

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION



TESIS

Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos y el estímulo de la creatividad infantil, nivel inicial, San Ignacio, región Cajamarca, 2023

Investigadoras: **Bac.** Silva Terrones, Rosa Nely

Bac. Vilchez Lozano, Griselia Marly

Asesor: Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial

Lambayeque, 2025

Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos y el estímulo de la creatividad infantil, nivel inicial, San Ignacio, región Cajamarca, 2023

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial



Bac. Silva Terrones, Rosa Nely

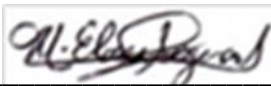
Investigadora



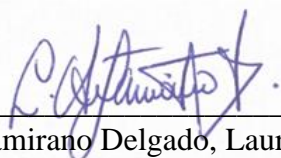
Bac. Vilchez Lozano, Griselia Marly

Investigadora

Aprobado por:



Dra. Segura Solano, María Elena
Presidente del jurado



Dr. Altamirano Delgado, Laura Isabel
Secretario del jurado



Dra. Vallado Montenegro, Miriam Francisca
Vocal del jurado



Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo
Asesor

Lambayeque 2025



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 551-2025**

Siendo las 12:30 horas, del día miércoles 30 de julio 2025 en los Ambientes de la FACHSE: Sala de Sustentación, por mandato de la Resolución N° 2746-2025-D-FACHSE de fecha 30 de julio 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 1447-2023-V-D-FACHSE de fecha 10 de julio de 2023; Jurado integrado por los siguientes miembros:

- Presidente(a) : **Dra. María Elena Segura Solano**
- Secretario(a) : **Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado**
- Vocal : **Dra. Miriam Francisca Valladolid Montenegro**
- Asesor(es) : **Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón**



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS DE NARRACIÓN DE CUENTOS Y EL ESTÍMULO DE LA CREATIVIDAD INFANTIL, NIVEL INICIAL, SAN IGNACIO, REGIÓN CAJAMARCA, 2023 Presentada por SILVA TERRONES ROSA NELY y VILCHEZ LOZANO GRISELIA MARLY para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

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 14 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular**. Siendo las 13:30 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. María Elena Segura Solano
PRESIDENTE(A)

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
SECRETARIO(A)

Dra. Miriam Francisca Valladolid Montenegro
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Guevara Servigón, Dante Alfredo; usuario revisor de la Tesis titulada: Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos y el estímulo de la creatividad infantil, nivel inicial, San Ignacio, región Cajamarca, 2023

Cuyos autores es: Silva Terrones, Rosa Nely con DNI N°41619249 y Vilchez Lozano, Griselia Marly, con DNI N° 27284894; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 15%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecida en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Resumen del Reporte automatizado de similitudes y Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, agosto del 2025



Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo
DNI N°16623450
Asesor

Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos y el estímulo de la creatividad infantil, nivel inicial, San Ignacio, región Cajamarca, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	es.scribd.com Fuente de Internet	2%
2	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	alinin.org Fuente de Internet	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	www.theflippedclassroom.es Fuente de Internet	1%



Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo
DNI N°16623450
Asesor

9	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	1 %
11	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.ana.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
14	dspace.umh.es Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad de Cantabria Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1 %
17	Merma Vargas, Maria Irene. "Nivel de imaginación creativa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Niño de Praga – Urcos 2018.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %
18	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %



Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo
DNI N°16623450
Asesor

19	Submitted to Santa Monica College Trabajo del estudiante	<1 %
20	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
21	www.editur.info Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad de Málaga Trabajo del estudiante	<1 %
24	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo
DNI N°16623450
Asesor



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: **Silva Terrones, Rosa Nely Vilchez Lozano, Griselia Marly**
Título del ejercicio: **Quick Submit**
Título de la entrega: **Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos y el estí...**
Nombre del archivo: **TESIS_DE_ROSA_SILVA_TERRONES_y_GRISLIA_VILCHEZ_1_2_2.d...**
Tamaño del archivo: **739.88K**
Total páginas: **66**
Total de palabras: **13,483**
Total de caracteres: **73,938**
Fecha de entrega: **02-sept-2025 10:33a. m. (UTC-0500)**
Identificador de la entrega: **2740266880**



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo
DNI N°16623450
Asesor

CONTENIDO

RESUMEN	4
ABSTRACT	5
INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO	9
1.1.- ANTECEDENTES	9
1.2.- BASES TEÓRICO-CIENTIFICAS	12
1.3.- BASES CONCEPTUALES.....	15
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLOGICO	26
2.1.- Diseño metodológico	26
2.2.- Población y muestra	26
2.3.- Técnicas e instrumentos de recolección de datos	27
CAPÍTULO III: RESULTADOS	29
3.1.- RESULTADOS	29
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	39
CAPÍTULO V PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	43
I.- Presentación	43
II.- Fundamentación	43
III.- Justificación	44
IV.- Objetivo General:	44
V.- Objetivos específicos	44
VI.- Delimitación.	45
VII.- Plan de intervención	45
CONCLUSIONES	53
REFERENCIAS	54
ANEXOS	56

RESUMEN

En el presente estudio, denominado “Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos y el estímulo de la creatividad infantil, nivel inicial, San Ignacio, región Cajamarca, 2023” Con el fin de fomentar la creatividad infantil, los autores del estudio actual proponen técnicas lúdicas de narración didáctica de 05 años de edad, de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca, El diseño de la investigación es descriptivo prospectivo. La población muestral está formado por los treinta estudiantes del primer curso de dicha institución N° 115, C. P. Huarandoza. Una de las conclusiones fue que las técnicas de instrucción lúdicas de narración de cuentos estimulan la capacidad de recordar un gran número de ideas, palabras y respuestas, así como la de recuperar información de la memoria.; en ese sentido, es de gran importancia el estímulo de esta capacidad a fin de desarrollar en los niños la imaginación creativa, la fluidez de sus ideas y los sentimientos que tienen al narrar determinados acontecimientos.

Palabras clave: Estrategias didácticas lúdicas, narración de cuentos, creatividad infantil,

ABSTRACT

In the present research work called “Leisure teaching strategies for storytelling and the stimulation of children's creativity, initial level, San Ignacio, Cajamarca region, 2023”, the authors aim to propose playful teaching strategies for storytelling in order to stimulate the creativity of 5-year-old boys and girls, of Educational Institution No. 115, C. P. Huarandoza, of the district Huarango, San Ignacio province, Cajamarca region, The research design is prospective descriptive. The sample population is made up of 30 children from the initial level of Educational Institution No. 115, C. P. Huarandoza. Among the conclusions are that playful teaching strategies of storytelling stimulate the ability to evoke a large number of ideas, words, responses; As well as, they promote the ability to recover information from the flow of one's own memory; In this sense, the stimulation of this capacity is of great importance in order to develop in children the creative imagination, the fluidity of their ideas and the feelings they have when narrating certain events.

Keywords: Playful teaching strategies, storytelling, children's creativity,

INTRODUCCIÓN

Con frecuencia se ha creído que quienes son innovadores nacían con un don, como si nacieran con él, que el destino los había premiado, o lo habían heredado. En realidad, todos poseemos esta capacidad, y nos atrevemos a afirmar que sin ella no podríamos sobrevivir, ya que estamos constantemente en la necesidad de explorar, investigar, buscar, cambiar y crear cosas nuevas. La creatividad es considerada como una capacidad compartida por todos los seres humanos para generar y resolver problemas de forma novedosa y creativa. Es una parte natural del ser humano ser creativos desde que nacemos, y en los primeros años de existencia, crecemos plenamente nuestra capacidad de jugar y expresarnos espontáneamente. Sin embargo, parece que a medida que nos hacemos mayores, las exigencias de la sociedad hacen que nos dediquemos a tareas menos creativas. Winnicki, G. (2015) nos dice que «Como el espacio interior para construir lo propio», la innovación es convertirse en individuos con ideas únicas capaces de cambiar la vida cotidiana en lugar de una masa uniforme y compacta. (página 10). Al igual que el pensamiento alternativo, la creatividad pretende desviarse de patrones establecidos, soluciones predeterminadas y rutas trilladas para generar ideas novedosas y descubrir conexiones inexploradas. Por su lado, Abufom, (2005) se refiere a la idea de que el grado y el potencial de transformación humana vienen determinados por el trabajo creativo. Evalúa la capacidad de utilizar y gestionar los cambios y transformaciones inevitables de la vida en beneficio propio y de los demás. Por otra parte, Guilford (citado por Santos, 2000:24) afirma que a través de la creatividad se expresan diversos rasgos intelectuales o habilidades de pensamiento que pueden cultivarse mediante la educación. A su vez, Carl Rogers (1980), dice que las capacidades creativas constituyen un proceso de surgimiento único provocado por las circunstancias únicas del individuo y su naturaleza irrepetible, es decir la originalidad en el pensamiento es lo que destaca. Estas apreciaciones conceptuales, el valor de la creatividad es muy importante para nosotros, para todos, pero especialmente para los niños. No debemos de olvidar, que ser creativo, es ser original, ser único, es pensar en el cambio o transformación de uno mismo y de las cosas externas. De aquí se parte, que lo habitual, lo cotidiano, la rutina, es la antítesis de la creatividad. Según G.

Winnicki (2015), la creatividad pretende mejorar la espontaneidad, la fluidez y la flexibilidad. Según el autor, la flexibilidad tiende a tener mejor disponibilidad, apertura y espontaneidad para generar ideas rápidas y ponerlas en acción, mientras que la fluidez promueve los caminos y recursos más relevantes. Esto es relevante para determinadas actividades de la vida cotidiana, como las artísticas, científicas, comerciales, políticas, educativas, etc. En esa perspectiva, Ramírez (2016) propone prácticas o estrategias que los docentes pueden emplear para el crecimiento creativo de los alumnos, en particular de los infantes; como: Motivar a los niños a aprender de manera independiente; tener un estilo de enseñanza socialmente integrativo y cooperativo; motivar a los niños a tener dominio factual del conocimiento; fomentar el pensamiento flexible; entre otras. Los estudios realizados por Castro & Gastañaduy (2014), acerca de la creatividad de niños en diversas instituciones educativas de Lima metropolitana; revelan, que los niños no se sientan libres para expresarse en clase; repiten de memoria las clases impartidas por las docentes, ausencia de creatividad en sus acciones, así como inseguridad de sí mismos; dependiendo del docente de lo que dice.

En ese sentido, se puede percibir que los alumnos de cinco años de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito de Huarango, provincia de San Ignacio, zona de Cajamarca, expresan escasa imaginación y fantasía de habilidades de resolución de problemas y utilizan los modelos del profesor para completar sus tareas; se esfuerzan por terminar las historias de una manera única y significativa, carecen de empuje o entusiasmo para hacer anécdotas o aventuras, además de ello, se observa que tienen dificultades para expresarse, carecen de iniciativa a la hora de abordar problemas, etc.

Formulación del problema de investigación

¿Cómo influyen las estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos en el fomento de la creatividad infantil de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito de Huarango, provincia de San Ignacio, región de Cajamarca?

Objetivos

Objetivo General

Proponer estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos a fin de fomentar la creatividad infantil de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito de Huarango, provincia de San Ignacio, región de Cajamarca

Objetivos específicos

-Conocer las características creativas que presentan los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito de Huarango, provincia de San Ignacio, región de Cajamarca

-Organizar estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos a fin de fomentar el desarrollo de la imaginación creativa y la fluidez de ideas al narrar los acontecimientos sucedidos en la actividad desarrollada

-Desarrollar estrategias didácticas lúdicas a fin de propiciar la reflexión y la imaginación creativa; fin de propiciar la creación propia de sus cuentos e historias de forma espontánea

El informe está conformado por cinco capítulos: En el primer capítulo se presenta el marco teórico utilizado en relación con el problema del estudio. El diseño de la investigación se presenta en el segundo capítulo; en el capítulo tercero los resultados de la misma, posteriormente en el cuarto capítulo la discusión de los resultados; y en el quinto capítulo la propuesta de intervención; posteriormente las sugerencias, citas y anexos pertinentes.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1.- ANTECEDENTES

1.1.1.- INTERNACIONALES

Pulgar, V. (2019). Cuento ilustrado, como un recurso educativo que favorece la inventiva de los jóvenes, realizado por Universidad de Valladolid. Palencia, España el objetivo principal era evaluar la capacidad de innovación de los alumnos de primer nivel, por lo que se creó una estrategia pedagógica construida en torno al desarrollo de un cuento ilustrado. Es importante señalar que la creación de un cuento requiere de un trabajo creativo que combine componentes flexibles, imaginativos y lingüísticos. La tesis es cualitativa, de naturaleza descriptiva y asociada, y el tamaño de la muestra fue de 20 niños, después de trabajar en la creación, la autora concluyó que la narración es una excelente forma de hacer avanzar la educación artística, especialmente en lo que se refiere a los cuentos ilustrados, cuando el niño ve las imágenes e imagina, recrea, reconoce, vive y comprende la realidad del cuento. Esto llevó a la siguiente conclusión: Dado que la actividad de producir narraciones ilustradas cautivó el interés, la atención, la motivación y la creatividad de los alumnos, los objetivos se cumplieron de forma positiva.

Naranjo, A. (2020), Los cuentos ilustrados para fortalecer la creatividad en los alumnos del primer nivel, desarrollado en la Universidad Pedagógica Nacional. Colombia la lectura es una asignatura importante en las escuelas de hoy, y se aborda tanto teórica como prácticamente con el fin de fomentar los hábitos de mejorar la comprensión lectora y promover el amor por la lectura. El diseño descriptivo y el enfoque cualitativo del estudio, que se basan principalmente en la recopilación de datos de múltiples fuentes, rigen las siguientes conclusiones: El estudio considera la observación como un primer paso que ayuda al niño a experimentar la historia como algo real, potenciando así su creatividad. Los profesores deben llevar a cabo una investigación continua para comprender las diversas estrategias disponibles para mejorar significativamente la práctica de la lectura con el fin de lograr un proceso de lectura preciso, la lectura en voz alta, por ejemplo, es una buena forma de iniciar la lectura experiencial porque favorece

la expresión de las percepciones, emociones, sensaciones, etc., lo que crea la conocida conciencia literaria. Los textos ilustrados también introducen al joven en la cultura de la lectura, que es otra forma de practicar la enseñanza experiencial, pero ambos ejemplos comparten el importante crecimiento de la creatividad.

Vaca, D. C. (2023). El cuento infantil y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. El propósito del siguiente informe de estudio era investigar cómo se utilizan los cuentos infantiles como base para lo que influyen en el crecimiento creativo de los alumnos. Para ello, se fijaron tres objetivos distintos: A fundamentar teóricamente la narrativa infantil y el crecimiento de la creatividad de los niños, evaluar la creatividad de los niños de 4 a 5 años mediante el test de Torrance. Explicar el valor de la narración de cuentos para ayudar a los alumnos de Preescolar II a desarrollar su creatividad. Se propuso una metodología cualitativa-cuantitativa con un alcance de estudio descriptivo exploratorio, en función de la evolución cultural y académica. Una entrevista estructurada con la instructora de educación inicial sirvió de base para la recolección de datos, método que fue previamente aprobado por especialistas en investigación. Los alumnos de educación infantil II del Centro de Educación realizaron una versión modificada del test de pensamiento creativo ATPCT de Torrance. “My Little Word”.

1.1.2.- NACIONALES

Gavilano, J. N. (2019). Los cuentos infantiles estimulan la imaginación de los preescolares. Universidad Nacional de Tumbes. La autora se plantea como objetivo plantear estrategias basadas en la literatura infantil para despertar la imaginación de los jóvenes lectores. En su opinión, la narración, como herramienta y táctica, potencia el oído de quien la consume, la voz de quien la comparte y las fronteras del conocimiento con que ambos ven, consideran y experimentan el mundo. El uso de las historias como estrategia fomenta el desarrollo de valores, produce estados de conciencia y contemplación, eleva niveles de audición, establece vínculos con la tradición, desarrolla la imaginación, educa el pensamiento intuitivo, incita a la indagación y sirve de recordatorio, al

tiempo que nos mantiene conectados con el futuro. Que las cualidades más humanas de las personas pueden expresarse a través de lógicas narrativas.

Delgado, M. (2020). Estrategia educativa, cuentos infantiles y su relación con La inventiva de los niños de cinco años, desarrollada en el I.E.I. 092 San Juan de Lurigancho, 2020. Hoy en día se discute mucho sobre el poder de la lectura por sus muchas ventajas, entre las que se incluyen enseñar a los niños a cuestionarse a sí mismos, fomentar la empatía hacia sus compañeros, fomentar la creatividad, ampliar su vocabulario, enseñarles a socializar e inculcarles el deseo de mejorar la sociedad. Debido a su edad, se utilizó la ficha de observación como instrumento de recogida de datos para los 21 niños de la muestra. Para el estudio se utilizó un diseño analítico, representativo, dependiente y no controlado. Con base en los hallazgos, se sugirió que la institución educativa muestre los resultados para mejorar la educación de los alumnos, ya que son el futuro de nuestro país. El uso de cuentos infantiles como herramienta didáctica tiene una relación fuerte y directa con el crecimiento de la creatividad, teniendo en cuenta sus aspectos de fluidez, originalidad y adaptabilidad.

Torres, E. (2021). Cuentos infantiles en el desarrollo de la creatividad en una institución educativa inicial del distrito de Huancavelica, 2020. Universidad Nacional de Huancavelica. El título de este trabajo es «El rol de los cuentos infantiles en el fomento de la creatividad en un establecimiento de educación inicial del distrito de Huancavelica». El objetivo principal de la autora fue conocer cómo inciden los cuentos infantiles en el crecimiento creativo de los alumnos de cuatro años de un establecimiento de educación inicial del distrito de Huancavelica. La población de una institución educativa de nivel inicial conformó la muestra de 20 alumnos de este estudio aplicativo, que tuvo un diseño experimental y pre-experimental. Se utilizó un cuestionario como instrumento para el abordaje de la encuesta. Se concluye que los niños y niñas de 4 años de edad de una institución educativa de nivel inicial del distrito de Huancavelica son influenciados creativamente por los cuentos infantiles.

Quispe, T. (2021). Los cuentos infantiles como estrategia para la comprensión lectora en niños de cinco años de la institución educativa inicial Macari-Puno, El propósito del estudio es determinar si los cuentos infantiles tienen alguna

repercusión en el desarrollo de la comprensión lectora; para ello, la estructura metodológica se centró en una serie de investigaciones, entre ellas un estudio cuantitativo, descriptivo y preexperimental; Además, la muestra estaba formada por 28 alumnos que rellenaron un cuestionario para obtener datos precisos y fiables que pudieran analizarse y arrojaron los siguientes resultados: Un pre-test reveló que el 53% de los niños se encontraban en un nivel inicial, frente al 42,9% que estaban en un nivel inicial. Los resultados, sin embargo, demostraron que el 100% de los niños alcanzaron un nivel de logro después de utilizar la técnica del cuento infantil, quedando el 0% de ellos en el nivel inicial. Según las conclusiones de la investigación, el uso de cuentos infantiles en el plan de estudios ha ayudado a toda la muestra de alumnos de este centro educativo a alcanzar un alto nivel de comprensión lectora; como resultado, la estrategia tiene un impacto significativo en el desarrollo de la comprensión de los niños.

1.2.- BASES TEÓRICO-CIENTIFICAS

1.2.1.- La creatividad infantil desde el enfoque de Vygotsky

Vygotsky (1997) afirma que «la creatividad es una capacidad que puede ser desarrollada por el sujeto siempre y cuando sea estimulada a través de actividades donde se priorice la comunicación, la observación y la orientación para que el niño pueda resolver la tarea a nivel real» (p.38). «La manera en que lo logra es un signo de creatividad durante el proceso de asimilación de las experiencias y condiciones históricas en que vive», según Vygotsky (1997). Según él, «la imaginación del ser humano se genera de dos maneras: interna y externamente» (p. 41).

La creatividad desde el punto de vista teórico y metodológico se orienta para resolver problemas en la aplicación real del sujeto a cualquier edad. Será un instrumento inesperado para el desarrollo del sujeto si se forma desde las edades más tempranas. La imaginación, el pensamiento constructivo y la acción práctica para saber manejar los retos y conflictos de la realidad son aspectos importantes del potencial creativo, según Vygotsky (1997). Cropley (2009) afirma que «en el contexto del aula existe la posibilidad de estimular las capacidades y habilidades creativas de los alumnos» (p.17). Concluye que «es el papel profesional del educador el que puede contribuir a potenciar o mutilar el desarrollo de éstas en los

niños, dependiendo de lo capaz que sea de aceptar la distinción apertura, la tolerancia a la variabilidad, la ausencia de restricciones rígidas contra los errores, el fomento de un clima abierto y asertivo, la asertividad y que los infantes puedan desarrollar tareas en un ambiente de compromiso, competencia, originalidad y motivación» (p.19).

1.2.2.- El pensamiento lateral de los niños de E. de Bono.

De Bono (1998) sostiene que el pensamiento lateral es uno de los métodos de enseñanza más eficaces, y deberíamos fomentarlo más desde la etapa preescolar y a lo largo de todo el proceso educativo” (p,09). Agrega que “Implica abordar los problemas desde un punto de vista mucho más imaginativo, creativo y arbitrario que utilizando la lógica.” (p.12). En comparación con el pensamiento estandarizado que la mayoría de la gente utiliza automáticamente, el pensamiento lateral se ocupa de enfoques mucho menos tradicionales. El pensamiento lateral mejora los procesos que dan lugar a la apropiación, aplicación y comprensión de conceptos y conocimientos al perfeccionar la inventiva del alumno.

1.2.2.1.- ¿Cómo ejercitar el pensamiento lateral en niños?

De Bono (1998) plantea un conjunto de tareas de pensamiento lateral que ayudarán a los niños a cambiar su forma de abordar los problemas y resolverlos en el aula y en su vida cotidiana. La premisa principal es que puede haber varias respuestas o soluciones igualmente legítimas a un problema, en lugar de una sola. De Bono (1998) refiere que, para estimular el pensamiento lateral es conveniente seguir los siguientes pasos:

a.- Desecha el primer pensamiento que se te ocurra; lo más probable es que estés utilizando un razonamiento lógico sin darte cuenta. Desecha este pensamiento inicial y sigue buscando alternativas, aunque te parezcan absurdas.

b.- Evita detenerte o descartar opciones: si te encuentras en un punto muerto, no te preocupes y sigue pensando. Olvídate del concepto que ha estado dando vueltas en tu cabeza y vuelve a empezar haciendo una lluvia de ideas y escribiendo todas las posibilidades, por muy horribles que te parezcan.

c.- Desarrolla tu imaginación y creatividad: Puedes hacerlo todos los días, por ejemplo, jugando a juegos como los puzzles que fomentan el pensamiento lateral.

1.2.3.- Modelo de J. P. Guilford

J. P. Guilford, (1950) se basó en establecer una conexión entre creatividad e intelecto, concluyendo que ambos conceptos no están relacionados, sino que se trata de dos talentos relacionados pero distintos (Guilford, 1950 citado en Romo Santos, 1987). La definición sobre la creatividad del autor, coincide con la de Bono (1959), que considera que la variedad, la cantidad y la importancia de los resultados de una misma fuente son lo que hacen que el pensamiento divergente sea importante. El pensamiento divergente se define como la creación de alternativas lógicas a partir de conocimientos proporcionados.

Basándose en lo anterior, Guilford identifica en su libro seis categorías de habilidades creativas relacionadas con la resolución de problemas. Éstas son:

a) **Fluidez:** Se relaciona a la cantidad de conceptos que pueden generarse a partir del contenido dado. Sumado a ello, Según Beltrán, Garzón y Burgos (2016), esto se puede evaluar en función de la respuesta de los alumnos a las actividades e ideas de arte gráfico.

b) **Flexibilidad:** Capacidad de poder buscar soluciones innovadoras para resolver problemas orientados a nuevos enfoques o caminos.

c) **Originalidad:** Según Aguilera-Luque (2017), quien cita a Guilford, esta cualidad es la capacidad de generar respuestas poco comunes, creativas o únicas.

d) **Redefinición:** Según Álvarez (2010), quien también cita a Guilford, esta habilidad es la capacidad de desprenderse de preconceptos, organizar la mente y descubrir nuevos propósitos.

e) **Sensibilidad a los problemas:** Escobar (2016) habla de la necesidad de adaptabilidad y enfoques novedosos para la resolución de problemas.

1.3.- BASES CONCEPTUALES

Variable independiente: Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos

1.3.1.- Estrategias didácticas lúdicas

Entre las actividades que entran en la categoría de técnicas lúdicas se incluyen los juegos de mesa, los juegos instructivos, las dinámicas de grupo y el uso de obras de teatro. Los profesores utilizan estos recursos para apoyar el aprendizaje, los conocimientos y las habilidades de sus alumnos tanto dentro como fuera del aula. Según Tébar (2003), el desarrollo de actividades reflexivas y adaptables que apoyen la consecución de un aprendizaje significativo puede lograrse mediante métodos lúdicos, que son procesos que se apoyan en el marco de la preparación curricular del profesor. Por su lado, Zuluaga y Gómez, (2012) afirman que el uso de técnicas lúdicas ayuda a los alumnos a sentirse más motivados, creativos y seguros de sí mismos en su propia dinámica. Esto fomenta el crecimiento cognitivo y metacognitivo y les da la sensación de utilizar su experiencia aplicable como herramienta para resolver problemas. Complementando a ello, según Argüello (2021), las estrategias lúdicas son actividades calculadas a partir de juegos lúdicos matemáticos que son utilizados en un aula por el facilitador para integrar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Principios didácticos de las estrategias lúdicas:

Para Tébar (2003), Moreno (2011) destaca los siguientes principios didácticos de las estrategias lúdicas, que son pautas que abordan aspectos teóricos y metodológicos relacionados con el desarrollo académico de los estudiantes a través de estrategias que combinan las áreas cognitiva, afectiva y emocional. Estas estrategias son dirigidas y monitoreadas por el docente para incrementar el aprovechamiento de los alumnos en clase, mejorar su sociabilidad, creatividad y capacidad de resolución de problemas y promover su formación científica, tecnológica y social.

Normalización: De acuerdo Moya, (2015), la normalización “se fundamenta, en una política educativa centrada en la igualdad y aceptación de todas las personas

que hacen parte de una Institución Educativa garantizando que el sistema responda a las necesidades de la comunidad estudiantil, donde el docente es el responsable directo de promover la participación constante en las dinámicas desarrolladas en el salón de clase” (p.11).

Integralidad: Moreno (2011), refiere que la integralidad implica que toda acción educativa abarque los aspectos del desarrollo: social, afectivo, cognoscitivo, sexual, intelectual, ético, espiritual” (p,17). Indica que “el principio de integridad hace referencia a la educación del estudiante como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural; también, en cuanto a la forma como el docente desarrolla su acción educativa” (p,19).

Socialización: Martínez L, (2008) indica que “este principio se establece en el proceso relacional de los estudiantes dentro y fuera de un salón de clase, donde el factor comunicación aparece para delinear las relaciones interpersonales, permitiendo la evolución de los esquemas conceptuales y actitudinales; por lo tanto, se convierte en un principio básico de las estrategias lúdicas; pues, activa las fuerzas físicas e intelectuales, así como la participación sistemática del estudiantado” (p,27).

Individualización: Para Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C. (2015) este principio didáctico “permite el diseño de un programa que posibilita al estudiante trabajar a su propio ritmo y nivel, en función de sus capacidades y de la situación donde se encuentra” (p.07). Afirman, que “los métodos de enseñanza requieren de cierta flexibilidad por parte de los profesores, ubicando las tareas más complejas a los grupos con mayores habilidades y las más sencillas a los que tienen menor capacidad para aplicar los saberes” (p.08).

Creatividad: Según De Bono, (2009) este principio didáctico abarca una gama de destrezas, a medida que se va construyendo el conocimiento, este se simplifica y se configura de acuerdo con la realidad, lo cual conlleva a solucionar las situaciones que obstaculizan el aprendizaje creando nuevos escenarios con directrices que transforman la manera inicial de cómo se habían percibido los acontecimientos; por tanto, conlleva al desarrollo del pensamiento lateral

Solución de Problemas: Para García (2017) “la solución de problemas es directamente proporcional a la capacidad que tiene el individuo de buscar diferentes opciones para hacerle frente a una misma situación, lo cual demanda un estado de reflexión crítica para definir la estrategia que conducirá a darle respuesta inmediata al escenario presentado” (p. 23). En este sentido, el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes busca promover el énfasis hacia el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, integrando en sus currículos programas con actividades lúdicas.

1.3.2.- El cuento infantil

Existen múltiples conceptos respecto al cuento infantil, desde diversos enfoques o paradigmas. Moreno (2022) señala que “el cuento infantil se ha propuesto como un recurso didáctico para el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial el mismo es una herramienta para trabajar en distinta área de desarrollo el cuento infantil tiene un propósito educativo fundamental entre ellos tenemos el desarrollo de la creatividad y la imaginación” (p.20). Por su lado, Tébar, L. (2003) dice que” Un cuento infantil es una narración breve, escrita o hablada, que describe sucesos hipotéticos o de la vida real. Hay dos tipos de cuentos: los literarios, que se transmiten por escrito y tienen un autor conocido, y los cuentos populares, que suelen ser anónimos y se transmiten oralmente.” (p.17). Podemos inferir que Los cuentos infantiles son un tipo de literatura que se utiliza como herramienta didáctica para trabajar muchas materias y temas, fomentar la creatividad de los niños, lograr un aprendizaje significativo y crear interacción entre los alumnos y los profesores. De acuerdo con Sandoval (2005), “el cuento infantil tiene varias importancias debido a que sirve como un estímulo para fomentar la creatividad en los niños, además contribuyen en el desarrollo del lenguaje recreándola vida de varios personajes e identificándose con ellos para adquirir mayor seguridad en sí mismo y formando parte del mundo que les rodea” (p.31). De otra parte, Martínez L, (2008) señala que, “el cuento infantil abre a cada uno un universo distinto del suyo; invita a hacer viajes al pasado, o hacia lejanías que no conocen otros límites que los de la imaginación. Lo maravilloso, aquello de lo que cada uno tiene necesidad, es tan necesario cuando más niño o cuando más oprimente es la realidad que le rodea” (p.05) Rondón E. F., (2017) manifiesta,

asimismo, que “el cuento infantil es muy útil para el aprendizaje de los niños y a la vez desarrollan diferentes habilidades una de ellas es ejercitar la memoria y la imaginación desde temprana edad ayudando a plasmar sus propias ideas y perdiendo los temores” (p.12).

1.3.3.- Características y partes del cuento infantil

El cuento infantil, dice Martínez L, (2008) se distingue por su brevedad descriptiva, que la hace apta para una lectura rápida; muchos de ellos describen agradables aventuras infantiles. Podemos identificar los siguientes rasgos de la narrativa:

Brevedad o carácter condensado.

La presencia de un narrador que cuenta los acontecimientos.

La aparición de un conflicto principal.

Intervienen pocos personajes.

Se describen algunos personajes.

La descripción es precisa.

Las acciones culminan en un desenlace.

Por otra parte, Redondo, 2016, (p. 14) señala que la historia se divide en tres secciones principales: la introducción, el nudo y el desenlace.

Introducción: Es la primera sección de la historia e incluye la presentación de los elementos (es decir, los lugares donde ocurrirá la acción, los sucesos anteriores y los rasgos de los personajes) con el fin de situar al lector en el umbral de la historia para que pueda comprenderla correctamente. (Página 16, Redondo, 2016)

Nudo: Es cuando “la historia comienza a complicarse, surgen conflictos que deberían solucionarse a lo largo del cuento hasta llegar a su final. Provoca el interés del espectador” (Redondo, 2016, p. 19).

Desenlace: “Es la parte en el cual se resuelven conflictos, el escritor logra el resultado buscado por los lectores” (Redondo, 2016, p. 21).

1.3.4.- Beneficios de los cuentos infantiles

Las ventajas de los cuentos son numerosas, al seguirlos y trasladarlos diariamente con gran asombro, su imaginación fomenta la creatividad. Según Rondón E. F. (2018, p. 25), las siguientes son algunas de las ventajas de los cuentos infantiles que más destacan:

Fomenta la originalidad.

Mejora la memoria.

Comunica ideales y valores.

Fomenta el crecimiento de la empatía.

Posibilita la expresión de sentimientos.

Favorece el desarrollo del lenguaje.

Fomenta la lectura por placer desde una edad temprana.

1.3.5.- El cuento

El cuento, dice Rondón E. F., (2017) “es un relato breve escrito en prosa, en el que se narran hechos fantásticos o novelescos, de forma sencilla y concentrada, como si hubiesen sucedido en la realidad. Se trata, por tanto, de un tipo de obra que pertenece al género narrativo” (p.18). Aunque existen algunos estereotipos como en contra de la creencia popular, muchas de las historias que hoy consideramos literatura infantil fueron escritas originalmente para adultos antes de ser modificadas para los jóvenes lectores.

1.3.6.- Dimensiones de los cuentos infantiles

-Cuentos con ilustraciones: Redondo, (2016) afirma que los cuentos con las ilustraciones, se insertan en una narración para representar visualmente la exposición; en ocasiones, los dibujos narran las historias sin necesidad de palabras; a menudo, las imágenes se complementan en los libros infantiles al estar interconectadas.” (p.38)

-La Concentración: Redondo, (2016) indica que “es la habilidad de persistir el interés en un trabajo con más duración sin distraerse, asimismo manifiesta el permanecer completamente acá, en este momento y en el hoy”. (p.38)

-Repetición de lo aprendido del cuento: Redondo, (2016) indica que, en la mayor definición, “la palabra repetición refiere a la acción y logro de imitar, en tanto por repetir sabemos que es volver a decir lo que ya se dijo”. (p.39)

-La comunicación: Redondo, (2016) dice que “es la parte donde el estudiante comunica a sus interlocutores la comprensión o entendimiento del cuento; precisando y detallando aspectos de los personajes del cuento, así como que describe explica la trama del cuento” (p. 40)

-Construcción del conocimiento: Redondo, (2016) refiere que es la parte creativa, imaginativa y de reflexión del cuento

1.3.7.- Tipos de cuentos infantiles

Cuentos populares: Se trata de historias lejanas y anónimas con un trasfondo moral que suelen incorporar valores, tradiciones y prácticas folclóricas.

Cuentos infantiles: Para que los niños imaginen lo que dicen los personajes, el objetivo es darles una sensación de aventura. Los temas pueden incluir una amplia gama de tópicos humorísticos. Se caracterizan por sus lecciones morales, una trama directa y un desarrollo creativo sin restricciones. Todo es posible en el entorno fantástico en el que se ambientan. Andersen y Perrault son dos conocidos escritores de esta categoría.

Cuentos fantásticos o de misterio: Su argumento está más estructurado; emocionan por su dominio del horror o impresionan por la calidad sobresaliente de la historia. Poe y Hoffmann son escritores notables en esta categoría.

Cuentos realistas: Representan observaciones directas de la vida en todas sus manifestaciones, ya sean históricas, filosóficas, cómicas, satíricas, psicológicas, religiosas, regionales o regionalistas. En este género destacan Quiroga, Unamuno y Palacio Valdés.

Variable dependiente: Creatividad infantil

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

Como futuros ciudadanos que deben enfrentarse a un mundo en rápida evolución que exige la capacidad de resolver problemas y aportar conocimientos significativos en los diversos contextos de actuación en los que se encuentran, la creatividad es un elemento fundamental que influye en el desarrollo holístico de la personalidad en general y de los niños en particular. Vygotsky (2008) indica que la creatividad “es cualquier tipo de actividad del hombre la 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” (p.9). Como podemos ver, Según el autor, la creatividad es una cualidad exclusivamente humana, una potencialidad biológica que puede incluso realizarse en la capacidad creativa y que se manifestará si es desencadenada y estimulada por la acción. Vygotsky (2008) sostiene 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” (p. 11)

Mitjans (2010) desde otra perspectiva 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” (p. 17). A su vez, Castro (2005:37) explica que el ser humano posee una capacidad única llamada creatividad que le permite producir un nuevo conjunto de valores materiales y conocimientos con singularidad, adaptabilidad y fluidez para satisfacer sus propias demandas y las de la sociedad. A su vez, Chacón (2011) al citar a Gardner (1993) 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” (p.25).

Por su lado, Gallardo (2014) sostiene que se ha demostrado que los niños están más motivados para completar las tareas cuando están bien informados sobre el trabajo que tienen entre manos, examinan su entorno y han visto al profesor o a un compañero más experimentado demostrar cómo completar una tarea. De acuerdo al autor, “es ahí donde se revela el carácter social del aprendizaje y la enseñanza porque al observar e imitar, internaliza la acción” (p.31)

1.3.9.- La imaginación y la creatividad

La creatividad es la capacidad de organizar el pasado, idear nuevos conceptos e identificar diversos enfoques de los problemas. Es un tipo de pensamiento alternativo que busca crear nuevas soluciones y encontrar nuevas conexiones intentando apartarse de los patrones establecidos, las respuestas preexistentes y los caminos trillados. Es probable que la imaginación creativa no produzca nada; más bien, se conforma con identificar conexiones que el hombre aún desconoce. (Laborit, 2007, p.12) En esa línea podemos inferir que el constructo imaginación genera ideas ilógicas y desestructuradas y, por tanto, personas que no son típicas. Sin embargo, Mackinnon (2016) sostiene que algunos autores prefieren no utilizar este aparente sinónimo, ya que el término imaginación no describe plenamente la palabra creatividad. El autor sostiene que la capacidad de generar ideas y soluciones originales es una cualidad que poseen todas las personas, algunas más o menos desarrolladas que otras. Sostiene que, para que todos alcancen su pleno potencial, hay que fomentar la creatividad en lugar de enseñarla. Y añade que el entorno en el que vivimos tiende a obstruir más que a favorecer las vías que conducen a la creatividad.

1.3.10.-Proceso creativo

El proceso de creatividad no es progresivo ni lineal. Revisa, reelabora y modifica lo ya realizado. Es imposible hablar de una ruta determinada. Es imposible comprenderlo, caracterizarlo y gestionarlo de antemano. Se requiere práctica para sumergirse plenamente en él. Cada persona crea su propio proceso; no existe un proceso creativo. El proceso creativo puede dividirse en cuatro etapas.

a.- El primero es el de preparación. Las imágenes que puedan ser útiles se archivan en el momento en que se recopilan datos conscientes.

b.- El segundo momento es el de incubación: La gestión consciente del problema suele liberarse en este punto, lo que te permite descansar, relajarte o centrarte en otras cosas. Confiar en las fuentes inconscientes de inspiración es la clave aquí. Dado que implica un estado de conciencia único, la mayoría de los estudiosos consideran que ésta es la etapa más crucial de la creatividad. Es durante esta etapa cuando podemos vislumbrar la solución que buscamos o el problema con el que nos hemos encontrado.

c. El tercer momento es el de iluminación: Es como recibir algo de dentro cuando la inspiración o la respuesta al problema aparecen de forma inesperada. Las imágenes se liberan, se enlazan y se mezclan en el mundo inconsciente en este momento de descubrimiento.

d.- El cuarto y último nivel es el de verificación o revisión: En este punto, los conceptos o imágenes empiezan a tomar forma. El producto creativo es esto.

1.3.11.- Bloqueos en el desarrollo de la creatividad.

Un proceso creativo requiere hacer frente a los obstáculos. Todas las personas tenemos un potencial que hay que hacer realidad, según un determinado supuesto, y eso se consigue superando los retos que nos plantea la vida. Entre los bloqueos se tiene:

a.- Bloqueo emocional: Es el miedo a parecer tontos, a cometer errores, a sentir que no hacemos las cosas correctamente. La autocrítica es la causa de todo esto.

b.- Bloqueo perceptivo: El proceso psicológico de la percepción explica lo que uno ve, oye, huele y siente. Tiene que ver con cómo se reciben, organizan e interpretan los impulsos. Restringirnos perceptivamente nos impide darnos cuenta del mundo que nos rodea. Pasamos de largo sin detenernos a considerar, evaluar y formar nuestras concepciones de la realidad.

c.- Bloqueo cultural: Son las convenciones sociales que conforman nuestras percepciones y pensamientos. Suelen ser ideas inflexibles fruto de una posición intelectual, una convicción religiosa o normas sociales y familiares que sirven de obstáculo. Con frecuencia, nuestra creatividad se ve obstaculizada por una perspectiva dictada por nuestra ocupación o posición social.

1.3.11.- Dimensiones de la creatividad.

Según Guilford (1983) definir los factores de la persona creativa, es definir a su vez los factores de la creatividad. Los factores de la creatividad de acuerdo al autor son:

a.- Fluidez: La capacidad de recordar muchos conceptos, frases y respuestas. Se engloba en la noción histórica de recuerdo de la información aprendida y consiste principalmente en la capacidad de recuperar información de la propia memoria. Guilford divide este factor en clases:

-Fluidez ideacional: capacidad de producir ideas cualitativamente.

-Fluidez figurativa: la variedad de formas que se pueden producir en un tiempo determinado.

-Fluidez asociativa: formación de conexiones.

-Fluidez expresiva: la capacidad de armar frases.

- Fluidez verbal

-Fluidez de inferencias: cuando se da una hipótesis, los resultados resultantes deben verse en un plazo de tiempo determinado.

b.- Flexibilidad: Es la capacidad de adaptarse, cambiar un concepto por otro y transformarlo. Examina las facetas cualitativas de la fabricación.

De acuerdo a Guilford (1967) existen dos categorías:

La flexibilidad espontánea es la capacidad de adaptación que utiliza una persona cuando varía el tipo de respuestas a las preguntas del test, incluso cuando no la lleva puesta.

La flexibilidad adaptativa se produce cuando el sujeto modifica la interpretación de la tarea, la estrategia o el enfoque, o la solución potencial.

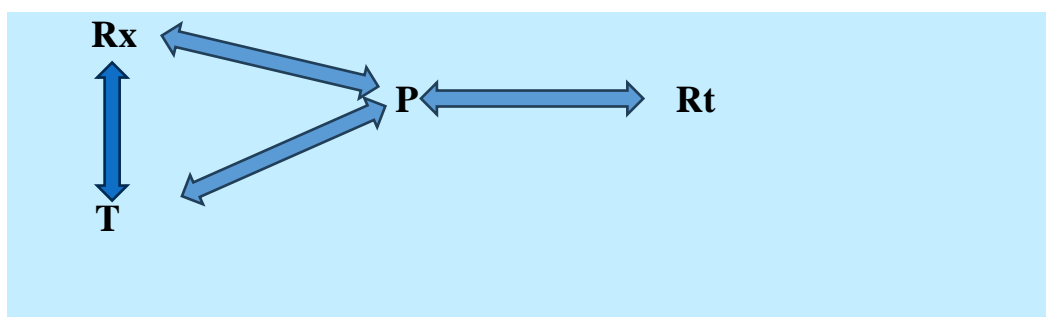
c.- Originalidad: Tiene una personalidad única. Describe soluciones novedosas y atípicas que se encuentran en un pequeño porcentaje de una población. Es el principal factor que determina la capacidad de creatividad de una persona.

d.- Elaboración: Según Torrance, es la cantidad de detalles necesarios para que el dibujo transmita su significado. Guilford lo describe como la «producción de implicaciones». Mediante la elaboración se consigue que el trabajo sea lo menos imperfecto posible.

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLOGICO

2.1.- Diseño metodológico

Este trabajo de investigación se centra en el diseño descriptivo, prospectivo. Las investigadoras no establecerán ningún escenario para la presente investigación observarán y explicarán la situación actual a la luz de los métodos que el instructor ha utilizado para fomentar la creatividad de los niños de cinco años, de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca. La investigación es no experimental porque no se manipulará ninguna de las variables existentes. Por otra parte, El objetivo del proyecto de investigación es estimular el nivel inicial de creatividad de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.



Leyenda:

- Rx:** Realidad problemática
- T:** Marco teórico
- P:** Propuesta teórica
- Rt:** Realidad por transformar

2.2.- Población y muestra

Población

Para el presente estudio treinta niños de cinco años de la institución educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca formarán la población.

Muestra

Los treinta niños de cinco años y la monitora de preescolar constituyen la muestra de población de este estudio, de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.

2.3.- Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas:

La observación a los niños: Cuando desarrollamos actividades lúdico-creativas, evaluamos si los participantes están motivados, alegres y son propensos a la actividad, o limitaciones en los componentes base de la investigación de la creatividad como son: Fluidez, originalidad, flexibilidad

Instrumentos:

La guía de observación: Un instrumento que permitirá grabar el crecimiento creativo real de niños de cinco años.

-Propósito: Identificar el nivel desarrollo de la creatividad en los siguientes ámbitos: originalidad, adaptabilidad y fluidez.

-Validación del instrumento por parte de jueces expertos

Trabajo de campo.

En este punto, se completarán las siguientes tareas:

- Animar a los niños a participar en la actividad programada.

-Adquirir datos preliminares para el estudio.

-Seguir de cerca el crecimiento de los niños en relación con su desarrollo creativo y documentarlo en cada instrumento.

Análisis estadístico de los datos

Esta sección se ocupa del tratamiento de los datos, para lo que se utilizarán tablas de frecuencias, gráficos y los análisis e interpretaciones correspondientes. Las fases que se enumeran a continuación definen esta etapa:

Recogida de datos: Incluye la administración de la encuesta a la muestra elegida.

Tabulación: Esta etapa consiste en introducir los datos en una matriz de datos basada en los ítems y los participantes.

Análisis: Se disecciona la información de la variable en función de sus dimensiones.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1.- RESULTADOS

Conocer las características creativas que presentan los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito de Huarango, provincia de San Ignacio, región de Cajamarca

Tabla 01

Cuando crea por sí mismo un objeto se siente motivado

(Dimensión de originalidad)

	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
Iniciado	06	20
En proceso	21	70
Adquirido	03	10
Total	30	100

Nota: Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.

Interpretación:

Según la tabla 01 sobre el ítem “cuando crea por sí mismo un objeto se siente motivado”, El 70% de los niños están en fase de proceso, pues no se sienten motivados cuando crea diversos a su manera; y el 20% está en el nivel de iniciado, pues en determinados momentos o circunstancias muestran entusiasmo y se sienten emocionados, y sólo el 10% lo han adquirido, es por su propia iniciativa por su voluntad que construyen determinados objetos que los hacen sentir bien

Tabla 02

Le gusta personificar a personajes de un cuento

(Dimensión de originalidad)

	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
Iniciado	05	17
En proceso	22	73
Adquirido	03	10
Total	30	100

Nota: Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.

Interpretación:

En la presenta tabla sobre el ítem “le gusta personificar a personajes de un cuento tenemos que el 73% de los infantes están en el nivel de proceso, no desarrollan adecuadamente su imaginación. Por otra parte, sólo el 17% está en la fase de inicio, pues, no desarrolla su creatividad, y copia a otros, y no da rienda suelta a su imaginación y voluntad de querer construir alguna cosa que desea.

Tabla 03

Le gusta preguntar, indagar acerca de un hecho u objeto

(Dimensión de la fluidez)

	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
Iniciado	21	70
En proceso	05	17
Adquirido	04	13
Total	30	100

Nota: Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.

Interpretación:

En la presenta tabla sobre el ítem “le gusta preguntar, indagar acerca de un hecho u objeto” se tiene que, respecto a la capacidad de los niños en indagar, preguntar y promover su propio conocimiento de su realidad, el 70% de niños están en la fase inicial.: mientras que el 13% se encuentran en la etapa de adquirido.

Tabla 04

**Al jugar se siente identificado con sus compañeros y con el juego
(Dimensión de fluidez)**

	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
Iniciado	22	73
En proceso	03	10
Adquirido	05	17
Total	30	100

Nota: Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.

Interpretación:

En la tabla 04 acerca del ítem “al jugar se siente identificado con sus compañeros y con el juego” se tiene que el 73% se encuentra en el nivel de iniciado, pues es tímido y no demuestra con fluidez alguna emoción o sentirse identificado fingiendo ser otra persona y desarrollando su forma de pensar; por otra parte, sólo el 10% ha adquirido fluidamente esta capacidad.

Tabla 05
Diferencia entre una y otras frutas
(Dimensión de fluidez)

	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
Iniciado	06	20
En proceso	19	63
Adquirido	05	17
Total	30	100

Nota: Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.

Interpretación:

En la tabla 05 respecto al ítem “diferencia entre una y otras frutas” se tiene que el 63% de niños, están en proceso, pues aún no pueden distinguir con fluidez de ideas y palabras las frutas, y sólo el 17% lo ha adquirido durante el proceso de enseñanza. De los resultados podemos inferir la mayoría de niños no han desarrollado la fluidez asociativa, es decir, de establecer relaciones en sus ideas; además se observa que no han desarrollado su capacidad de elocuencia, la facilidad con la que se construyen y diferencian oraciones

Tabla 06

**Interpreta las imágenes de un cuento
(Dimensión de fluidez figurativa)**

	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
Iniciado	21	70
En proceso	05	17
Adquirido	04	13
Total	30	100

Nota: Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.

Interpretación:

En lo concerniente la tabla 06 sobre el ítem “interpreta las imágenes de un cuento”, se tiene que el 70% se encuentra en la fase inicial de desarrollo de su capacidad para comprender un texto con sólo observar las imágenes que se incluyen en él, en cambio sólo el 13% si está en el nivel de adquirido.

Tabla 07

**Narra los eventos de un cuento
(Dimensión de flexibilidad)**

	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
Iniciado	22	73
En proceso	04	13
Adquirido	04	13
Total	30	100

Nota: Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.

Interpretación:

En lo que respecta a la tabla 07 sobre el ítem “narra los eventos de un cuento”, E; el 73% de los jóvenes alcanza el nivel inicial en cuanto a sentirse bien narrando el cuento, y sus personajes que aparecen en el cuento; mientras que el 13% está en proceso, y el 13% en el nivel de adquirido.

Tabla 08

**Interactúa con sus compañeros narrando un acontecimiento
(Dimensión de elaboración)**

	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
Iniciado	23	77
En proceso	05	17
Adquirido	02	06
Total	30	100

Nota: Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.

Interpretación:

En la tabla 08 sobre el ítem “interactúa con sus compañeros narrando un acontecimiento” se tiene que el 77% está en el nivel inicial; y sólo 06% se encuentra en el nivel de adquirido

Tabla 09

Menciona en 10 segundos más de 6 características de un perro.

(Dimensión fluidez)

Descripción	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
Iniciado	14	50
En proceso	10	30
Adquirido	06	20
Total	30	100

Nota: Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.

Interpretación:

En la tabla 09 sobre el ítem menciona en 10 segundos más de 6 características de un perro, el 50% de los niños y niñas, se ubican en el nivel inicial, y sólo 20% en nivel adquirido, y el 30% en el nivel de proceso.

Tabla 10

Menciona las diferencias que existen entre: el conejo y la paloma del cuento.

(Dimensión flexibilidad)

Descripción	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
Iniciado	22	77
En proceso	05	17
Adquirido	03	06
Total	30	100

Nota: Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.

Interpretación

Como podemos observar en la tabla 10 sobre el ítem menciona las diferencias que existen entre: el conejo y la paloma del cuento; de la dimensión flexibilidad, observamos que el 77% de niños se ubican en el nivel inicial; y sólo el 17% en el nivel de proceso, el 06 % en un nivel adquirido.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el presente estudio, denominado “Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos y el estímulo de la creatividad infantil, nivel inicial, San Ignacio, región Cajamarca, 2023” las autoras asumen que todo el mundo tiene capacidad de creatividad, lo que le permite idear soluciones novedosas a los retos. Ninguna persona carece de esta capacidad. Es una parte natural del ser humano. Todos somos creativos desde que nacemos y, durante los primeros años de vida, aprendemos a jugar y a expresarnos de forma natural. Winnicki, G. (2015) al respecto, nos dice que ser creativo se asemeja a tener el espacio interior para crear lo propio. Dejar de ser una masa uniforme y compacta para convertirse en personas únicas con ideas únicas que tienen el poder de cambiar la existencia cotidiana. Otros autores como Abufom, (2005) refiere que la creatividad es similar al pensamiento alternativo en el sentido de que trata de crear nuevas soluciones y encontrar nuevas conexiones intentando apartarse de los patrones, las respuestas y las rutas establecidas. Sostiene que el alcance y el potencial de la transformación humana vienen determinados por el esfuerzo creativo. Estas y muchas otras apreciaciones conceptuales, podemos ver claramente el valor que tiene la imaginación para el ser humano, en particular para los niños. No debemos de olvidar, que ser creativo, es ser original, ser único, es pensar en el cambio o transformación de uno mismo y de las cosas externas. Esto es relevante en diversos ámbitos de la vida cotidiana, como los negocios, la política, la ciencia, la educación y las artes.; para ello, existen muchas prácticas o estrategias que los docentes pueden emplear para crecimiento creativo de los estudiantes, en particular de los niños; como: Motivar a los niños a aprender de manera independiente; tener un estilo de enseñanza socialmente integrativo y cooperativo; motivar a los niños a tener dominio factual del conocimiento; fomentar el pensamiento flexible; entre otras. Sin embargo, a pesar de la trascendencia que tiene el desarrollar el pensamiento creativo en los niños, las políticas educativas desarrolladas por los gobiernos de turno, no fomentan con convicción el desarrollo de estas capacidades. Tal como se puede apreciar en los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca, que evidencian una escasa imaginación y fantasía para resolver problemas, suelen imitar los modelos dados por su docente

para realizar sus tareas; no están motivados ni interesados en crear historias; además, se observa que tienen dificultades para expresarse y carecen de iniciativa a la hora de resolver dificultades. Esta situación es corroborada por las tablas obtenidas como resultado de nuestra guía de observación. La situación descrita se contrapone con lo planteado por Hernández, A. C. & Bent, P. E. (2018), en su trabajo denominado “El cuento infantil como estrategia pedagógica en la enseñanza y comprensión de la lectura y escritura” pues plantea que la lectura de libros infantiles es una herramienta pedagógica crucial para ayudar a los niños a aprender y comprender a leer y escribir de forma atractiva y entretenida; plantea que es de vital importancia de leer cuentos infantiles para identificar costumbres culturales, estilos y formas de comunicación, e integrar la narración de cuentos en la enseñanza y el aprendizaje de la escritura y la lectura. Implica que los educadores asuman el papel de facilitadores del aprendizaje en lugar de portadores de información, ya que muchos alumnos repiten curso porque son incapaces de aprender a leer y escribir, a menudo como consecuencia de las malas condiciones de vida o de problemas de aprendizaje.

En la tabla 01 sobre el ítem “cuando crea por sí mismo un objeto se siente motivado”, El 70% de los niños están en fase de proceso, pues no se sienten motivados cuando crea diversos a su manera; y el 20% está en el nivel de iniciado, pues en determinados momentos o circunstancias muestran entusiasmo y se sienten emocionados, y sólo el 10% lo han adquirido, es por su propia iniciativa por su voluntad que construyen determinados objetos que los hacen sentir bien, Esta tendencia se observa en los demás como en la tabla 02 del ítems como en la tabla referente al ítem “le gusta personificar a personajes de un cuento” pues se tiene que el 73% de los infantes están en el nivel de proceso, no desarrollan adecuadamente su imaginación. Por otra parte, sólo el 17% está en la fase de inicio, pues, no desarrolla su creatividad, y copia a otros, y no da rienda suelta a su imaginación y voluntad de querer construir alguna cosa que desea.

En las tablas 03 y 04; acerca de los ítems “le gusta preguntar, indagar acerca de un hecho u objeto” y del ítem “al jugar se siente identificado con sus compañeros y con el juego” respectivamente, se tiene que, respecto a la capacidad de los niños en indagar, preguntar y promover su propio conocimiento de su realidad, la etapa

inicial afecta al 70% de los niños; mientras que el 13% se encuentran en la etapa de adquirido; y en cuanto al ítem “al jugar se siente identificado con sus compañeros y con el juego” se tiene que el 73% se encuentra en el nivel de iniciado, pues es tímido y no demuestra con fluidez alguna emoción o sentirse identificado fingiendo ser otra persona y desarrollando su forma de pensar; por otra parte, sólo el 10% ha adquirido fluidamente esta capacidad. Como podemos observar, los niños no han desarrollado su capacidad de imaginación creativa, se la fantasía infantil.

En la tabla 05 sobre el ítem “diferencia entre una y otras frutas” y en la tabla 06 sobre el ítem “interpreta las imágenes de un cuento”, encontramos que en las tablas se repiten las tendencias anteriores, pues respecto a la tabla 05 el 63% de niños, están en proceso, pues aún no pueden distinguir con fluidez de ideas y palabras las frutas, y sólo el 17% lo ha adquirido durante el proceso de enseñanza. De los resultados podemos inferir la mayoría de niños no han desarrollado la fluidez asociativa, es decir, de establecer relaciones en sus ideas; además se observa que no han desarrollado su capacidad de elocuencia, la facilidad con la que se construyen y diferencian oraciones, De otra parte, en la tabla 06 sobre el ítem “interpreta las imágenes de un cuento”, se tiene que el 70% se encuentra en la fase inicial de desarrollo de su capacidad para comprender un texto con sólo observar las imágenes que se incluyen en él, en cambio sólo el 13% si está en el nivel de adquirido. Esta situación se contrapone con lo planteado por Pulgar, V. (2018) en su trabajo denominado “Una herramienta didáctica que fomenta la creatividad de los niños es un cuento ilustrado, lo que implica que el proceso didáctico se fundamenta en el desarrollo de una historia ilustrada, conlleva a un desarrollo holístico de la creatividad de los niños; destaca que contar cuentos es un proceso creativo que combina elementos literarios, artísticos y plásticos; afirma que los alumnos se sienten cautivados por los cuentos ilustrados y que la narración es una excelente forma de fomentar la educación artística, sobre todo con los cuentos ilustrados, porque el niño imagina, recrea, reconoce, vive y comprende la realidad del cuento mientras mira las ilustraciones.

En lo que respecta a la tabla 07 sobre el ítem “narra los eventos de un cuento”, se tiene que el 73% de niños se encuentran en el nivel de iniciado en cuanto a sentirse

bien narrando el cuento, y sus personajes que aparecen en el cuento; mientras que el 13% está en proceso, y el 13% en el nivel de adquirido; situación similar sucede en la tabla 08 sobre el ítem “interactúa con sus compañeros narrando un acontecimiento” se tiene que el 77% está en el nivel de inicio; y sólo 06% se encuentra en el nivel de adquirido. En la tabla 09 sobre el ítem menciona en 10 segundos más de 6 características de un perro, el 50% de los niños y niñas, se ubican en el nivel inicial, y sólo 20% en nivel adquirido, y el 30% en el nivel de proceso. Y como final observamos en la tabla 10 sobre el ítem menciona las diferencias que existen entre: el conejo y la paloma del cuento; de la dimensión flexibilidad, observamos que el 77% de niños se ubican en el nivel inicial; y sólo el 17% en el nivel de proceso, el 06 % en un nivel adquirido. Al respecto, Naranjo, A. (2020), en su trabajo de investigación denominado, “Los cuentos ilustrados para fortalecer la creatividad en los niños del nivel inicial”, destaca la práctica de la lectura, que desde el punto práctico y teórico contribuye a crear hábitos, mejoran la comprensión, fomentan el amor del niño por la lectura y le ayudan a ver la historia como auténtica, lo que fomenta la creatividad. Según el autor, para lograr un proceso lector adecuado, los profesores deben investigar constantemente las distintas formas de mejorar significativamente la práctica de la lectura. Por ejemplo, la lectura en voz alta es una buena forma de introducir a los niños en el mundo de la lectura porque les permite transmitir emociones, sentimientos, impresiones, etc., lo que crea una conocida conciencia literaria. Los textos ilustrados también permiten introducir a los niños en el mundo de la lectura, lo que constituye otra forma de practicar la enseñanza vivencial. Sin embargo, ambos ejemplos comparten el gran desarrollo de la creatividad.

CAPÍTULO V PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Título: “Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos y el estímulo de la creatividad infantil, nivel inicial, San Ignacio, región Cajamarca, 2023”

I.- Presentación

En el presente estudio, denominado “Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos y el estímulo de la creatividad infantil, nivel inicial, San Ignacio, región Cajamarca, 2023” se asume que todas las experiencias que un niño experimenta por sí sólo, es un cúmulo de conocimientos que él mismo aprende, imagina, fantasea, idea, se recrea, sin necesidad del adulto. La recreación estimula, complementa, le trae a la persona una profunda satisfacción. En ese sentido, es fundamental fomentar el crecimiento de la creatividad de los niños a través de diferentes estrategias, métodos, programas educativos, que permita romper estereotipos socioeducativos que limitan el desarrollo creativo de los niños. Esperamos contribuir a este punto de vista utilizando divertidas técnicas de narración didáctica para fomentar la creatividad de los niños, en los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca

II.- Fundamentación

Siempre que se estimule al sujeto mediante actividades que den prioridad a la comunicación, la observación y la dirección para que el niño pueda completar la tarea a un nivel real, la creatividad es una capacidad que puede cultivarse. Según Vygotsky (1997), «la manera en que lo logra es un signo de creatividad durante el proceso de asimilación de las experiencias y las condiciones históricas en que vive». Afirma que los elementos que impulsan la imaginación humana se producen tanto en el interior como en el exterior. La imaginación, el pensamiento constructivo y la acción práctica para saber manejar los retos y conflictos de la realidad son aspectos importantes del potencial creativo, según Vygotsky (1997). En función de su capacidad para aceptar la diferencia, ser abiertos, tolerar la variabilidad, evitar sanciones estrictas por los errores, fomentar un entorno abierto y asertivo y garantizar que los niños puedan desarrollar tareas en un entorno lleno de compromiso con fluidez, originalidad y motivación, los profesores pueden

desempeñar un papel profesional para ayudar a los niños a desarrollar estos rasgos. De Bono (1998) por su parte, sostiene que el pensamiento lateral es uno de los métodos de enseñanza más eficaces, y deberíamos promoverlo más desde la educación preescolar y a lo largo de todo el proceso educativo». Y añade que se trata de abordar los problemas desde un punto de vista mucho más imaginativo, creativo y arbitrario que desde la lógica. Desde el punto de vista del aprendizaje, esta forma de pensar mejora los procesos que dan lugar a la apropiación, aplicación y comprensión de conceptos y conocimientos al perfeccionar la creatividad de las personas que la practican.

III.- Justificación

El presente trabajo de investigación lo consideramos de suma importancia porque la creatividad, en particular la infantil, constituye un elemento fundamental que suele influir en el desarrollo de la personalidad del niño e integral, asumiendo que posteriormente, serán los futuros ciudadanos del país, quienes tendrán que enfrentarse a un mundo que cambia rápidamente y les exige ser capaces de resolver problemas y hacer aportes importantes en los múltiples contextos en los que se desenvuelven. Es un aporte a la formación teórica a nivel pedagógico ya que busca ayudar a los educadores, representantes y a la comunidad en general que se encargan de guiar y orientar a los niños desde temprana edad.; pues a través de las estrategias planteadas les estará facilitando al personal docente de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca los recursos pedagógicos necesarios para replantear la praxis educativa y, con ello, reforzar los procesos formativos y la estrategia de fomento de la creatividad infantil.

IV.- Objetivo General:

Proponer estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos a fin de fomentar la creatividad infantil de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito de Huarango, provincia de San Ignacio, región de Cajamarca

V.- Objetivos específicos

-Fomentar el desarrollo de la imaginación creativa y la fluidez de ideas de los niños al narrar ellos mismos los acontecimientos sucedidos en la actividad desarrollada

- Desarrollar la imaginación creativa escuchando las opiniones de sus compañeros.
- Compartir tiempo de diversión con los compañeros, aprendiendo nuevas palabras, y realizando en forma divertida, creaciones propias.
- Propiciar la reflexión y la imaginación creativa en base a diferentes anécdotas realizadas al mismo tiempo

VI.- Delimitación.

- El espacio geográfico: La investigación se llevó a cabo en los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.
- Participantes en el estudio: Treinta niños de cinco años constituyeron la población muestra del estudio de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca.

VII.- Plan de intervención

Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos a fin de estimular la creatividad

<u>Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos</u>
<p>Estrategia lúdica didáctica 01</p> <p><u>“Jugamos con el ratón Micky”</u></p> 
<p>Objetivo específico 01: Desarrollar la imaginación creativa y la memoria de los niños</p>
<p>Dimensión: Fluidez: Es el desarrollo de la capacidad de provocar una amplia gama de ideas, expresiones y respuestas. Consiste sobre todo en la capacidad de recuperar conocimientos de la propia memoria y está relacionada con el concepto histórico de recuerdo del material aprendido.</p>

Proceso metodológico y propósitos:

-El cuento “El ratón Mickey” se centra en utilizar la narrativa para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de diversas habilidades en los niños. El cuento actúa como un mediador lúdico que estimula la imaginación, la curiosidad y la comprensión de contenidos de manera entretenida. Además, fomenta la escucha activa, el desarrollo del lenguaje, la adquisición de valores y la expresión oral y escrita.

-El cuento contribuye a mejorar la comprensión lectora, pues ayuda a los niños a comprender la estructura narrativa (inicio, nudo, desenlace), identificar personajes y situaciones, y extraer conclusiones.

-El cuento contribuye al desarrollo del lenguaje; pues amplía el vocabulario, mejora la pronunciación, y fomenta la expresión oral y escrita a través de actividades como la narración, el resumen y la creación de nuevos finales.

-El cuento contribuye al fomento de la imaginación y creatividad, ya que estimula la fantasía, la capacidad de imaginar escenarios y personajes, y la creación de nuevas historias a partir de las existentes.

-El cuento contribuye al desarrollo de habilidades sociales, ya que puede utilizarse para trabajar la empatía, la cooperación, la resolución de conflictos y la expresión de emociones.

Desarrollo de la estrategia:



a.-Previamente se visualiza la película ‘Fantasía 2000’;

https://www.imdb.com/es/video/vi1236899865/?ref=tt_vids_vi_1

https://www.imdb.com/es/video/vi3820264729/?ref=tt_vids_vi_5

b.-Se les expone a los niños que deberán prestar mucha atención ya que se va a hacer preguntas al finalizar la película

c.-Entre los puntos que se trabajaran en la estrategia en parte, es lograr un estado de relajación durante todas las sesiones de la propuesta; así como que podrán mejorar parte de la memoria como la creatividad, ya que se les pedirá a los niños que relaten lo que pasa en cada parte de la película según su imaginación de ellos.

d.-Se infiere por parte de la docente, que, en el transcurso de los días, los recuerdos en los niños de la película irán desapareciendo, por lo que deberán crear ideas nuevas para que ellos lo relaten.

e.-Así mismo, durante toda la visualización de la película innumerables criaturas y cosas mágicas, como las escobas mágicas divisorias, cobrarán vida y son igualmente queridas por los pequeños de esta edad
 f.-Al finalizar la actividad los niños comentaran que parte de la película les ha gustado más y su personaje favorito.

Recursos	Tiempo
Película Fantasía 2000	120 min.

Estrategia lúdica didáctica 02

¿Qué nos evoca?



Objetivo específico 02: Desarrollar la imaginación creativa, la fluidez de sus ideas y los sentimientos que tuvieron al narrar los acontecimientos sucedidos en la película

Dimensión: Fluidez: La capacidad de suscitar muchos pensamientos, frases y reacciones. Se enmarca en la noción histórica de recuerdo de la información aprendida y consiste principalmente en la capacidad de recuperar información de la propia memoria.

Desarrollo de la estrategia:

“Que no evoca” es aquella que nos trae a la mente recuerdos, sentimientos o imágenes. En lugar de apelar a la memoria o a las emociones, se centra en acciones concretas y resultados observables. Por ejemplo, una estrategia para mejorar la productividad en el trabajo que se enfoca en la implementación de nuevas herramientas tecnológicas y la optimización de procesos, más que en la motivación o el ambiente laboral.

-Consideraciones básicas de la estrategia: Las prácticas de evocación suponen una estrategia de alto impacto en el aprendizaje de nuestros estudiantes. Su diseño y preparación no suponen mucha inversión de tiempo y favorecen una mejora en los procesos de metacognición con nuestro alumnado. Estas prácticas tienen como objetivo recuperar la información adquirida de la memoria con o sin ayuda. Cada vez que esa información se recupera o genera una nueva respuesta, es capaz de cambiar la memoria original para hacerla más fuerte.

Descripción de la estrategia

a.-Se iniciará la actividad pidiendo a los niños que todos se acuesten sobre el suelo del jardín de la escuela,

b.-Les pediremos que todos cierren sus ojos y tendrán que escuchar un clip de la película 'Fantasía 2000'. que el docente colocara.

c.-De esa forma, los niños van imaginando lo que sucede durante la película


d.-Luego, se les pedirá que abran los ojos y tendrán que mencionar los sentimientos que tuvieron tras escuchar el fragmento de la película y los hechos que creían que habían ocurrido.

-Al finalizar la actividad comentaran acerca de los que les pareció y como se han sentido.

Recursos	Tiempo
Pisos acolchonados	30 min

Estrategia lúdica didáctica 03

“Nuestro rincón lector”



Objetivo específico 03: Desarrollar la imaginación creativa escuchando las opiniones de sus compañeros.

Dimensión: Elaboración: Según Torrance, es la cantidad de detalles necesarios para que el dibujo transmita su significado. Guilford lo describe como la «producción de implicaciones». Mediante la elaboración se consigue que el trabajo sea lo menos imperfecto posible.

Desarrollo de la estrategia

-Alternativas de realización de la estrategia:

-Nosotros somos los narradores del cuento; se podría leer el cuento entre todos; o solo podemos escuchar y que los niños lean cada parte del cuento.

-Los niños pueden acudir a cualquier material disponible de nuestro rincón que pueden ayudar a narrar el cuento, o también los niños pueden traer cosas de casa para el mismo fin.

-La actividad finaliza cuando analizamos el mensaje que nos quiere transmitir el autor a partir de todos los textos que hemos leído.

-Para ello tendremos que hablar por turnos y escuchar lo que nuestros compañeros tienen que decir.

Recursos	Tiempo
Cuentos diversos para niños	30 minutos

Estrategia lúdica didáctica 04

“Taller de creación: Monstruos S.A.”



Objetivo específico 04: Compartir tiempo de diversión con los compañeros, aprendiendo nuevas palabras, y realizando en forma divertida, creaciones propias.

Dimensión originalidad. Tiene una personalidad única. Describe soluciones novedosas y atípicas que se encuentran en un pequeño porcentaje de una población. Es el principal factor que determina la capacidad de creatividad de una persona.

Desarrollo de la estrategia



-El docente va a llevar el juego “Monster Kit” de Manu Sánchez Montero y se le pedirá a cada niño que a partir del juego ellos creen su propio monstruo fantástico.

-Para desarrollar la actividad con mayor facilidad el docente será el encargado de distribuir las tarjetas, cada una de las cuales tiene un cuerpo compuesto por varias secciones.

-A partir de ahí, dibujarán el monstruo y luego explicarán su aspecto y sus funciones.

-Con las letras que reciban, los alumnos escribirán también su nombre.

Recursos	Tiempo
Juego “Monster Kit” de Manu Sánchez Montero	30 minutos

Estrategia lúdica didáctica 05

¿Qué estaría haciendo...?



Objetivo específico 05: Propiciar la reflexión y la imaginación creativa en base a diferentes anécdotas realizadas al mismo tiempo

Dimensión: Flexibilidad: Es la capacidad de adaptarse, cambiar un concepto por otro y transformarlo. Examina las facetas cualitativas de la fabricación. Guilford (1967) distinguió dos categorías: La flexibilidad espontánea es la capacidad de adaptación que utiliza una persona cuando cambia el tipo de respuestas a una pregunta de un test, incluso cuando no la está utilizando. La flexibilidad adaptativa se produce cuando el sujeto modifica la interpretación de la tarea, la estrategia o el enfoque, o la solución potencial.

Desarrollo de la estrategia

-Inicialmente les pidamos a los niños que todos se sienten en el piso del aula formado un pequeño círculo y el docente estará en el centro;

-Para desarrollar esta actividad iremos realizando un conjunto de preguntas para que los niños puedan desarrollar su imaginación creativa; entre las que se podrían realizar son:
¿Qué estaría haciendo la abuela de la caperucita mientras ella iba por el bosque?
¿Qué estarán haciendo los enanitos mientras blanca nieves está dormida?, etc.

-El motivo por el cual se van a plantear las preguntas de esa índole será para que los niños se les permita reflexionar diferentes anécdotas que se realizan al mismo tiempo.

Recursos	Tiempo
Ninguno	30 minutos

Estrategia lúdica didáctica 06

¿Sucedió realmente así?... ¿Qué pasaría si.....?



Objetivo específico 02: Fomentar la atención y la concentración en determinados cambios que se realizan en la actividad lectora

Dimensión: Fluidez: La capacidad de suscitar muchos pensamientos, frases y reacciones. Se enmarca en la noción histórica de recuerdo de la información aprendida y consiste principalmente en la capacidad de recuperar información de la propia memoria.

Descripción de la estrategia

-Todos los niños estarán sentados en sus lugares dentro del aula, y el docente les leerá un cuento que todos ya conozcan, pueden ser entre los más populares y sin decirles nada el docente hará un pequeño cambio de una parte del cuento mientras lo está leyendo.

-Se puede alterar cualquier acontecimiento, personaje, secuencia de hechos, lugar, etc.

-La idea es que los niños capten el cambio de forma natural.

-La segunda parte del ejercicio consistirá en hacer una pausa y pedir a los niños que realicen las siguientes tareas.

-¿Qué crees que habría pasado, por ejemplo, si uno de los enanos hubiera consumido la manzana envenenada?

Recursos	Tiempo
Ninguno	30 minutos

Estrategia lúdica didáctica 07

“Descubrimos lo que hace Mister potato”



Objetivo específico 04: Desarrollar la construcción de ideas y de imágenes nuevas y originales

Dimensión: originalidad. Tiene una personalidad única. Describe soluciones novedosas y atípicas que se encuentran en un pequeño porcentaje de una población. Es el principal factor que determina la capacidad de creatividad de una persona.

Descripción de la estrategia

- Para esta actividad nos basaremos en personajes de cuentos que los niños ya conocen
- Para desarrollar ello, les pediremos a los niños que ellos mismos tendrán que crear sus nuevos y propios personajes partiendo de algunas características, rasgos, personalidad, etc. de otros personajes ya creados y existentes;
- Cada niño tendrá que crear un personaje.
- Para ello el docente va a colocar un mural donde puedan fijarse en la entrada del aula, será necesario tener imágenes de todos los personajes que puedan existir: humanos o animales, mágicos o no, buenos o malos, monstruos o superhéroes.
- Eres libre de combinar tantos rasgos físicos como desees. El objetivo es producir algo totalmente original.

Recursos	Tiempo
Mural de personajes	30 minutos

CONCLUSIONES

- Se puede percibir que los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, región Cajamarca, expresan escasa imaginación ,fantasía, habilidades de resolución de problemas y utilizan los modelos del profesor para completar sus tareas; se esfuerzan por terminar las historias de una manera única y significativa, no muestran motivación ni interés para construir historias, cuentos, además de ello, se observa que tienen dificultades para expresarse, carecen de iniciativa a la hora de abordar problemas, etc.

-Tanto la capacidad de suscitar una gran cantidad de pensamientos, frases y reacciones como la de recuperar conocimientos de la propia memoria se ven potenciadas por las técnicas lúdicas de narración didáctica; en ese sentido, es de gran importancia el estímulo de esta capacidad a fin de desarrollar en los niños la imaginación creativa, la fluidez de sus ideas y los sentimientos que tienen al narrar determinados acontecimientos.

-Las estrategias didácticas lúdicas basadas en la fluidez de ideas al narrar un cuento, es la capacidad de expresar ideas de manera clara, coherente y sin interrupciones significativas. Implica una articulación fluida del lenguaje, donde las frases y párrafos se conectan de forma natural, facilitando la comprensión y el disfrute del relato por parte del receptor

-Las estrategias didácticas lúdicas basadas en la dimensión de la originalidad en la narración de un cuento fomenta el desarrollo de la capacidad del niño para presentar una historia de manera única y distintiva, utilizando su propia voz y perspectiva; pues, no se trata de inventar algo completamente nuevo, sino de abordar temas conocidos desde un ángulo fresco, con una voz propia y un estilo narrativo que refleje su individualidad.

-Las estrategias didácticas lúdicas propician el desarrollo de la capacidad de adaptarse, cambiar un concepto por otro y modificarlo; a la reflexión y la imaginación creativa en base a diferentes anécdotas realizadas al mismo tiempo.

REFERENCIAS

- Asansa, & Rodríguez.** (2007). El Desarrollo de la Creatividad e imaginación a través de las técnicas gráfico -plásticas en la Educación Preescolar. Universidad de Valladolid.
- Abufon** (2015) Desarrollo de la capacidad creadora. Kapeluz. Barcelona.
- Bosch, M.** (2015). Cuento infantil sobre el poder de la imaginación. Madrid.
<https://www.boolino.es/es/blogboolino/articulo/cuento-infantil-sobre-el-poder-de-la-imaginacion/>
- Ballesteros, A. (2013). Estudio sobre la creatividad infantil. Universidad de Valladolid.
- Bernal, C. (2008). Metodología de la investigación. Universidad Santo Tomás.
- Bosch, M.** (2015). Cuento infantil sobre el poder de la imaginación.
<https://www.boolino.es/es/blogboolino/articulo/cuento-infantil-sobre-el-poder-de-la-imaginacion/>
- Ballesteros, A.** (2013). Estudio sobre la creatividad infantil. Universidad de Valladolid.
- Casas de Pereda, M.** (1999). En el camino de la simbolización. Producción del sujeto psíquico. Paidós: Buenos Aires
- Dalgo, M.** (2017). El cuento infantil en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños del centro educativo infantil María Guerrero Vásquez, Cantón Chambo, provincia del Chimborazo, Universidad Nacional de Chimborazo:
- De Bono.** (2009). El pensamiento lateral. Manual de creatividad. Paidós. Buenos Aires
- Delgado, M.** (2020). “Estrategia didáctica de cuentos infantiles y creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. 092. San Juan de Lurigancho, 2020”. Universidad César Vallejo.
- García, A., Giraldo, G, Peralta, E, Romero, V.** (2017). Resolución de problemas-Una estrategia para el desarrollo del pensamiento aleatorio en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Francisco José de Caldas del Municipio de Paz de Aripuro- Casanare. Universidad de la Salle. Colombia.

Guilford, J. y otros (1983). Creatividad y Educación. Editorial Paidós. Barcelona:

Gallardo, M. J. (2014). La creatividad en la escuela. Jaén: Universidad de Jaén.

González, A. (1985). Cómo propiciar la creatividad. Editorial de Ciencias Sociales. La Habana

Naranjo, A. (2020). “Cuentos ilustrados para potencializar la creatividad infantil” Universidad Pedagógica Nacional.

Martínez L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. Universidad Autónoma de Guadalajara

[https://www.academia.edu/4173995/Ludica como estrategia didactica](https://www.academia.edu/4173995/Ludica_como_estrategia_didactica)

Melchor, Z.; & Gallego, C. (2017); “Narrar es un cuento” secuencia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora mediante cuentos cortos. Universidad tecnológica de Pereyra

Pulgar, V. (2015). Cuento ilustrado como recurso para trabajar la creatividad infantil. Universidad de Valladolid.

<https://core.ac.uk/reader/211099542>

Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. Lúdica Pedagógica, México D.F.

Sikora, J. (2003). Manual de Métodos Creativos. Kapelusz. Buenos Aires:

Salinas (2017). Programa “crearte” en la estimulación de la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. “Cristo Salvador”. Universidad Cesar Vallejo.

Tébar, L. (2003). El perfil del profesor mediador. Santillana. Valencia

Vygotsky, L. (1984). Imaginación y creación en la edad infantil. Educap. Lima, Perú:

Winnicki, G. (2015) El pensamiento creativo. Editor. Pacifico. Buenos Aires

ANEXOS

Anexo 01

INSTRUMENTO

Guía de observación

Objetivo: Identificar las dimensiones de la creatividad infantil en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, en la región Cajamarca

Instrucciones: De acuerdo a lo observado según criterios.

	Dimensiones de la creatividad infantil	Indicadores	Valoración		
			En inicio	En proceso	Logrado
Creatividad infantil	Originalidad	Cuando crea por sí mismo un objeto se siente motivado			
		Le gusta personificar a personajes de un cuento			
	Fluidez	Le gusta preguntar, indagar acerca de un hecho u objeto			
		Al jugar se siente identificado con sus compañeros y con el juego			
		Diferencia entre una y otras frutas			
		Interpreta las imágenes de un cuento			
	Flexibilidad	Narra los eventos de un cuento			
	Elaboración	Interactúa con sus compañeros narrando un acontecimiento			

Estructura de la valoración

N°	Indicadores	En inicio	En proceso	Logrado
1	Originalidad			
2	Fluidez			
3	Flexibilidad			
4	Elaboración			

VALORACIÓN: (LOGRADO) = 3 (EN PROCESO) = 2 (EN INICIO) =1

FICHA TÉCNICA

Guía de observación

1. Nombre del instrumento: La guía de observación permitirá identificar las dimensiones de la creatividad infantil en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, en la región Cajamarca

2. Objetivo del instrumento: Identificar las dimensiones de la creatividad infantil en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, en la región Cajamarca

3. Tiempo: El tiempo de duración es de 30' minutos cada uno.

4. Procedimientos de aplicación:

- El instrumento se emplea durante el desarrollo de la presente investigación
- Con el respectivo permiso de la directora de la institución educativa inicial N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, se procederá al desarrollo de los instrumentos de la presente investigación

5. Organización de ítems:

Dimensión	Indicadores
Originalidad	Cuando crea por sí mismo un objeto se siente motivado
	Le gusta personificar a personajes de un cuento
Fluidez	Le gusta preguntar, indagar acerca de un hecho u objeto
	Al jugar se siente identificado con sus compañeros y con el juego
	Diferencia entre una y otras frutas
	Interpreta las imágenes de un cuento
Flexibilidad	Narra los eventos de un cuento
Elaboración	Interactúa con sus compañeros narrando un acontecimiento

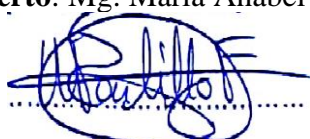
Ficha de validación de expertos N°1

Título de la investigación: “Estrategias didácticas lúdicas de narración de cuentos y el estímulo de la creatividad infantil, nivel inicial, San Ignacio, región Cajamarca, 2023”

Objetivo: Identificar las dimensiones de la creatividad infantil en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, en la región Cajamarca

Juez experto: Mg. María Anabel Castillo Fernández

Firma:



Grado académico del experto: Maestra en Educación

Tipo de instrumento: Guía de observación

Variable	Dimensiones de la creatividad infantil	Indicadores	Criterios de evaluación								Observación
			Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Creatividad infantil	Originalidad	Cuando crea por sí mismo un objeto se siente motivado	X		X		X		X		
		Le gusta personificar a personajes de un cuento	X		X		X		X		
	Fluidez	Le gusta preguntar, indagar acerca de un hecho u objeto	X		X		X		X		
		Al jugar se siente identificado con sus	X		X		X		X		

	compañeros y con el juego									
	Diferencia entre una y otras frutas	X		X		X		X		
	Interpreta las imágenes de un cuento	X		X		X				
Flexibilidad	Narra los eventos de un cuento	X		X		X		X		
Elaboración	Interactúa con sus compañeros narrando un acontecimiento	X		X		X		X		

La que suscribe:

Apellidos Y Nombres: Castillo Fernández María Anabel

Título: Maestra en Educación

Grado académico-Mención: Educación Infantil Y Neuroeducación.

HACE CONSTAR: Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente

Lambayeque, noviembre 2024



Mg. Maria Anabel Castillo Fernández
DNI: 27718761
DIRECTORA

APELLIDO Y NOMBRE DEL EXPERTO
DNI: 27718761

Ficha de validación de expertos N°2

Título de la investigación: "Estrategias dialécticas lúdicas de narración de cuentos y el estímulo de la creatividad infantil, nivel inicial, San Ignacio, región Cajamarca, 2023"

Objetivo: Identificar las dimensiones de la creatividad infantil en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 115, C. P. Huarandoza, del distrito Huarango, de la provincia San Ignacio, en la región Cajamarca

Juez experto: Heily Geraldine Villanueva Carrión

Firma: 

Grado académico del experto: Maestra en Educación

Tipo de instrumento: Guía de observación

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Criterios de evaluación						Observación			
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones			Tiene coherencia con la variable		
				Si	No	Si	No	Si	No		Si	No	
Creatividad infantil	Originalidad	Cuando crea por sí mismo un objeto se siente motivado	Cuando crea por sí mismo un objeto se siente motivado	x		x		x		x			
		Le gusta personificar a personajes de un cuento	Le gusta personificar a personajes de un cuento	x		x		x		x			
	Fluidéz	Le gusta preguntar, indagar acerca de un hecho u objeto	Le gusta preguntar, indagar acerca de un hecho u objeto	x		x		x		x			
		Al jugar se siente identificado con sus compañeros y con el juego	Al jugar se siente identificado con sus compañeros y con el juego	x		x		x		x			

	Diferencia entre una y otras frutas	Diferencia entre una y otras frutas	X		X		X		X		
	Interpreta las imágenes de un cuento	Interpreta las imágenes de un cuento	X		X		X		X		
Flexibilidad	Narra los eventos de un cuento	Narra los eventos de un cuento	X		X		X		X		
Elaboración	Interactúa con sus compañeros narrando un acontecimiento	Interactúa con sus compañeros narrando un acontecimiento	X		X		X		X		

La que suscribe:

Magister: Heily Geraldine Villanueva Carrión

Título: Maestra en Educación

Grado académico-Mención: Maestra en Educación con mención en ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN.

HACE CONSTAR: Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente

Lambayeque, noviembre, 2024


 VILLANUEVA CARRIÓN, HEILY GERALDINE
 DNI: 70087174