

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y

EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en niños(as) de 5
años de la I.E.I. N° 288, Rioja, 2024**

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

Investigadoras:

Mery Ortiz Cubas

Claudia Melissa Gomez Herrera

Asesora:

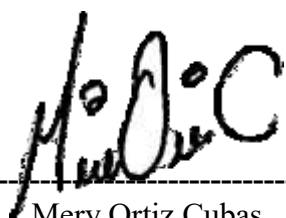
Dra. Martha Ríos Rodríguez

Lambayeque - Perú

2025

Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, 2024.

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



Mery Ortiz Cubas

Investigadora



Claudia Melissa Gomez Herrera

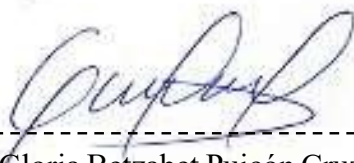
Investigadora



Dra. Maria Del Pilar Fernández Celis
Presidente



Dra. Gabriela Vera Culpio
Secretario



Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui
Vocal



Dra. Martha Ríos Rodríguez

Asesora

ACTA DE SUSTENTACIÓN



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 632-2025

Siendo las 8:00 horas, del día martes 09 de setiembre de 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/moo-kbyp-ng> por mandato de la Resolución N° 3330-2025-D-FACHSE de fecha 08 de setiembre 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0282-2025-D-FACHSE de fecha 22 de enero de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
Secretario(a)	: Dra. GRACIELA VERA CARPIO
Vocal	: Dra. GLORIA BETZABET PUICÓN CRUZALEGUI
Asesor(es)	: Dra. Martha Rios Rodríguez



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS(AS) DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 288, RIOJA, 2024 Presentada por GOMEZ HERRERA CLAUDIA MELISSA - ORTIZ CUBAS MERY para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

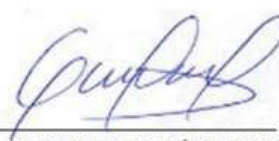
Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio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

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 17 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno.**

Siendo las 9:00 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. MARIA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
PRESIDENTE(A)


Dra. GRACIELA VERA CARPIO
SECRETARIO(A)


Dra. GLORIA BETZABET PUICÓN CRUZALEGUI
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 20°, 33°, 46°, 54° o 66° 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, Rios Rodriguez Martha, usuario revisor de la tesis titulada: **Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, 2024**

Las autoras son Gomez Herrera Claudia Melissa, identificado con documento de identidad N° 72076343, y Ortiz Cubas Mery, identificado con documento de identidad N° 47797226, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 17%, 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 establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.



Lambayeque, 10 de marzo del 2025

Rios Rodriguez Martha

DNI: N° 16655814

ASESORA

Se adjunta:

Recibo Digital

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	17%	5%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	4%
	Fuente de Internet	
2	hdl.handle.net	3%
	Fuente de Internet	
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1%
	Trabajo del estudiante	
4	rraae.cedia.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
5	www.researchgate.net	1%
	Fuente de Internet	
6	revistas.unab.edu.co	1%
	Fuente de Internet	
7	vip.ucaldas.edu.co	1%
	Fuente de Internet	
8	www.coursehero.com	<1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI 16655814
Asesora



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: Mery Ortiz Cubas Y Claudia Melissa Gomez Herrera
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en niños(...
Nombre del archivo: INFORME_CLAUDIA_DE_LAS_DOS.docx
Tamaño del archivo: 560.66K
Total páginas: 105
Total de palabras: 18,214
Total de caracteres: 101,175
Fecha de entrega: 05-mar.-2025 02:17p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2606220120



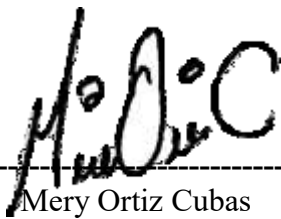
Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI: 16655814
Asesora

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

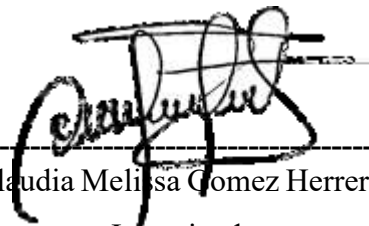
Nosotras, Mery Ortiz Cubas y Claudia Melissa Gomez Herrera, investigadoras principales, y Martha Ríos Rodríguez, asesora del trabajo de investigación “Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, 2024”, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 4 de Febrero de 2025



Mery Ortiz Cubas

Investigadora



Claudia Melissa Gomez Herrera

Investigadora



Dra. Martha Ríos Rodríguez

Asesora

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo con profundo cariño y gratitud a nuestros padres, quienes, con su apoyo incondicional, esfuerzo y ejemplo nos han impulsado a seguir adelante en cada etapa de nuestra formación profesional.

A nuestros seres queridos, que con su comprensión y palabras de ánimo nos brindaron la fortaleza necesaria para culminar este propósito.

Y, finalmente, a los niños y niñas de la I.E.I. N.º 288, cuya creatividad, alegría e inocencia nos inspiran a seguir construyendo una educación más humana, sensible y transformadora.

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro sincero agradecimiento a la Dra. Martha Ríos Rodríguez, nuestra asesora, por su invaluable orientación, paciencia y compromiso durante el desarrollo de esta investigación. Su experiencia y guía fueron fundamentales para consolidar este trabajo académico.

Agradecemos también a la Institución Educativa Inicial N.º 288 de Rioja, por abrirnos sus puertas y permitirnos llevar a cabo este estudio en un ambiente de colaboración y respeto.

Nuestro reconocimiento especial para los docentes, niños y niñas de 5 años, quienes con su participación hicieron posible la realización de esta investigación.

Finalmente, agradecemos a nuestras familias por su apoyo constante, su respaldo emocional y su fe en nosotras, que se convirtieron en la mayor motivación para cumplir este importante logro profesional.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la influencia de las estrategias didácticas en el desarrollo de la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental, en el cual se evaluó la creatividad de los niños antes y después de la aplicación de las estrategias didácticas, la muestra estuvo conformada por 15 niños de 5 años, y la recolección de datos se realizó mediante una observación no participante, utilizando como instrumento una lista de cotejo. Los resultados evidenciaron que, antes de la intervención, un alto porcentaje de los niños presentaba bajos niveles de creatividad, con el 76% en la categoría “Nunca”. Tras la aplicación de las estrategias didácticas, se observó una mejora significativa, reflejada en el aumento del 78% en la categoría “Siempre”. Además, la prueba de Wilcoxon arrojó un valor de $p=0.000$, lo que indica una diferencia significativa entre los niveles de creatividad pre y post intervención. Se concluye que las estrategias didácticas aplicadas tuvieron un impacto positivo en el desarrollo de la creatividad infantil, lo que resalta la importancia de incorporar metodologías activas en la educación inicial.

Palabras claves: Estrategias didácticas, creatividad.

ABSTRACT

The aim of this study was to determine the influence of teaching strategies on the development of creativity in 5-year-old children from the I.E.I. N° 288, Rioja. The methodology used was a quantitative approach, with a pre-experimental design, in which the creativity of the children was evaluated before and after the application of the teaching strategies. The sample consisted of 15 5-year-old children, and data collection was carried out through non-participant observation, using a checklist as an instrument. The results showed that, before the intervention, a high percentage of children had low levels of creativity, with 76% in the “Never” category. After the application of the teaching strategies, a significant improvement was observed, reflected in the increase of 78% in the “Always” category. In addition, the Wilcoxon test yielded a value of $p=0.000$, indicating a significant difference between the pre- and post-intervention creativity levels. It is concluded that the teaching strategies applied had a positive impact on the development of children's creativity, which highlights the importance of incorporating active methodologies in early education.

Keywords: Teaching strategies, creativity.

ÍNDICE GENERAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN	3
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	4
DEDICATORIA	8
AGRADECIMIENTO	9
RESUMEN	10
ABSTRACT.....	11
ÍNDICE GENERAL	12
ÍNDICE DE TABLAS	13
ÍNDICE DE FIGURAS.....	13
INTRODUCCIÓN	14
I. DISEÑO TEÓRICO.....	16
1.1. Antecedentes	16
1.2. Bases teóricas.....	19
1.3. Definición y operacionalización de variables	20
II. DISEÑO METODOLÓGICO.....	26
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis	26
2.2. Población, muestra.....	27
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales	27
III. RESULTADOS.....	30
IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	93
CONCLUSIONES	96
RECOMENDACIONES.....	98
REFERENCIAS.....	99

ANEXOS	104
Anexo 1. Matriz de consistencia	105
Anexo 2. Instrumento de evaluación – Lista de cotejo.....	106
Anexo 3. Sesiones de aprendizaje.....	37

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Prueba de normalidad	35
Tabla 2	Prueba de Wilcoxon de la creatividad.....	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Nivel de la creatividad en niños (as) de 5 años de la I.E.I. N° 288,	
Rioja		30
Figura 2	Nivel de la fluidez en niños (as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja	
		31
Figura 3	Nivel de la flexibilidad en niños (as) de 5 años de la I.E.I. N° 288,	
Rioja		32
Figura 4	Nivel de la originalidad en niños (as) de 5 años de la I.E.I. N° 288,	
Rioja		33
Figura 5	Nivel de la elaboración en niños (as) de 5 años de la I.E.I. N° 288,	
Rioja		34

INTRODUCCIÓN

La situación problemática de las estrategias didácticas es que muchas veces los docentes no tienen claridad sobre cómo diseñar y aplicar estrategias efectivas para lograr que los estudiantes aprendan de manera significativa, en ocasiones, se recurre a estrategias tradicionales y repetitivas que no logran motivar a los estudiantes ni fomentar su interés por el aprendizaje. Además, en muchos casos las estrategias didácticas no están adaptadas a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, lo que puede dificultar su comprensión y retención de la información; asimismo, puede haber una falta de capacitación y actualización de los docentes en cuanto a las nuevas tendencias y herramientas pedagógicas, lo que limita su capacidad para diseñar y aplicar estrategias innovadoras y efectivas.

En Chile, un estudio realizado a 25 niños del nivel inicial se permitió conocer que el 72% de ellos tienen dificultades para realizar juegos de imitación con normalidad; 60% no suelen proponer juegos construyendo sus propias reglas, de esa forma se ve afectada el desarrollo creativo de los niños actualmente, el cual se visto disminuido por el confinamiento producido por el covid-19 (Albornoz, 2020).

En el Perú, muchos niños peruanos no tienen suficientes oportunidades para desarrollar su creatividad, lo que limita su capacidad para resolver problemas de manera original, innovadora y efectiva, los métodos de enseñanza tradicionales se centran en la memorización y la repetición de información, en lugar de fomentar la exploración, el descubrimiento y la experimentación; además, la falta de acceso a materiales y recursos creativos y la escasa valoración de la creatividad en la cultura y sociedad peruana, también contribuyen a esta problemática. Todo esto ha generado un impacto negativo en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, lo que a su vez puede afectar su desempeño académico y su capacidad para enfrentar desafíos en el futuro.

En la I.E.I. N° 288, Rioja, los niños de 5 años han presentado problemas al momento de expresar sus ideas y dar detalles en las tareas encomendadas, además no suelen ser flexibles a los cambios que realiza el profesor teniendo dificultades para adaptarse a nuevas situaciones, por otro lado, presentan dificultades en desarrollar su imaginación y ser autónomos en sus movimientos, viéndose afectado la representación y la motivación del estudiante. Esos problemas antes mencionados se deben a que el docente no emplea estrategias didácticas adecuadas que incluyan objetivos, materiales y contenidos acorde a la realidad problemática del niño, por tal la presente investigación busca desarrollar estrategias adecuadas que desarrollen la creatividad de los niños acorde a su contexto.

Por lo tanto, se formulo el problema general, ¿De qué manera las estrategias didácticas desarrollan la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, 2024?. Además la hipótesis general fue Las estrategias didácticas desarrollan la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja. Y el objetivo general fue Determinar la influencia de las estrategias didácticas en el desarrollo de la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja. Y los objetivos específicos Identificar el nivel de la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, antes de la aplicación de las estrategias didácticas. Elaborar y aplicar las estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja. Identificar el nivel de la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, después de la aplicación de las estrategias didácticas.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

Morales (2020) realizó una investigación titulada “Estrategias didácticas artísticas para centrar la atención de los niños y niñas de 4 y 5 años”, el objetivo fue diseñar estrategias pedagógicas para la planeación y ejecución de actividades que permita el desarrollo de la atención como habilidad de pensamiento en los niños y niñas de 4 y 5 años del Centro de Desarrollo Piolín, la metodología con un enfoque cualitativo dentro de la línea pedagogía, didáctica e infancia, cuyo eje principal es la didáctica, es un tipo de investigación descriptiva, se concluyó, al mencionar en este trabajo que lo más importante es cambiar la perspectiva de los niños y niñas, donde estén motivados para realizar cualquier tipo de trabajo, y que para ello es esencial la atención, teniendo en cuenta que lo que se pretende es que el niño aprenda situaciones que experimenta a través de su vida cotidiana demostrando sus conocimientos previos, como educadora infantil es importante impulsar a los niños hacia nuevos retos, motivándolos a tener un aprendizaje significativo a través del juego y desarrollando a plenitud sus habilidades atencionales, perceptivas, afectivas y cognitivas.

Fernando (2018) realizó una investigación titulada “Diseño de una estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad musical en estudiantes del grado de transición”, el objetivo fue el diseño de una propuesta didáctica para favorecer el desarrollo de la creatividad musical en estudiantes de transición, se trabajó bajo un enfoque cualitativo con métodos de recolección de datos, como entrevistas, y observación participativa y no participativa, la muestra poblacional es de 18 estudiantes del grado transición de un jardín infantil y cinco docentes del área de Música, los resultados evidencian falencias en las herramientas utilizadas por los docentes a la hora

de impartir las clases, pues no permiten que la creatividad se estimule, el producto final consta de 16 secuencias didácticas, diseñadas con elementos del constructivismo, que permiten desarrollar diferentes aspectos relacionados con la creatividad, el proyecto evidencia que la falta de herramientas educativas adecuadas puede inhibir la creatividad, aun en áreas que comúnmente se relacionan con este constructo, como las artes.

Telcán y Telcán (2018), influencia de las estrategias didácticas en la creatividad de los estudiantes del subnivel de educación básica elemental de la Escuela de Educación Básica Mariano Unda ubicada en el cantón Naranjal, provincia del Guayas, considerando que la mayoría de los estudiantes han presentado inconvenientes al momento de expresar sus ideas mediante el desarrollo de las actividades que se realizan en la clase. La metodología utilizada se sustenta en el enfoque cualitativo y se apoya en una investigación de campo de carácter descriptivo, para el análisis e interpretación de resultados, se realiza un diagnóstico para la recolección de la información se utilizó la encuesta aplicada a docentes y representantes de la institución, así como una entrevista al directivo. De los resultados obtenidos se determina la importancia de desarrollar una guía de actividades direccionadas a estimular la creatividad en los estudiantes, tornándolos más activos y participativos.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Vásquez (2022) realizó una investigación titulada “Estrategias didácticas para estimular la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°005 – Pucará”, el objetivo fue, proponer un programa de estrategias didácticas para estimular la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N 005 Pucará, este estudio fue descriptivo propositivo y busca Identificar el nivel de creatividad en los niños de 4 años con la finalidad de diseñar un programa, la muestra estuvo constituida por 22 niños de cuatro años de edad, para la recolección de datos se utilizó una ficha de

observación con el fin de medir la creatividad, posteriormente se diseñaron tablas y gráficos para identificar el nivel de la creatividad, por lo que se obtuvo que, el 40,9% de los niños de 4 años de edad, se encuentran en un nivel medio, mientras que el otro 59,1% se encuentra en un nivel alto, sin embargo dichos resultados obtenidos evidencian que un gran porcentaje de los niños tienen dificultad en algunas dimensiones como la originalidad, flexibilidad y elaboración que presentaron porcentajes en nivel medio y bajo, teniendo como base los resultados se diseñó un programa de estrategias didácticas para estimular la creatividad de los niños el cual fue validado por juicio de expertos.

Villegas (2022), “Estrategias didácticas para promover el pensamiento creativo en aulas”, menciona que en las últimas décadas se ha promovido una educación que desarrolle el pensamiento creativo. El docente debe diseñar estrategias de aprendizaje que fortalezcan en los estudiantes esta habilidad. El objetivo de este trabajo fue realizar una investigación minuciosa sobre el pensamiento creativo y las estrategias para promoverlo en este siglo. La metodología empleada fue la revisión documental de artículos publicados de diversas fuentes confiables. Concluyendo que existe la necesidad de estimular el pensamiento creativo de los estudiantes para generar distintas soluciones y enfrentar situaciones que se presenten en el contexto.

Núñez et al. (2020), evaluar las estrategias didácticas usadas en las sesiones de aprendizaje del área de comunicación para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de educación secundaria, se utilizaron los diseños cuantitativo y cualitativo, por lo tanto, este estudio se caracteriza por ser de naturaleza mixta; triangulándose no solo datos, eventos y entrevistas aisladas, sino también el análisis y la reflexión pedagógica. Se utilizaron los diseños cuantitativo y cualitativo, los cuales permiten analizar e inferir cómo los docentes de la provincia de Ocosingo-Huasteca-Panamá desarrollan la

gestión del aula. El pensamiento crítico, en sus tres subcategorías: razonamiento, argumentación y toma de decisiones, permite afirmar que los docentes presentan fuertes debilidades en su proceso de conducción de los aprendizajes y los estudiantes carecen de herramientas cognitivas que posibiliten realizar una lectura crítica.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Estrategias didácticas:

Teoría

Jean Piaget fue un psicólogo suizo que se enfocó en el estudio del desarrollo cognitivo en niños, desde su perspectiva, la estrategia didáctica se sustenta en la idea de que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo en el que el estudiante construye su propio conocimiento a partir de sus experiencias y la interacción con su entorno; enfatizó en la importancia de la construcción del conocimiento por parte del estudiante y en el papel del maestro como facilitador del aprendizaje, este se produce a través de la adaptación y la asimilación de nuevas experiencias a las estructuras mentales previas del estudiante, lo que implica una reorganización y ampliación de su esquema de conocimientos (Sánchez, 2019).

Desde la perspectiva de Piaget, la estrategia didáctica debe estar diseñada para fomentar la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante, esto implica proporcionar experiencias y actividades que permitan al estudiante interactuar con el mundo y descubrir por sí mismo nuevos conocimientos y habilidades, el maestro debe actuar como facilitador y guía, proporcionando las condiciones adecuadas para que el estudiante pueda construir su propio conocimiento. También debe tomar en cuenta el nivel de desarrollo cognitivo del estudiante; según su teoría, el desarrollo cognitivo se da en etapas, y cada etapa tiene características específicas que afectan el modo en que el estudiante aprende. Por lo tanto, la estrategia didáctica debe estar adaptada a las

necesidades y características del estudiante según su nivel de desarrollo cognitivo (Sánchez, 2019).

1.2.2. *Creatividad*

Teoría

Desde la perspectiva de Guilford, la creatividad es una dimensión clave de la inteligencia, y para él, la creatividad era una capacidad mental que podía ser enseñada y aprendida, también enfatizó en la importancia de la educación en el desarrollo de la creatividad, él creía que la educación debería ser diseñada para ayudar a los estudiantes a desarrollar su capacidad para generar nuevas ideas y soluciones creativas a los problemas. Para Guilford, la creatividad no se limita a la generación de ideas originales en el ámbito artístico, sino que también puede ser aplicada en áreas como la ciencia, la tecnología, los negocios y la educación. Según él, la creatividad es una habilidad importante que se puede utilizar para resolver problemas complejos en una variedad de campos (Sánchez y Ruvalcaba, 2023).

1.3. Definición y operacionalización de variables

1.3.1. *Estrategias didácticas:*

Definición

Las estrategias didácticas son un conjunto de técnicas y metodologías utilizadas por los docentes para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva. Estas estrategias se enfocan en mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes, adaptándose a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de cada uno de ellos, muchas veces son variadas y se pueden clasificar según su objetivo, tiempo de aplicación, recursos utilizados y metodología; la selección de las estrategias didácticas adecuadas dependerá del contenido a enseñar, el nivel de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje que se quieran lograr (Vialart, 2020).

También indica el autor que son un conjunto de procedimientos, métodos y técnicas que los docentes emplean para facilitar el aprendizaje de sus estudiantes, estas estrategias tienen como objetivo principal fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas en los estudiantes, de forma que se puedan formar ciudadanos responsables, autónomos y capaces de enfrentar los retos del mundo actual, debido que se enfocan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando formas innovadoras y efectivas de presentar la información y de motivar a los estudiantes (Ribadeneira, 2020).

Importancia de las estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son herramientas fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permiten al docente adaptar la enseñanza a las necesidades y características de cada estudiante, fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y mejorar la calidad del aprendizaje, además, el uso de estas estrategias contribuye a la innovación en la práctica docente, a la formación de ciudadanos críticos, responsables y autónomos, y a la equidad educativa. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, es fundamental que el docente cuente con herramientas que le permitan adaptarse a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de sus estudiantes, las estrategias didácticas permiten al docente presentar la información de forma clara y organizada, motivar a los estudiantes a través de metodologías dinámicas y participativas, y fomentar el pensamiento crítico y la creatividad en los estudiantes; además, el uso de estas estrategias permite al docente mejorar la retención de la información y la transferencia de conocimientos a situaciones reales (Jiménez et al., 2020).

Por otro lado, el uso de estrategias didácticas contribuye a la innovación en la práctica docente, los docentes que utilizan estrategias didácticas están en constante

búsqueda de nuevas formas de enseñar y de involucrar a sus estudiantes en el proceso de aprendizaje, el uso de estas estrategias permite al docente explorar nuevas metodologías y recursos, lo que contribuye a mejorar la calidad del aprendizaje y a formar ciudadanos críticos, responsables y autónomos. Asimismo, el uso de estrategias didácticas contribuye a la equidad educativa, ya que permite al docente adaptarse a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes, esto implica que los estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje o que tienen necesidades educativas especiales puedan recibir una educación de calidad, adaptada a sus necesidades y características (Delgado, 2022).

Dimensión de la estrategia didáctica

Ante la operacionalización de la variable, de acuerdo a la investigación respaldada por un artículo indica que la dimensión para realizar una estrategia didáctica, es el objetivo, situación, materiales y contenidos (Reynosa et al., 2020).

Objetivo

La presente dimensión hace referencia a las indicaciones de lo que se espera obtener de los estudiantes, en la estrategia empleada lo cual tiene conocimiento y comprensión para analizar y evaluar el juicio del estudiante (Reynosa et al., 2020).

Situación desafiante

Se basa en conocer e identificar la realidad actual por la cual pasan los estudiantes, así se logra obtener un alcance del problema con el fin de aplicar un objetivo estable y coherente con la situación, por ello indica la presente dimensión los indicadores de identificar y conocer el alcance del problema (Reynosa et al., 2020).

Materiales

De acuerdo a los materiales se conoce que son importantes ante el desarrollo de una estrategia didáctica con el fin de implementar de forma creativa el desarrollo de

esta, llevando consigo los indicadores de herramientas tecnológicas y materiales de papelería clásicos (Reynosa et al., 2020).

Contenido

Por último, se conoce que el contenido en el cual se emplea las estrategias didácticas debe estar empleadas por diferentes etapas con el fin de obtener información adecuada por cada una de ellas, siendo los indicadores de inicio, desarrollo y cierre para explayarse coherentemente en el contenido (Reynosa et al., 2020).

1.3.2. Creatividad

Definición

La creatividad es la capacidad de generar ideas, conceptos o soluciones originales e innovadoras, mediante el uso de la imaginación y la exploración de nuevas perspectivas y posibilidades, la creatividad es una habilidad que se puede desarrollar y entrenar, y que se aplica en diversos ámbitos, como la educación (Goldberg, 2019).

La creatividad se puede desarrollar y fomentar a través de diferentes técnicas y herramientas, como la lluvia de ideas, el pensamiento lateral, la analogía, la síntesis y la metáfora. Estas técnicas permiten estimular la mente, generar nuevas conexiones neuronales y expandir la capacidad creativa (Campos y Palacios, 2018).

Importancia

La creatividad es una habilidad que es fundamental para el desarrollo integral de los niños de 5 años, ya que les permite explorar el mundo que les rodea, desarrollar su imaginación, experimentar y expresarse de manera libre y auténtica, en esta etapa de la infancia, los niños tienen una gran curiosidad por el entorno que les rodea y la creatividad les permite explorarlo de manera activa y significativa; a través de la creatividad, los niños pueden dar rienda suelta a su imaginación y experimentar con

diferentes materiales y técnicas, lo que les permite descubrir nuevas posibilidades y desarrollar nuevas habilidades (Alvarado, 2019).

Además, la creatividad fomenta el pensamiento divergente, que es la capacidad de generar múltiples soluciones para un mismo problema. Esto les permite a los niños desarrollar la capacidad de buscar nuevas soluciones a los desafíos que se les presentan, fomentando así su pensamiento crítico y su capacidad de resolución de problemas, también es importante para la expresión emocional y la autoexpresión; los niños de 5 años están en un proceso de descubrimiento de su propia identidad, y la creatividad les permite expresarse de manera libre y auténtica, lo que fomenta su autoestima y autoconfianza; por último, la creatividad fomenta el aprendizaje activo y significativo, lo que se traduce en una mayor retención de información y un mayor interés en el aprendizaje. Los niños de 5 años aprenden mejor a través de la experimentación y la exploración, y la creatividad les permite involucrarse de manera activa en su propio proceso de aprendizaje (Albornoz, El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión, 2019).

Dimensiones de la creatividad

Desde la perspectiva de Guilford, sostuvo que la creatividad se compone de cuatro elementos principales: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. La fluidez se refiere a la capacidad de generar una gran cantidad de ideas, mientras que la flexibilidad se refiere a la capacidad de cambiar de enfoque para encontrar nuevas soluciones. La originalidad se refiere a la capacidad de generar ideas nuevas e inusuales, y la elaboración se refiere a la capacidad de desarrollar y dar forma a las ideas generadas (Ferrando y Ferrándiz, 2021).

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Def. Conceptual	Def. Operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnica e instrumento
Estrategia didáctica	Son un conjunto de técnicas y metodologías utilizadas por los docentes para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva (Vialart, 2020).	Ante la operacionalización de la variable, de acuerdo a la investigación respaldada por un artículo indica que la dimensión para realizar una estrategia didáctica, es el objetivo, situación, materiales y contenidos (Reynosa et al., 2020).	Objetivo	Comprensión Logro esperado	Técnica Observación no participante
			Situación desafiante	Identificación de la realidad Alcance del problema	
			Materiales	Herramientas tecnológicas Material de papelería	
			Contenido	Inicio	
				Desarrollo Cierre	
Creatividad	Es la capacidad de generar ideas, conceptos o soluciones originales e innovadoras, mediante el uso de la imaginación y la exploración de nuevas perspectivas y posibilidades (Goldberg, 2019).	Desde la perspectiva de Guilford, sostuvo que la creatividad se compone de cuatro elementos principales: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración (Ferrando y Ferrándiz, 2021).	Fluidez	Expresión de ideas Detalles imprevistos	Instrumento Ficha de observación
			Flexibilidad	Se somete al cambio. Adaptación a situaciones	
				Autonomía Imaginación	
			Originalidad	Representaciones	
			Elaboración	Motivación	

II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

El enfoque cuantitativo se basa en la medición numérica de los fenómenos estudiados y el análisis estadístico de los datos obtenidos. Su propósito es describir, explicar, predecir y controlar los fenómenos a través de herramientas matemáticas y estadísticas, este enfoque utiliza la recolección de datos para probar hipótesis y establecer relaciones entre variables (Arias y Covinos, 2021).

En la presente investigación, se empleó un enfoque cuantitativo, ya que se recopilaron datos numéricos a través de la observación y la aplicación de una lista de cotejo, los cuales fueron analizados estadísticamente para determinar el impacto de las estrategias didácticas en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años.

La investigación aplicada es aquella que busca generar conocimiento con un propósito práctico, orientado a la solución de problemas específicos, se nutre de la investigación básica, pero tiene un fin utilitario, ya que busca mejorar procesos, metodologías o estrategias en un contexto determinado (Arispe et al., 2020).

Este estudio fue de tipo aplicado, puesto que su objetivo fue diseñar y aplicar estrategias didácticas para mejorar la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288, en Rioja, con la finalidad de obtener resultados que puedan implementarse en contextos educativos similares.

El diseño preexperimental se caracteriza por contar con un solo grupo de estudio sin grupo de control, realizando mediciones antes y después de la aplicación del tratamiento, este diseño no permite establecer relaciones causales de manera definitiva, pero sí ofrece información valiosa sobre el efecto de una intervención (Carhuancha et al., 2019).

En la presente investigación, se utilizó un diseño preexperimental con un solo grupo de niños de 5 años, a quienes se aplicó una preprueba antes de implementar las estrategias didácticas y una posprueba después de su aplicación para evaluar los cambios en su creatividad.

2.2. Población, muestra

2.2.1. Población

Es el conjunto total de individuos, elementos o eventos que poseen características comunes y que son objeto de estudio en una investigación, representa el universo sobre el cual se pretende obtener conclusiones (Ñaupas et al., 2018).

La población escogida fueron 15 niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja.

2.2.2. Muestra:

Es un subconjunto representativo de la población, seleccionado mediante criterios específicos, con el propósito de analizar y generalizar los resultados al total de la población (Arias y Covinos, 2021).

El tipo de muestreo que se aplicó, fue censal, Otzen y Manterola (2017), sustenta. Por tal motivo la muestra será 15 niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja.

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

2.3.1. Técnicas e instrumentos

La observación no participante es una técnica en la cual el investigador se limita a observar y registrar información sin intervenir en la situación estudiada. El observador no interactúa con los sujetos de estudio ni influye en su comportamiento, lo que permite obtener datos objetivos y minimizar la reactividad de los participantes (Arispe et al., 2020).

En esta investigación, se utilizó la observación no participante para evaluar la creatividad de los niños antes y después de la aplicación de las estrategias didácticas, registrando sus comportamientos y desempeño de manera estructurada.

Instrumento de recolección de datos

La lista de cotejo es un instrumento estructurado que permite registrar la presencia o ausencia de determinados comportamientos o características en los sujetos observados, suele utilizarse en investigaciones cuantitativas para obtener datos objetivos y sistemáticos

Para la presente investigación, se elaboró una lista de cotejo con una escala de tres respuestas, esta lista permitió evaluar la creatividad de los niños antes y después de la intervención, proporcionando datos cuantificables para el análisis estadístico.

2.3.2. *Materiales*

Para el desarrollo de la investigación, se emplearon diversos materiales de escritorio y tecnológicos que facilitaron la recopilación, organización y análisis de los datos. Estos se clasificaron en dos categorías principales:

Materiales de escritorio

Estos materiales fueron utilizados para la impresión de documentos, almacenamiento y organización de información:

Papel bond: Se usó para la impresión de formularios, listas de cotejo, reportes de observación y otros documentos esenciales para la recolección de datos.

Folder manila: Permitió la organización física de los documentos de la investigación, facilitando su almacenamiento y consulta.

Tinta de impresora: Se utilizó para la impresión de documentos necesarios para la ejecución de la investigación, tales como cuestionarios, informes y otros registros.

Materiales de investigación

Estos materiales facilitaron la recopilación, almacenamiento y procesamiento de la información obtenida durante la investigación:

Laptop: Herramienta fundamental para la redacción de la investigación, análisis de datos, procesamiento estadístico y elaboración de gráficos y reportes.

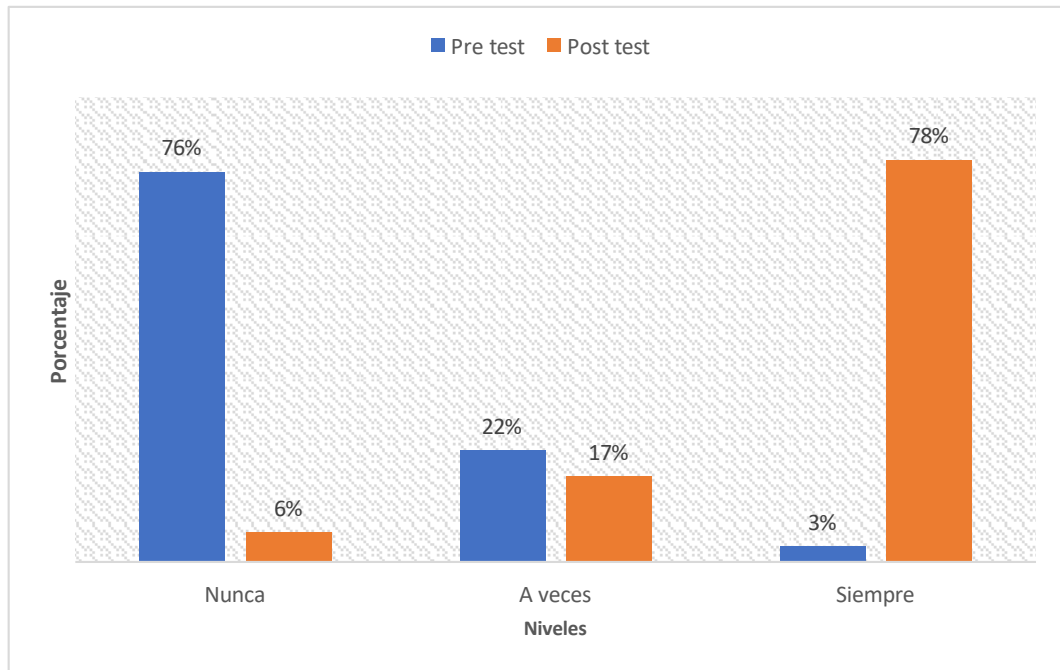
USB: Dispositivo de almacenamiento portátil empleado para respaldar y transportar información relevante del estudio, incluyendo bases de datos y documentos de análisis.

Estos materiales permitieron la organización eficiente de la información, garantizando su accesibilidad y seguridad durante el desarrollo de la investigación.

III. RESULTADOS

Figura 1

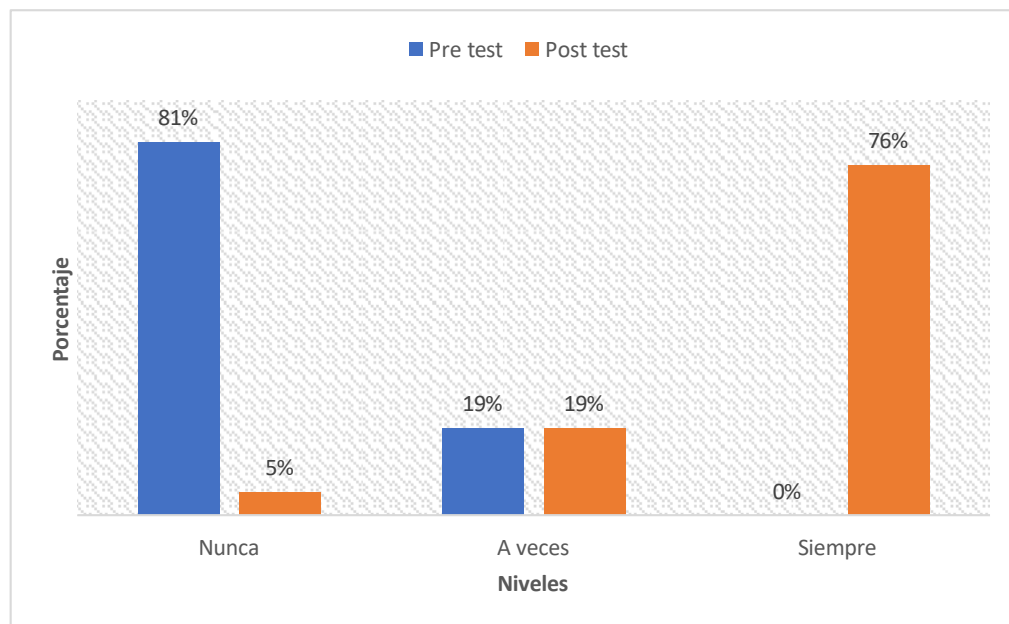
Nivel de la creatividad en niños (as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja



En la primera figura, que muestra el nivel general de creatividad, se evidencia un cambio notable. Antes de la intervención, un 76% de los niños nunca demostraba creatividad, mientras que después del programa este porcentaje se redujo drásticamente al 6%. Además, el porcentaje de niños que “siempre” manifestaban creatividad aumentó de un modesto 3% en la evaluación inicial a un 78% en la evaluación final. Este resultado indica que las estrategias aplicadas estimularon significativamente el pensamiento creativo en los niños.

Figura 2

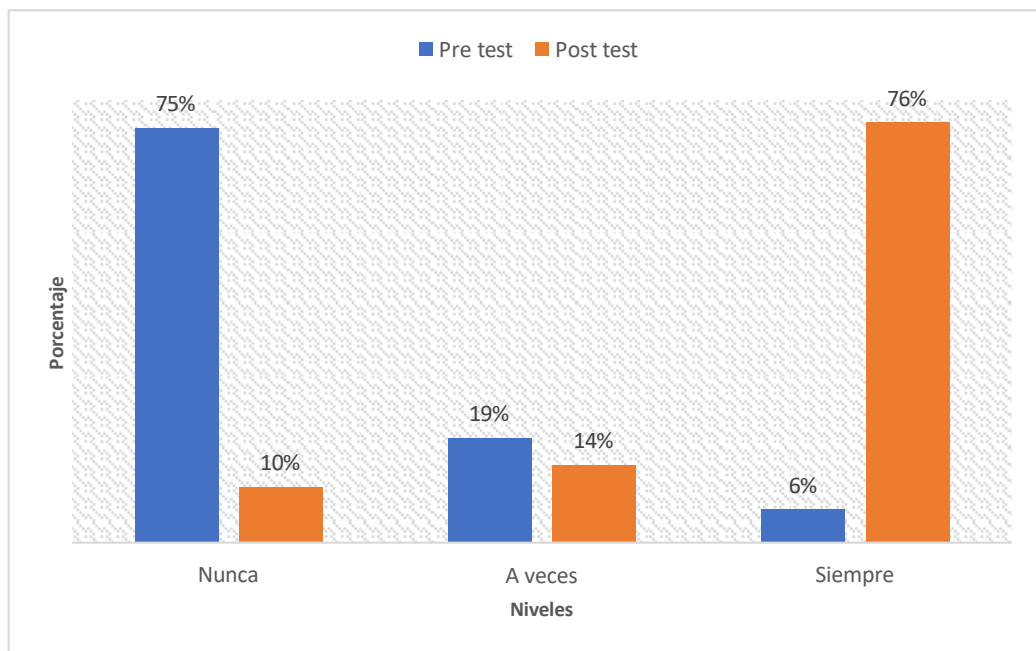
Nivel de la fluidez en niños (as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja



En cuanto a la fluidez, que mide la capacidad para generar múltiples ideas, se observa un patrón similar. Antes de la intervención, un 81% de los niños no demostraba fluidez en su expresión creativa, pero este porcentaje bajó a solo un 5% en la evaluación final. Por otro lado, aquellos que mostraban fluidez “siempre” pasaron del 0% al 76%, esto indica que las actividades implementadas no solo fomentaron la creatividad, sino que también mejoraron la facilidad con la que los niños expresaban sus ideas.

Figura 3

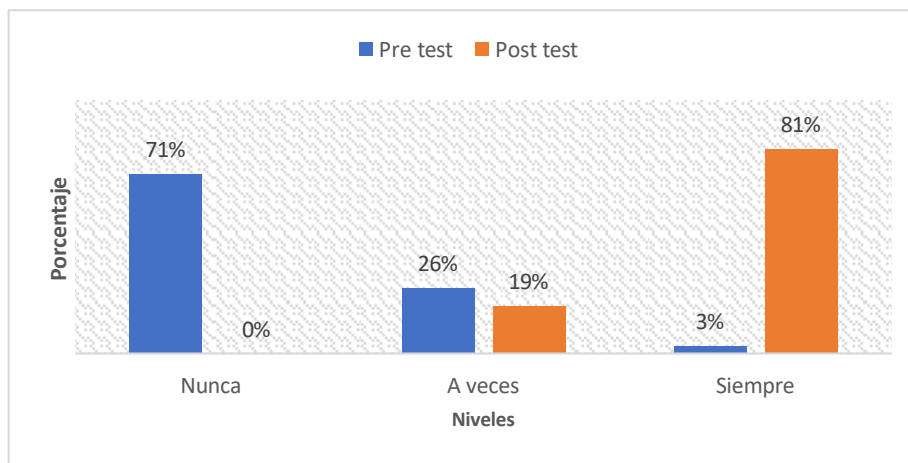
Nivel de la flexibilidad en niños (as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja



La flexibilidad, entendida como la capacidad de adaptarse a cambios y pensar de manera diferente, también experimentó una mejora considerable, inicialmente, un 75% de los niños no mostraba flexibilidad, pero este porcentaje bajó al 10% tras la intervención. Por otro lado, la categoría “siempre”, que estaba prácticamente ausente en la evaluación inicial, alcanzó el 76% después del programa, este resultado indica que los niños aprendieron a cambiar su perspectiva y a adaptarse mejor a nuevas ideas y situaciones.

Figura 4

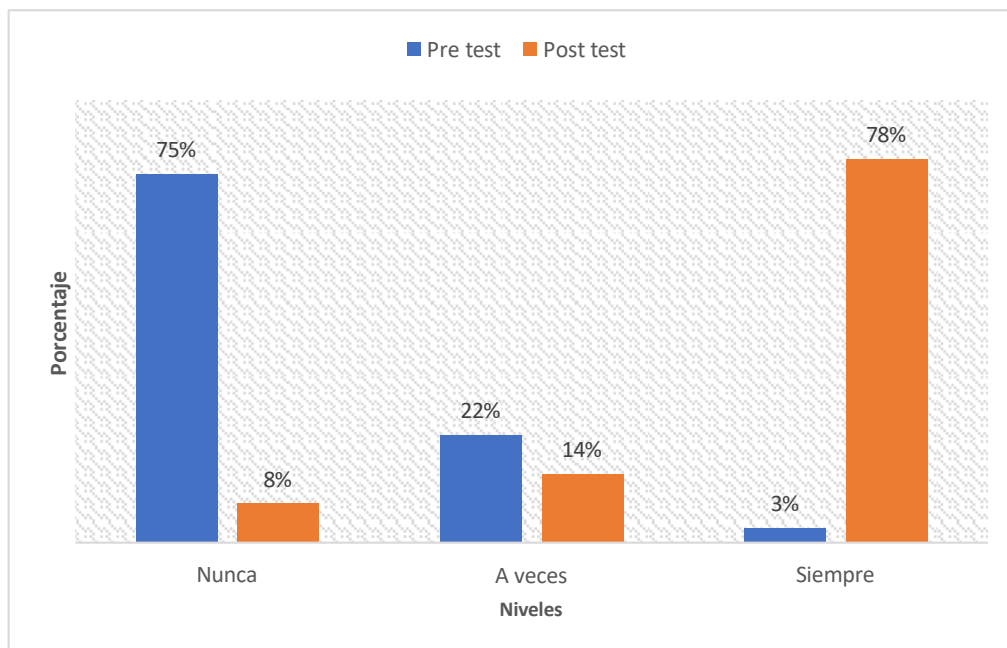
Nivel de la originalidad en niños (as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja



En el caso de la originalidad, que mide la capacidad de proponer ideas únicas y novedosas, los resultados también reflejan un avance significativo, antes de la intervención, un 71% de los niños no manifestaba originalidad en sus actividades, pero después del programa este porcentaje desapareció. Asimismo, el porcentaje de niños que siempre demostraban originalidad pasó del 3% al 81%, esto indica que las estrategias empleadas incentivaron a los niños a pensar de manera innovadora y a desarrollar ideas propias.

Figura 5

Nivel de la elaboración en niños (as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja



Finalmente, la elaboración, que se refiere a la capacidad de desarrollar y enriquecer ideas con detalles, mostró una evolución positiva. Inicialmente, un 75% de los niños no demostraba esta habilidad, pero este porcentaje disminuyó drásticamente al 8% en la evaluación final. Además, el porcentaje de niños que “siempre” mostraban elaboración en sus ideas pasó del 3% al 78%, este hallazgo evidencia que las actividades aplicadas ayudaron a los niños a perfeccionar y enriquecer sus creaciones.

Prueba de normalidad

H_0 (Hipótesis nula): No hay diferencia significativa en la creatividad pre y post intervención.

H_1 (Hipótesis alternativa): Hay una diferencia significativa en la creatividad pre y post intervención.

Regla de decisión:

Si $p < 0.05 \rightarrow$ Se rechaza H_0 y se concluye que la intervención tuvo un efecto significativo.

Si $p \geq 0.05 \rightarrow$ No se rechaza H_0 y se concluye que no hay cambios significativos en la creatividad.

Tabla 1

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Creatividad pre test	.897	15	.000
Creatividad post test	.835	15	.000

Nota. Elaboración por SPSS-25

La tabla 1 presenta los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk aplicada a las puntuaciones de creatividad en la evaluación pretest y posttest. Se observa que el estadístico de Shapiro-Wilk para la creatividad en el pretest es de 0.897 y en el posttest es de 0.835, ambos con un nivel de significancia de 0.000. Dado que el valor de significancia es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula de normalidad en ambas mediciones, lo que indica que los datos no siguen una distribución normal, lo cual justificó el uso de la prueba estadística no paramétrica de *Wilcoxon* para contrastar la hipótesis.

Hipótesis general:

Hi: Existe influencia significativa

Ho: No existe influencia significativa.

Tabla 2

Prueba de Wilcoxon de la creatividad

Creatividad pre test- post test	
Z	-4.970 ^b
Sig. asintótica	0

Nota. Elaboración por SPSS-26

La Tabla 2 muestra los resultados de la prueba de Wilcoxon para comparar la creatividad en los niños antes y después de la intervención. Se observa un estadístico $Z = -4.970$ y un valor de significancia asintótica (p) = 0.000. Dado que $p < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula (H_0), lo que indica que existe una diferencia significativa en los niveles de creatividad pre y post test, estos resultados indican que las estrategias didácticas implementadas tuvieron un impacto positivo en el desarrollo de la creatividad en los niños.

Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Exploradores de Ideas!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Fluidez	-Expresión de ideas mediante diversas formas de comunicación y creatividad	-Los niños expresan sus ideas de manera espontánea y libre. -Utilizan diferentes medios para comunicar sus pensamientos. -Participan activamente en las actividades, mostrando entusiasmo.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Papelógrafos, cartulinas de colores, crayones, témperas, pinceles, pegamento, revistas, tijeras sin punta, plastilina, hojas blancas. -Caja mágica -Música infantil instrumental. -Disfraces, gorros, antifaces y telas para dramatización.		-Motivación y expresión espontánea. -Respeto y escucha activa hacia los compañeros. -Creatividad y entusiasmo en la ejecución de actividades.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	- Bienvenida y activación emocional (5 min) La docente recibe a los niños con música alegre y los invita a formar un círculo. Se les pregunta cómo se sienten hoy y qué les gustaría hacer en la clase. Se presenta una caja decorada llamada “La caja mágica de las ideas”, dentro de la cual hay imágenes de personajes, objetos y escenarios diversos. - Presentación del tema y exploración de conocimientos previos (5 min) Se muestra la caja mágica y se extraen imágenes de diferentes objetos y personajes (un astronauta, un castillo, un barco pirata, una varita mágica, etc.). Se les pregunta: "¿Qué creen que podemos hacer con estos objetos?" "¿Cómo podríamos usarlos en una historia divertida?" Se motiva a los niños a compartir sus ideas libremente sin temor a equivocarse. - Explicación de la actividad principal (5 min) La docente les dice: <i>"Hoy vamos a usar nuestra imaginación para crear historias, personajes y mundos mágicos. Vamos a expresar nuestras ideas a través del dibujo, el modelado con plastilina y el teatro de personajes. ¡Todo lo que imaginemos será bienvenido!"</i> Se les invita a participar activamente y a atreverse a compartir sus ideas.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “Dibujo Mágico” (10 min) Se entrega a cada niño una hoja blanca y crayones o témperas.	25 minutos

	Se les pide que dibujen un personaje inventado, puede ser un animal fantástico, un robot con poderes o un superhéroe. Mientras dibujan, la docente pasa por los grupos y les pregunta: “¿Cómo se llama tu personaje?” “¿Qué poderes o habilidades tiene?” “¿Dónde vive y qué le gusta hacer?” Al finalizar, cada niño explica su dibujo a sus compañeros. Actividad 2: “Manos a la obra” (10 min) Se entrega plastilina de colores y materiales reciclados (tapas, cartón, botellas pequeñas). Se les pide que modelen un objeto mágico que pertenezca a su personaje inventado. Se motiva a que expliquen cómo funciona su objeto: “¿Para qué sirve?” “¿Cómo se usa?” “¿Qué hace especial a este objeto?” Se refuerza la importancia de compartir ideas y escuchar a los demás. Actividad 3: “Teatro de Imaginación” (15 min) Se forman pequeños grupos y cada niño selecciona un disfraz o accesorio de la caja mágica. Se les da tiempo para pensar en una pequeña historia que incluya a sus personajes inventados y objetos mágicos. Luego, cada grupo realiza una mini presentación actuando su historia ante los demás. Se fomenta el respeto y la escucha activa a cada grupo.	
FINAL	Actividad 4: “El baúl de las ideas” (5 min) Se coloca un papelógrafo con la pregunta: “¿Qué aprendimos hoy?”	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Exploradores de Ideas!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Fluidez	Expresión de ideas mediante la narración, el juego y la construcción creativa.	-Los niños expresan sus ideas con espontaneidad y seguridad. -Participan en la construcción de historias y escenarios creativos. -Demuestran entusiasmo al interactuar con los materiales.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Cartulinas, crayones, témperas, pinceles, pegamento, revistas, tijeras sin punta. -Caja de objetos misteriosos (con juguetes pequeños, figuras de animales, autos, muñecos, plumas, piedras, hojas secas). -Música ambiental relajante. -Lonas, mantas o telas para crear escenarios de juego.		-Escucha activa y respeto por las ideas de los compañeros. -Actitud positiva y disposición para la creatividad. -Cooperación y trabajo en equipo.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	• Bienvenida y activación emocional (5 min) Se recibe a los niños con una canción animada y se les invita a formar un semicírculo. Se les pregunta cómo se sienten y se les motiva a compartir con gestos o palabras. Se presenta la "Caja de Objetos Misteriosos", de la cual se sacarán sorpresas que servirán para la actividad principal. • Exploración de conocimientos previos (5 min) Se saca un objeto de la caja (ejemplo: un avión de juguete). Se pregunta a los niños: “¿Qué creen que es este objeto?” “¿Para qué creen que se usa?” “Si fuera mágico, ¿qué poderes tendría?” Se extraen más objetos y se repite la dinámica. • Explicación de la actividad principal (5 min) Se les dice: <i>“Hoy seremos exploradores de ideas. Vamos a usar nuestra imaginación para crear historias, escenarios y personajes. Todo lo que pensemos será válido, porque en nuestra imaginación no hay límites.”</i> Se les invita a sumergirse en la actividad y a expresarse sin miedo.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “Dibuja tu mundo” (10 min) Se entrega una cartulina a cada niño y se les pide que dibujen un lugar inventado: Puede ser un bosque encantado, un planeta desconocido, una ciudad submarina, etc. Se les anima a usar colores vibrantes y a agregar detalles creativos. La docente interactúa con los niños preguntando: “¿Cómo se llama tu mundo?” “¿Quién vive en él?”	25 minutos

	“¿Cómo se sienten las personas que viven allí?” Actividad 2: “Creando personajes” (10 min) Se les pide que elijan un personaje que habite en el mundo que crearon. Pueden dibujarlo, modelarlo con plastilina o hacer un collage con revistas. Se les pregunta: “¿Cómo se llama tu personaje?” “¿Qué le gusta hacer?” “¿Tiene poderes o habilidades especiales?” Se motiva a los niños a compartir sus ideas con entusiasmo. Actividad 3: “Historias en acción” (15 min) Se organizan en pequeños grupos y se les entrega telas y accesorios para dramatizar. Se les pide que creen una mini historia usando los personajes que inventaron. Se les da 5 minutos para planificar y luego cada grupo presenta su historia. Los demás niños escuchan y pueden hacer preguntas sobre la historia.	
FINAL	Actividad 4: “El Rincón de las Ideas” (5 min) Se coloca un mural donde los niños pueden pegar dibujos o escribir (con ayuda) una palabra sobre lo que más les gustó de la actividad. Se comparten sus respuestas en voz alta. Reflexión final y despedida (5 min) Se agradece a los niños por su creatividad y participación. Se les pregunta: “¿Qué aprendimos hoy?” “¿Qué fue lo más divertido?” Se despiden con una canción relajante y motivadora.	10 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO					
		Los niños expresan sus ideas con espontaneidad y seguridad.		Participan en la construcción de historias y escenarios creativos.		Demuestran entusiasmo al interactuar con los materiales.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1							
2							
3							
4							
.							
.							
.							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Sorpresas Creativas en Acción!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Fluidez	Expresión de ideas a través de la narración, el arte y el juego espontáneo.	-Los niños enriquecen sus creaciones con detalles inesperados y originales. -Expresan sus ideas de manera fluida y espontánea. -Participan activamente en las actividades con entusiasmo.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Hojas de papel grandes, cartulinas de colores, crayones, témperas, pinceles, pegamento, revistas, tijeras sin punta. -Caja de objetos sorpresa (botones, hojas secas, figuras pequeñas, plumas, trozos de tela, juguetes pequeños). -Música infantil de fondo. -Máscaras, disfraces y accesorios para dramatización.		-Escucha activa y respeto por las ideas de los compañeros. -Actitud positiva y disposición para la creatividad. -Cooperación y trabajo en equipo.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	1. Bienvenida y activación emocional (5 min) Se recibe a los niños con música alegre y se les invita a moverse libremente al ritmo. Se les pregunta cómo se sienten hoy y qué les gustaría hacer en la clase. Se presenta la “Caja de Sorpresas Creativas”, decorada con colores llamativos y llena de objetos misteriosos. 2. Exploración de conocimientos previos (5 min) La docente extrae al azar objetos de la caja (ejemplo: una llave antigua, una pluma grande, una figura de animal). Se les pregunta: "¿Qué creen que es este objeto?" "¿Para qué se usa?" "Si tuviera un poder mágico, ¿cuál sería?" Se anima a los niños a dar respuestas imaginativas y se refuerza la idea de que no hay respuestas incorrectas. 3. Explicación de la actividad principal (5 min) Se les dice: <i>“Hoy vamos a ser creadores de historias, arte y personajes sorprendentes. Vamos a agregar detalles inesperados a lo que hagamos para que nuestras creaciones sean únicas. ¿Listos para dejar volar su imaginación?”</i> Se presentan las tres actividades principales y se explica que en cada una tendrán la oportunidad de agregar su toque especial con "detalles imprevistos".	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “Dibujo con Sorpresas” (10 min) Se entrega a cada niño una hoja con un dibujo a medio hacer (por ejemplo, la mitad de un sol, un árbol sin hojas, una casa sin techo). Se les pide que completen el dibujo con detalles inesperados.	25 minutos

	Se les motiva a agregar elementos creativos preguntando: “¿Qué más podría estar en este dibujo?” “¿Podría tener algo especial que nadie espera?” Al final, cada niño presenta su obra y explica los detalles que agregó. Actividad 2: “Modelado Creativo” (10 min) Se reparte plastilina y materiales reciclados (tapas, cartón, botones, ramitas). Se les pide que modelen un personaje o un objeto y luego le agreguen detalles inesperados. Pueden incluir alas, antenas, un color inusual o un accesorio extraño. Se les anima a describir su creación respondiendo: “¿Quién es o qué es?” “¿Qué hace especial a tu personaje u objeto?” “¿Por qué decidiste agregarle estos detalles?” Actividad 3: “Teatro de Imaginación” (15 min) Se forman pequeños grupos y se les entrega disfraces y accesorios. Cada grupo debe crear una historia rápida usando uno de los objetos sorpresa de la caja mágica. Se les motiva a incluir giros inesperados en su historia, como: “De repente, el personaje encuentra algo mágico.” “Aparece un personaje misterioso que cambia todo.”	
FINAL	Actividad 4: “El mural de las ideas” (5 min) Se coloca un papelógrafo con la pregunta: “¿Qué aprendimos hoy?” Se les pide que dibujen o escriban una palabra sobre lo que más les gustó de la clase. Se comparten las respuestas y se refuerza la idea de que las ideas originales y los detalles inesperados hacen que todo sea más interesante. Reflexión final y despedida (5 min)	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Inventando un Mundo Mágico!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Fluidez	Expresión de ideas a través de la imaginación, el arte y la narración.	-Los niños agregan detalles inesperados a sus creaciones. -Expresan sus ideas de manera fluida y sin temor. -Participan activamente en la creación de historias, personajes y escenarios.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Hojas grandes, cartulinas de colores, crayones, témperas, pinceles, pegamento, revistas, tijeras sin punta. -Caja de objetos curiosos (botones, hojas secas, figuras de animales, plumas, juguetes pequeños, telas). -Música ambiental para estimular la imaginación. - Disfraces y máscaras para dramatización.		- Escucha activa y respeto por las ideas de los compañeros. - Actitud positiva y disposición para la creatividad. - Cooperación y trabajo en equipo.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	1. Bienvenida y activación emocional (5 min) Se recibe a los niños con una canción divertida y se les invita a moverse al ritmo de la música. Se les pregunta cómo se sienten y qué les gustaría inventar hoy. Se presenta "La Caja de la Imaginación", de la cual se sacarán objetos sorprendidos para inspirar sus creaciones.	15 minutos

	2. Exploración de conocimientos previos (5 min) Se extraen objetos de la caja (ejemplo: una piedra brillante, un pedazo de tela dorada, una llave antigua). Se les pregunta: "¿Qué creen que es este objeto?" "¿Cómo podríamos usarlo en un mundo mágico?" "¿A qué personaje le pertenecería?" Se refuerza la idea de que todo puede transformarse con imaginación. 3. Explicación de la actividad principal (5 min) Se les dice: <i>"Hoy crearemos un mundo nuevo. Vamos a inventar un lugar especial, con personajes, paisajes y sorpresas. Lo haremos con dibujos, modelado y una historia. ¿Listos para viajar a nuestra imaginación?"</i> Se presentan las actividades principales y se anima a los niños a ser originales y creativos.	
DESARROLLO	Actividad 1: "Dibujando nuestro mundo" (10 min) Se entrega a cada niño una cartulina y crayones. Se les pide que diseñen su propio mundo imaginario, agregando detalles especiales. Puede ser un planeta de colores, una ciudad flotante, un bosque de caramelos. Se les motiva a incluir elementos inesperados preguntando: "¿Cómo es el cielo en tu mundo?" "¿Qué cosas raras pueden encontrarse allí?" "¿Quién vive en este lugar?" Al final, cada niño muestra su dibujo y explica los detalles especiales que incluyó. Actividad 2: "Creando personajes mágicos" (10 min) Se reparten plastilina, papel de colores y materiales reciclados. Cada niño crea un personaje que habite en su mundo imaginario.	25 minutos

	Pueden incluir alas, ojos grandes, poderes mágicos, lo que deseen. Se les pregunta: “¿Cómo se llama tu personaje?” “¿Qué le gusta hacer?” “¿Qué detalle especial lo hace único?” Se motiva a los niños a compartir y explicar sus creaciones. Actividad 3: “La gran aventura” (15 min) Se organizan en pequeños grupos y se les entrega accesorios de disfraces. Cada grupo debe inventar una historia donde sus personajes vivan una aventura en el mundo que crearon.	
FINAL	Actividad 4: “Nuestro mural mágico” (5 min) Se coloca un papelógrafo donde cada niño pega un dibujo o escribe (con ayuda) una palabra sobre lo que más le gustó de la actividad. Se comparten las respuestas y se refuerza la idea de que la imaginación no tiene límites. Reflexión final y despedida (5 min) Se agradece a los niños por su participación. Se les pregunta: “¿Qué fue lo más divertido?” “¿Cómo se sintieron inventando su propio mundo?” Se despiden con una canción relajante y motivadora.	10 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO					
		Los niños agregan detalles inesperados a sus creaciones.		Expresan sus ideas de manera fluida y sin temor.		Participan activamente en la creación de historias, personajes y escenarios.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1							
2							
3							
4							

.							
.							
.							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Inventando un Mundo Mágico!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Fluidez	Expresión de ideas a través de la imaginación, el arte y la narración.	-Los niños agregan detalles inesperados a sus creaciones. -Expresan sus ideas de manera fluida y sin temor. -Participan activamente en la creación de historias, personajes y escenarios.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Hojas grandes, cartulinas de colores, crayones, témperas, pinceles, pegamento, revistas, tijeras sin punta. -Caja de objetos curiosos (botones, hojas secas, figuras de animales, plumas, juguetes pequeños, telas). -Música ambiental para estimular la imaginación. - Disfraces y máscaras para dramatización.		- Escucha activa y respeto por las ideas de los compañeros. - Actitud positiva y disposición para la creatividad. - Cooperación y trabajo en equipo.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	1. Bienvenida y activación emocional (5 min) Se recibe a los niños con una canción divertida y se les invita a moverse al ritmo de la música. Se les pregunta cómo se sienten y qué les gustaría inventar hoy. Se presenta "La Caja de la Imaginación", de la cual se sacarán objetos sorprendidos para inspirar sus creaciones.	15 minutos

	2. Exploración de conocimientos previos (5 min) Se extraen objetos de la caja (ejemplo: una piedra brillante, un pedazo de tela dorada, una llave antigua). Se les pregunta: "¿Qué creen que es este objeto?" "¿Cómo podríamos usarlo en un mundo mágico?" "¿A qué personaje le pertenecería?" Se refuerza la idea de que todo puede transformarse con imaginación. 3. Explicación de la actividad principal (5 min) Se les dice: <i>"Hoy crearemos un mundo nuevo. Vamos a inventar un lugar especial, con personajes, paisajes y sorpresas. Lo haremos con dibujos, modelado y una historia. ¿Listos para viajar a nuestra imaginación?"</i> Se presentan las actividades principales y se anima a los niños a ser originales y creativos.	
DESARROLLO	Actividad 1: "Dibujando nuestro mundo" (10 min) Se entrega a cada niño una cartulina y crayones. Se les pide que diseñen su propio mundo imaginario, agregando detalles especiales. Puede ser un planeta de colores, una ciudad flotante, un bosque de caramelos. Se les motiva a incluir elementos inesperados preguntando: "¿Cómo es el cielo en tu mundo?" "¿Qué cosas raras pueden encontrarse allí?" "¿Quién vive en este lugar?" Al final, cada niño muestra su dibujo y explica los detalles especiales que incluyó. Actividad 2: "Creando personajes mágicos" (10 min) Se reparten plastilina, papel de colores y materiales reciclados. Cada niño crea un personaje que habite en su mundo imaginario.	25 minutos

	Pueden incluir alas, ojos grandes, poderes mágicos, lo que deseen. Se les pregunta: “¿Cómo se llama tu personaje?” “¿Qué le gusta hacer?” “¿Qué detalle especial lo hace único?” Se motiva a los niños a compartir y explicar sus creaciones. Actividad 3: “La gran aventura” (15 min) Se organizan en pequeños grupos y se les entrega accesorios de disfraces. Cada grupo debe inventar una historia donde sus personajes vivan una aventura en el mundo que crearon.	
FINAL	Actividad 4: “Nuestro mural mágico” (5 min) Se coloca un papelógrafo donde cada niño pega un dibujo o escribe (con ayuda) una palabra sobre lo que más le gustó de la actividad. Se comparten las respuestas y se refuerza la idea de que la imaginación no tiene límites. Reflexión final y despedida (5 min) Se agradece a los niños por su participación. Se les pregunta: “¿Qué fue lo más divertido?” “¿Cómo se sintieron inventando su propio mundo?” Se despiden con una canción relajante y motivadora.	10 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO					
		Los niños agregan detalles inesperados a sus creaciones.		Expresan sus ideas de manera fluida y sin temor.		Participan activamente en la creación de historias, personajes y escenarios.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1							
2							
3							
4							

.							
.							
.							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Transformemos el Mundo con Nuestra Imaginación!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Flexibilidad	Capacidad de adaptarse a nuevas ideas, cambios y modificaciones en sus creaciones.	-Los niños muestran disposición para cambiar y mejorar sus creaciones. -Se adaptan a nuevas reglas en los juegos y situaciones. -Expresan sus ideas con apertura a modificaciones y nuevas propuestas.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Cartulinas, crayones, marcadores, tijeras sin punta, revistas, pegamento. -Plastilina de colores. -Objetos variados dentro de una caja sorpresa (papel arrugado, tapitas, cintas, cartón, tela, palitos de helado). -Música instrumental relajante y de movimiento. - Disfraces y accesorios para dramatización.		- Escucha activa y respeto por las ideas de los compañeros. - Disposición para modificar y transformar sus ideas y creaciones. - Cooperación y trabajo en equipo.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	1. Bienvenida y activación emocional (5 min) La docente recibe a los niños con una canción animada y los invita a moverse libremente al ritmo de la música. Se les pregunta cómo se sienten y qué cosas nuevas han descubierto o aprendido recientemente. Se presenta la "Caja de los Cambios Mágicos", una caja misteriosa que guarda objetos inusuales para transformar.	15 minutos

	2. Exploración de conocimientos previos (5 min) Se saca un objeto al azar de la caja (ejemplo: un palito de helado). Se pregunta a los niños: "¿Qué creen que es esto?" "¿Cómo podríamos usarlo?" "Si lo transformamos en otra cosa, ¿qué podría ser?" Se repite el proceso con otros objetos, incentivando respuestas creativas y adaptativas. 3. Explicación de la actividad principal (5 min) Se les dice: <i>"Hoy vamos a usar nuestra imaginación para cambiar y transformar lo que veamos, toquemos y creemos. A veces, algo comienza de una manera, pero luego podemos cambiarlo para que sea aún mejor. ¡Juguemos con los cambios!"</i> Se presentan las actividades principales y se refuerza la idea de que cambiar y transformar es divertido y positivo.	
DESARROLLO	Actividad 1: "Dibujo que se transforma" (10 min) - Se entrega a cada niño una cartulina con una forma básica (un círculo, un triángulo, un cuadrado). - Se les pide que transformen esa figura en algo completamente diferente. Ejemplo: un círculo puede convertirse en un sol, en la cabeza de un personaje, en un globo, etc. - Se motiva a los niños a agregar más elementos y a cambiar su dibujo si así lo desean. Preguntas guía: "¿Qué más podrías agregar?" "Si cambias algo, ¿qué pasaría?" "¿Te gusta cómo quedó o lo harías diferente?" - Al final, cada niño presenta su dibujo y explica cómo cambió su idea inicial. Actividad 2: "Modelando el cambio" (10 min)	25 minutos

	• Se entrega plastilina a los niños y se les pide que modelen un objeto (una casa, un animal, un auto, etc.). • A mitad de la actividad, la docente introduce "el reto del cambio": "¡Ahora conviértelo en algo completamente distinto sin destruirlo!" • Se motiva a los niños a transformar su figura inicial en otra cosa, adaptándose al cambio. • Preguntas guía: "¿Qué nuevas ideas se te ocurren?" "¿Qué pasa si cambiamos la forma?" "¿Cómo se siente hacer un cambio?" • Cada niño muestra su transformación y explica cómo se adaptó a la nueva idea. Actividad 3: “Teatro de los giros inesperados” (15 min) • Se forman pequeños grupos y se les entrega un disfraz o accesorio de la caja sorpresa. • Cada grupo inicia una mini historia con su personaje. • A mitad de la dramatización, la docente introduce un cambio inesperado (ejemplo: "¡De repente, un personaje descubre que puede volar!"). • Los niños deben adaptarse al nuevo giro y continuar la historia con naturalidad. • Se fomenta la improvisación y la aceptación de nuevas ideas. • Se felicita a los niños por su flexibilidad y creatividad al cambiar la historia	
FINAL	Actividad 4: “Nuestro mural de los cambios” (5 min) • Se coloca un papelógrafo donde cada niño puede dibujar o escribir (con ayuda) sobre cómo se sintieron al cambiar sus creaciones.	10 minutos

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Se comparten sus respuestas y se refuerza la idea de que cambiar y transformar las ideas es parte de la creatividad. <p>Reflexión final y despedida (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none">• Se agradece a los niños por su participación y entusiasmo.• Se les pregunta:
"¿Cómo se sintieron cuando tuvieron que cambiar su creación?"
"¿Creen que cambiar una idea puede ser divertido?"• Se despiden con una canción motivadora. | |
|--|--|--|

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- | Nº | Nombres y apellidos | CRITERIOS DE ÉXITO | | | | | |
|----|---------------------|---|------------|---|------------|---|------------|
| | | Los niños muestran disposición para cambiar y mejorar sus creaciones. | | Se adaptan a nuevas reglas en los juegos y situaciones. | | Expresan sus ideas con apertura a modificaciones y nuevas propuestas. | |
| | | Si lo hace | No lo hace | Lo hace | No lo hace | Lo hace | No lo hace |
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | |
| . | | | | | | | |
| . | | | | | | | |
| . | | | | | | | |

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO					
		Los niños muestran disposición para cambiar y mejorar sus creaciones.		Se adaptan a nuevas reglas en los juegos y situaciones.		Expresan sus ideas con apertura a modificaciones y nuevas propuestas.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1							
2							
3							
4							
.							
.							
.							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Cambiemos el Cuento!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Flexibilidad	Capacidad de aceptar y adaptarse a modificaciones en historias, personajes y situaciones de juego.	-Los niños muestran disposición para modificar historias y adaptarse a cambios en la narración. -Proponen nuevas ideas y giros inesperados en el cuento. -Expresan sus ideas con apertura a modificaciones y nuevas propuestas.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Libros de cuentos clásicos. -Cartulinas, crayones, marcadores, pegamento, revistas. -Disfraces y accesorios para dramatización. -Títeres de personajes conocidos. -Música ambiental para narración.		- Escucha activa y respeto por las ideas de los compañeros. - Disposición para modificar historias y personajes. - Cooperación y trabajo en equipo.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	1. Bienvenida y activación emocional (5 min) • La docente recibe a los niños con una canción sobre los cuentos. • Se les pregunta cuál es su cuento favorito y qué les gustaría cambiar en él. • Se presenta la "Caja de los Giros Mágicos", que contiene tarjetas con cambios inesperados para los cuentos. 2. Exploración de conocimientos previos (5 min)	15 minutos

	• Se elige un cuento conocido (por ejemplo, "Caperucita Roja"). • Se les pregunta: "¿Cómo termina este cuento?" "¿Qué pasaría si cambiamos algo?" "¿Cómo podríamos hacer que sea diferente?" 3. Explicación de la actividad principal (5 min) Se les dice: <i>"Hoy vamos a jugar a cambiar los cuentos. Podemos cambiar los personajes, el lugar o el final. ¡Todo es posible con la imaginación!"</i> Se presentan las actividades y se refuerza la idea de que los cambios hacen que las historias sean más divertidas.	
DESARROLLO	Actividad 1: "Dibujemos el Nuevo Cuento" (10 min) • Se les entrega hojas blancas y crayones. • Se les pide que dibujen una escena del cuento, pero con un cambio inesperado. Ejemplo: ¿Y si Caperucita fuera una astronauta? • Se les motiva a describir su dibujo y explicar el cambio que hicieron. Actividad 2: "La Ruleta del Cambio" (10 min) • Se usa una ruleta con cambios inesperados, como: "El lobo es bueno." "El cuento ocurre en el futuro." "El personaje principal es un animal diferente." • Se gira la ruleta y los niños deben inventar una nueva versión del cuento con el cambio que salió. • Se incentiva a los niños a aceptar y adaptarse al cambio en la historia. Actividad 3: "Teatro de los Cuentos Nuevos" (15 min) • Se forman grupos y se reparten disfraces y títeres.	25 minutos

	• Cada grupo recibe un cuento clásico y debe representarlo con un giro inesperado. • Se les motiva a improvisar y aceptar los cambios con entusiasmo. • Cada grupo presenta su historia al resto de la clase.	
FINAL	Actividad 4: “Nuestro Libro de Cambios” (5 min) • Cada niño escribe o dibuja su cambio favorito de la actividad. • Se recopilan y se crea un "Libro de Cuentos Cambiados" para el aula. Reflexión final y despedida (5 min) • Se agradece a los niños por su participación. • Se les pregunta: • "¿Cómo se sintieron cambiando el cuento?" • "¿Les gustó hacer algo diferente?" • Se despiden con una canción motivadora.	10 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO					
		Los niños muestran disposición para modificar historias y adaptarse a cambios en la narración.		Proponen nuevas ideas y giros inesperados en el cuento.		Expresan sus ideas con apertura a modificaciones y nuevas propuestas.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace

1							
2							
3							
4							
.							
.							
.							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Cambia y Gana, Aventureros!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Flexibilidad	Capacidad de modificar su respuesta ante cambios en actividades, historias y dinámicas de juego.	- Los niños aceptan y se ajustan a cambios en juegos, historias y roles. -Muestran disposición para transformar y modificar sus ideas en función de nuevas circunstancias. -Participan activamente en actividades que implican adaptación a cambios inesperados.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Cartulinas, crayones, marcadores, pegamento, revistas. -Plastilina de colores y materiales reciclados. -Caja de tarjetas sorpresa con cambios de situación. -Música ambiental para narración y dramatización. Disfraces y accesorios para representación de roles.		- Escucha activa y respeto por los cambios propuestos. - Disposición para modificar y transformar ideas en nuevas situaciones. - Cooperación y trabajo en equipo.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	1. Bienvenida y activación emocional (5 min) La docente recibe a los niños con una canción de aventuras y los invita a moverse libremente al ritmo de la música. Se les pregunta cómo se sienten y qué harían si algo cambia de repente en su día.	15 minutos

	Se presenta la "Caja de Cambios Mágicos", una caja con tarjetas que contienen cambios inesperados para aplicar en la sesión. 2. Exploración de conocimientos previos (5 min) Se plantea una situación: "Imagina que vas a jugar con tus juguetes y de repente... ¡alguien cambia las reglas!" Se pregunta a los niños: "¿Cómo se sentirían si su juego cambia repentinamente?" "¿Qué harían para seguir divirtiéndose?" Se les motiva a compartir cómo han manejado situaciones en las que han tenido que cambiar sus planes. 3. Explicación de la actividad principal (5 min) Se les dice: <i>"Hoy vamos a aprender a adaptarnos a cambios en nuestras historias, dibujos y juegos. A veces, las cosas no salen como lo planeamos, pero podemos encontrar formas divertidas de continuar. ¡Vamos a jugar con los cambios!"</i> Se presentan las actividades principales y se refuerza la idea de que adaptarse a nuevas situaciones nos hace más creativos y resilientes.	
DESARROLLO	• Actividad 1: "Dibujo en Transformación" (10 min) Se entrega una cartulina a cada niño y se les pide que comiencen a dibujar una escena o un personaje. A mitad del dibujo, la docente saca una tarjeta de la "Caja de Cambios Mágicos" con indicaciones como: "¡Ahora tu dibujo debe convertirse en algo diferente!" "Añade un detalle que lo haga muy especial." "Transforma tu personaje en un animal o en un superhéroe." Los niños deben adaptar su creación de acuerdo con la indicación sorpresa. Se les motiva a explicar cómo modificaron su idea inicial y qué cambios hicieron.	25 minutos

	• Actividad 2: “El Objeto Sorprendente” (10 min) Se entrega plastilina y materiales reciclados a los niños. Se les pide que creen un objeto con la plastilina, como un auto, una flor o un animal. Luego, la docente saca una tarjeta con un cambio inesperado: "Tu objeto ahora debe ser algo completamente distinto." "Agrega una nueva característica mágica." "Haz que tu objeto pueda moverse o volar." Los niños deben transformar su creación y explicar el cambio. Se les motiva a disfrutar el proceso sin preocuparse por "hacerlo bien", sino por experimentar y adaptarse. • Actividad 3: “La Historia Cambiante” (15 min) Se elige un cuento conocido y se lee su inicio. Durante la lectura, la docente introduce cambios inesperados con tarjetas, como: "¡El personaje principal ahora es un robot!" "¡La historia ahora ocurre en una isla secreta!" "¡El final es completamente diferente!" Los niños deben improvisar y continuar la historia adaptándose a los cambios. Se les motiva a usar su imaginación y a aceptar los giros inesperados con entusiasmo.	
FINAL	• Actividad 4: “Nuestro Mural de los Cambios” (5 min) • Se coloca un papelógrafo donde cada niño dibuja o escribe (con ayuda) sobre cómo se sintió al adaptarse a los cambios. • Se comparten sus respuestas y se refuerza la idea de que aceptar cambios puede ser divertido y enriquecedor. Reflexión final y despedida (5 min) • Se agradece a los niños por su participación.	10 minutos

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Se les pregunta:• "¿Cómo se sintieron cuando tuvieron que cambiar su historia o dibujo?"• "¿Les gustó hacer algo diferente?"• Se despiden con una canción motivadora. | |
|--|--|--|

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO					
		Los niños aceptan y se ajustan a cambios en juegos, historias y roles.		Muestran disposición para transformar y modificar sus ideas en función de nuevas circunstancias.		Participan activamente en actividades que implican adaptación a cambios inesperados.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1							
2							
3							
4							
.							
.							
.							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Cambia y Gana, Aventureros!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Originalidad	Capacidad de tomar decisiones y realizar creaciones de manera independiente.	-Los niños generan ideas propias sin esperar indicaciones constantes. -Demuestran seguridad en la toma de decisiones durante las actividades. -Expresan su creatividad sin depender de la aprobación de los adultos.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Cartulinas, crayones, marcadores, pegamento, revistas. -Plastilina de colores y materiales reciclados. -Caja de objetos sorpresa (botones, hojas secas, figuras de animales, telas, lanas). -Música ambiental para momentos de creación. - Disfraces y accesorios para dramatización.		Confianza en sus propias creaciones e ideas. Respeto y valoración del trabajo propio y de los demás. Disposición para experimentar y explorar sin miedo a equivocarse.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	1. Bienvenida y activación emocional (5 min) La docente recibe a los niños con una canción animada y los invita a moverse libremente al ritmo de la música. Se les pregunta cómo se sienten y qué cosas nuevas han creado últimamente (dibujos, juegos, historias, etc.). Se introduce la idea de que cada niño es capaz de crear cosas únicas por sí solo. 2. Exploración de conocimientos previos (5 min)	15 minutos

	Se les pregunta: "¿Qué harían si les damos muchos materiales pero no les decimos qué hacer?" "¿Qué creen que significa hacer algo por sí mismos sin esperar instrucciones?" "¿Cómo se sentirían si pudieran crear algo sin ayuda de nadie?" Se explica que hoy trabajarán de manera autónoma, tomando sus propias decisiones y confiando en su creatividad. 3. Explicación de la actividad principal (5 min) Se les dice: <i>"Hoy vamos a crear cosas sorprendentes, pero esta vez cada uno decidirá qué hacer. No hay instrucciones, no hay ejemplos, cada uno explorará lo que quiera. ¡Ustedes son los artistas, los inventores y los creadores!"</i> Se presentan las actividades y se refuerza la idea de que lo importante no es hacerlo perfecto, sino hacerlo a su manera.	
DESARROLLO	• Actividad 1: "Dibujo Libre con Sorpresas" (10 min) Se entrega a cada niño una hoja grande y crayones. Se les dice que pueden dibujar lo que quieran, sin recibir ejemplos ni instrucciones. Se les motiva a agregar detalles inesperados y a explicar qué representa su dibujo. Cambio sorpresa: A mitad de la actividad, se les da un objeto sorpresa (una pluma, un botón, una lana) y deben incorporarlo en su dibujo de la forma que deseen. Se refuerza la idea de que su decisión es lo más importante en el proceso creativo. Actividad 2: "Creando con Materiales Libres" (10 min)	25 minutos

	Se coloca una mesa con distintos materiales (plastilina, cartón, tapas, telas, papel). - Se les dice: "Pueden usar los materiales que quieran para hacer cualquier cosa." "Nadie les dirá qué hacer, ustedes decidirán qué crear." Se observa cómo los niños eligen y combinan materiales de manera autónoma. Se motiva a compartir lo que están creando y a explicar cómo surgió su idea. Actividad 3: “Teatro Improvisado” (15 min) Se presentan disfraces y accesorios sin dar un guion. Se les dice: "Cada uno elige un disfraz y se inventa un personaje." "Luego, juntos crearemos una historia espontánea con los personajes que inventaron." Los niños improvisan una historia, eligiendo los roles y desarrollando la trama sin intervención del adulto. Se felicita a los niños por su capacidad de inventar y adaptarse sin recibir indicaciones.	
FINAL	- Actividad 4: “Nuestro Mural de Creadores” (5 min) 💡 - Se coloca un papelógrafo donde cada niño dibuja o escribe (con ayuda) lo que más le gustó de crear algo sin instrucciones. - Se refuerza la idea de que ser autónomo significa confiar en las propias ideas y disfrutarlas.	10 minutos

	Reflexión final y despedida (5 min) • Se agradece a los niños por su participación. • Se les pregunta: • "¿Cómo se sintieron creando solos?" • "¿Les gustó inventar sin esperar instrucciones?" • Se despiden con una canción relajante y motivadora.	
--	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO					
		Los niños generan ideas propias sin esperar indicaciones constantes.		Demuestran seguridad en la toma de decisiones durante las actividades.		Expresan su creatividad sin depender de la aprobación de los adultos.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1							
2							
3							
4							
.							
.							
.							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Yo Puedo Crear Solito!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Originalidad	Capacidad de tomar decisiones y realizar creaciones de manera independiente.	-Los niños generan ideas propias sin esperar indicaciones constantes. -Demuestran seguridad en la toma de decisiones durante las actividades. -Expresan su creatividad sin depender de la aprobación de los adultos.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Cartulinas, crayones, marcadores, pegamento, revistas. -Plastilina de colores y materiales reciclados. -Caja de objetos sorpresa (botones, hojas secas, figuras de animales, telas, lanas). -Música ambiental para momentos de creación. - Disfraces y accesorios para dramatización.		Confianza en sus propias creaciones e ideas. Respeto y valoración del trabajo propio y de los demás. Disposición para experimentar y explorar sin miedo a equivocarse.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	1. Bienvenida y activación emocional (5 min) La docente recibe a los niños con una canción animada y los invita a moverse libremente al ritmo de la música. Se les pregunta cómo se sienten y qué cosas nuevas han creado últimamente (dibujos, juegos, historias, etc.). Se introduce la idea de que cada niño es capaz de crear cosas únicas por sí solo. 2. Exploración de conocimientos previos (5 min)	15 minutos

	Se les pregunta: "¿Qué harían si les damos muchos materiales pero no les decimos qué hacer?" "¿Qué creen que significa hacer algo por sí mismos sin esperar instrucciones?" "¿Cómo se sentirían si pudieran crear algo sin ayuda de nadie?" Se explica que hoy trabajarán de manera autónoma, tomando sus propias decisiones y confiando en su creatividad. 3. Explicación de la actividad principal (5 min) Se les dice: <i>"Hoy vamos a crear cosas sorprendentes, pero esta vez cada uno decidirá qué hacer. No hay instrucciones, no hay ejemplos, cada uno explorará lo que quiera. ¡Ustedes son los artistas, los inventores y los creadores!"</i> Se presentan las actividades y se refuerza la idea de que lo importante no es hacerlo perfecto, sino hacerlo a su manera.	
DESARROLLO	• Actividad 1: "Dibujo Libre con Sorpresas" (10 min) Se entrega a cada niño una hoja grande y crayones. Se les dice que pueden dibujar lo que quieran, sin recibir ejemplos ni instrucciones. Se les motiva a agregar detalles inesperados y a explicar qué representa su dibujo. Cambio sorpresa: A mitad de la actividad, se les da un objeto sorpresa (una pluma, un botón, una lana) y deben incorporarlo en su dibujo de la forma que deseen. Se refuerza la idea de que su decisión es lo más importante en el proceso creativo. Actividad 2: "Creando con Materiales Libres" (10 min)	25 minutos

	Se coloca una mesa con distintos materiales (plastilina, cartón, tapas, telas, papel). - Se les dice: "Pueden usar los materiales que quieran para hacer cualquier cosa." "Nadie les dirá qué hacer, ustedes decidirán qué crear." Se observa cómo los niños eligen y combinan materiales de manera autónoma. Se motiva a compartir lo que están creando y a explicar cómo surgió su idea. Actividad 3: “Teatro Improvisado” (15 min) Se presentan disfraces y accesorios sin dar un guion. Se les dice: "Cada uno elige un disfraz y se inventa un personaje." "Luego, juntos crearemos una historia espontánea con los personajes que inventaron." Los niños improvisan una historia, eligiendo los roles y desarrollando la trama sin intervención del adulto. Se felicita a los niños por su capacidad de inventar y adaptarse sin recibir indicaciones.	
FINAL	Actividad 4: “Nuestro Mural de Creadores” (5 min) - Se coloca un papelógrafo donde cada niño dibuja o escribe (con ayuda) lo que más le gustó de crear algo sin instrucciones. - Se refuerza la idea de que ser autónomo significa confiar en las propias ideas y disfrutarlas.	10 minutos

	Reflexión final y despedida (5 min) • Se agradece a los niños por su participación. • Se les pregunta: • "¿Cómo se sintieron creando solos?" • "¿Les gustó inventar sin esperar instrucciones?" • Se despiden con una canción relajante y motivadora.	
--	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO					
		Los niños generan ideas propias sin esperar indicaciones constantes.		Demuestran seguridad en la toma de decisiones durante las actividades.		Expresan su creatividad sin depender de la aprobación de los adultos.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1							
2							
3							
4							
.							
.							
.							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Yo Puedo Crear Solito!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Originalidad	Capacidad de tomar decisiones y realizar creaciones de manera independiente.	-Los niños generan ideas propias sin esperar indicaciones constantes. -Demuestran seguridad en la toma de decisiones durante las actividades. -Expresan su creatividad sin depender de la aprobación de los adultos.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Cartulinas, crayones, marcadores, pegamento, revistas. -Plastilina de colores y materiales reciclados. -Caja de objetos sorpresa (botones, hojas secas, figuras de animales, telas, lanas). -Música ambiental para momentos de creación. - Disfraces y accesorios para dramatización.		- Confianza en sus propias creaciones e ideas. - Respeto y valoración del trabajo propio y de los demás. - Disposición para experimentar y explorar sin miedo a equivocarse.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	1. Bienvenida y activación emocional (5 min) La docente recibe a los niños con una canción animada y los invita a moverse libremente al ritmo de la música. Se les pregunta cómo se sienten y qué cosas nuevas han creado últimamente (dibujos, juegos, historias, etc.). Se introduce la idea de que cada niño es capaz de crear cosas únicas por sí solo. 2. Exploración de conocimientos previos (5 min)	15 minutos

	Se les pregunta: "¿Qué harían si les damos muchos materiales pero no les decimos qué hacer?" "¿Qué creen que significa hacer algo por sí mismos sin esperar instrucciones?" "¿Cómo se sentirían si pudieran crear algo sin ayuda de nadie?" Se explica que hoy trabajarán de manera autónoma, tomando sus propias decisiones y confiando en su creatividad. 3. Explicación de la actividad principal (5 min) Se les dice: <i>"Hoy vamos a crear cosas sorprendentes, pero esta vez cada uno decidirá qué hacer. No hay instrucciones, no hay ejemplos, cada uno explorará lo que quiera. ¡Ustedes son los artistas, los inventores y los creadores!"</i> Se presentan las actividades y se refuerza la idea de que lo importante no es hacerlo perfecto, sino hacerlo a su manera.	
DESARROLLO	• Actividad 1: "Dibujo Libre con Sorpresas" (10 min) Se entrega a cada niño una hoja grande y crayones. Se les dice que pueden dibujar lo que quieran, sin recibir ejemplos ni instrucciones. Se les motiva a agregar detalles inesperados y a explicar qué representa su dibujo. Cambio sorpresa: A mitad de la actividad, se les da un objeto sorpresa (una pluma, un botón, una lana) y deben incorporarlo en su dibujo de la forma que deseen. Se refuerza la idea de que su decisión es lo más importante en el proceso creativo. Actividad 2: "Creando con Materiales Libres" (10 min)	25 minutos

	Se coloca una mesa con distintos materiales (plastilina, cartón, tapas, telas, papel). - Se les dice: "Pueden usar los materiales que quieran para hacer cualquier cosa." "Nadie les dirá qué hacer, ustedes decidirán qué crear." Se observa cómo los niños eligen y combinan materiales de manera autónoma. Se motiva a compartir lo que están creando y a explicar cómo surgió su idea. Actividad 3: “Teatro Improvisado” (15 min) Se presentan disfraces y accesorios sin dar un guion. Se les dice: "Cada uno elige un disfraz y se inventa un personaje." "Luego, juntos crearemos una historia espontánea con los personajes que inventaron." Los niños improvisan una historia, eligiendo los roles y desarrollando la trama sin intervención del adulto. Se felicita a los niños por su capacidad de inventar y adaptarse sin recibir indicaciones.	
FINAL	Actividad 4: “Nuestro Mural de Creadores” (5 min) - Se coloca un papelógrafo donde cada niño dibuja o escribe (con ayuda) lo que más le gustó de crear algo sin instrucciones. - Se refuerza la idea de que ser autónomo significa confiar en las propias ideas y disfrutarlas.	10 minutos

	Reflexión final y despedida (5 min) • Se agradece a los niños por su participación. • Se les pregunta: • "¿Cómo se sintieron creando solos?" • "¿Les gustó inventar sin esperar instrucciones?" • Se despiden con una canción relajante y motivadora.	
--	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO					
		Los niños generan ideas propias sin esperar indicaciones constantes.		Demuestran seguridad en la toma de decisiones durante las actividades.		Expresan su creatividad sin depender de la aprobación de los adultos.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1							
2							
3							
4							
.							
.							
.							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Imagino, Creo y Expreso!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Originalidad	Expresa ideas creativas a partir de estímulos visuales, auditivos y sensoriales.	-Los niños generan ideas originales y las desarrollan en sus actividades. -Expresan su imaginación a través del arte, la narración y la dramatización. -Se muestran entusiastas al inventar y compartir sus creaciones.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Cartulinas, crayones, marcadores, pegamento, revistas. -Plastilina de colores y materiales reciclados. -Caja de estímulos sorpresa (objetos curiosos, texturas, imágenes). -Música ambiental para estimular la imaginación. - Disfraces y accesorios para dramatización.		- Expresión libre de ideas sin temor al error. - Disposición para experimentar y explorar nuevas posibilidades. - Respeto y valoración del trabajo de los demás.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	1. Bienvenida y activación emocional (5 min) La docente recibe a los niños con una música relajante de fondo. Se les pide que cierren los ojos y se imaginen un lugar mágico (puede ser un bosque encantado, un planeta desconocido o una ciudad flotante). Luego se les pregunta: "¿Cómo es este lugar?"	15 minutos

	"¿Qué cosas hay allí que no existen en el mundo real?" "¿Quién vive en ese lugar?" 2. Exploración de conocimientos previos (5 min) Se saca un objeto misterioso de la "Caja de Estímulos Creativos" (puede ser una pluma gigante, un pedazo de tela brillante o una figura extraña). Se les pregunta: "¿Para qué creen que sirve este objeto?" "¿Podría tener un uso mágico o especial?" Se motiva a los niños a dar respuestas inesperadas y originales. 3. Explicación de la actividad principal (5 min) Se les dice: <i>"Hoy vamos a dejar volar nuestra imaginación. Vamos a crear mundos mágicos, personajes fantásticos y objetos increíbles. No hay reglas, todo lo que imaginen puede existir."</i> Se presentan las actividades y se refuerza la idea de que su creatividad no tiene límites.	
DESARROLLO	• Actividad 1: "Dibuja tu mundo" (10 min) Se entrega una cartulina a cada niño y crayones. Se les pide que dibujen un mundo inventado, agregando elementos sorprendentes: Puede ser un bosque de caramelos, un castillo en las nubes, un océano con peces voladores. Se les motiva a agregar detalles inesperados preguntando: "¿Cómo es el cielo en tu mundo?" "¿Qué cosas raras pueden encontrarse allí?" "¿Quién vive en este lugar?" • Al final, cada niño presenta su dibujo y explica los detalles especiales que incluyó. • Actividad 2: "Creando personajes mágicos" (10 min) Se reparten plastilina, papel de colores y materiales reciclados.	25 minutos

	Cada niño crea un personaje que habite en su mundo imaginario. Pueden incluir alas, ojos grandes, poderes mágicos, lo que deseen. Se les pregunta: “¿Cómo se llama tu personaje?” “¿Qué le gusta hacer?” “¿Qué detalle especial lo hace único?” • Se motiva a los niños a compartir y explicar sus creaciones. • Actividad 3: “La gran aventura” (15 min) Se organizan en pequeños grupos y se les entrega accesorios de disfraces. Cada grupo debe inventar una historia donde sus personajes vivan una aventura en el mundo que crearon. Se les motiva a incluir giros inesperados en su historia, como: “De repente, encuentran algo sorprendente.” “Aparece un nuevo personaje que cambia la historia.” Cada grupo presenta su historia con dramatización.	
FINAL	• Actividad 4: “Nuestro mural mágico” (5 min) • Se coloca un papelógrafo donde cada niño pega un dibujo o escribe (con ayuda) una palabra sobre lo que más le gustó de la actividad. • Se comparten sus respuestas y se refuerza la idea de que la imaginación no tiene límites. Reflexión final y despedida (5 min) • Se agradece a los niños por su participación. • Se les pregunta: • “¿Qué fue lo más divertido?” • “¿Cómo se sintieron inventando su propio mundo?”	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Creo, Expreso y Represento!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Elaboración	Capacidad de expresar ideas y sentimientos a través del arte, la dramatización y el movimiento.	-Los niños representan situaciones, emociones y personajes mediante diferentes formas de expresión. -Utilizan gestos, movimientos, dibujos y dramatización para comunicar sus ideas. -Participan activamente en actividades de expresión artística y creativa.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Cartulinas, crayones, marcadores, pegamento, revistas. -Plastilina de colores y materiales reciclados. -Máscaras, disfraces y accesorios para dramatización. -Instrumentos musicales sencillos (panderetas, maracas, tambores). -Música ambiental para estimular la expresión corporal.		- Expresión libre y espontánea de ideas. - Disposición para jugar con la imaginación y la creatividad. - Respeto y valoración del trabajo de los demás.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	1. Bienvenida y activación emocional (5 min) La docente recibe a los niños con una melodía animada y los invita a moverse libremente al ritmo de la música. Se les pide que imiten diferentes animales, personajes o emociones con su cuerpo y expresiones faciales.	15 minutos

	Se introduce la idea de que podemos representar cosas con nuestro cuerpo, nuestra voz y nuestras creaciones. 2. Exploración de conocimientos previos (5 min) Se presentan imágenes de diferentes situaciones (un niño triste, un payaso feliz, un bosque encantado). Se les pregunta: "¿Cómo podríamos representar esta imagen sin hablar?" "¿Qué harían para que los demás entiendan lo que sienten estos personajes?" Se les motiva a explorar diferentes maneras de expresarse a través del dibujo, los gestos y los sonidos. 3. Explicación de la actividad principal (5 min) Se les dice: <i>"Hoy vamos a usar nuestra imaginación para representar cosas de muchas maneras: con dibujos, con movimientos y con pequeñas historias. Cada uno será un artista que nos mostrará su mundo de una forma especial."</i> Se presentan las actividades y se refuerza la idea de que cada expresión es válida y única.	
DESARROLLO	Actividad 1: "Dibujo con Expresión" (10 min) Se entrega una cartulina a cada niño y crayones. Se les pide que dibujen una emoción o una historia sin palabras (ejemplo: una escena de alegría, sorpresa o miedo). Se les motiva a agregar detalles creativos y a utilizar colores que reflejen la emoción. Luego, cada niño muestra su dibujo y los demás intentan adivinar qué está representando. Preguntas guía: "¿Cómo podemos saber qué emoción tiene este dibujo?"	25 minutos

	“¿Qué elementos ayudan a expresar lo que está pasando en la historia? • Actividad 2: “Modelando un Personaje” (10 min) • Se entrega plastilina y materiales reciclados a los niños. Cada niño debe crear un personaje (puede ser un animal, un mago, un robot o alguien imaginario). Una vez terminados los personajes, los niños los presentan diciendo: "¿Quién es este personaje?" "¿Cómo se siente hoy?" "¿Qué le gusta hacer?" Se anima a los niños a que interactúen entre los personajes creados por ellos mismos. Actividad 3: “El Teatro de las Sombras” (15 min) • Se apaga la luz y se coloca una lámpara detrás de una sábana blanca. • Se reparten figuras recortadas y títeres de sombras para representar una pequeña historia. Se les deja improvisar diálogos y situaciones en base a los personajes que crearon. Se les motiva a explorar diferentes maneras de moverse y hacer sonidos para enriquecer la historia.	
FINAL	• Actividad 4: “Nuestro Mural de Representaciones” (5 min) • Se coloca un papelógrafo donde cada niño dibuja o escribe (con ayuda) qué actividad le gustó más.	10 minutos

	- Se comparte lo que cada niño representó y cómo lo hizo. Reflexión final y despedida (5 min) - Se agradece a los niños por su participación. - Se les pregunta: “¿Cómo se sintieron representando cosas con su cuerpo, su dibujo o sus personajes?” “¿Les gustó expresarse de diferentes maneras?” - Se despiden con una canción relajante y motivadora.	
--	---	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO					
		Los niños representan situaciones, emociones y personajes mediante diferentes formas de expresión.		Utilizan gestos, movimientos, dibujos y dramatización para comunicar sus ideas.		Participan activamente en actividades de expresión artística y creativa.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1							
2							
3							
4							
.							
.							
.							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I N°10624
1.2. Docente responsable	– Mery Ortiz Cubas – Claudia Melissa Gomez Herrera
1.3. Título de la sesión	¡Creo, Expreso y Represento!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Elaboración	Capacidad de demostrar entusiasmo y persistencia en actividades creativas.	-Los niños participan con entusiasmo en cada actividad. -Expresan satisfacción y orgullo por sus creaciones. -Disfrutan y muestran iniciativa en la exploración de materiales y herramientas creativas.
MATERIALES		ACTITUDES y/o ACCIONES
-Cartulinas, crayones, marcadores, pegamento, revistas. -Plastilina de colores y materiales reciclados. -Caja de materiales sorpresa (botones, telas, lanas, papel de colores, etc.). -Música ambiental para estimular la creatividad. - Globos, papelotes y materiales sensoriales.		- Disposición para experimentar y explorar nuevas formas de crear. - Expresión libre y espontánea de ideas. - Respeto y valoración del trabajo de los demás.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	1. Bienvenida y activación emocional (5 min) La docente recibe a los niños con una música animada y los invita a moverse libremente. Se les pregunta: "¿Qué cosas nuevas les gusta hacer?"	15 minutos

	"¿Cómo se sienten cuando logran hacer algo por sí mismos?" Se introduce la idea de que cundo algo nos motiva, lo hacemos con más ganas y disfrutamos el proceso. 2. Exploración de conocimientos previos (5 min) Se presenta una caja con materiales sorpresa. Se les pregunta: "¿Qué creen que hay dentro?" "¿Cómo podemos usar estos materiales para hacer algo divertido?" Se les motiva a descubrir los objetos y compartir ideas sobre cómo utilizarlos. 3. Explicación de la actividad principal (5 min) Se les dice: <i>"Hoy vamos a crear con entusiasmo. Vamos a imaginar, diseñar y construir cosas únicas. La creatividad no tiene límites, y lo más importante es que disfruten lo que hacen."</i> Se presentan las actividades y se refuerza la idea de que cundo nos emocionamos por lo que hacemos, nuestra creatividad crece.	
DESARROLLO	Actividad 1: "Dibujo Motivador" (10 min) Se entrega una cartulina a cada niño y crayones. Se les pide que dibujen algo que les haga sentir felices y motivados (puede ser un superhéroe, un lugar mágico, una actividad que disfruten). Se les motiva a agregar detalles creativos y a explicar por qué su dibujo los hace sentir emocionados. Preguntas guía: "¿Qué te hace sentir emocionado al ver tu dibujo?" "¿Cómo podrías hacerlo aún más especial?" Actividad 2: "Creando con Alegría" (10 min)	25 minutos

	• Se coloca una mesa con distintos materiales (plastilina, cartón, tapas, telas, papel). • Se les dice: "Pueden usar los materiales que quieran para hacer cualquier cosa que los haga sentir felices." Se observa cómo los niños eligen y combinan materiales de manera autónoma. Se les motiva a compartir qué están creando y cómo se sienten al hacerlo. Actividad 3: “Juguemos con la Música” (15 min) Se colocan diferentes tipos de música (rápida, lenta, relajante, emocionante). Se les pide que se muevan y expresen cómo la música los hace sentir. Luego, en grupos, deben inventar un pequeño baile o juego inspirado en la música. • Se les motiva a compartir sus movimientos y a expresar cómo la música influye en su motivación.	
FINAL	• Actividad 4: “Nuestro Mural de Motivación” (5 min) • Se coloca un papelógrafo donde cada niño pega un dibujo o escribe (con ayuda) qué actividad le gustó más. • Se comparte lo que cada niño sintió durante la sesión. Reflexión final y despedida (5 min)	10 minutos

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Se agradece a los niños por su participación.• Se les pregunta:• “¿Cómo se sintieron creando con motivación?”• “¿Qué fue lo que más disfrutaron?”• Se despiden con una canción relajante y motivadora. | |
|--|--|--|

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO					
		Los niños participan con entusiasmo en cada actividad.		Expresan satisfacción y orgullo por sus creaciones.		Disfrutan y muestran iniciativa en la exploración de materiales y herramientas creativas.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1							
2							
3							
4							
.							
.							
.							

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Se inicia la discusión de resultados, con el objetivo general, el análisis de los resultados muestra que la aplicación de estrategias didácticas tuvo una influencia significativa en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años. La prueba de Wilcoxon evidenció un cambio significativo en los niveles de creatividad antes y después de la intervención ($p=0.000$), lo que indica que las estrategias implementadas tuvieron un impacto positivo en el desarrollo de esta habilidad. Estos hallazgos coinciden con la investigación de Telcán y Telcán (2018), quienes encontraron que la creatividad en los niños mejora notablemente cuando se emplean estrategias didácticas estructuradas, ya que estas los motivan a participar activamente en su aprendizaje.

Asimismo, Vásquez (2022) evidenció que los niños que participaron en un programa con estrategias didácticas diseñadas para estimular la creatividad lograron mejoras en dimensiones clave como la flexibilidad, la originalidad y la elaboración, este estudio refuerza la idea de que la creatividad no es una habilidad innata e inmutable, sino que puede potenciarse mediante estrategias pedagógicas adecuadas.

Desde una perspectiva teórica, Piaget sostiene que el aprendizaje es un proceso constructivo donde el niño desarrolla su conocimiento a partir de la interacción con su entorno. En este sentido, las estrategias didácticas aplicadas en la investigación propiciaron experiencias significativas para los niños, permitiéndoles explorar, imaginar y construir nuevas ideas de manera activa. Por otro lado, Guilford destaca que la creatividad es una capacidad cognitiva que puede ser entrenada y fortalecida a través de experiencias educativas adecuadas. La evidencia empírica obtenida en este estudio respalda este postulado, ya que demuestra que la creatividad puede desarrollarse cuando los niños son expuestos a actividades estructuradas que fomentan la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración.

Respecto al primer objetivo específico, los resultados iniciales mostraron que un alto porcentaje de los niños tenía un bajo nivel de creatividad antes de la intervención. Esto concuerda con lo señalado por Telcán y Telcán (2018), quienes encontraron que los estudiantes de nivel inicial presentaban dificultades para expresar sus ideas de manera creativa, lo que evidenciaba la necesidad de estrategias didácticas adecuadas para estimular la creatividad. Asimismo, Vásquez (2022) identificó que un gran porcentaje de niños en su estudio mostraban dificultades en dimensiones clave de la creatividad, como la originalidad y la flexibilidad, lo que refuerza la idea de que, sin una intervención didáctica, la creatividad puede verse limitada en esta etapa del desarrollo.

Desde la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, esto puede explicarse porque los niños en la etapa preoperacional requieren estímulos concretos y actividades interactivas para potenciar su pensamiento creativo. La falta de experiencias significativas y estrategias adecuadas podría explicar los bajos niveles de creatividad observados en la medición inicial de este estudio.

Seguidamente al segundo objetivo específico, indica que la implementación de estrategias didácticas diseñadas específicamente para estimular la creatividad en los niños generó un impacto positivo en su desarrollo. Esto es consistente con los hallazgos de Fernando (2018), quien evidenció que la creatividad en los niños puede ser estimulada mediante estrategias didácticas bien estructuradas, especialmente en actividades relacionadas con la expresión artística y musical. De manera similar, Morales (2020) destacó que el uso de estrategias lúdicas y artísticas no solo motiva a los niños, sino que mejora su capacidad de atención y pensamiento divergente, factores esenciales para el desarrollo de la creatividad.

Desde la perspectiva de Guilford, la creatividad puede desarrollarse a través de la educación si se diseñan actividades que fomenten la fluidez, flexibilidad, originalidad

y elaboración. Esto implica que los niños deben ser expuestos a experiencias variadas donde puedan explorar, experimentar y construir nuevas ideas. En este estudio, las estrategias aplicadas buscaron precisamente estimular estos procesos cognitivos en los niños.

Finalmente, tras la aplicación del programa de estrategias didácticas, los resultados mostraron un incremento significativo en la creatividad de los niños, evidenciado por la disminución del porcentaje de aquellos que “nunca” mostraban creatividad y el aumento en la categoría de quienes “siempre” la manifestaban. Este hallazgo coincide con lo reportado por Villegas (2022), quien resaltó que la educación actual debe enfocarse en el desarrollo del pensamiento creativo mediante estrategias didácticas innovadoras.

Además, los resultados se alinean con los hallazgos de Telcán y Telcán (2018), quienes concluyeron que la aplicación de una guía de actividades didácticas estimulaba la creatividad en los estudiantes, haciéndolos más participativos y activos en clase. Asimismo, Vásquez (2022) señaló que, si bien muchos niños tienen un potencial creativo latente, es necesario fortalecer dimensiones específicas como la flexibilidad y la elaboración mediante estrategias adecuadas, lo que también se reflejó en el presente estudio.

Desde la teoría de Guilford, la creatividad es una habilidad cognitiva que puede potenciarse mediante la enseñanza. En este sentido, la implementación de estrategias didácticas en el aula permitió que los niños desarrollaran sus habilidades creativas de manera progresiva, logrando mejoras significativas en su capacidad de expresión, imaginación y generación de ideas novedosas.

CONCLUSIONES

Se concluye que las estrategias didácticas implementadas tuvieron una influencia significativa en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja. La comparación de los resultados pretest y posttest, respaldada por la prueba de Wilcoxon, evidencia un incremento considerable en los niveles de creatividad tras la intervención, esto demuestra que la creatividad en los niños puede potenciarse mediante estrategias pedagógicas diseñadas específicamente para estimular sus habilidades de expresión, originalidad y flexibilidad.

El nivel de creatividad en los niños de 5 años antes de la aplicación de las estrategias didácticas era bajo, lo que se reflejó en un alto porcentaje de niños que no manifestaban conductas creativas de manera constante, esto indica que, sin una intervención adecuada, la creatividad en esta etapa del desarrollo puede verse limitada, lo que confirma la necesidad de incorporar metodologías activas en la enseñanza para fomentar el pensamiento creativo desde edades tempranas.

La elaboración y aplicación de estrategias didácticas permitió diseñar actividades innovadoras que fomentaron la creatividad en los niños, estas estrategias, fundamentadas en enfoques pedagógicos que priorizan la exploración, la imaginación y la construcción activa del conocimiento, resultaron efectivas para estimular la creatividad infantil, la intervención evidenció que una enseñanza centrada en el desarrollo creativo no solo mejora la capacidad de los niños para generar ideas originales, sino que también favorece su motivación y participación en el proceso de aprendizaje.

Tras la aplicación de las estrategias didácticas, el nivel de creatividad en los niños mostró una mejora significativa, se observó un aumento en el número de niños que expresaban creatividad de manera frecuente, así como una reducción en aquellos

que inicialmente no la manifestaban, esto confirma la efectividad de las estrategias implementadas y resalta la importancia de continuar aplicando metodologías activas que estimulen el desarrollo de la creatividad en la educación inicial.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que los docentes de educación inicial integren de manera sistemática estrategias didácticas que fomenten la creatividad en los niños, esto puede lograrse mediante el diseño de actividades lúdicas, artísticas e interactivas que promuevan la expresión de ideas, la resolución de problemas y el pensamiento divergente, asegurando un aprendizaje más dinámico y significativo.

Es fundamental que los docentes realicen diagnósticos previos sobre el nivel de creatividad en los niños antes de implementar estrategias didácticas, esto permitirá adaptar las actividades a las necesidades y características específicas de los estudiantes, asegurando una intervención más efectiva y personalizada.

Para mejorar la efectividad de las estrategias didácticas, se recomienda que estas sean diseñadas considerando enfoques pedagógicos activos, como el aprendizaje basado en proyectos, el juego simbólico y la exploración sensorial, asimismo, es importante la capacitación continua de los docentes en metodologías innovadoras que favorezcan el desarrollo creativo de los niños.

Se recomienda realizar evaluaciones periódicas del nivel de creatividad de los niños después de la aplicación de las estrategias didácticas, con el fin de medir su impacto a largo plazo y ajustar las metodologías utilizadas, además, sería beneficioso fomentar la participación de los padres en el desarrollo creativo de los niños, promoviendo actividades en casa que complementen el aprendizaje en el aula.

REFERENCIAS

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209-213.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Albornoz, E. (2020). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela. *Revista Conrad*, 15(66), 209-213.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-209.pdf>
- Alvarado, R. (2019). Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Tsantsa. Revista De Investigaciones artísticas*(6), 35–44.
<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2649>
- Arias, J. L., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Arequipa: ENFOQUES CONSULTING EIRL.
- Arispe, C., Soledad, J., Guerrero, M., Rivera, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica: Una aproximación para los estudios de posgrado*. Guayaquil: Departamento de investigación y postgrados.
<https://doceru.com/doc/18nnc81>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Internacional del Ecuador.
<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>
- Campos, G., & Palacios, A. (2018). La creatividad y sus componentes. *Creatividad y Sociedad*(27), 167-183.

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56155749/La_creatividad_y_sus_compon-
entes-libre.pdf?1521997261=&response-content-
disposition=inline%3B+filename%3DLa_creatividad_y_sus_componentes.pdf&
Expires=1680807041&Signature=dV5hc49Jh2MajIZzqY0LfK1DxE6w2Bhoi-
~SF](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56155749/La_creatividad_y_sus_compon-
entes-libre.pdf?1521997261=&response-content-
disposition=inline%3B+filename%3DLa_creatividad_y_sus_componentes.pdf&
Expires=1680807041&Signature=dV5hc49Jh2MajIZzqY0LfK1DxE6w2Bhoi-
~SF)

Carhuancho , I., Nolzco, F., Sicheri, L., Guerrero , M., & Casana, K. (2019).

Metodología de la investigación holística. Guayaquil: Departamento de
investigación y posgrados, Universidad Internacional del Ecuador, extensión
Guayaquil.

Castro, A., Parra, E., & Arango, I. (2020). Glosario para metodología de la
investigación. *Working Paper ESACE, 1*(8), 1-38. <https://osf.io/zxyq2>

Delgado, C. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el
aula. Un estudio meta-analítico. *Revista Innova Educación, 4*(1), 51-64.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152451>

Fernando, J. (2018). *Diseño de una estrategia didáctica para el desarrollo de la
creatividad musical en estudiantes del grado de transición*. Colombia:
Universidad Cooperativa de Colombia.

Ferrando, M., & Ferrándiz, C. (2021). La Corrección de los Tests de Pensamiento
Divergente: Controversias y Soluciones. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico
y Evaluación - e, 2*(59), 35-47.
<https://www.redalyc.org/journal/4596/459669142004/459669142004.pdf>

Goldberg, E. (2019). *Creatividad, El cerebro humano en la era de la innovación*.
Barcelona: Editorial Planeta S. A.

https://www.planetadelibros.cl/libros_contenido_extra/41/40277_Creatividad.pdf
f

- Jiménez, L., López, M., Freire, J., & Cabrera, J. (2020). Importancia de las estrategias didácticas y metodológicas en las dificultades de comprensión lectora, el lenguaje y comunicación. *Educación para la salud*, 4(3), 184-200.
<https://www.cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/1322>
- Morales, L. (2020). *Estrategias didácticas artísticas para centrar la atención de los niños y niñas de 4 y 5 años*. Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3078/Morales_Lizeth_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Núñez, L., Gallardo, D., Aliaga, A., & Díaz, J. (2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista eleuthera*, 22(2), 31-50.
<https://www.redalyc.org/journal/5859/585968118004/html/>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Bogotá: Ediciones de la U.
https://www.academia.edu/59660793/METODOLOG%C3%8DA_DE_LA_INVESTIGACI%C3%93N_5TA_EDICI%C3%93N
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), :227-232.
<https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Reynosa, E., Serrano, E., Ortega, A., Navarro, O., Cruz, J., & Salazar, E. (2020). Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 259-266.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100259

Ribadeneira, F. (2020). Estrategias didácticas en el proceso educativo de la zona rural.

Conrado, 16(72), 242-247.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000100242

Sánchez, D., & Ruvalcaba, J. (2023). Relación entre inteligencia y creatividad según la teoría de Guilford. *TEPEXI Boletín Científico de la Escuela Superior Tepeji del Río*, 10(19), 31-33.

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/tepexi/article/view/9754/9779>

Sánchez, R. (2019). Aspectos del reporte Plowden y la teoría de Piaget en la educación.

Latin-American Journal of Physics Education, 13(3).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7553953>

Sánchez, R. (2019). Influencia de la teoría de Piaget en la enseñanza de la Física. *Latin-American Journal of Physics Education*, 13(3).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7553950>

Vasquez, G. (2022). *Estrategias didácticas para estimular la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°005 – Pucará*. Chiclayo: Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78673>

Vialart, M. (2020). Estrategias didácticas para la virtualización del proceso enseñanza aprendizaje en tiempos de COVID-19. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 34(3). <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=100527>

Villegas, E. (2022). Estrategias didácticas para promover el pensamiento creativo en aulas. *Revista Innova Educación*, 4(1), 109-119.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8245618.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, 2024			
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	METODOLOGÍA
¿De qué manera las estrategias didácticas desarrollan la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, 2024?	Determinar la influencia de las estrategias didácticas en el desarrollo de la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, 2024	Las estrategias didácticas desarrollan la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, 2024	Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicada Nivel: Explicativo Diseño: Pre Experimental Población: 15 niños de 5 años Muestreo: no probabilístico censal Muestra: 15 Niños Técnica: Observación no participante Instrumento: Ficha de observación
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPOTESIS ESPECÍFICOS	
¿Cuál es el nivel de la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, antes de la aplicación de las estrategias didácticas?	Identificar el nivel de la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, antes de la aplicación de las estrategias didácticas	El nivel de la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, antes de la aplicación de las estrategias didácticas, es bajo	
¿Cuáles son los criterios para elaborar y aplicar las estrategias didácticas que desarrollan la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja?	Elaborar y aplicar las estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja	Los criterios para elaborar y aplicar las estrategias didácticas en el desarrollo de la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, son adecuados	
¿Cuál es el nivel de la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, después de la aplicación de las estrategias didácticas?	Identificar el nivel de la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, después de la aplicación de las estrategias didácticas	El nivel de la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, antes de la aplicación de las estrategias didácticas, es alto	

Anexo 2. Instrumento de evaluación – Lista de cotejo

La presente Lista de Cotejo ha sido diseñada como un instrumento de evaluación cuantitativa que permite observar y registrar el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. Se centra en la capacidad de los niños para expresar sus ideas, emociones y pensamientos a través de diferentes formas de representación, fomentando la motivación y la autonomía en sus procesos creativos.

Este instrumento se aplicará antes y después de las sesiones de aprendizaje, permitiendo recopilar información.

Niño: _____

Sexo (F) (M)

Fluidez		Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
1	Expresa sus pensamientos de manera clara y comprensible.			
2	Propone ideas nuevas en actividades grupales e individuales.			
3	Agrega detalles inesperados a sus dibujos, relatos o juegos.			
4	Modifica o amplía sus creaciones con elementos novedosos.			
Flexibilidad		Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
5	Acepta modificaciones en una actividad sin mostrar resistencia.			
6	Ajusta su comportamiento o estrategias cuando enfrenta un nuevo reto.			

7	Se ajusta a diferentes dinámicas de trabajo sin dificultad.			
8	Resuelve problemas cotidianos proponiendo soluciones creativas.			
Originalidad		Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
9	Realiza actividades sin necesidad de indicaciones constantes.			
10	Decide por sí mismo cómo abordar una tarea o resolver un problema.			
11	Crea historias, personajes o escenarios con originalidad.			
12	Usa objetos comunes de manera creativa en el juego.			
Elaboración		Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
13	Expresa sus ideas a través de dibujos, dramatizaciones o construcciones.			
14	Utiliza distintos medios (colores, formas, materiales) para plasmar sus ideas.			
15	Participa activamente en actividades que requieren creatividad.			
16	Muestra entusiasmo y perseverancia al desarrollar nuevas ideas.			



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: Mery Ortiz Cubas Y Claudia Melissa Gomez Herrera
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en niños(...
Nombre del archivo: INFORME_CLAUDIA_DE_LAS_DOS.docx
Tamaño del archivo: 560.66K
Total páginas: 105
Total de palabras: 18,214
Total de caracteres: 101,175
Fecha de entrega: 05-mar.-2025 02:17p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2606220120



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora

Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en niños(as) de 5 años de la I.E.I. N° 288, Rioja, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	17%	5%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	4%
	Fuente de Internet	
2	hdl.handle.net	3%
	Fuente de Internet	
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1%
	Trabajo del estudiante	
4	rraae.cedia.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
5	www.researchgate.net	1%
	Fuente de Internet	
6	revistas.unab.edu.co	1%
	Fuente de Internet	
7	vip.ucaldas.edu.co	1%
	Fuente de Internet	
8	www.coursehero.com	<1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo

Dra. Martha Ríos Rodríguez

Asesora