121 artículos indexados en Scopus entre 2014 y 2023. Se identifican factores internos (biológicos y fisiológicos) y externos (familia, escuela, comunidad) que influyen en la creatividad infantil. Se concluye que la creatividad se fortalece mediante juegos abiertos, resolución de problemas, arte y apoyo constante de adultos, siendo crucial la colaboración entre padres, docentes y sociedad para fomentar entornos que estimulen el pensamiento creativo en la infancia.

Kayili y Erdal (2021) en su investigación evaluaron el impacto del método de narración de cuentos basado en dramatización sobre las habilidades de resolución de problemas en niños de cinco años. Con un enfoque cuasi-experimental, participaron 30 niños divididos en grupo experimental y de control. Durante ocho semanas, el grupo experimental recibió sesiones de cuentos dramatizados. Los resultados mostraron mejoras significativas en sus capacidades para identificar problemas, generar soluciones y tomar decisiones, a diferencia del grupo de control. Se concluye que la narración dramática es una estrategia efectiva para fomentar el pensamiento creativo y la resolución de problemas en la primera infancia.

Choi, Cyebukayire y Choi (2025) en su investigación presentan “Tinker Tales”, un marco interactivo de narración de cuentos para niños de 4 a 6 años, que integra juegos de mesa físicos y componentes digitales para fomentar la creatividad narrativa y la alfabetización en inteligencia artificial (IA). Mediante un estudio de caso con 12 niños en edad preescolar, se analizó cómo la co-creación de historias impulsó la imaginación, la colaboración y

la comprensión básica de conceptos de IA. Los resultados evidencian que esta estrategia lúdica fortalece el pensamiento creativo y las habilidades comunicativas mediante experiencias inmersivas y multisensoriales adaptadas a la infancia.

Según Chang y otros (2024), su investigación introduce Mathemyths, un agente de inteligencia artificial diseñado para co-crear historias con niños de 4 a 8 años, integrando lenguaje narrativo y conceptos matemáticos. Mediante una metodología cualitativa con interacciones niño-IA, se analizó cómo los pequeños participan activamente en la construcción de relatos con contenido lógico-matemático. Los resultados muestran que la estrategia potencia tanto la creatividad como la comprensión del lenguaje matemático, facilitando aprendizajes significativos a través del juego narrativo. Se concluye que la co-creación con IA es una herramienta prometedora para enriquecer el desarrollo cognitivo y expresivo en la primera infancia.

1.2. BASES TEÓRICAS

1.2.1. La creatividad infantil desde la perspectiva de Vygotsky

La creatividad desde el punto de vista teórico y metodológico orienta a identificarla como un instrumento para solucionar problemas de la vida práctica del sujeto a cualquier edad, si es que se forma desde las edades más tempranas, será una herramienta insospechable de desarrollo en el sujeto. Bernal (2008) cita a Vygotsky (1997) quien acerca de la capacidad creadora señala como componentes significativos: la imaginación, el pensamiento productivo y la acción práctica para saber enfrentar tareas y conflictos de la realidad por los sujetos. Vygotsky (1997) dice que la forma en cómo lo logra es una muestra de la creatividad durante el proceso de asimilación de las vivencias y las condiciones históricas donde vive el hombre. Expresa que los factores que impulsan la imaginación se generan de dos formas: interna y externa en el ser humano.

Vygotsky (1997) refiere que la creatividad es una capacidad que puede desarrollar el sujeto siempre que sea estimulada a través de actividades donde se prioricen la comunicativa, la observación, la orientación para que el niño resuelva la tarea a un nivel real y el potencial se incita ante una actividad que el menor no tiene los recursos para resolverla por sí mismo, puede lograrlo si la actividad reúne las condiciones y una orientación precisa del maestro, la familia u otro compañero que asegura la apropiación del saber, el saber hacer, el ser y en general la independencia del niño

La actividad puede ser de dos tipos: la reproductora y la combinadora; entendiendo la reproductora como la actividad donde se da un vínculo con la memoria, la conservación de la experiencia anterior que la nueva acción le exige recordar y lo aplica combinándolo o creadoramente. La base orgánica de esta actividad está en la plasticidad del cerebro y en su capacidad para asimilar, transformar y desarrollarse integralmente (Bernal, 2008).

Por otra parte, Casas (2013) expresa que la actividad combinatoria o creadora es la capacidad del cerebro no solo de conservar y reproducir la experiencia pasada, sino de combinar, transformar, crear ideas y el desenlace de la nueva conducta sobre la base de la experiencia anterior. Una peculiaridad de la actividad creadora es su evolución paulatinamente, se inicia en la niñez y se extiende hasta la etapa de la adultez. Por otra parte, Corte (2010) refieren que las funciones de la actividad creadora se manifiestan en la imaginación, la fantasía y la composición se dan por las experiencias de situaciones reales del contexto donde se encuentra el sujeto.

Un aspecto importante expresa Stemberg citado por Ballesteros (2013), al sostener que cuando el sujeto se enfrenta a la resolución de tareas y actividades creativas se estimula y pone en práctica los procesos cognitivos ordinarios, los componentes meta-cognitivos, la autorregulación emocional y motivacional que favorecen la formación integral del educando.

Casas (2013) asevera que en el contexto del aula está la posibilidad de estimular las capacidades y las habilidades creativas en los educandos. Es el

rol profesional del docente el que puede contribuir a potenciar o mutilar el desarrollo de estas en los niños, depende de cuan capacitado esté para aceptar la diferencia, la apertura, la tolerancia a la variabilidad, la ausencia de sanciones rígidas contra los errores, potenciar un clima abierto a la asertividad y que los infantes puedan desarrollar las tareas en un ambiente de compromiso, con fluidez, originalidad y motivación.

1.2.2.- La creatividad y su influencia en el desarrollo de la personalidad

La creatividad es un componente básico que influye en el desarrollo integral de la personalidad de forma general y en los niños en particular, como futuros ciudadanos que deberán enfrentarse a un mundo muy cambiante que exige saber solucionar problemas y aportar conocimientos significativos en los distintos contextos de actuación donde se encuentren.

En el plano pedagógico comprender la esencia de la categoría psicológica creatividad, es una tarea necesaria y también compleja para el docente por ser un término polisémico desarrollado por diversos teóricos, clásicos y cada vez más contemporáneos que lo asumen desde diferentes perspectivas. Vygotsky (2008:9) expresó, refiriéndose a la creatividad: “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimientos que actúan y está presente solo en el propio hombre”. Esta definición es importante por cuanto conceptualiza la creatividad como un atributo estrictamente humano, una potencialidad biológica y que se manifestará si es estimulada y provocada por la actividad y que puede concretarse hasta en la capacidad creativa. En ese sentido es un fenómeno complejo que actúa mediante un conjunto de procesos internos cuando estos son provocados desde el plano externo en el sujeto.

De otra parte, Lerner (2010) afirma que, la creatividad es un proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, en el cual se expresa el vínculo de los aspectos

cognitivos y afectivos de la personalidad. Según ambos puntos de vistas los autores coinciden en que la creatividad se desarrolla internamente como proceso de producción o creación de algo nuevo, siempre que exista la estimulación externa que debe cumplir la escuela, la familia y la sociedad. En esas posiciones se profundiza en la creatividad desde las dimensiones biológica, psicológica y social de la personalidad. A su vez, Castro (2005:37) refiere que es una facultad específica del ser humano que le permite crear con originalidad, flexibilidad y fluidez un conjunto de valores materiales y conocimientos nuevos con el propósito de satisfacer necesidades personales y sociales.

Corte (2013) dice que la creatividad es la capacidad que tiene la persona para realizar creaciones de productos materiales, resolver problemas considerando el conflicto como la fuerza que desenvuelve el potencial creativo de la persona y que se entrena en ello al realizar actividades que impliquen acciones que van de lo fácil a lo difícil, de lo conocido al descubrimiento. Por su lado, Ballesteros (2013) refiere que la creatividad es un proceso integracionista, refiere que, al interactuar el sujeto con el objeto de la actividad, se activan las dimensiones cognitivas, afectivo, motivacional, volitivas, emocionales y los otros elementos que interactúan en la creatividad de

forma que se integra la persona, el proceso, el producto como un todo. Se ha comprobado que cuando el niño está bien orientado en la actividad a ejecutar, cuando observa el mundo que le rodea, cuando ha vivenciado los ejemplos de la docente o un compañero más capaz acerca de qué hacer y cómo hacer una tarea se siente motivado por su realización.

Es ahí donde se revela el carácter social del aprendizaje y la enseñanza porque al observar e imitar, internaliza la acción como enfatiza Vygotsky (1984), y al realizar la acción práctica, revela en sus actos los rasgos conductuales y procedimentales individuales o específicos de su personalidad. Se comprende la relación dialéctica existente entre lo social,

lo individual y lo desarrollador, provocando cambios en las formas de pensar, sentir y hacer integral en el sujeto como refiere.

1.3. BASES CONCEPTUALES

1.3.1.- Conceptos de creatividad

La palabra imaginación evoca a personas que se salen de lo común; es decir, evoca a conceptos no estructurados, irracionales. Pero la palabra imaginación no define perfectamente la palabra creatividad por lo que algunos autores prefieren no utilizar este aparente sinónimo. Teniendo en cuenta esto, definiríamos el término creatividad como una actitud que todos los individuos poseemos, unos más o menos desarrollada, para producir ideas y soluciones nuevas. Siendo por tanto la creatividad el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas no convencionales. No obstante, es necesario tener en cuenta que el término creatividad ha suscitado el interés de numerosos investigadores, no consiguiendo una definición exacta, lo que confirma la amplitud y profundidad del complejo mundo de la creatividad.

Casas (2013) define la creatividad como “el hecho de unir, relacionar dos dimensiones hasta ese momento extrañas la una con la otra”. Por otra parte, Ballesteros (2013) define creatividad como “la facultad de reorganizar los elementos del campo de la percepción de manera original y susceptible de dar lugar a operaciones en cualquier campo fenomenal”.

Corte (2010) dice que la imaginación creadora no crea probablemente nada, se contenta con descubrir relaciones de las cuales el hombre no había tomado conciencia todavía”. Mackinnon afirma que la creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, el espíritu de adaptación, y la preocupación de realización concreta. Así mismo, Moles dice: “la creatividad es una facultad de la inteligencia que consiste en

reorganizar los elementos del campo de la percepción de una manera original y susceptible de dar lugar a operaciones dentro de cualquier campo fenomenológico.

1.3.2.- Factores de la creatividad.

J.P. Guilford (1967) fue un pionero del pensamiento creativo, conceptualizó la creatividad como parte del pensamiento divergente, caracterizado por cuatro factores principales.

a) Fluidez: Es la habilidad y capacidad para generar gran número de ideas o soluciones rápidamente. Según Guilford (1967) esta “consiste en gran medida en la capacidad de recuperar información del caudal de la propia memoria, y se encuentra dentro del concepto histórico de recordación de información aprendida”. El mismo Guilford distribuye este factor en clases:

- Fluidez ideacional: producción cualitativa de ideas.
- Fluidez figurativa: las distintas formas que se pueden crear en un tiempo determinado.
- Fluidez asociativa: establecimiento de relaciones.
- Fluidez de expresión: facilidad en la construcción de frases.
- Fluidez de las inferencias: presentada una hipótesis han de imaginarse las consecuencias en un determinado tiempo.

b) Flexibilidad: Capacidad de adaptación, de cambiar de enfoque o de enfoque mental, abordando un problema desde diversas perspectivas. Mira a los aspectos cualitativos de la producción. Existen dos clases:

-Flexibilidad Espontánea: es aquella, que aun sin ponérselo, utiliza el individuocuando varía la clase de respuestas a una pregunta de un test.

-Flexibilidad de adaptación: cuando el sujeto realiza ciertos cambios de interpretación de la tarea, de planteamiento o estrategia, o de solución posible.

c) Originalidad: Tiene un carácter de novedad. Mira a las soluciones nuevas, inhabituales que aparecen en una escasa proporción en una población determinada. La capacidad para producir ideas nuevas, inusuales o únicos, es el factor mas determinante de la capa creadora.

d) Elaboración: Guilford (1967) lo define como la “producción de implicaciones”. La elaboración hace que la obra sea lo más perfecta posible. Es decir, la habilidad para desarrollar o enriquecer ideas inicialmente simples con más detalles y profundidad.

1.3.3.- La creatividad en los niños.

Conceptualmente, el Diccionario de las Ciencias de la Educación Santillana (1995), precisa que el “término creatividad significa innovación valiosa y es de reciente creación” (pág. 333). Considera que la creatividad ayuda al niño ha encontrarsoluciones distintas para el mismo problema. Según, Penagos (2004) “La creatividad es la generación de procesos de información, productos o conductas relevantes para una situación de destreza o conocimiento insuficiente” (pág. 148) Agrega una preocupación importante, pues considera que, si bien los niños nacen con una capacidad innata para crear e imaginar, esa creatividad corre el peligro de bloquearsey diluirse con el paso de los años si son expuestos a un entorno rígido que no estimuleesta capacidad.

Según Penagos (2004) “en los primeros años de edad, los niños se caracterizan por laadquisición progresiva de funciones como el control de postura, la autonomía de desplazamiento, la comunicación, el lenguaje verbal y la interacción social, proceso que esta interrelacionado con la maduración del sistema nervioso” (pág.122). Podemos inferir de esta apreciación conceptual, que en el proceso de el desarrollo infantil se produce una interacción entre factores genéticos y factores ambientales. Alos niños

se les debe suministrar una serie de recursos educacionales básicos, de modo sistemático y organizado, pero ello debe ser supervisado con el fin de no frenar su creatividad; sino el de desarrollar al máximo sus capacidades, cognitivas, físicas y psíquicas.

1.3.3.1.- La creatividad en los niños de 4 a 5 años.

En esta etapa, reconoce muchos libros, y muchos cuentos. La narración de cuentos le fascina pero no solo oírlos, sino inventarlos, dibujarlos y actuarlos. Cuentos, poco más extensos pero sencillos, tiernos, graciosos. Según Redondo (2017, p. 30). “Los cuentos deben ser lineales, con frases recurrentes. Cuentos en verso o narración que de mucho ingenio”

1.3.4.- Los cuentos infantiles

Las estrategias creativas, constituyen hoy en día, una de las actividades más atractivas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, en particular el cuento; en ese sentido; es de mucha importancia esta estrategia para revelar sus aportes y beneficios para el desarrollo del lenguaje verbal. Según Menchén (2001), afirma sobre el cuento “que es una narración breve de carácter ficcional protagonizada por un grupo reducido de personajes y con un argumento sencillo” (pág.2). Por su parte, Redondo (2017) sostiene que los relatos “permiten a los niños y niñas usar la imaginación. Esta funciona como cimiento del pensamiento y del lenguaje y reacciona estimulándola creatividad, proyectándolos en el futuro y dando la posibilidad de revivir el pasado” (p. 43). Al respecto Gonzales (1985) dice que la enseñanza del cuento cuenta implícitamente con la enseñanza moral, además que su trama es sencilla y tienen un libre desarrollo imaginativo. Por otra parte, Lerner (1994), afirma que “el cuento es una forma breve de narración, ya sea expresa en forma oral o escrita, posee características entre las cuales es que constituye una narración ficticia que puede ser completamente creación del autor o puede basarse en hechos de la vida real” (pág. 12). Según Gallardo (2014) “el primer libro de un niño es un cuento. Además de desplegar su

imaginación, lo acerca a la lectura y la comprensión de textos, lo cual se puede comprobar haciéndole preguntas” (p. 12)

Para Lerner (1994) entre las características que debe tener el cuento infantil están:

La imaginación: Que permite el libre juego de la imaginación infantil, de modo, que el niño piense una multitud de ideas sin que el cuento lo diga, es decir, solo lo debe sugerir.

Sensaciones: Que permite que el niño sienta multitud de emociones y de sentimientos.

Vinculación con la realidad: El cuento debe realizar una vinculación entre la realidad y la fantasía para satisfacer al lector, es decir, a los niños. El cuento debe incluir elementos reales, pero sin dejar de lado los elementos fantásticos.

Realidad: El cuento no debe presentar ningún elemento que contribuya a deformar la mentalidad de los niños.

Empatía: El cuento debe permitir al narrador y a los oyentes, hacer reflexiones que tiendan a mejorar conductas y afianzar personalidades. Comprender y reconocer las debilidades y virtudes de los personajes de los cuentos, es ya un paso selectivo para comprender las propias

1.3.5.- Estructura del cuento:

En el cuento se distinguen tres partes fundamentales: Introducción, Desarrollo y Desenlace.

Introducción: es la primera parte presente en el cuento y, consiste en la presentación de los elementos con el objetivo de situar al lector en el umbral del cuento y que lo comprenda correctamente, es decir, se relatan los lugares donde se va a llevar a cabo la acción, los sucesos previos y las características de los personajes. ¿Dónde? ¿cómo? ¿Cuándo?

Nudo: la historia comienza a complicarse, surgen conflictos que deberán de solucionarse a través del cuento, hasta llegar a su final. Provoca el interés del espectador. Acciones, hechos emociones.

Desenlace: se resuelven los conflictos, el escritor logra el resultado buscado por los lectores. Por regla general la estructura de los cuentos infantiles presenta una introducción muy breve, en la que rápidamente se presenta el conflicto. Seguida de un nudo largo en el que se llevan a cabo todas las aventuras o vicisitudes del protagonista que lucha por solventar el conflicto o alcanzar tal o cual deseo. El desenlace o la consecución de la Meta, buscada, suele ser también bastante breve.

1.3.6.- Elementos del cuento infantil

Gallardo (2014) señala que “en un cuento se conjugan varios elementos, cada uno de los cuales debe poseer ciertas características propias” (p. 40). A si tenemos:

a.- Los personajes o protagonistas, que pueden ser presentados por el autor en forma directa o indirecta, según los describa el mismo, o utilizando el recurso del diálogo de los personajes y de los interlocutores. En ambos casos, la conducta y el lenguaje de los personajes deben estar de acuerdo con su caracterización. Debe existir plena armonía entre el proceder de el individuo y su perfil humano.

b.- El Ambiente: Incluye el lugar físico y el tiempo donde se desarrolla la acción; es decir corresponde al escenario geográfico donde los personajes se mueven. Por lo general en el cuento, el ambiente es reducido, se esboza en líneas generales. El Tiempo: Corresponde a la época en que se ambienta la historia y la duración de el suceso narrado. Este último elemento es variable.

c.- La Atmósfera: Comprende el mundo particular en que ocurren los hechos del cuento. La atmosfera debe traducir la sensación o el estado

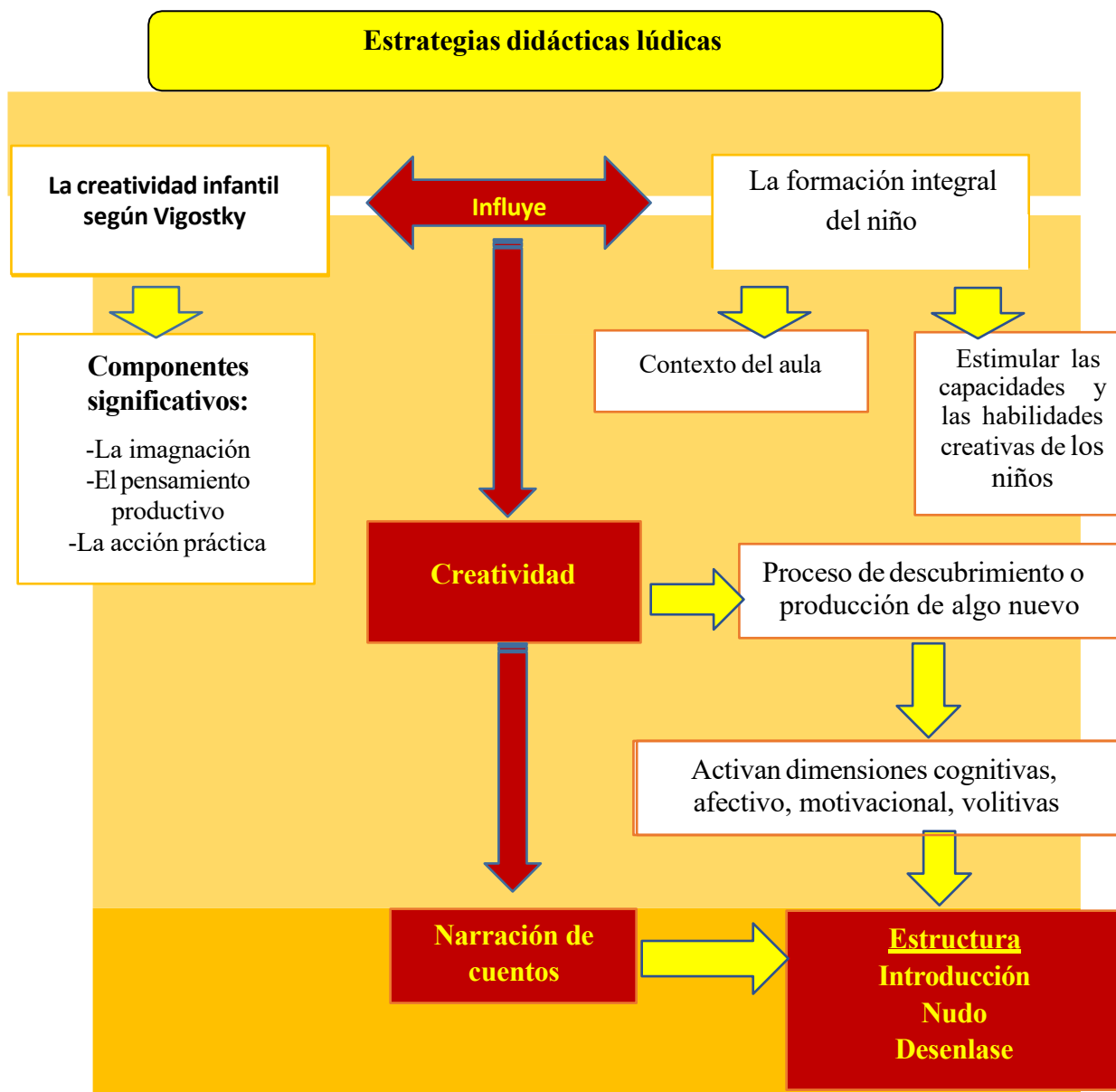
emocional que prevalecen la historia. Debe irradiar, por ejemplo, misterio, violencia, tranquilidad, angustia, etc.

d.- La Trama: La trama generalmente se caracteriza por la oposición de fuerzas. Esta puede ser externa, por ejemplo, la lucha del hombre con el hombre o con la naturaleza; o interna, la lucha del hombre consigo mismo. Es el conflicto que mueve la acción del relato. El conflicto da lugar a una acción que provoca tensión dramática.

e.- La Intensidad: Corresponde al desarrollo e la idea principal mediante la eliminación de todas las ideas o situaciones intermedias de todos los rellenos o fases de transición que la novela permite e incluso exige, pero que el cuento descarta.

f.- La Tensión: corresponde a la intensidad que se ejerce en la manera cómo el autor, acerca al lector lentamente al cuento. Así, atrapa al lector y lo aísla de cuando lo rodea para después, al dejarlo libre, volver a dejarlo con sus circunstancias de una forma nueva, enriquecida, más hondo o más hermosa. Según Gallardo (2014) “la tensión se logra únicamente con el ajuste con los elementos formales y expresivos a la índole del tema, de manera que se obtiene el clima propio de todo gran cuento, sometido a una forma literaria capaz de transmitir al lector todos sus valores, toda su proyección en profundidad y altura (p. 41)

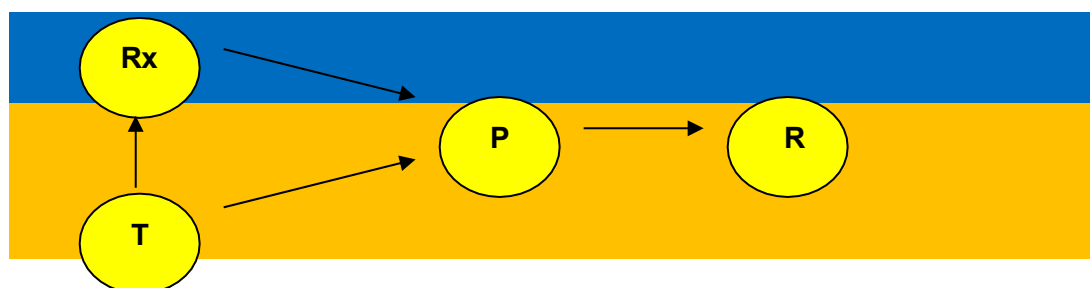
1.4. PROPUESTA TEORICA



CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 Tipo de diseño

Este trabajo se orienta hacia un diseño de tipo descriptivo, no experimental, y con propuesta. Para el presente estudio la investigadora no crea ninguna situación, sino que identifica el nivel de creatividad de los niños y niñas de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 237 San Luis, Bagua Grande, Región Amazonas.



Legenda:

Rx: Nivel de creatividad de los niños (as)

T: Paradigmas teóricos.

P: Propuesta para fomentar la creatividad

R: Realidad transformada esperada

2.2 Población y muestra

Población

Según Ramírez (1999:86), “la población son los individuos que pertenecen a una misma clase por poseer características similares, sobre los cuales se requiere hacer una inferencia basada en la información y a un número de variables definidas en el estudio”. Por consiguiente, para este estudio el marco poblacional estará conformado por los 28 niños y niñas de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 237 San Luis, Bagua Grande, Región Amazonas. (N)

Muestra

Como lo refiere Balestrini (2001:170), “es una parte de la población, un número de individuos u objetos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo. La muestra es obtenida con el fin de investigar, a partir del conocimiento de sus particulares”. Para la presente investigación la muestra quedará conformada por los 21 niños y niñas de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 237 San Luis, Bagua Grande, Región Amazonas.

2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

- Se aplicó la prueba pedagógica como técnica y se diseñó un test de creatividad teniendo en cuenta las dimensiones de Guilford y el Test de Torrance para Pensamiento Creativo (TTCT).
- Dicho test estuvo organizado en tres actividades (ver Anexo 01) en las cuales se evaluaron las 4 dimensiones de la creatividad de acuerdo a la rúbrica de evaluación (ver Anexo 02), es decir, Fluidez, Originalidad, Elaboración y Flexibilidad.

2.4 Diagnóstico de campo

Como muestra de estudio se tomó la Institución Educativa Inicial N° 237 San Luis, Bagua Grande, Región Amazonas. Fue seleccionada de manera intencional y criterial por reunir las condiciones reales para el objetivo trazado por la investigación. La misma estuvo integrada por 21 niños y niñas de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 237 San Luis, Bagua Grande. Antes de iniciar el proceso de diagnóstico de campo y la aplicación de los instrumentos se coordinó con los directivos y las docentes de la escuela para explicarles los objetivos del trabajo y lo útil de su prestancia.

2.5 Metodología

- Se aplicó el test de creatividad a los 21 estudiantes en una sesión de 45 minutos, brindándoseles a los niños las fichas del test y todos los materiales

necesarios.

- Una vez culminado el test, la investigadora utilizó la rubrica de evaluación para valorar las cuatro dimensiones de la creatividad en las tres actividades planteadas en el test.

2.6 Análisis estadísticos de los datos

La investigadora describe los datos en función de aquellos que se obtuvieron a través del instrumento y la información obtenida, se organizaron y tabularon de acuerdo a los objetivos previstos en la investigación por medio de la estadística descriptiva presentada en gráficos circulares. Estadística Descriptiva. - Se utilizó el análisis de frecuencia, cuadros estadísticos, media aritmética.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1. Resultados

A continuación, se presentan los resultados del instrumento aplicado para medir el nivel de creatividad de los niños de la Institución Educativa inicial N° 237 San Luis.

Tabla 1

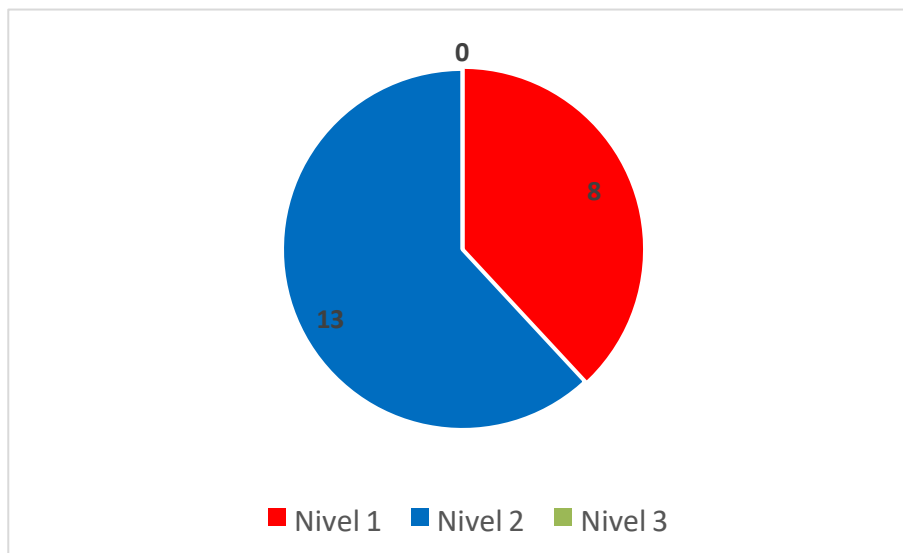
Nivel Promedio de creatividad

Estudiante	Fluidez	Originalidad	Elaboración	Flexibilidad	Puntaje total	Nivel de creatividad
1	2	2	1	1	6	Bajo
2	2	1	2	2	7	Medio
3	2	2	1	1	6	Bajo
4	1	2	1	2	6	Bajo
5	1	2	2	2	7	Medio
6	2	1	2	1	6	Bajo
7	2	1	2	2	7	Medio
1	2	1	1	1	5	Bajo
2	1	2	1	2	6	Bajo
3	1	2	1	1	5	Bajo
4	2	1	2	3	8	Medio
5	2	2	3	3	10	Alto
6	1	2	1	2	6	Bajo
7	2	1	2	2	7	Medio
15	1	2	1	2	6	Bajo
16	1	2	2	2	7	Medio
17	2	1	2	2	7	Medio
18	2	1	2	1	6	Bajo
19	2	1	1	2	6	Bajo
20	1	2	1	2	6	Bajo
21	2	2	1	1	6	Bajo
PROMEDIO	2	1.57	1.52	1.76	6.48	Bajo

La **Tabla 1** muestra los resultados de la evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes teniendo en cuenta las cuatro dimensiones de la creatividad y los indicadores por dimensión. El **nivel promedio de creatividad** alcanzada por los niños es “**Bajo**” corresponde a un **promedio de 6.48** (12) Este promedio está en el límite entre el nivel “Bajo” y el “Medio”.

Figura 1

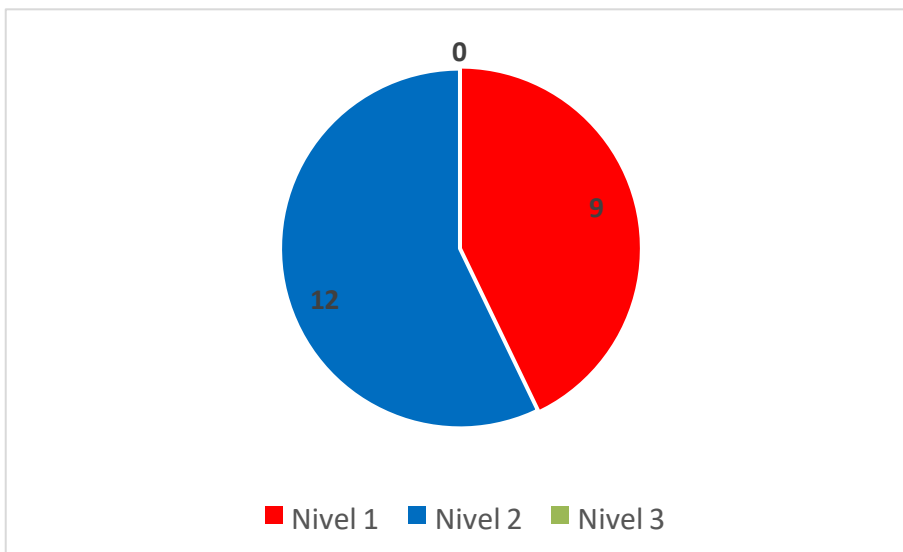
Niveles de la Dimensión “Fluidez”



En la **figura 1**, observamos claramente que aproximadamente el **38%** (13/21) de los alumnos están en “**Nivel 1**”, lo que quiere decir que los niños tienen dificultad en elaborar más de 2 dibujos, mientras que un **62%** (8/21) de los estudiantes restantes se localizan en el “**Nivel 2**”, lo que demuestra que si tienen la capacidad para dibujar de 3 a 4 dibujos diferentes. Sin embargo, no hay ningún estudiante que alcance el “**Nivel 3**”.

Figura 2

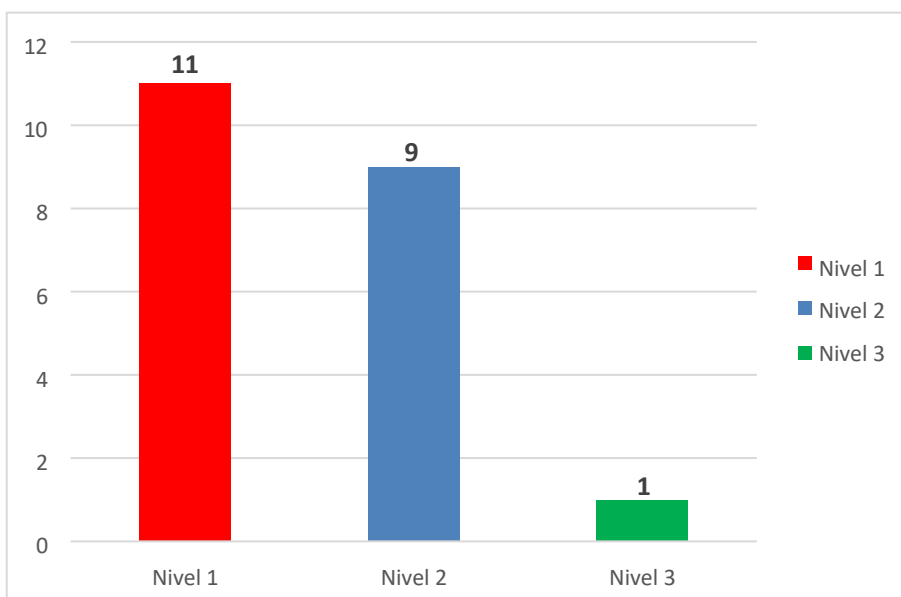
Niveles de la Dimensión “Originalidad”



La **Figura 2** nos permite determinar que, de acuerdo a las dimensiones de la creatividad, aproximadamente el 43% (9/21) de los estudiantes muestran tener el “*Nivel 1*”, dando a entender que este porcentaje de estudiantes realizan dibujos comunes o repetitivos. Por otro lado, el 57% (12/21) restante demuestran tener el “*Nivel 2*”, es decir, que estos estudiantes realizan al menos 1 dibujo poco común. A pesar de ello, no se cuenta con ningún estudiante con “*Nivel 3*”.

Figura 3

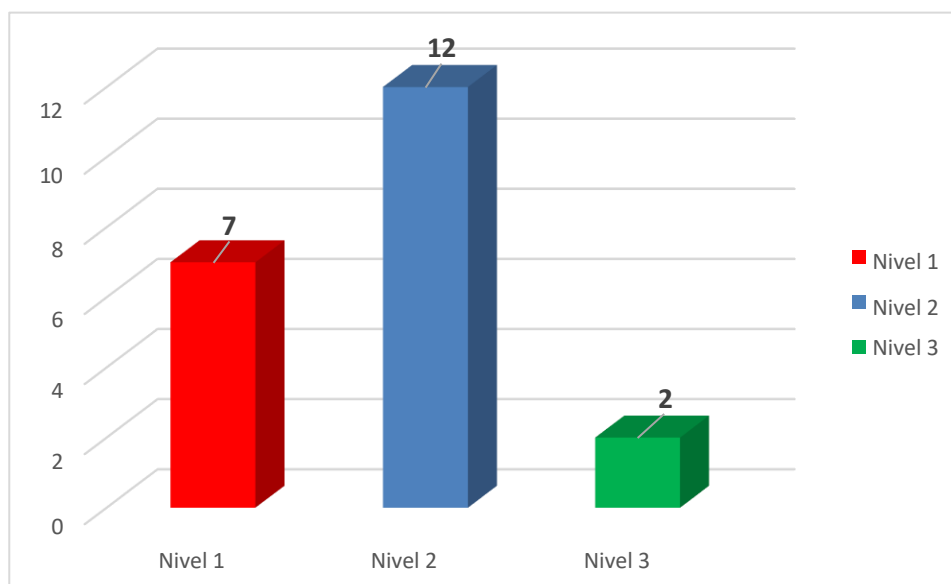
Niveles de la dimensión “Elaboración”



En la **Figura 3** notamos que en la dimensión “**Elaboración**”, con un porcentaje de 52.4%, 11 estudiantes se encuentran en el “**Nivel 1**”, denotando dibujos simples y sin muchos detalles, mientras que un 43% (9/21) demuestra el “**Nivel 2**” en la dimensión, mostrando algunos detalles como formas y color en sus dibujos. Finalmente, el 4.6% (1/21) restante alcanzó el “**Nivel 3**”, demostrando dibujos ricos en detalles y colores sin necesidad de acompañamiento.

Figura 4

Niveles de la dimensión “Flexibilidad”



En la **Figura 4** percibimos que en la dimensión “**Flexibilidad**”, los estudiantes presentan menor dificultad en relación a las otras dimensiones, con un 33.33% (7/21) alcanzando el “Nivel 1“, mostrando dibujos con enfoques muy similares. Por otro lado, el 57.1% (12/21) de los alumnos lograron el “Nivel 2“ de la dimensión, denotando ciertas variaciones en los dibujos. Por último, el 9.52% (2/21) restante de los estudiantes demostraron el “Nivel 3” en sus capacidades, demostrando la habilidad de realizar dibujos claramente distintos entre si en tema, forma o enfoque.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN

Los resultados de la investigación realizada en la Institución Educativa Inicial N.º 237 San Luis (Bagua Grande, Amazonas) evidenciaron que el nivel promedio de creatividad de los niños de cinco años se encuentra en un nivel “Bajo”, con dificultades particularmente en las dimensiones de fluidez, originalidad y elaboración, aunque con ligeras mejoras en flexibilidad.

Al confrontar estos resultados con los estudios previos, se observa una clara coincidencia con Nurjanah, Yetti y Sumantri (2024), quienes señalan que la creatividad en la infancia depende tanto de factores internos como externos, y que se potencia mediante experiencias de juego, resolución de problemas y apoyo familiar y docente. En la institución estudiada, se evidenció que muchos niños no reciben estímulos creativos en casa —como la compra de cuentos o el hábito de lectura compartida—, lo cual limita el desarrollo de su potencial creativo.

Asimismo, los hallazgos coinciden con Kayili y Erdal (2021), quienes demostraron que la narración de cuentos dramatizados mejora significativamente las capacidades de resolución de problemas y el pensamiento creativo. La investigación en Bagua Grande refuerza esta evidencia, al mostrar que los niños disfrutaban de los cuentos con imágenes y títeres, lo que sugiere que la incorporación de dramatización y recursos expresivos podría revertir los bajos niveles de creatividad encontrados.

De manera complementaria, los aportes de Choi, Cyebukayire y Choi (2025) con Tinker Tales y de Chang et al. (2024) con Mathemyths amplían el horizonte metodológico al incorporar herramientas digitales y colaborativas para estimular la creatividad narrativa. Aunque en el contexto amazónico los recursos tecnológicos son limitados, estos estudios evidencian la importancia de integrar entornos interactivos y multisensoriales, lo cual podría adaptarse con recursos accesibles, como dramatizaciones, títeres, ilustraciones y juegos cooperativos.

En este sentido, la presente investigación coincide con los planteamientos de Vygotsky (1997), quien sostiene que la creatividad se desarrolla cuando el niño recibe orientación y apoyo en actividades significativas. Los bajos niveles iniciales

detectados en la muestra confirman la necesidad de la mediación docente mediante estrategias didácticas lúdicas que permitan activar las dimensiones de la creatividad en interacción con el entorno sociocultural.

En conclusión, los resultados locales dialogan con la evidencia internacional al confirmar que la narración de cuentos constituye una estrategia clave para fomentar la creatividad infantil. Sin embargo, se identificó que el impacto depende de la calidad de las experiencias narrativas, la participación activa de los niños y el acompañamiento tanto de la escuela como de la familia. Por lo tanto, es imprescindible fortalecer la propuesta pedagógica con actividades lúdicas de narración creativa, ajustadas al contexto y con proyección hacia prácticas innovadoras que integren recursos tecnológicos y artísticos, en consonancia con las tendencias globales en educación infantil.

CAPÍTULO V: PROPUESTA

Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos para fomentar la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 237 San Luis, Bagua grande.

I.- Presentación

El presente trabajo de investigación asume que el cuento infantil constituye una estrategia didáctica muy útil para fortalecer el desarrollo de la creatividad de los niños, y más aún su comprensión lectora y su expresión oral, que desde una metodología lúdica creativa, el cuento infantil se constituye en el eje central capaz de producir disfrute por descubrir y disfrute por aprender, e incluso para desarrollar habilidades prosociales en los niños. En esa perspectiva, el presente trabajo plantea estrategias didácticas lúdicas que contribuyen a fomentar la creatividad y la comprensión lectora en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 237 San Luis, Bagua grande.

II.-Fundamentos

Vygotsky (1997) acerca de la capacidad creadora señala como componentes significativos: la imaginación, el pensamiento productivo y la acción práctica para saber enfrentar tareas y conflictos de la realidad por los sujetos. Sostiene que la forma en cómo se logra la creatividad es a través del proceso de asimilación de las vivencias y las condiciones históricas donde vive el hombre. Expresa que los factores que impulsan la imaginación se generan de dos formas: interna y externa en el ser humano. Vygotsky (1997) refiere que la creatividad es una capacidad que puede desarrollar el sujeto siempre que sea estimulada a través de actividades donde se prioricen la comunicativa, la observación, la orientación para que el niño resuelva la tarea a un nivel real y el potencial se incita ante una actividad que el menor no tiene los recursos para resolverla por sí mismo, puede lograrlo si la actividad reúne las

condiciones y una orientación precisa del maestro, la familia u otro compañero que

asegura la apropiación del saber, el saber hacer, el ser y en general la independenciadel niño

III.-Objetivo General.

Fomentar la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 237 San Luis, Bagua grande a través de estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos.

Objetivos Específicos

- Desarrollar un diagnóstico a fin de conocer las características creativas que presentan los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 237 San Luis, Bagua grande.
- Motivar a los niños y niñas por la lectura de cuentos por imágenes y al respeto y amor por los libros
- Estimular la imaginación creativa y el lenguaje oral de los niños.
- Incentivar a los niños (as) a expresar sus propias ideas
- Fortalecer en los niños y niñas prácticas comunicativas a través de diferentes estrategias didácticas de el cuento.

IV.-Metodología

Aplicación y análisis de la conducta de entrada (cuentos que conoce), para detectar el conocimiento que tienen los niños y niñas con relación a los cuentos.

1. Permitir a los niños y a las niñas el ingreso al mundo de el arte y la literatura a través de los cuentos y el uso de actividades adecuadas.
2. Contribuir al desarrollo de el lenguaje y la creatividad.
3. Fortalecer en los niños el manejo adecuado de la expresión oral y la lectura.
4. Ubicar a los niños dentro de la realidad de su entorno para la adquisición de una mejor convivencia.
5. Preparar a los niños para el logro de una mejor comunicación y

desarrollo de sulenguaje.

V.- Estrategias Didácticas de el Cuento para mejorar la imaginación creative y la comprensión lectora.

Plan de actividades de la propuestas

Actividades	Estrategias metodológicas	Recursos	Estrategias
Explorando los cuentos 	Dialogamos acerca de los saberes previos de los niños con respecto al conocimiento de los libros y la biblioteca.	Biblioteca virtual de cuentos infantiles, libros de cuentos de diferentes texturas, de imágenes y con letras.	Conocimientos previos
Objetivo: Motivar a la lectura y al respeto y amor por los libros	La docente describe, breve y motivadoramente a través de imágenes, los contenidos de unos cuatro cuentos infantiles.	Videos sobre cuentos. Computador.	Ilustraciones de cuentos clásicos
El cuento preferido. Objetivo: Incentivar a la lectura de imágenes	Formación de equipos de trabajo infantil: Los niños y niñas en forma consensuada escogerán el cuento que más les impacto al escucharlo y al observar sus imágenes. De acuerdo a ello, cada equipo de niños escogerá cualquiera de los cuentos presentados por la docente.	Cuentos: El pulgarcito, el globo rojo, la niña de los fósforos, Juanita y los frijolitos.	Formación de equipos de trabajo. (por Amistad, por simpatía, etc.)
Cuento: “Pulgarcito”	Examinaran todas las ilustraciones del cuento, y se les preguntará a los	Cuento de Pulgarcito	Lectura con imágenes del cuento infantil.



Objetivo: Estimular la imaginación y el lenguaje oral de los niños (as)

Lectura con imágenes, secuencias de imágenes.

Objetivo: Incentivar a los niños (as) a expresar sus propias ideas

niños y niñas ¿De qué tratará el cuento?

A fin de conocer su interpretación se les preguntará por el nombre y/o rol de cada uno de los personajes que intervienen en el cuento.



CONCLUSIONES

- Tras aplicar el test, se determinó que el nivel promedio de creatividad alcanzada por los niños es “*Bajo*”. En cuanto a la dimensión de fluidez, observamos claramente que aproximadamente el 38% de los alumnos están en “*Nivel I*”, lo que quiere decir un nivel “*Bajo*”. En la dimensión de originalidad, un 43% de los niños hacen dibujos repetitivos y comunes, mientras que el 57% restante realiza al menos un dibujo poco común. En la dimensión de elaboración, el 52.4% de los niños manifiesta un nivel “*Bajo*”, realizando dibujos simples y sin detalles. Finalmente, en la dimensión de flexibilidad, se concluyó que el 33.33% de los estudiantes muestran un nivel considerado “*Bajo*”.
- Fundamentar teóricamente la propuesta de intervención para fomentar la creatividad infantil desde la perspectiva de Vygotsky, quien sostiene que la creatividad es una capacidad que puede desarrollar el niño siempre que sea estimulada a través de actividades donde se prioricen la comunicación, la observación, y sea orientada por el maestro, la familia u otro compañero.
- Se diseñó un plan de intervención con estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos a fin de fomentar la creatividad en los niños y niñas.

RECOMENDACIONES

- A la dirección académica de la Institución Educativa inicial N° 237 San Luis, Bagua Grande se le recomienda implementar la presenta propuesta para capacitar a sus docentes en relación al uso de estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos para fomentar la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de su institución.
- A los docentes de la Institución Educativa se les recomienda fomentar la creatividad de sus niños a través del uso de cuentos con recursos lúdicos como marionetas, realia y material de la zona.

REFERENCIAS

- Aranda, J.** (2017). *El cuento infantil como instrumento en el desarrollo psicolingüístico en escolares de 3 años. Estudio de caso*. Córdoba - Argentina: Universidad de Córdoba.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=134527>
- Bonilla, Z.** (2017). *Cuento y lenguaje oral de los niños y niñas de la Escuela de Educación Básica Particular “Semillitas” de la ciudad de Riobamba 2016*. Riobamba - Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3996/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0034.pdf>
- Ballesteros, A.** (2013). *Estudio sobre la creatividad infantil* (Tesis de Grado de Educación Infantil). Universidad de Valladolid.
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/3955>
- Bernal, C.** (2008). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Universidad Santo Tomás. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Casas, M. M.** (2013). *Lo intuitivo como aprendizaje para el desarrollo de la actividad creadora en los estudiantes*. Revista de Humanidades Médicas, 13(1), 1- 24. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=41570>
- Corte, M.** (2010). *Inteligencia creadora: Arte y creatividad en la educación*. Ciudad de México: Trillas. http://www.sancristoballibros.com/libro/inteligencia-creadora-arte-y-creatividad-en-la-educacion_48915
- Cassany, D.** (2005). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Ediciones Anagrama. <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/295-tras-las-lineaspdf-WB5V4-articulo.pdf>
- Choi, N., Cyebukayire, P., & Choi, J. D.** (17 de abril de 2025). *Tinker Tales: Interactive Storytelling Framework for Early Childhood Narrative Development and AI Literacy*. ArXiv. <https://arxiv.org/abs/2504.13969>

- De la Torre, S.** (2013). *La creatividad aplicada*. Buenos Aires: Ed. Magisterio del Río de la Plata. <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/view/7281/0>
- Ferreiro R.** (2012). *La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad: La escuela*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55124596002.pdf>
- Guilford, J.P.** (1967). *The nature of human intelligence*. New York: McGraw-Hill. <https://gwern.net/doc/iq/1967-guilford-thenatureofhumanintelligence.pdf>
- Gallardo, M. J.** (2014). *La creatividad en la escuela*. Jaén: Universidad de Jaén. <http://tauja.ujaen.es/handle/10953.1/1442>
- González, A.** (1985). *Cómo propiciar la creatividad*. La Habana: Editorial de Ciencias Sociales. [file:///C:/Users/Dante/Dropbox/Mi%20PC%20\(DESKTOP6TBJE3M\)/Downloads/Dialnet-LaEducacionYElDesarrolloDeLaCreatividad-5137849%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Dante/Dropbox/Mi%20PC%20(DESKTOP6TBJE3M)/Downloads/Dialnet-LaEducacionYElDesarrolloDeLaCreatividad-5137849%20(1).pdf)
- Kayili, G., & Erdal, Z.** (2021). *Children's problem-solving skills: Does Drama Based Storytelling Method work?* Journal of Childhood, Education & Society. 2(1), 43–57. <https://doi.org/10.37291/2717638X.20212164>
- Lerner, D.** (1994). *Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario*. México: Fondo de cultura económica. México. <https://newz33preescolar.files.wordpress.com/2019/10/leer-y-escribir-en-la-escuela-delia-lerner-2001-compressed.pdf>
- Menchén, F.** (2001). *Descubrir la Creatividad. Desaprender para volver a aprender*. Vellón: Madrid <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=187556>
- Nurjanah, N. E., Yetti, E., & Sumantri, M. S.** (2024). *Developing creative thinking in preschool children: A comprehensive review of innovative*. European

Journal of Educational Research, 13(3), 1303–1319.

<https://doi.org/10.12973/eu-jer.13.3.1303>

Penagos (2004). *Una revisión crítica del concepto de creatividad*. Revista Actualidades Investigativas en Educación.

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/9120>

Redodo, M. (2017) *El desarrollo de la creatividad infantil a través del cuento*. Facultad de Segovia. Grado en educación infantil. España.

https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/165526/REDONDO_Marta_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sikora, J. (2003). *Manual de Métodos Creativos*.

<https://www.neuronilla.com/manual-de-metodos-creativos/>

Santillana, (1997). Diccionario de las ciencias de la educación. Series. Aula Edition/format

<https://www.worldcat.org/title/diccionario-de-las-ciencias-de-educacion/oclc/39719726>

Vigostky, L. (1995) *Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Edic. Fausto. <http://padresporlaeducacion.blogspot.com/>

Zhang, C., Liu, X., Ziska, K., Jeon, S., Yu, C.-L., & Xu, Y. (2 de febrero de 2024). *Mathemyths: Leveraging Large Language Models to Teach Mathematical Language through Child-AI Co-Creative Storytelling*. ArXiv.

<https://arxiv.org/abs/2402.01927>

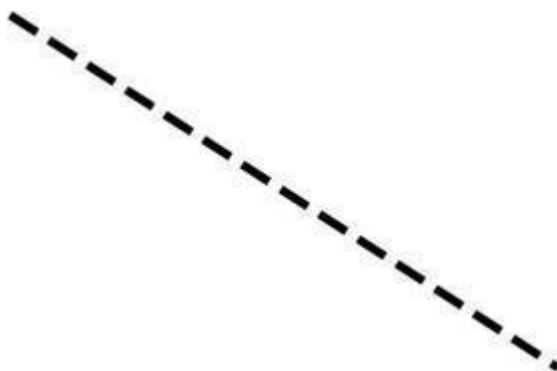
ANEXOS

ANEXO 01**TEST DE CREATIVIDAD**

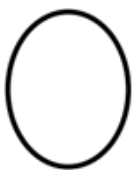
Nombre: _____

ACTIVIDAD 1: Imagina y Dibuja

Usa tu imaginación para completar la figura que aparece en la hoja. Haz un dibujo divertido, colorido y, si quieres, puedes contar una historia sobre lo que dibujaste.

**ACTIVIDAD 2: Completa los dibujos**

Mira cada una de las formas incompletas que aparecen en la hoja. Termina cada dibujo como tú quieras. Trata de que todos sean diferentes entre sí.



ACTIVIDAD 3: Dibuja con líneas mágicas

Usa las líneas rectas que ves en la hoja para crear dibujos distintos. Puedes imaginar lo que quieras.
¡No hay respuestas malas!

A series of 12 horizontal lines, evenly spaced, intended for a drawing activity. The lines are black and extend across the width of the page.

ANEXO 02**Rúbrica de Evaluación de Creatividad Infantil (5 años)**

Nombre del niño/a: _____

Fecha: _____

Dimensión	Nivel 1 (1 punto)	Nivel 2 (2 puntos)	Nivel 3 (3 puntos)
<i>Fluidez</i>	1-2 dibujos realizados.	3-4 dibujos diferentes.	5 o más dibujos diferentes.
<i>Originalidad</i>	Dibujos comunes o repetitivos.	Al menos 1 dibujo poco común.	Varios dibujos originales.
<i>Elaboración</i>	Dibujos simples, sin muchos detalles.	Algunos detalles añadidos (formas, color, etc.)	Ricos en detalles y colores sin necesidad de indicaciones.
<i>Flexibilidad</i>	Dibujos con enfoques muy similares.	Alguna variación entre dibujos.	Claramente distintos entre sí en tema, forma o enfoque.

Total (máximo 12 puntos) _____ /12

Observaciones:

ANEXO 03**Escala de Valoración de Creatividad Infantil (5 años)****Nombre del niño/a:** _____**Fecha:** _____

Puntaje	Nivel de Creatividad	Descripción
10 - 12	Alto	El niño muestra alta fluidez, originalidad, elaboración y flexibilidad en sus ideas. Despliega imaginación rica y variada.
7 - 9	Medio	El niño presenta una creatividad adecuada, con algunas ideas originales y variedad moderada en sus producciones.
4 - 6	Bajo	El niño genera pocas ideas, con menor originalidad o variabilidad. Hay intentos, pero limitados en creatividad.
0 - 3	Muy bajo	El niño tiene dificultades para generar ideas diversas y originales. Predominan respuestas comunes o repetitivas.

Nivel de creatividad del niño/a: _____

ANEXO 04

Metodología de exploración de un cuento infantil.

Actividades	Estrategias metodológicas	Recursos	Estrategias
Explorando el cuento: “Pinocho”	Dialogamos acerca de los saberes previos de los niños sobre el significado del cuento	Biblioteca virtual de cuentos infantiles, libros de cuentos de diferentes texturas, de imágenes y con letras.	Conocimientos previos
Objetivo: Fortalecer en los niños y niñas prácticas creativas y comunicativas a través del cuento “Pinocho”	Fomentar en los niños la importancia del cuento y de la importancia que tienen el trabajar en equipo	Videos sobre cuentos. Computador.	Ilustraciones de cuentos clásicos
Mi cuento preferido: Objetivo: -Incentivar a la creatividad a través de la lectura de imágenes del cuento “Pinocho” -Desarrollar las habilidades prosociales de los niños, aprendiendo a escuchar, a respetar las opiniones de sus compañeros, a construir ideas en conjunto, a desarrollar su imaginación y creatividad.	-La docente describe, y explica breve y motivadoramente a través de imágenes, los contenidos del cuento: “Pinocho” -Utiliza la manipulación de títeres para mejorar la percepción de los niños sobre los títeres. Caso “Pinocho” -Docente y alumnos examinarán todas las ilustraciones del cuento, a fin de entender en conjunto qué significan	-Formación de equipos de trabajo infantil; Su función es que compartan y libremente opinen acerca de lo que piensan de las ilustraciones, de los personajes, del contexto, roles, etc. que aparecen en el cuento. -Imágenes del cuento, títere de Pinocho relacionado con el cuento	Formación de equipos de trabajo. (por Amistad, por simpatía, por empatía, etc.) Imágenes y títeres relacionados con el cuento.

	los personajes, el contexto del cuento. -Docente y alumnos interpretarán el cuento, sobre el nombre y/o rol de cada uno de los personajes que intervienen en el cuento, sobre el significado del contexto, etc.		
--	---	--	--

ANEXO 05

CUENTO DE PINOCHO

(Enseñando el valor a no mentir)

El cuento de Pinocho, escrito originalmente por el escritor y periodista italiano Carlo Collodi, permite que los niños aprendan que, mentir no sirve de nada y que lo único que nos puede traer es una sucesión de problemas. Este cuento permite una enseñanza que les hará reflexionar a los niños y, sobre todo, que se lo piensen muy bien antes de mentir en casa o en colegio.



En una vieja carpintería, Geppetto, un señor amable y simpático, terminaba un día más de trabajo dando los últimos retoques de pintura a un muñeco de madera que había construido.

Al mirarlo, pensó: '¡Qué bonito me ha quedado!' Y cómo el muñeco había sido hecho de madera de pino, Geppetto decidió llamarlo Pinocho. Aquella noche, Geppetto se fue a dormir, deseando que su muñeco fuese niño de verdad.

Siempre había deseado tener un hijo. Y al encontrarse profundamente dormido, llegó un hada buena y viendo a Pinocho tan bonito, quiso premiar al buen carpintero, dando, con su varita mágica, vida al muñeco.

Al día siguiente, cuando se despertó, Geppetto no daba crédito a sus ojos: Pinocho se movía, caminaba, se reía y hablaba, como un niño de verdad para alegría del viejo carpintero.

Feliz y muy satisfecho, Geppetto mandó a Pinocho a la escuela. Quería que fuese un niño muy listo y que aprendiera muchas cosas. Le acompañó su amigo Pepito Grillo, el consejero que le había dado el hada buena.

Pero, en el camino del colegio, Pinocho se hizo amigo de dos niños muy malos, siguiendo sus travesuras, e ignorando los consejos del grillito. En lugar de ir a la escuela, Pinocho decidió seguir a sus nuevos amigos, buscando aventuras no muy buenas.

Al ver esta situación, el hada buena le hechizó. Por no ir a la escuela, le colocó dos orejas de burro, y por portarse mal, le dijo que cada vez que dijera una mentira, le crecería la nariz, poniéndosele además colorada.

Pinocho acabó reconociendo que no estaba siendo bueno, y arrepentido decidió buscar a Geppetto. Supo entonces que Geppetto, al salir en su busca por el mar, había sido tragado por una enorme ballena. Pinocho, con la ayuda del grillito, se fue a la mar para rescatar al pobre viejecito.

Cuando Pinocho estuvo frente a la ballena le pidió que le devolviese a su papá, pero la ballena abrió su enorme boca y se lo tragó también a él. Dentro de la tripa de la ballena, Geppetto y Pinocho se reencontraron. Y se pusieron a pensar cómo salir de allí.

Y gracias a Pepito Grillo encontraron una salida. Hicieron una fogata. El fuego hizo estornudar a la enorme ballena, y la balsa salió volando con sus tres tripulantes.

Todos se salvaron. Pinocho volvió a casa y al colegio, y a partir de ese día siempre se comportó bien. Y en recompensa de su bondad, el hada buena lo convirtió en un niño de carne y hueso, y fueron muy felices por muchos y muchos años

Nivel de comprensión lectora

Y ahora llega el momento de la verdad: averiguar si el niño entendió el mensaje del cuento clásico de Pinocho. Para hacerlo, le sugerimos que establezca con ellos un pequeño coloquio o debate que puede constar de dos partes. Por un lado, preguntas centradas en el argumento propiamente dicho y, por otro, cuestiones acerca del mensaje que nos quiere transmitir esta historia.



1. ¿Por qué el personaje principal de el cuento se llamaba Pinocho?
2. ¿Cuál era el deseo más grande de Geppetto?
3. ¿Quién era Pepito Grillo?
4. ¿Obedeció Pinocho a su padre?
5. ¿Qué encantamiento hizo el hada con él?
6. ¿Qué es la mentira?
7. ¿Qué consecuencias tiene decir muchas mentiras

Nivel de imaginación creativa

- a.- Hacer una marioneta
- b.- Contar con un rollo de papel higiénico vacío, cartulinas de colores, hilo, una

pelota de corcho y pegamento? Con estos recursos ya se tiene todos los materiales necesarios para crear una simpática marioneta inspirada en el cuento de Pinocho.

