

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACION INICIAL



TESIS

EFECTO DE LOS CUENTOS INFANTILES INTERACTIVOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N.º 165 BURBUJITAS - CUSCO

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL.

Autor(es):

Sheamely Ivett Halire Apunte

Luz Maria Sernades Cabrera

Asesor:

Félix Alain Riveros Paravicino

Línea de Investigación:

Didáctica en instituciones educativas

CUSCO- PERÚ


2025

Sheamely Ivett, Halire Apunte Luz Maria, Sernades ...

EFFECTO DE LOS CUENTOS INFANTILES INTERACTIVOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE ...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3385040587

Fecha de entrega

24 oct 2025, 10:10 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

5 nov 2025, 10:39 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_Ivett_y_Luz....pdf

Tamaño del archivo

7.6 MB

117 páginas

28.667 palabras

166.877 caracteres

17% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...




Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- ▶ N.º de fuente excluida
- ▶ N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 11%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



PERÚ

Ministerio
de Educación

GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

SANTA ROSA

R.S. N° 084-51-ED-1942 / RENEVA D.S. N° 09-94-ED-1994
LICENCIAMIENTO: R.M. N° 358-2020-MINEDU



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD


Nosotras, Sheamely Ivett Halire Apunte, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 72868707, y Luz Maria Sernades Cabrera, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 73415154, del Programa Académico de Educación Inicial de la Escuela de Educación Pedagógica Pública "SANTA ROSA", declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: EFECTO DE LOS CUENTOS INFANTILES INTERACTIVOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N.º 165 BURBUJITAS - CUSCO, es de nuestra autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

Cusco, 04 de noviembre de 2025


Sheamely Ivett Halire Apunte
DNI. N° 72868707


Luz Maria Sernades Cabrera
DNI. N° 73415154



DEDICATORIA

Con amor y gratitud, dedicamos este trabajo a quienes han sido nuestra inspiración y fortaleza a lo largo de este camino:

A nuestras familias, por su amor incondicional, su apoyo inquebrantable y sus palabras de aliento en los momentos más desafiantes. Gracias por enseñarnos a perseverar y creer en nuestros sueños.

A nuestros maestros y mentores, quienes con su paciencia, sabiduría y guía nos han impulsado a ser mejores cada día. Su dedicación nos ha motivado a seguir el camino de la educación con compromiso y pasión.

A los niños y niñas, cuya creatividad, alegría y curiosidad fueron el motor de esta investigación. En sus sonrisas encontramos la razón de nuestra vocación y la inspiración para seguir contribuyendo a su desarrollo.

A nosotras mismas, por no rendirnos ante los desafíos, por confiar en nuestras capacidades y por trabajar con esfuerzo y dedicación para alcanzar esta meta.

Con profundo cariño y gratitud,

Sheamely Ivett Halire Apunte

Luz María Sernades Cabrera

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la efectividad del uso de cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.° 165 Burbujitas, ubicada en Cusco. La creatividad se abordó desde sus cuatro dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental, utilizando un solo grupo al cual se le aplicó un pretest, una intervención pedagógica con cuentos interactivos, y un pos test. La muestra estuvo conformada por 28 estudiantes del aula Verde. Para la recolección de datos se emplearon técnicas como la observación, pruebas de creatividad y escalas de estimación. Los resultados evidenciaron un incremento significativo en el nivel de creatividad de los estudiantes luego de la intervención, especialmente en las dimensiones de fluidez y originalidad. Se concluye que el uso sistemático y planificado de cuentos interactivos constituye una estrategia pedagógica efectiva para estimular el pensamiento creativo en la primera infancia.

Palabras clave: creatividad, cuentos infantiles, cuentos infantiles interactivos, educación inicial, pensamiento creativo.

ABSTRACT

This research aimed to determine the effectiveness of using interactive children's stories in developing creativity in 5 year old boys and girls at I.E.I. N°. 165 Burbujitas, located in Cusco, Peru. Creativity was addressed through four dimensions: fluency, flexibility, originality, and sensitivity. The study adopted a quantitative approach with a pre-experimental design, applying a pretest, a pedagogical intervention based on interactive storytelling, and a posttest to a single group. The sample consisted of 28 students from the Verde classroom. Data were collected using observation techniques, creativity tests, and rating scales. The results showed a significant improvement in students' creativity levels after the intervention, particularly in the dimensions of fluency and originality. It is concluded that the systematic and structured use of interactive storytelling is an effective pedagogical strategy to foster creative thinking in early childhood.

Keywords: creativity, children's stories, interactive children's stories, early education, creative thinking

ÍNDICE

TURNITIN.....	3
DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD.....	4
DEDICATORIA.....	5
RESUMEN.....	6
ABSTRACT.....	7
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	15
1.1. Descripción del problema.....	15
1.2. Formulación del problema.....	17
1.2.1. Problema general.....	17
1.2.2. Problemas específicos.....	17
1.3. Objetivos de la investigación.....	17
1.3.1. Objetivo general.....	17
1.3.2. Objetivos específicos.....	17
1.4. Línea de Investigación.....	18
1.5. Hipótesis de la Investigación.....	19
1.5.1. Hipótesis General.....	19
1.5.2. Hipótesis Específicas.....	19
1.6. Justificación e importancia del estudio.....	19
1.6.1. Conveniencia:.....	19
1.6.2. Relevancia Social:.....	20
1.6.3. Utilidad práctica.....	20
1.6.4. Valor Teórico.....	20
1.6.5. Valor Metodológico.....	21
1.7. Delimitación de la Investigación.....	21
1.7.1. Delimitación Espacial.....	21
1.7.2. Delimitación Temporal.....	21
1.7.3. Delimitación Social.....	21
1.8. Limitaciones de la Investigación.....	22
2. CAPITULO II MARCO TEORICO.....	23
2.1. Antecedentes de la investigación.....	23
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	23
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	27
2.1.3. Antecedentes Locales.....	32

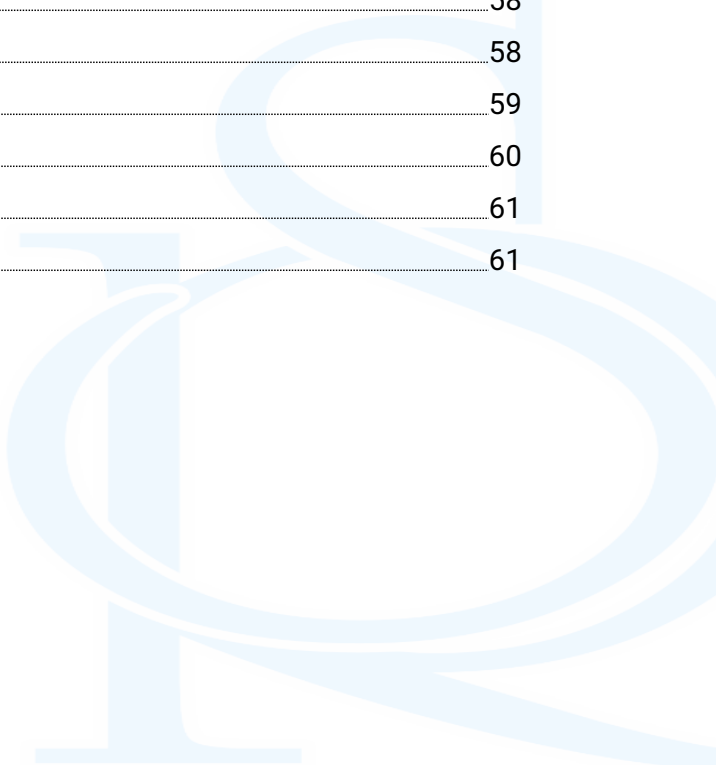
2.2.	Bases teórico – científicas de la variable Cuentos infantiles Interactivos	34
2.2.1.	Definición de los cuentos infantiles	34
2.2.2.	Definición de los cuentos infantiles interactivos	34
2.2.3.	Características de los cuentos interactivos	35
2.2.4.	Dimensiones de los cuentos interactivos	36
2.3.	Bases teóricas de la variable Desarrollo de la creatividad	37
2.3.1.	Definición de Creatividad	37
2.3.2.	Componentes de la creatividad	37
2.3.3.	Importancia de la creatividad en los niños	39
2.4.	Definición de Términos	39
2.4.1.	Cuentos infantiles interactivos	39
2.4.2.	Creatividad	40
3.	CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO	42
3.1.	Enfoque de Investigación	42
3.2.	Tipo de Investigación	42
3.3.	Alcances o nivel de Investigación	42
3.4.	Diseño de Investigación	43
3.5.	Población y Muestra de estudio	44
3.5.1.	Población	44
3.5.2.	Muestra	45
3.5.3.	Técnicas de muestreo	45
3.6.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos	45
3.6.1.	Técnica de Recolección de datos	45
3.6.2.	Instrumento de Recolección de datos	46
3.6.3.	Características del Instrumento	48
3.7.	Operacionalización de Variables	49
3.8.	Aspectos Éticos	51
4.	CAPITULO IV PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	52
4.1.	Presentación y análisis de los resultados	52
4.1.1.	Resultados generales de estadística descriptiva	52
4.1.2.	Resultados por dimensiones	53
4.1.3.	Resultados generales de estadística inferencial	58
4.1.4.	Prueba de normalidad	59
4.2.	Prueba de contrastación de Hipótesis	64
4.3.	Discusión de Resultados	66

CONCLUSIONES.....	70
RECOMENDACIONES.....	72
ANEXOS.....	79
Matriz de Consistencia.....	79
VALIDACION DEL INSTRUMENTO.....	83
TALLERES.....	84



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	43
Tabla 2.....	44
Tabla 3.....	51
Tabla 4.....	52
Tabla 5.....	54
Tabla 6.....	55
Tabla 7.....	56
Tabla 8.....	58
Tabla 9.....	58
Tabla 10.....	59
Tabla 11.....	60
Tabla 12.....	61
Tabla 13.....	61



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	52
Figura 2	54
Figura 3	55
Figura 4	56
Figura 5	58



INTRODUCCIÓN

La educación inicial constituye la base fundamental para el desarrollo integral de los niños, puesto que en esta etapa se sientan las bases del aprendizaje, la socialización y la formación de competencias que acompañarán al individuo a lo largo de su vida. Dentro de este proceso, la creatividad ocupa un lugar esencial, ya que no solo favorece la expresión personal y la imaginación, sino que también potencia la resolución de problemas, la autonomía y la capacidad de generar nuevas ideas. En este sentido, promover la creatividad en los primeros años de vida se convierte en un desafío y, a la vez, en una necesidad impostergable para los educadores, las familias y la sociedad en general.

Ahora bien, según Nobile (1992), los tradicionales cuentos para niños, que han permanecido vigentes pasando de generación en generación, son una pieza fundamental en la cotidianidad del niño, y con la llegada de las tecnologías, el cuento infantil se transforma de manera radical al pasar del papel a la pantalla, convirtiéndose en cuentos interactivos. De esta manera, se trata de una de las herramientas más antiguas y a la vez más vigentes dentro de la educación inicial. Este recurso no solo transmite valores, cultura y conocimientos, sino que también abre un mundo de posibilidades para que los niños exploren, se expresen y creen. En la actualidad, el cuento ha evolucionado hacia formatos más participativos, dando lugar a los cuentos interactivos, los cuales incorporan dinámicas, preguntas, dramatizaciones, recursos visuales y tecnológicos que invitan al niño a ser protagonista del relato. Gracias a esta interactividad, los niños no solo escuchan, sino que también participan, recrean, inventan y transforman la historia, lo que convierte al cuento en un medio propicio para fomentar la creatividad.

Sin embargo, al observar la realidad de los niños del aula de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas, se evidenció que muchos de ellos tendían a esperar la presencia de un modelo previo, por ejemplo, un dibujo ya elaborado para poder iniciar la realización del suyo. Esta conducta reflejaba una dificultad para crear de manera autónoma, sin recurrir a un apoyo externo. En lugar de expresarse libremente, los niños evidenciaban ciertas limitaciones para imaginar y generar ideas propias, mostrando dependencia de ejemplos dados por el adulto o por sus pares.

Asimismo, esta situación revela un problema en el desarrollo de la capacidad creativa, que podría estar asociado a metodologías de enseñanza demasiado rígidas, a la falta de estímulos adecuados o a la escasez de oportunidades para explorar y experimentar. En la práctica diaria de los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas se

pudo notar, por ejemplo, que algunos niños repetían las mismas ideas de sus compañeros o que, frente a una actividad plástica, varios elegían los mismos colores y formas sin atreverse a innovar. Estas manifestaciones evidencian que, si la creatividad en la infancia no se promueve de manera adecuada, los niños suelen mostrar poca iniciativa, escasa originalidad y dificultades para desarrollar un pensamiento divergente.

Por consiguiente, se reconoce que muchos niños de 5 años de la I.E.I. N.º 165 presentan limitaciones en su capacidad creativa, ya sea por el predominio de metodologías tradicionales, la escasa aplicación de estrategias innovadoras o la falta de recursos didácticos que estimulen su imaginación. Esta realidad, observada en la I.E.I. N.º 165 Burbujitas, se refleja en producciones poco originales, dificultades para proponer ideas novedosas o rigidez al enfrentarse a situaciones nuevas. Frente a ello, surge la necesidad de implementar propuestas pedagógicas que respondan a los intereses de los niños y promuevan activamente su desarrollo creativo.

En este marco, la presente investigación se orienta a analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas, considerando que esta estrategia puede convertirse en un medio eficaz para potenciar dimensiones creativas como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la sensibilidad. Al incorporar recursos interactivos, los cuentos permiten que el niño no se limite a escuchar pasivamente, sino que participe, imagine, invente y exprese su visión del mundo de manera singular.

La importancia de este estudio radica en que aporta una alternativa pedagógica que responde a las demandas de la educación inicial actual, en la cual se requiere no solo transmitir conocimientos, sino también formar individuos creativos, críticos y capaces de afrontar los retos de un entorno cambiante. Asimismo, brinda a los docentes un recurso metodológico que enriquece su práctica, favorece la motivación de los niños y contribuye al logro de aprendizajes significativos.

Finalmente, la investigación se estructura de la siguiente manera: en el Capítulo I se aborda el planteamiento del problema, la formulación, línea de investigación, así como los objetivos e hipótesis. En el Capítulo II se presenta el marco teórico, que sustenta conceptualmente las variables de estudio, los antecedentes internacionales, nacionales y regionales, y las teorías relacionadas con la investigación. El Capítulo III corresponde a la metodología, donde se detallan el tipo y diseño de investigación, población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos. En el Capítulo IV se exponen los resultados obtenidos, seguidos de su respectivo análisis e interpretación. Finalmente, el

Capítulo V recoge las conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

Vigotski citado por Connery (2018), sostiene que, durante la primera infancia, los niños atraviesan una etapa crítica y sumamente sensible para su desarrollo cognitivo, emocional, social y lingüístico. En este contexto, la creatividad cumple un rol esencial, pues permite a los infantes imaginar, explorar, inventar y generar nuevas formas de interpretar el mundo que los rodea, favoreciendo una comprensión más profunda y significativa de su entorno.

En la misma línea, Peñate (2022) afirma que, en los primeros años de vida, los niños aprenden sobre su entorno mediante la observación y la experimentación, siendo la creatividad la herramienta que les permite responder a sus interrogantes y construir autonomía.

No obstante, en la I.E.I. N.º 165 Burbujitas, ubicada en el distrito de San Sebastián, Cusco, se ha evidenciado que los niños de 5 años presentan un bajo nivel de creatividad, especialmente en la fluidez creativa y la originalidad. Durante las sesiones pedagógicas, se observa que gran parte de los estudiantes tienden a reproducir los modelos presentados por la docente, en lugar de proponer ideas propias. Por ejemplo, al realizar un dibujo, la mayoría de los niños copia exactamente las figuras que se les muestra, evidenciando poca iniciativa personal.

Según Miralles (2024), la creatividad es una vía saludable y positiva para que los niños expresen sentimientos y emociones más allá de las palabras; sin embargo, en este grupo se observa que dicha expresión está limitada, pues su producción suele ser homogénea y poco original.

Además, los materiales y recursos didácticos empleados en el aula no siempre están diseñados para incentivar la imaginación o la exploración creativa, ya que gran parte de las actividades se centran en la repetición de imágenes o en la ejecución de consignas dirigidas. En consecuencia, los niños manifiestan una actitud dependiente frente a las instrucciones del adulto, lo que restringe su capacidad de experimentar nuevas formas de expresión y limita el desarrollo de un pensamiento flexible, crítico y divergente.

Si la situación descrita se mantiene sin intervención, es probable que los niños desarrollen un pensamiento rígido y poco flexible, lo cual afectará no solo su creatividad artística, sino también su desarrollo integral. De este modo, podrían presentar dificultades para adaptarse a cambios en su entorno, expresar emociones de forma adecuada, resolver conflictos de manera constructiva y proponer soluciones novedosas frente a diferentes problemas.

Por consiguiente, la falta de estimulación creativa impactaría de manera transversal en todas las dimensiones del desarrollo, dificultando la comunicación, la socialización y la construcción de aprendizajes significativos. Tal como advierte Peñate (2022), cuando la curiosidad y la experimentación no son promovidas, los niños corren el riesgo de convertirse en receptores pasivos del aprendizaje. En consecuencia, se verían menos motivados a explorar, descubrir o innovar, lo cual limitaría sus posibilidades de convertirse en ciudadanos críticos, autónomos y resilientes, preparados para los desafíos de la vida escolar y social.

Ante este panorama, resulta necesario implementar estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan la creatividad desde una perspectiva lúdica, participativa y significativa. En este sentido, los cuentos infantiles interactivos constituyen una alternativa eficaz, dado que no se presentan como una narración pasiva, sino que involucran al niño en la construcción del relato. A través de imágenes, preguntas abiertas, dramatizaciones, sonidos, títeres y actividades complementarias, el cuento interactivo se convierte en una experiencia multisensorial en la que el niño no solo escucha, sino que también imagina, inventa, recrea y transforma la historia.

De este modo, los niños se convierten en coautores de la narración, potenciando dimensiones creativas como la fluidez creativa, la flexibilidad creativa, la originalidad y la sensibilidad (Miralles, 2024).

Asimismo, esta estrategia fortalece aprendizajes transversales, como la expresión oral, la escucha activa, el enriquecimiento del vocabulario y la empatía, aportando al desarrollo integral. En consecuencia, la incorporación sistemática de cuentos interactivos en la práctica pedagógica de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas no solo contribuirá a revertir el problema identificado, sino que también permitirá formar niños más críticos, expresivos y motivados, preparados para afrontar los retos de un mundo en constante cambio.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué efecto tiene la aplicación de cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco?

1.2.2. Problemas específicos

¿Qué efecto tiene la aplicación de cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la fluidez creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco?

¿Qué efecto tiene la aplicación de cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la flexibilidad creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco?

¿Qué efecto tiene la aplicación de cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco?

¿Qué efecto tiene la aplicación de cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

1.3.2. Objetivos específicos

Analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la

fluidez creativa de los niños y niñas de 5 años de la I. E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

Analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la flexibilidad creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de san Sebastián, Cusco.

Analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

Analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

1.4. Línea de Investigación

La presente investigación se enmarca en la línea de “Didáctica en instituciones educativas”, la cual se orienta al análisis y solución de situaciones problemáticas presentes en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta línea busca mejorar la práctica pedagógica mediante la aplicación de técnicas, métodos o estrategias metodológicas que integran la teoría con la práctica. En este enfoque, se valora especialmente la investigación-acción como medio para responder a necesidades concretas del contexto educativo, proponiendo soluciones prácticas que contribuyan al fortalecimiento de la calidad educativa en el país.

La línea de investigación “Didáctica en instituciones educativas” se orienta a analizar, diseñar y aplicar estrategias pedagógicas que fortalezcan los procesos de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta el contexto real en el que se desenvuelven los estudiantes. Su finalidad es transformar las prácticas educativas tradicionales en propuestas más activas, innovadoras y significativas, que contribuyan al desarrollo integral del niño. En esa perspectiva, la investigación realizada en el Jardín Burbujitas se relaciona de manera directa con esta línea, puesto que se planteó como objetivo analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años. La selección de este tema respondió a una necesidad institucional, ya que se evidenció que los estudiantes mostraban limitaciones para crear de manera autónoma, recurriendo con frecuencia a modelos previos, lo que reflejaba una dificultad en el fortalecimiento de su capacidad creativa.

Bajo esta perspectiva, la investigación se orientó a diseñar y aplicar estrategias metodológicas innovadoras, en este caso el uso de cuentos interactivos, que integraron teoría y práctica con el fin de potenciar la creatividad infantil. De esta manera, la investigación-acción se convirtió en el medio idóneo para atender la situación problemática, proponiendo una solución concreta que no solo favoreció el desarrollo creativo de los estudiantes, sino que también aportó al fortalecimiento de la calidad pedagógica en la institución educativa.

1.5. Hipótesis de la Investigación

1.5.1. Hipótesis General

La aplicación de cuentos infantiles interactivos tiene un efecto positivo en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

1.5.2. Hipótesis Específicas

La aplicación de cuentos infantiles interactivos mejora el desarrollo de la fluidez creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

La aplicación de cuentos infantiles interactivos mejora el desarrollo de la flexibilidad creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

La aplicación de cuentos infantiles interactivos mejora el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

La aplicación de cuentos infantiles interactivos mejora el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

1.6. Justificación e importancia del estudio

1.6.1. Conveniencia:

La presente investigación tiene por conveniente que el desarrollo de la creatividad en los niños niñas de cinco años resulta crucial para potenciar su

crecimiento integral. A partir de las necesidades detectadas en la I.E.I. N.º 165 Burbujitas, se plantea esta propuesta educativa centrada en el uso de cuentos interactivos como una estrategia accesible, pertinente y adaptable al contexto escolar. Por tanto, los cuentos infantiles interactivos se presentan como una alternativa práctica y contextualizada para estimular la creatividad de manera directa y lúdica.

De esta forma, la investigación se considera trascendente para la población, ya que impulsar la creatividad en los niños implica contribuir con la construcción de una sociedad más inclusiva, participativa y orientada al bien común. En consecuencia, se afirma que invertir en el desarrollo creativo de los niños constituye una apuesta estratégica para la formación de ciudadanos capaces de aportar soluciones originales y sostenibles a las problemáticas de su comunidad y del país.

1.6.2. Relevancia Social:

Fomentar la creatividad desde edades tempranas permite formar personas con pensamiento crítico, capacidad de innovación y mayor participación en la transformación de su entorno. Este estudio se alinea con el Currículo Nacional, que prioriza el desarrollo de competencias desde una perspectiva integral y ciudadana. En este marco, el uso de cuentos interactivos permite abordar esta competencia de forma atractiva, contribuyendo a la formación de niños creativos, expresivos y empáticos.

1.6.3. Utilidad práctica

La propuesta tiene un beneficio práctico directo tanto para los profesores de la institución como para los niños. Utilizar los cuentos infantiles como estrategia no sólo aumenta su creatividad, sino que también les ayuda a desarrollar sus habilidades lingüísticas, emocionales y sociales. La metodología propuesta proporciona a los profesores una herramienta creativa y útil que pueden incluir fácilmente en las sesiones de aprendizaje, mejorando la dinámica del aula. Además, los resultados del proyecto pueden ser replicados en otros contextos educativos, beneficiando a otras instituciones oficiales. Así, los cuentos interactivos se convierten en un recurso educativo versátil que puede integrarse en diversas áreas del aprendizaje inicial con resultados positivos.

1.6.4. Valor Teórico

El proyecto aporta un marco conceptual y teórico que hace hincapié en la conexión entre el uso de cuentos infantiles y el crecimiento de la creatividad en los niños en edad preescolar. Se basa en los fundamentos de la psicología del desarrollo, como las teorías de Vygotsky sobre la imaginación y el aprendizaje social, así como en estudios que muestran cómo los cuentos estimulan el pensamiento divergente y la expresión creativa. Este valor teórico enriquece el campo de la educación infantil al ofrecer una estrategia específica que favorece el aprendizaje holístico y el desarrollo de habilidades fundamentales en la primera infancia. Desde esta base, los cuentos interactivos permiten aplicar dichos enfoques de manera concreta en el aula, fortaleciendo la construcción activa del conocimiento creativo en la infancia.

1.6.5. Valor Metodológico

El proyecto proporciona una metodología clara y estructurada para utilizar cuentos infantiles en el aula con el fin de fomentar la creatividad en niños de 5 años. Ofrece un enfoque reproducible que incorpora la elección de cuentos, técnicas de narración interactiva y actividades basadas en cuentos que fomentan la creatividad. Este enfoque innovador es también práctico y adaptable a otros contextos educativos, lo que facilita su aplicación por otros profesores y contribuye al desarrollo de estrategias didácticas eficaces en el nivel inicial. En este sentido, los cuentos interactivos ofrecen una vía metodológica innovadora, adaptable y replicable para fomentar la creatividad infantil desde un enfoque lúdico y significativo.

1.7. Delimitación de la Investigación

1.7.1. Delimitación Espacial

La investigación se llevó a cabo en la I.E.I. N°165 Burbujitas, ubicada en el distrito de San Sebastián en la provincia del Cusco. El espacio es urbano, se encuentra cerca de la plaza mayor del distrito. En el entorno existen otras instituciones educativas nacionales del nivel primario y secundario, y del nivel inicial solo existen instituciones privadas.

1.7.2. Delimitación Temporal

La presente investigación se delimita en el periodo del 2025- I.

1.7.3. Delimitación Social

La presente investigación se enfocará en los niños y niñas de 5 años de edad que cursan el nivel inicial en la Institución Educativa N°165 Burbujitas. Este grupo social ha sido seleccionado debido a que se encuentra en una etapa clave del desarrollo infantil, donde las actividades artísticas pueden jugar un rol fundamental en el fortalecimiento de habilidades creativas.

Asimismo, las familias de los niños también constituyen un grupo relevante en esta investigación, pues cumplen un rol esencial en el acompañamiento del desarrollo creativo en el hogar. A través de la lectura compartida, la narración de historias y la disposición de un entorno estimulante, los padres y madres pueden reforzar y ampliar las experiencias vividas en la institución educativa.

1.8. Limitaciones de la Investigación

La investigación presentó algunas limitaciones que considero necesario señalar. Una de ellas estuvo relacionada con la asistencia irregular de los niños, ya que en ciertos momentos no todos pudieron participar de manera continua en los talleres, principalmente por problemas de salud u otros factores externos. Esta situación afectó la constancia en la participación y, en consecuencia, la uniformidad de la muestra trabajada.

Asimismo, debemos reconocer que existió una variabilidad en los niveles de atención y motivación de los niños durante las actividades. En algunos casos los niños mostraron gran interés y disposición, mientras que en otros momentos se distrajerón con facilidad, lo que influyó en la calidad de las respuestas obtenidas y en el ritmo de las sesiones.

Una limitación metodológica del estudio fue el tiempo restringido para la aplicación de las actividades y la recolección de datos, lo que impidió realizar un seguimiento longitudinal que permitiera observar con mayor precisión la evolución de la creatividad en los niños. Esta restricción temporal redujo la posibilidad de analizar la permanencia de efectos obtenidos, limitando la generalización de los resultados a contextos más amplios o prolongados.

2. CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la investigación

A continuación, presentamos los antecedentes internacionales, nacionales y locales:

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Zuleta (2020) llevó a cabo una investigación con el objetivo de explorar cómo los cuentos y las ilustraciones pueden fomentar la creatividad en niños de entre 4 y 5 años. El estudio partió de la premisa de que los cuentos no solo entretienen, sino que también permiten a los niños expresar sentimientos, imaginar nuevas historias y crear obras de arte originales. Utilizando una imagen como estímulo inicial, los niños elaboraron una historia grupal que fue escrita y montada de forma colaborativa. A lo largo del proceso, se observó que los niños se volvieron más independientes y mejoraron su capacidad de comunicación, narración y trabajo en equipo. Asimismo, lograron expresar su mundo interior mediante la creación de historias y dibujos propios.

La investigación concluyó que el cuento ilustrado constituye una herramienta valiosa para estimular el pensamiento, la creatividad y la comunicación en la infancia. Estos hallazgos guardan una relación directa con el objetivo general de la presente tesis, que busca analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años, dado que ambas investigaciones parten de la premisa de que el cuento interactivo infantil no solo cumple una función recreativa, sino que es una herramienta pedagógica con alto potencial formativo.

En síntesis, el antecedente de Zuleta (2020) respalda teóricamente la presente

investigación al demostrar que el uso intencional de cuentos, imágenes y actividades interactivas puede potenciar de manera integral la creatividad infantil, validando la pertinencia de estudiar este fenómeno en el contexto de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas y en las dimensiones específicas planteadas.

Devoz y Puello (2015), en su estudio abordaron el problema del desinterés de los niños por aprender a leer y escribir, provocado por métodos de enseñanza repetitivos y poco motivadores. La investigación implementó una serie de actividades basadas en la narración de cuentos, complementadas con juegos, rondas infantiles, títeres, dramatizaciones y conferencias grupales. Estas estrategias buscaban desarrollar la creatividad, la imaginación y las habilidades sociales, al tiempo que promovían el gusto por la lectura y la escritura. Entre los recursos utilizados destacan el Maletín viajero y el Libro del mes, además de la participación activa de las familias. Los resultados evidenciaron que el cuento, como herramienta pedagógica, favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, despierta el interés por la lectura y contribuye a generar un ambiente de aprendizaje afectivo y significativo.

La presente investigación comparte la premisa de que el cuento, cuando se utiliza de forma interactiva y lúdica, constituye un recurso pedagógico eficaz para potenciar habilidades cognitivas y creativas en la infancia. Sin embargo, mientras que el trabajo de Devoz y Puello se enfocó principalmente en revertir el desinterés por la lectura y escritura, el presente estudio dirige su objetivo central al análisis del efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas.

Pulgar (2021), en su investigación desarrolló un estudio cualitativo con un enfoque didáctico aplicado a un grupo de 22 niños de 4 y 5 años en nivel primario. La intervención consistió en la creación colectiva de una historia ilustrada basada en una imagen del mar, trabajada durante nueve sesiones. Se guio a los niños en la construcción de la narrativa y la elaboración de ilustraciones. La evaluación se realizó de manera global y formativa, mediante la observación directa con una lista de criterios. Los resultados mostraron que los niños desplegaron habilidades destacadas para narrar e ilustrar, expresaron sus pensamientos y emociones, y valoraron las opiniones de sus compañeros. Las ilustraciones se caracterizaron por su simbolismo y conexión con el entorno infantil. El estudio concluyó que el cuento ilustrado es una herramienta eficaz para fomentar la creatividad, y que la ilustración en la infancia es una forma de

representación y comunicación del mundo interior del niño.

En la presente investigación, aunque se utilizan cuentos infantiles interactivos en lugar de una única historia ilustrada, se mantiene la esencia del recurso narrativo como catalizador de procesos creativos. La propuesta busca, al igual que en el antecedente, generar un espacio donde los niños puedan expresar, construir y recrear ideas a partir de estímulos visuales y verbales, pero incorporando elementos interactivos que aumenten la participación activa y estimulen diversas dimensiones de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad. Además, que la presente investigación amplía el alcance del análisis al considerar no solo el impacto general sobre la creatividad, como en Pulgar, sino también su efecto específico en cada una de sus dimensiones. Esta diferenciación permitirá obtener una visión más detallada del aporte de los cuentos infantiles interactivos, fortaleciendo la base teórica y metodológica ya sustentada por el trabajo de Pulgar.

Korat y Falk (2017) En esta investigación, compararon el impacto de los libros electrónicos interactivos frente a los libros impresos tradicionales en el desarrollo de la comprensión lectora y la creatividad infantil. El estudio se centró en niños en edad preescolar y utilizó como variable principal la modalidad del libro: aquellos que contenían funciones multimedia e interactivas (como sonidos, animaciones, y botones táctiles) frente a los que no las incluían. Los resultados evidenciaron que los niños que utilizaron los e-books interactivos no solo lograron una mejor comprensión del contenido narrativo, sino que también demostraron niveles significativamente más altos de creatividad. Esta creatividad se manifestó tanto en los dibujos realizados por los niños como en las historias inventadas tras la lectura. El estudio concluye que los elementos interactivos estimulan la imaginación al involucrar a los niños de manera multisensorial, promoviendo así la expresión de ideas originales y diversas. Esta investigación es fundamental para comprender cómo la incorporación de tecnología puede enriquecer los procesos creativos desde edades tempranas.

La investigación de Korat y Falk (2017) guarda una relación directa y sólida con la presente tesis, ya que ambas comparten un interés central: explorar cómo los recursos interactivos aplicados a la literatura infantil potencian la creatividad en niños de edad preescolar. Así mismo guarda una relación directa con las dimensiones de;

Fluidez creativa: El estudio de Korat y Falk mostró que la interacción con elementos dinámicos del cuento incentivó que los niños produjeran más ideas y relatos, lo que respalda el interés de esta tesis por medir la cantidad de ideas generadas tras la experiencia interactiva.

Flexibilidad creativa: El cambio entre diferentes perspectivas narrativas y estímulos visuales/sonoros observado en los e-books interactivos en el estudio de Korat y Falk es un antecedente clave para sustentar cómo los cuentos interactivos pueden promover la capacidad de los niños para abordar un mismo estímulo desde diferentes ángulos.

Originalidad: Los resultados obtenidos por Korat y Falk evidenciaron que los niños creaban historias y dibujos novedosos y poco convencionales, lo cual guarda correspondencia con la intención de esta investigación de evaluar la capacidad de generar respuestas únicas.

Sensibilidad: Aunque este aspecto no fue el foco principal del estudio de Korat y Falk, la interacción emocional y sensorial con el material digital pudo contribuir a una mayor percepción de detalles y matices en las narraciones, lo que también se busca indagar en el presente trabajo.

En síntesis, la investigación de Korat y Falk (2017) no solo sirve como antecedente metodológico al comparar las propuestas y sus efectos en la creatividad, sino que también aporta un marco teórico que refuerza la hipótesis central de esta tesis: la incorporación de cuentos interactivos en la literatura infantil estimula de manera significativa distintas dimensiones de la creatividad desde la primera infancia.

Bahchevanova (2023) Este estudio examina la efectividad del aprendizaje basado en juegos como estrategia para fomentar la creatividad en niños de nivel preescolar. Los autores desarrollaron un entorno de aprendizaje interactivo donde los cuentos se integraban con dinámicas lúdicas; por ejemplo, mini-juegos, resolución de acertijos, y actividades de rol dentro del relato. El diseño de la intervención permitió observar cómo estas experiencias impactaban en dos tipos de pensamiento creativo: el visual (representado en dibujos y representaciones gráficas) y el verbal (evaluado mediante producción narrativa oral y escrita). Los resultados mostraron mejoras significativas en ambos aspectos, lo cual respalda la idea de que la interacción lúdica potencia la capacidad de generar ideas originales y de modificar elementos narrativos

tradicionales de manera flexible. Este trabajo aporta evidencia empírica valiosa sobre la conexión entre la creatividad y los entornos digitales interactivos, resaltando la importancia del juego como vehículo para el pensamiento divergente.

En el contexto de la tesis, el objetivo general de analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años se alinea con los hallazgos de Bahchevanova, ya que ambos trabajos se centran en cómo la integración de elementos narrativos y lúdicos favorece el pensamiento divergente.

Asimismo, los objetivos específicos encuentran respaldo en este antecedente: La fluidez creativa, entendida como la capacidad de generar múltiples ideas, se vincula con los resultados de Bahchevanova sobre la producción narrativa fluida y variada que surgió tras la intervención lúdica. La flexibilidad creativa, referida a la habilidad de cambiar perspectivas y transformar elementos narrativos, coincide con la observación de que los niños modificaban y adaptaban las historias de manera libre. La originalidad, como producción de ideas novedosas, se refleja en la capacidad de los participantes del estudio de Bahchevanova para proponer soluciones y tramas inéditas durante las actividades. La sensibilidad, entendida como la capacidad para detectar detalles y matices, se asocia con el componente de representación visual y gráfica que el estudio evaluó, donde los niños añadían detalles propios en dibujos y narraciones.

En síntesis, este antecedente no solo valida la relevancia de los cuentos infantiles interactivos como herramienta pedagógica, sino que también proporciona evidencia que sustenta la hipótesis de la tesis: que la aplicación de cuentos infantiles interactivos es un catalizador poderoso para desarrollar las distintas dimensiones de la creatividad desde la educación inicial.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Huamani (2018), en su investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los cuentos infantiles en el desarrollo creativo de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Santa Rosa, en San Juan de Lurigancho. El estudio se realizó con una muestra de 27 niños del turno mañana, seleccionados de una población de 162 alumnos. Para la recolección de datos

se utilizaron fichas de observación validadas por expertos, aplicadas antes y después de implementar un programa basado en cuentos infantiles. Los resultados revelaron avances significativos en las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad, lo que evidenció un impacto positivo en el desarrollo de la creatividad. El estudio concluye que los cuentos infantiles son herramientas eficaces para estimular el pensamiento creativo y variado en los niños de nivel inicial, reforzando la importancia de incluir recursos literarios en la enseñanza temprana.

La investigación de Huamani (2018) guarda una relación directa con los objetivos general y específicos de la presente tesis, pues ambos trabajos parten de la premisa de que los cuentos infantiles constituyen un recurso pedagógico clave para el desarrollo de la creatividad en la educación inicial.

El objetivo general de esta tesis es analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años, se alinea estrechamente con la meta de Huamani de determinar la influencia de los cuentos infantiles en el desarrollo creativo en niños de 4 años. El antecedente demuestra que la narración estructurada y la mediación docente mediante cuentos pueden potenciar de manera significativa las dimensiones creativas, lo que respalda la pertinencia de evaluar ese efecto en un contexto con recursos interactivos, elemento que en la presente investigación representa una innovación.

En síntesis, este antecedente ofrece un respaldo empírico y metodológico que valida la selección de las dimensiones creativas y la orientación del estudio, además de reforzar la expectativa de que los cuentos infantiles en este caso con un formato interactivo constituyen un medio eficaz para desarrollar integralmente la creatividad infantil.

Delgado (2020), en su investigación buscó conocer la relación entre el uso del cuento como estrategia didáctica y el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años. Con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental de tipo correlacional y transversal, el estudio trabajó con una muestra de 22 estudiantes, a quienes se aplicaron fichas de observación para evaluar las estrategias utilizadas y las dimensiones de la creatividad. Los resultados evidenciaron que el 45,5% de los niños alcanzó un desarrollo adecuado de la creatividad, y el 40,9% se encontraba en proceso de apropiación de la

estrategia del cuento. Mediante la prueba de correlación de Spearman, se encontró una relación directa, fuerte y significativa entre el uso de cuentos y la creatividad ($p=0,000$; $Rho=0,841$), así como con dimensiones específicas como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. El estudio concluye que el cuento es una estrategia eficaz para fomentar la creatividad infantil, además de fortalecer habilidades cognitivas y socioemocionales esenciales para el desarrollo integral del niño. Se recomienda su uso planificado dentro del aula.

La investigación de Delgado (2020) presenta una relación estrecha y significativa con la presente tesis, ya que ambas comparten como eje central el análisis del impacto del cuento como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. Aunque el estudio de Delgado se centró en cuentos en formato tradicional y la presente investigación incorpora cuentos infantiles interactivos, ambos trabajos parten de la premisa de que la narración planificada y mediada pedagógicamente potencia las dimensiones creativas.

En síntesis, no solo valida la orientación metodológica de evaluar la creatividad a través de sus dimensiones, sino que también ofrece evidencia estadística del potencial del cuento como herramienta de enseñanza, proporcionando un referente que sustenta la hipótesis de que su versión interactiva podría generar un efecto igual o mayor en el desarrollo creativo de los niños y niñas de 5 años.

Gavilano (2019), en su investigación desarrolló un estudio con enfoque teórico-descriptivo, sustentado en una revisión exhaustiva de literatura especializada. En su análisis, se destacó el valor educativo del cuento infantil como una herramienta que no solo potencia la imaginación, sino que también favorece el desarrollo del lenguaje, la comprensión, la expresión oral y emocional, la empatía y la creatividad. El cuento se plantea como un recurso literario y pedagógico que permite a los niños conectar con su mundo interior, resolver conflictos, fortalecer vínculos interpersonales e integrar contenidos curriculares de forma significativa. El estudio concluye que el cuento estimula la imaginación y la creatividad infantil al permitirles explorar mundos simbólicos, expresar emociones y construir aprendizajes en lo social, emocional y estético, consolidándose como una estrategia esencial en la educación inicial.

Mientras que Gavilano se centró en un análisis bibliográfico y reflexivo, identificando el cuento como herramienta esencial en la educación inicial, la presente investigación avanza hacia un abordaje aplicado y empírico,

evaluando de manera específica cómo la modalidad interactiva del cuento puede incidir en distintos componentes de la creatividad.

En relación con la fluidez creativa, las ideas de Gavilano sobre la capacidad del cuento para estimular la imaginación y la producción de ideas apoyan la hipótesis de que la narración interactiva facilita la generación espontánea y abundante de propuestas creativas.

En cuanto a la flexibilidad creativa, la antecedente evidencia que los cuentos permiten a los niños explorar múltiples perspectivas y resolver conflictos, lo que coincide con la capacidad de adaptación cognitiva que mide esta variable.

Respecto a la originalidad, Gavilano resalta que el cuento impulsa la expresión de mundos simbólicos propios, reforzando la singularidad de las ideas infantiles, lo cual se asocia directamente con este componente creativo.

Sobre la sensibilidad, su mención al desarrollo de la empatía y la conexión emocional mediante el cuento respalda el interés de la presente investigación por evaluar la capacidad de los niños para percibir y responder de forma creativa a estímulos y situaciones.

En síntesis, el antecedente de Gavilano (2019) ofrece la base teórica que justifica el valor del cuento infantil como herramienta creativa y educativa. La investigación actual se nutre de este sustento, pero lo amplía al evaluar de forma experimental la eficacia de los cuentos infantiles interactivos, buscando evidencias concretas en un contexto escolar específico y con variables creativas definidas.

Ruiz (2022) en su estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental que incluyó un grupo experimental y un grupo control, evaluando la variable dependiente – la oralidad – en dos momentos: pre y post prueba. La muestra estuvo conformada por 13 niños y niñas, y se utilizó como técnica principal la observación, registrando datos mediante una ficha diseñada para evaluar los niveles de oralidad. Los resultados revelaron que, si bien ambos grupos partían de niveles similares en el pre prueba (76,9% del grupo experimental y 84,6% del grupo control en nivel medio), en la post prueba se evidenció una mejora significativa en el grupo experimental: el 84,6% alcanzó el nivel alto, frente al 30,8% del grupo control. Esta diferencia fue corroborada estadísticamente mediante la prueba de T de Student, obteniendo

un valor de 3,733 y un nivel de significancia de 0,003 ($p < 0,05$), lo que confirma la existencia de diferencias significativas entre los grupos. En conclusión, el estudio demuestra que el uso didáctico de cuentos infantiles en las sesiones de aprendizaje incide positivamente en el desarrollo de la oralidad en los niños de 5 años, favoreciendo su expresión verbal y capacidad comunicativa en mayor medida que las metodologías tradicionales.

En síntesis, el antecedente de Ruiz (2022) contribuye a reforzar la base empírica y conceptual de esta tesis, demostrando que el cuento infantil no solo entretiene, sino que constituye una herramienta didáctica potente, capaz de generar mejoras significativas en capacidades vinculadas con la comunicación y, por extensión, con la creatividad.

Lezcano (2019) Esta investigación tuvo como propósito principal establecer el grado de relación entre el uso de cuentos infantiles y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. Se enmarcó dentro del enfoque cuantitativo y adoptó el método hipotético-deductivo. A nivel metodológico, la investigación se clasificó como descriptiva correlacional, y utilizó un diseño del mismo tipo. La muestra estuvo conformada por 24 niños pertenecientes a la sección C, mientras que la población total abarcó 70 estudiantes del mismo grupo etario. Para recolectar los datos, se elaboraron dos fichas de observación: una orientada a evaluar el uso de los cuentos infantiles y otra dirigida a medir el desarrollo de la creatividad infantil. Los resultados del estudio evidenciaron una correlación directa entre ambas variables, es decir, a mayor uso e implementación adecuada de cuentos infantiles, mayor fue el desarrollo creativo observado en los niños. Este hallazgo fue validado estadísticamente a través del coeficiente de correlación de Rho de Spearman, el cual arrojó un valor de 0,652, indicando una correlación positiva moderada a alta. En conclusión, el estudio demuestra que los cuentos infantiles no solo cumplen una función lúdica y formativa, sino que también se constituyen en una herramienta pedagógica efectiva para fomentar el pensamiento creativo en la etapa preescolar, fortaleciendo habilidades como la imaginación, la invención de historias y la expresión original de ideas.

La investigación de Lezcano (2019) guarda una relación directa y sustantiva con la presente tesis, ya que ambos estudios se enmarcan en la exploración del vínculo entre el uso de cuentos infantiles y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. Este hallazgo ofrece un respaldo empírico sólido a la hipótesis

de la investigación actual, en la que se plantea que los cuentos infantiles en este caso, interactivos tienen un impacto significativo en la creatividad infantil.

La presente investigación retoma y amplía el planteamiento de Lezcano, incorporando una variable metodológica innovadora: el uso de cuentos infantiles interactivos, que generan la participación activa del niño. Este enfoque permite no solo evaluar el desarrollo global de la creatividad, como hizo Lezcano, sino también desagregarlo en sus dimensiones específicas: fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad creativa. De este modo, se genera una visión más detallada del impacto pedagógico de la estrategia, permitiendo identificar qué aspectos de la creatividad se ven más potenciados por la interacción con narrativas enriquecidas y participativas.

En suma, mientras el estudio de Lezcano constituye un antecedente clave que valida la relación positiva entre cuentos infantiles y creatividad, la investigación actual se diferencia y enriquece el campo al introducir la variable de interactividad y un análisis dimensional de la creatividad. Esto no solo actualiza el marco metodológico, sino que también aporta evidencia más precisa para sustentar la efectividad de las estrategias narrativas en contextos educativos preescolares.

2.1.3. Antecedentes Locales

Lenes y Chahua (2021), en su investigación tuvieron como objetivo principal determinar en qué medida los cuentos infantiles inciden en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años. La muestra estuvo conformada por 20 estudiantes, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Para evaluar el impacto del programa educativo, se aplicaron pruebas de entrada y salida (pretest y pos test), antes y después de la implementación de sesiones basadas en cuentos infantiles apoyados en la lectura de imágenes. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad, confirmando la hipótesis planteada. Este estudio respalda la efectividad del cuento infantil como herramienta pedagógica, especialmente cuando se integra con recursos visuales, y destaca su capacidad para fortalecer las habilidades expresivas y el pensamiento divergente en los niños del nivel inicial.

En la investigación actual, el objetivo general y los objetivos específicos se

alinean estrechamente con este antecedente, ya que también se busca medir el impacto de los cuentos infantiles, aunque en este caso se incorporan en modalidad interactiva, lo que introduce un componente innovador que podría potenciar aún más los resultados observados en el estudio previo. Mientras que Lenes y Chahua utilizaron la lectura de imágenes como apoyo, la presente investigación plantea el uso de interactividad, lo que no solo conserva el valor del estímulo visual, sino que añade elementos de participación activa que podrían incrementar la motivación, la atención y la implicación de los niños en el proceso creativo.

En cuanto a las dimensiones de la creatividad, ambas investigaciones coinciden en su abordaje integral, evaluando fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad, lo que permite establecer una base metodológica sólida para la comparación de resultados y la validación de hipótesis. La evidencia empírica reportada por Lenes y Chahua respalda la expectativa de que los cuentos infantiles interactivos en el presente estudio también generen mejoras significativas en cada una de estas dimensiones.

Cutipa y Arapa (2022), sostienen que la presente investigación tuvo como finalidad determinar en qué medida el uso de los cuentos infantiles fortalece el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 494. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño pre experimental, y contó con una muestra de 15 estudiantes. Para la recolección de datos, se utilizaron técnicas de observación y encuesta, aplicándose como instrumentos una ficha de cotejo y el test estandarizado PLON-R, apropiado para la edad de los participantes. Los resultados evidenciaron una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes obtenidos en el pre y el post test ($p = 0,001$), lo que indica una mejora sustancial en las dimensiones del lenguaje oral tras la intervención. Inicialmente, el 13% de los niños presentaban un nivel de retraso y el 67% requerían mejorar; sin embargo, al finalizar la intervención, el 80% alcanzó un nivel considerado normal, y solo el 20% permaneció en la categoría necesita mejorar. En conclusión, el estudio demuestra que la incorporación sistemática y didáctica de cuentos infantiles en las actividades pedagógicas contribuye significativamente al desarrollo de las capacidades lingüísticas en la etapa preescolar, fortaleciendo competencias como la articulación, la estructuración de oraciones y la fluidez verbal.

La presente investigación, aunque con un énfasis diferente, se sustenta en la misma lógica de intervención: aprovechar las potencialidades de los cuentos en este caso, cuentos infantiles interactivos como herramienta educativa para estimular procesos cognitivos y expresivos. Mientras que Cutipa León y Arapa Hanco (2022) evaluaron el impacto en el lenguaje oral, nuestro estudio se orienta a analizar su efecto en el desarrollo de la creatividad, desagregada en dimensiones específicas: fluidez creativa, flexibilidad creativa, originalidad y sensibilidad.

En consecuencia, la evidencia empírica aportada por el antecedente respalda la hipótesis de la presente investigación: que los cuentos infantiles, especialmente en su modalidad interactiva, no solo inciden en el desarrollo lingüístico, sino que también pueden potenciar la creatividad en sus distintas dimensiones, convirtiéndose en un recurso pedagógico integral para la educación inicial.

2.2. Bases teórico – científicas de la variable Cuentos infantiles Interactivos

2.2.1. Definición de los cuentos infantiles

El cuento infantil es una de las formas más antiguas de narración oral y escrita, y constituye un recurso pedagógico y cultural fundamental en el desarrollo de los niños. Desde temprana edad, los relatos permiten que los niños construyan significados sobre su entorno, desarrollen el lenguaje y expresen emociones.

Bettelheim (1975), sostiene que los cuentos poseen un valor simbólico, pues a través de ellos los niños proyectan temores, deseos y conflictos internos, encontrando vías de elaboración emocional. Asimismo, Vygotsky (1979), plantea que los cuentos son mediadores culturales que promueven el desarrollo del lenguaje, la imaginación y la interacción social, al permitir que el niño se relacione con el mundo de manera simbólica y dialógica.

En este sentido, el cuento infantil no solo entretiene, sino que también contribuye a la formación de estructuras cognitivas, emocionales y sociales que acompañan al niño durante su desarrollo integral.

2.2.2. Definición de los cuentos infantiles interactivos

La evolución de la narrativa ha dado lugar a los cuentos interactivos, donde el niño pasa de ser un receptor pasivo a un actor activo dentro de la historia. Según Bruner (1997), la mente humana se organiza narrativamente, y cuando los niños participan en los relatos construyen significados propios, conectando sus experiencias con las tramas narradas.

Colomer (2010) indica que la interactividad convierte al cuento en un espacio de diálogo, reflexión y aprendizaje compartido, ya que los niños no solo escuchan, sino que también intervienen en la creación de la historia. De acuerdo con Martínez y Hernández (2021), la participación activa permite aprendizajes significativos porque involucra al niño en procesos de toma de decisiones, expresión simbólica y desarrollo de habilidades socioemocionales.

En suma, los cuentos interactivos fortalecen el pensamiento crítico, la creatividad y el lenguaje, al mismo tiempo que favorecen el vínculo entre docente, relato y niño.

2.2.3. Características de los cuentos interactivos

Los cuentos interactivos poseen una serie de características que los diferencian de la narración tradicional, ya que no se limitan a transmitir una historia, sino que convierten al niño en protagonista activo del proceso narrativo.

En primer lugar, se distinguen por la participación activa que promueven en los niños. Lejos de ser oyentes pasivos, los pequeños intervienen mediante elecciones, diálogos, dramatizaciones o gestos, lo que favorece la construcción compartida de significados. Tal como señala Vygotsky (1979), el aprendizaje surge en la interacción social y en la mediación cultural, lo cual se refleja en la dinámica participativa de los cuentos. De manera similar, Colomer (2010) subraya que la narración infantil debe propiciar el diálogo y la reflexión, situando al niño como coautor de la experiencia.

Otra característica central es la estimulación de la creatividad, ya que los relatos interactivos fomentan la imaginación a través de recursos simbólicos,

preguntas abiertas y la resolución de situaciones narrativas. Torrance (1974) plantea que actividades como los cuentos potencian la fluidez, la flexibilidad y la originalidad, dimensiones esenciales de la creatividad. Asimismo, Bettelheim (1975) resalta el valor simbólico de los cuentos, al permitir que los niños elaboren emociones e inventen soluciones novedosas frente a conflictos internos.

Los cuentos interactivos también se caracterizan por su diversidad de recursos, que pueden ser físicos (libros pop-up, solapas, títeres), digitales (aplicaciones, audiocuentos, realidad aumentada) u orales (preguntas, repeticiones o finales alternativos). Cassany (2006) explica que la literatura infantil contemporánea se desarrolla en múltiples soportes, lo cual amplía la interacción y la experiencia narrativa.

Otra característica importante es que promueven un aprendizaje significativo, en la medida en que los cuentos interactivos no se limitan a entretener, sino que transforman la narración en una experiencia educativa que combina emoción, imaginación y reflexión. Desde la perspectiva de Ausubel (1968), el aprendizaje resulta más profundo cuando los nuevos contenidos se relacionan con los conocimientos previos del niño, situación que ocurre al dialogar y construir sentidos a partir del relato.

2.2.4. Dimensiones de los cuentos interactivos

Los cuentos interactivos se constituyen como un recurso pedagógico integral que favorece múltiples dimensiones en el aprendizaje infantil. Una de ellas es la interacción narrativa, que convierte al niño en coautor del relato al elegir caminos, aportar ideas o construir finales alternativos. En este sentido, Bruner (1991), sostiene que la mente organiza la experiencia a través de la narración, y que los niños aprenden de manera más significativa cuando participan activamente en la construcción del relato, lo que fortalece la comprensión lectora, la secuenciación temporal y la creatividad.

Otra dimensión fundamental es la interacción simbólica, que se desarrolla cuando el cuento conecta con el mundo interno del niño a través de personajes, escenarios u objetos que representan experiencias y emociones. Piaget (1964) señaló que el pensamiento simbólico es esencial en la infancia, pues constituye

la base del juego y la imaginación, mientras que Vygotsky (1979) enfatizó que el juego simbólico permite al niño proyectar su realidad y expresar emociones de forma creativa. Los cuentos interactivos potencian este aspecto al brindar oportunidades para que los niños transfieran y resignifiquen sus propias vivencias dentro de la narrativa.

Asimismo, los cuentos incluyen una dimensión de interacción con materiales, pues los recursos didácticos como pop ups, imágenes, títeres o soportes digitales cumplen un papel mediador que despierta la curiosidad y la motivación. Londoño (2020) advierte que la efectividad de estos materiales depende del uso pedagógico que haga el docente, dado que no son un fin en sí mismos, sino herramientas para promover aprendizajes significativos. En la misma línea, Cassany et al. (2009), destacan que los recursos multimodales enriquecen la alfabetización inicial al integrar imágenes, objetos y recursos digitales que favorecen la comprensión y la motivación.

Finalmente, la interacción reflexiva convierte al cuento en un medio formativo integral, pues no solo entretiene, sino que invita al niño a pensar, dialogar y reflexionar en torno a valores, emociones, convivencia y resolución de problemas. Freire (1997) subrayó que la educación debe propiciar espacios de reflexión crítica, mientras que Colomer (2010) enfatiza que la literatura infantil fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y la formación de valores. Así, los cuentos interactivos ofrecen un espacio en el que los niños pueden analizar y comprender mejor su entorno, promoviendo tanto el desarrollo socioemocional como el pensamiento crítico.

A diferencia de los cuentos tradicionales, los interactivos promueven la construcción compartida de significados, favoreciendo la autonomía y la capacidad de imaginar y dialogar. Sus características, tipos y dimensiones ofrecen múltiples posibilidades para adaptarse a los distintos contextos educativos, siempre que el docente los emplee como mediadores de experiencias vivenciales y significativas.

2.3. Bases teóricas de la variable Desarrollo de la creatividad

2.3.1. Definición de Creatividad

La creatividad es entendida como la capacidad humana de generar ideas,

soluciones o productos originales y valiosos en un contexto determinado. Guilford (1950) fue uno de los primeros en incluir la creatividad en sus estudios sobre la inteligencia, considerándola como un proceso de pensamiento divergente, es decir, la habilidad para producir múltiples respuestas ante un mismo estímulo. Por su parte, Torrance (1966) la definió como el proceso de sensibilizarse ante los problemas, identificar dificultades, buscar soluciones, formular hipótesis, comprobarlas y comunicar los resultados, resaltando su carácter dinámico y transformador.

En el ámbito educativo, la creatividad se concibe no solo como un talento innato, sino como una competencia que puede estimularse y desarrollarse mediante experiencias significativas, en especial durante la infancia, etapa en la que la imaginación y la curiosidad se encuentran en pleno desarrollo (Runco, 2012).

2.3.2. Componentes de la creatividad

Torrance (1966), desarrolló una de las teorías más influyentes acerca de la creatividad, proponiendo que esta puede comprenderse a partir de diversos componentes que se manifiestan en el pensamiento y en la conducta de los individuos, especialmente en la infancia.

El primero de estos componentes es la fluidez, entendida como la capacidad de generar un número amplio de ideas, respuestas o alternativas ante una situación determinada. Esta característica permite que los niños no se limiten a una única posibilidad, sino que exploren distintas opciones al momento de enfrentarse a un reto o de construir un relato.

En estrecha relación aparece la flexibilidad, que se refiere a la habilidad para cambiar de perspectiva o adoptar diferentes enfoques frente a un mismo problema o estímulo narrativo. Gracias a este componente, los niños pueden modificar sus estrategias de pensamiento, asumir roles distintos en una historia o idear soluciones desde ángulos variados, lo que evidencia apertura mental y adaptabilidad.

La originalidad constituye otro elemento central. Este se expresa en la producción de ideas novedosas, poco comunes o inesperadas, que se apartan de lo convencional. En el contexto educativo, la originalidad se manifiesta cuando los niños inventan personajes distintos, proponen desenlaces

alternativos o enriquecen las narraciones con giros creativos que sorprenden tanto al docente como a sus compañeros.

A estos componentes se suma la elaboración, que hace referencia al grado de desarrollo, complejidad y detalle con el que una idea inicial es enriquecida. No se trata únicamente de proponer una respuesta original, sino de perfeccionarla, describirla, complementarla y transformarla en un producto narrativo más completo. Así, los niños demuestran elaboración cuando no solo inventan un personaje, sino que además lo dotan de características, emociones, vestimenta o acciones específicas.

Finalmente, Torrance (1974), plantea la sensibilidad a los problemas, entendida como la disposición para identificar necesidades, conflictos o vacíos que requieren ser atendidos. Este componente cobra especial importancia en los cuentos interactivos, donde los niños se enfrentan a situaciones que demandan soluciones, ya sea para ayudar a un personaje, superar un obstáculo o resolver un dilema narrativo. La capacidad de percibir estas dificultades y buscar alternativas para superarlas constituye un indicador de pensamiento creativo en desarrollo.

En conjunto, estos componentes permiten comprender que la creatividad no es un rasgo aislado, sino un proceso complejo y multidimensional que puede observarse, estimularse y potenciarse en el aula de educación inicial.

2.3.3. Importancia de la creatividad en los niños

La creatividad desempeña un papel esencial en el desarrollo integral de los niños, ya que constituye una herramienta que les permite explorar, expresar y transformar su realidad. Durante la primera infancia, esta capacidad se convierte en un medio para potenciar la imaginación, fomentar la curiosidad y favorecer la construcción de aprendizajes significativos. Tal como señalan Runco y Acar (2012), la creatividad no solo se limita a la producción artística, sino que se manifiesta en la resolución de problemas cotidianos, en la comunicación y en la interacción social.

En el ámbito educativo, la creatividad favorece la formación de un pensamiento

divergente, estimulando en los niños la generación de múltiples alternativas para enfrentar un mismo desafío. Este proceso contribuye a desarrollar la autonomía, la confianza en sí mismos y la capacidad para tomar decisiones. Asimismo, la creatividad está vinculada con el desarrollo socioemocional, ya que brinda a los niños la posibilidad de expresar sentimientos, elaborar fantasías y canalizar emociones de manera constructiva (Craft, 2005).

Otro aspecto relevante es su contribución al aprendizaje interdisciplinario. La creatividad permite integrar diversas áreas del conocimiento como el lenguaje, la ciencia, la matemática y el arte a través de experiencias lúdicas y expresivas. De esta manera, los niños no solo adquieren conocimientos, sino que los resignifican mediante la invención de nuevas ideas o productos.

En el caso específico de la educación inicial, fomentar la creatividad resulta crucial porque los niños se encuentran en una etapa de descubrimiento del mundo, en la que requieren espacios y recursos que les permitan imaginar, experimentar y crear. Estrategias como los cuentos interactivos potencian este proceso, ya que, al involucrar a los niños en la construcción de relatos, estimulan su fluidez verbal, su pensamiento flexible y su capacidad para generar soluciones originales.

2.4. Definición de Términos

2.4.1. Cuentos infantiles interactivos

Según Vargas (2021); los cuentos interactivos son producciones literarias dirigidas al público infantil, que integran elementos imaginarios, ficticios y fantásticos, presentados mediante un lenguaje claro y accesible. Además de entretener, contribuyen al fortalecimiento de valores y principios en los niños. Su principal distintivo es el uso de recursos tecnológicos como animaciones, sonidos, imágenes en alta definición y otros elementos digitales, lo que los convierte en herramientas educativas innovadoras y atractivas.

A. Cuentos mágicos

Son relatos en los que aparecen elementos sobrenaturales o mágicos (hadas, hechizos, objetos encantados), que no se explican por la lógica del mundo real. Según Farías (2024) es un tipo de relato literario en el que se inaugura un mundo posible diferente al real, a partir de la aparición en la

trama de un elemento inesperado.

B. Cuentos fantásticos

Según Pérez y Merino (2021); se caracteriza por incluir componentes sobrenaturales o inusuales, cuya existencia no puede justificarse mediante la lógica o las leyes del mundo real. Sin embargo, dentro del propio universo narrativo, estos elementos extraordinarios suelen asumirse como parte natural de la historia.

C. Cuentos populares

Según Rabotnikof (2024); el cuento popular es una narración breve de carácter ficticio que se difunde principalmente a través de la tradición oral. Su origen es anónimo, ya que forma parte del acervo cultural de una comunidad. No obstante, algunos escritores, como los Hermanos Grimm, se dedicaron a recopilar estos relatos en colecciones escritas.

2.4.2. Creatividad

Capacidad de producir ideas, productos o soluciones nuevas y valiosas. el proceso de identificar problemas, formar ideas originales, y transformarlas en productos útiles y apropiados (Torrance, 1974, citado en Salazar y Chávez, 2023)

A. Fluidez creativa

Es la habilidad para generar muchas ideas en un corto periodo de tiempo. Es uno de los componentes propuestos por Guilford (1950) para medir el pensamiento divergente. La fluidez implica cantidad, sin juzgar de inmediato la calidad de las ideas.

B. Flexibilidad creativa

Capacidad de cambiar de enfoque ante un problema o de adoptar diversas perspectivas. También propuesta por Guilford (1950), la flexibilidad creativa se refiere a la habilidad de cambiar estrategias mentales y de responder con variedad a un estímulo.

C. Originalidad

Según Gascón (2023), constituye un elemento clave dentro del proceso de creación. Ante una situación desafiante, esta habilidad facilita la generación

de respuestas novedosas y distintas a las habituales. Pensar de forma original permite a las personas adoptar enfoques alternativos, cuestionar lo establecido y proponer ideas innovadoras y únicas.

D. Sensibilidad

Es la capacidad para percibir problemas, necesidades o elementos poco evidentes en el entorno y responder a ellos de manera creativa. Torrance (1974) citado por Salazar y Chávez (2023), la incluye como una de las habilidades clave del pensamiento creativo, refiriéndose a la sensibilidad creativa consiste en identificar aspectos no evidentes de una situación y responder con empatía e imaginación.



3. CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque de Investigación

De acuerdo con Hernández- Sampieri, et al. (2023), el enfoque cuantitativo consiste en recolectar y analizar datos numéricos con el fin de probar hipótesis previamente definidas, utilizando procedimientos estadísticos que permitan describir, explicar y

predecir fenómenos, mediante un proceso estructurado y objetivo que busca generalizar los resultados obtenidos a una población mayor. Las dos variables principales son:

- o Cuentos infantiles interactivos (variable independiente): La aplicación de cuentos en diferentes formatos y con diversas estrategias pedagógicas.
- o Desarrollo de la creatividad (variable dependiente): La creatividad en los niños se mide en términos de fluidez creativa, flexibilidad creativa, originalidad y sensibilidad componentes que pueden cuantificarse mediante actividades específicas.

3.2. Tipo de Investigación

Según Hernández-Sampieri et al. (2023), la investigación aplicada se orienta a resolver problemas específicos en contextos reales, utilizando conocimientos y teorías previas para generar soluciones prácticas y efectivas.

Esta investigación es aplicada porque utiliza conocimientos y teorías (el uso de cuentos infantiles interactivos) para resolver un problema práctico: fomentar el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años.

3.3. Alcances o nivel de Investigación

Hernández-Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2023), plantean que la investigación descriptiva se orienta a especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos o fenómenos, sin manipular variables, mientras que la investigación aplicada busca generar conocimientos con un propósito práctico, enfocado en resolver problemas concretos o mejorar procesos en contextos específicos.

Esta investigación tiene un nivel descriptivo y aplicada.

- o Descriptivo: Porque pretende analizar el efecto del uso de cuentos infantiles en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años del I.E.I. N°165 Burbujitas. Se centra en observar y documentar los cambios producidos en las habilidades creativas de los alumnos por la aplicación de esta estrategia pedagógica.
- o Aplicada: Porque hace uso de los cuentos infantiles como herramienta tangible para potenciar una determinada habilidad, la creatividad, e intervenir

en el ámbito educativo. Los hallazgos no sólo producirán conocimiento teórico sino también soluciones prácticas y replicables para el campo de la educación inicial.

3.4. Diseño de Investigación

La investigación adoptó un diseño de tipo pre experimental, en el cual se trabajó con un solo grupo. A este grupo se le aplicó una evaluación inicial (pre test) y otra posterior a la intervención (post test).

En este tipo de diseño, primero se evalúa al grupo antes de la aplicación del estímulo o tratamiento, luego se implementa dicho tratamiento, y finalmente se realiza una evaluación posterior. Es decir, se hace un seguimiento continuo del grupo durante todo el proceso.

Tal como indica Hernández- Sampieri et al. (2023), en el diseño pre experimental se aplica inicialmente una medición previa al estímulo o tratamiento experimental, seguida de la intervención y, posteriormente, una medición final. Esta estructura metodológica permite disponer de un punto de referencia inicial para conocer el nivel de las variables dependientes antes de la aplicación del tratamiento, lo que facilita el seguimiento de los cambios observados.

Este diseño permitió evaluar con claridad el efecto de los cuentos infantiles interactivos sobre la creatividad de los niños antes y después de la intervención pedagógica

G E: 01	X	02
---------	---	----

Donde:

G E: Grupo Pre Experimental

O1: Pre- test

X: Aplicación de los cuentos infantiles interactivos

O2: Post- test

3.5. Población y Muestra de estudio

La población en una investigación se refiere al conjunto total de personas, objetos, eventos o elementos que comparten determinadas características y sobre el cual se pretende realizar inferencias o generalizar los resultados obtenidos en el

estudio. (Hernández- Sampieri et al. 2023).

La institución educativa está organizada en cinco aulas diferenciadas por colores y niveles de edad. El aula Celeste, correspondiente a los niños de 3 años, estuvo conformada por 27 estudiantes, de los cuales 14 fueron varones y 13 mujeres. En el nivel de 4 años funcionaron dos aulas: el aula Anaranjado, integrada por 26 estudiantes en total, con 13 niños y 13 niñas, y el aula Amarillo, que contó con 27 estudiantes, de los cuales 10 fueron niños y 17 niñas. En el nivel de 5 años también se dispusieron dos aulas: el aula Lila, con 24 estudiantes en total, distribuidos en 12 niños y 12 niñas, y el aula Verde, que presentó la mayor cantidad de estudiantes de este nivel, con 28 en total, conformados por 10 niños y 18 niñas. A continuación, para una mejor visualización, se presenta la siguiente tabla:

3.5.1. Población

Tabla 1

Población de niños de 5 años

AULA	EDAD	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Celeste	3 años	14	13	27
Anaranjado	4 años	13	13	26
Amarillo	4 años	10	17	27
Lila	5 años	12	12	24
Verde	5 años	10	18	28

Fuente: nómina de matrícula 2025 de la I.E.I. N°165 BURBUJITAS

3.5.2. Muestra

La muestra como señalan: Hernández- Sampieri et al. (2023), es un subconjunto representativo de la población, seleccionado mediante procedimientos específicos, que permite obtener datos y realizar inferencias sobre el total de elementos que conforman dicha población.

Dado que la población es mayor a 100 estudiantes la muestra estará conformada por estudiantes del aula 'Verde' de 5 años. Este grupo está conformado por 28 estudiantes a los cuales se les hizo un seguimiento de observación y se mantuvo en constante evaluación. La muestra tiene la siguiente conformación:

Tabla 2

Nº de niños del aula

Aula	Sujeto	Niños	Niñas	Total
VERDE	Estudia ntes	10	18	28

Fuente: Nómina de matrícula 2025 de la I.E.I. N°165 Burbujitas.

3.5.3. Técnicas de muestreo

Se ha empleado la técnica del muestreo no probabilístico porque, según Hernández- Sampieri et al. (2023) en la selección de los elementos no depende del azar, sino de criterios o juicios del investigador, lo que implica que no todos los miembros de la población tienen la misma probabilidad de ser elegidos.

3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos

3.6.1. Técnica de Recolección de datos

Para la presente investigación se empleó la siguiente técnica de investigación:

La observación directa es una técnica de recolección de datos que permite registrar de manera sistemática y objetiva las conductas, interacciones y producciones de los niños en su propio contexto natural.

Según Hernández- Sampieri et al. (2023), la observación es un proceso sistemático que consiste en registrar, mediante los sentidos, las manifestaciones de la realidad tal como ocurren, con el propósito de analizarlas posteriormente”.

En la presente investigación, la observación directa se aplicó durante el desarrollo de las actividades con cuentos interactivos, lo que permitió evaluar indicadores propios de la creatividad. A través de un cuaderno de campo, se

registraron manifestaciones de fluidez, originalidad, flexibilidad y sensibilidad.

3.6.2. Instrumento de Recolección de datos

Según Hernández Sampieri et al. (2023), los instrumentos de recolección de datos son los medios o dispositivos diseñados para registrar la información obtenida, los cuales deben garantizar validez y confiabilidad para asegurar la calidad de los resultados del estudio.

En esta investigación se empleó el siguiente instrumento:

Ficha de observación: es un instrumento de evaluación que permite registrar de manera sistemática los comportamientos, actitudes o desempeños de los niños durante una actividad o situación de aprendizaje. Se basa en la observación directa y objetiva del docente, quien anota evidencias concretas de lo que el niño hace o dice.

Este instrumento ofrece información cualitativa y descriptiva sobre el progreso de cada estudiante, permitiendo valorar procesos, identificar avances, dificultades y planificar estrategias de apoyo.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE CUSCO.

NOMBRE Fecha: /... /... ..

Inicio, Proceso, Logrado

N°	ITEMS	VALORACIÓN		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
	DIMENSIÓN 1 FLUIDEZ CREATIVA			
01	Genera ideas o aportaciones del texto leído.			
02	Cuestiona el contenido del texto			
03	Brinda más de una respuesta al problema presentado en el texto.			
04	Muestra curiosidad por el contenido del texto.			
05	Muestra respuestas rápidas frente a las interrogantes del texto.			
06	Hace preguntas a la docente sobre los personajes del texto.			
	DIMENSIÓN 2 FLEXIBILIDAD			
07	Relaciona sus ideas con el contenido del texto.			
08	Confronta sus ideas con los roles de los personajes del cuento.			
09	Genera ideas a partir de la lectura del texto			
10	Identifica a los personajes principales y secundarios del texto.			
11	Argumenta sobre los sucesos ocurridos con los personajes de la lectura.			
12	Acepta las opiniones de los compañeros.			
	DIMENSIÓN 3 ORIGINALIDAD			
13	Realizan actividades lúdicas en relación al personaje principal del texto.			
14	Crea actividades lúdicas con los compañeros.			
15	Imita las actividades de los personajes del cuento.			
16	Genera ideas en relación al texto			
17	Descubre detalles minuciosos de los personajes del cuento.			
18	Brinda explicaciones o aclaraciones a los compañeros en relación al texto			
	DIMENSION 4 SENSIBILIDAD			
19	Identifica hechos o situaciones del texto.			
20	Percibe los detalles del acontecimiento de los personajes del texto.			
21	Participa activamente durante la lectura del texto			
22	Emite juicios valorativos de los roles de los personajes o situaciones.			
23	Es creativo para dar sus respuestas.			

24	Comunica con naturalidad sus opiniones con respecto al texto.			
----	---	--	--	--

3.6.3. Características del Instrumento

Objetivo del instrumento: Recoger información sobre el nivel de Desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián Cusco.

Variable medida: Creatividad

Dimensiones El instrumento se ha diseñado con la finalidad no solo de medir la variable dependiente de manera global, sino también de evaluar las cuatro dimensiones que caracterizan a dicha variable, las cuales son las siguientes:

Fluidez Creativa. ítem 1 al 6

Flexibilidad Creativa. ítem 7 al 12

Originalidad, ítem 13 al 18

Sensibilidad, ítem 19 al 24

Número de ítems: El instrumento consta de 24 ítems en general.

Escala valorativa: Cada ítem se evalúa mediante una escala de puntuación que utiliza la siguiente categorización: Nunca = 1, A veces = 2, Siempre = 3. La información sobre el avance de la variable dependiente por parte del niño o niña en la muestra experimental se registra a partir de estos valores.

Tiempo de aplicación: 2025- I.

Tipo de aplicación del instrumento: Individual.

3.7. Operacionalización de Variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente Cuentos Infantiles Interactivos	<p>Espinoza, (2018) Narración breve, oral o escrita, de un suceso imaginario. Aparecen en él un reducido número de personajes que participan en una sola acción con un sólo foco temático. Su finalidad es provocar en el lector una única respuesta emocional.</p>	<p>Consiste en organizar sesiones de lectura de cuentos infantiles con actividades literarias complementarias para fomentar la creatividad de los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuentos mágicos - Cuentos fantásticos - Cuentos populares 	<p>Reconocimiento de elementos mágicos</p> <p>Imaginación relatos propios</p> <p>Identificación de elementos culturales</p>

<p>Variable Dependiente</p> <p>Desarrollo de la Creatividad</p>	<p>Allende (2025) La creatividad es la capacidad de idear soluciones nuevas y únicas. Esta capacidad se basa en establecer nuevas conexiones entre los conceptos que conocemos de otras disciplinas y los pensamientos que generamos. Conectar cosas que ya conocemos y poseemos en nuestro cerebro es en lo que consiste la creatividad.</p>	<p>Se mide a través de actividades prácticas que evalúan la fluidez, originalidad y elaboración de ideas en niños de 5 años.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fluidez creativa - Flexibilidad creativa - Originalidad - Sensibilidad 	<p>Rapidez en la generación de respuestas.</p> <p>Generación de ideas de diferentes categorías.</p> <p>Proposición de ideas únicas o poco comunes.</p> <p>Percibe y valora detalles y emociones presentes en el contexto dado</p>

3.8. Aspectos Éticos

En nuestra investigación, hemos aplicado cuidadosamente los principios éticos fundamentales para asegurar tanto el respeto por los derechos de los niños participantes como la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos.

Antes de iniciar la aplicación de cuentos infantiles, obtuvimos el consentimiento informado de los padres o tutores legales, explicándoles claramente los objetivos, las actividades a realizar, así como los posibles riesgos o beneficios. Este consentimiento, obtenido por escrito, garantiza que los adultos comprendan la naturaleza voluntaria de la participación, dado que los niños, por ser menores de edad, no pueden otorgarlo por sí mismos.

Durante todo el proceso, se ha mantenido la confidencialidad y el anonimato de los participantes mediante el uso de pseudónimos, lo cual permite proteger su identidad y privacidad. Además, los datos se almacenan de manera segura y no se comparten con terceros sin la autorización expresa de los tutores, fortaleciendo así la confianza entre participantes e investigador

El principio de no maleficencia ha sido una prioridad, asegurando que ninguna actividad cause daño físico ni emocional. Las tareas han sido diseñadas para ser seguras, apropiadas para la edad y con un enfoque lúdico y educativo que no interfiera con las rutinas diarias de los niños.

Paralelamente, el principio de beneficencia se refleja en que la intervención está orientada a fomentar la creatividad infantil, brindando experiencias educativas que apoyen su desarrollo cognitivo, emocional y social a través de los cuentos

También se ha respetado el derecho a la privacidad, asegurando un manejo confidencial de la información personal, y ofreciendo siempre a las familias la posibilidad de retirar a los niños del estudio sin consecuencias negativas

Asimismo, se ha garantizado un trato justo e igualitario, sin discriminación por género, nivel socioeconómico u otras características personales. Todos los participantes tienen acceso equitativo a los beneficios de la intervención, promoviendo un desarrollo creativo inclusivo.

Finalmente, se ha mantenido un compromiso constante con la transparencia y la responsabilidad, comunicando con claridad los métodos y resultados, reportando los datos con precisión y corrigiendo cualquier error que pudiera surgir durante el

proceso.

4. CAPITULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de los resultados

Los resultados obtenidos en la presenta investigación, se organizaron en tablas y figuras, de los cuales se realizó un análisis descriptivo. A continuación, se presenta lo indicado de manera general y por las dimensiones de la variable dependiente:

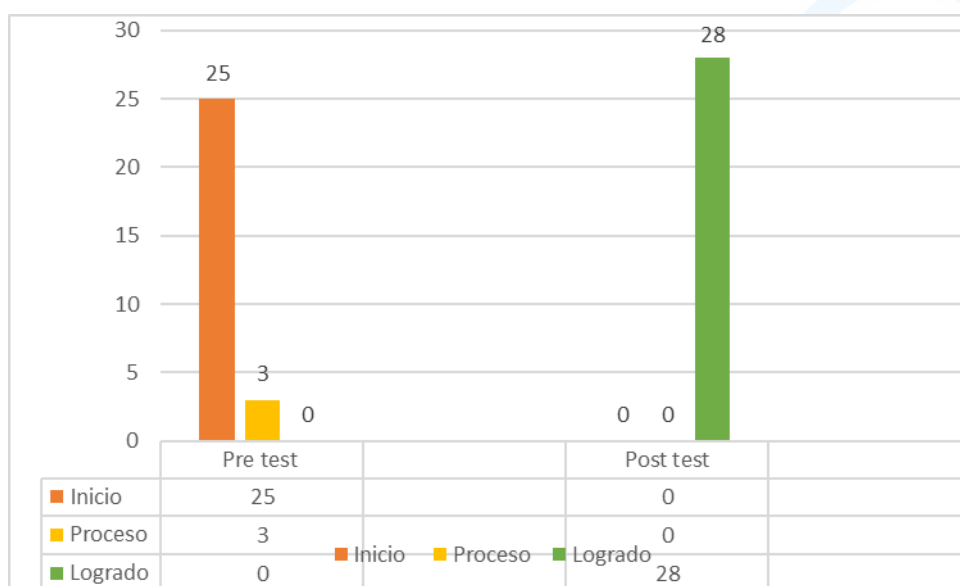
4.1.1. Resultados generales de estadística descriptiva

Tabla 3

Nivel de creatividad en el pre test y post test

CATEGORÍAS	PRE TEST		POST TEST	
	F	%	F	%
INICIO	25	89.29%	0	0%
PROCESO	3	10.71%	0	0%
LOGRADO	0	0	28	100%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 1



El análisis de los resultados obtenidos en los niveles de creatividad durante el pre test y el post test evidencia un cambio significativo en el desarrollo creativo de los niños y niñas participantes. En la evaluación inicial (pre test), la gran mayoría de los estudiantes, equivalente al 89.29% (25 niños), se encontraban en el nivel denominado "Inicio", lo cual refleja un desarrollo incipiente de la creatividad. Un pequeño grupo, correspondiente al 10.71% (3 niños), alcanzó el nivel "Proceso", mientras que ningún estudiante logró ubicarse en el nivel "Logrado".

Tras la aplicación de la estrategia pedagógica basada en cuentos infantiles interactivos, se aplicó el post test, cuyos resultados reflejan una mejora sustancial. En esta evaluación final, el 100% de los estudiantes (28 niños) alcanzó el nivel "Logrado", lo que indica un desarrollo creativo altamente favorable. Cabe destacar que no se registraron estudiantes en los niveles "Inicio" ni "Proceso" en esta segunda medición.

Estos resultados permiten concluir que la intervención pedagógica tuvo un efecto positivo y notorio en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años. El progreso observado en todos los participantes evidencia que, al pasar de niveles bajos o intermedios a un nivel alto de desempeño creativo, los cuentos infantiles interactivos se consolidan como una herramienta educativa eficaz para estimular la imaginación, la expresión y la capacidad creativa en la primera infancia.

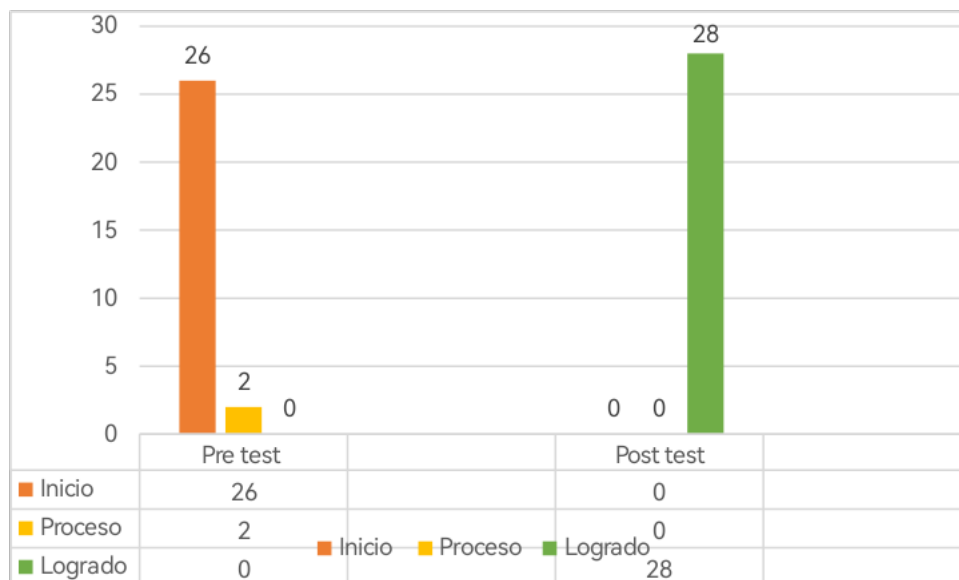
4.1.2. Resultados por dimensiones

Dimensión 1: Fluidez Creativa

Tabla 4

CATEGORIA	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
EN INICIO	26	92.86	0	0%
		%		
EN PROCESO	2	7.14%	0	0%
LOGRADO	0	0%	28	100%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 2



En relación con la Fluidez Creativa, los resultados obtenidos antes y después de la intervención educativa reflejan un cambio significativo en el desarrollo de esta habilidad en los niños y niñas de 5 años.

Durante el pre test, se evidencia que el 92.86% de los estudiantes (26 niños) se encontraba en la categoría "En inicio", lo cual indica un nivel bajo en la capacidad de generar ideas múltiples de manera espontánea y continua, característica principal de la fluidez creativa. Solo un pequeño grupo, correspondiente al 7.14% (2 niños), se ubicó en la categoría "En proceso", mostrando un desarrollo aún limitado pero con ciertos indicios de avance. Cabe señalar que ningún niño alcanzó la categoría "Logrado" en esta dimensión durante la evaluación inicial.

Sin embargo, los resultados del post test muestran una mejora sustancial: el 100% de los estudiantes (28 niños) logró ubicarse en la categoría "Logrado", lo que evidencia una notable evolución en la fluidez creativa. En esta evaluación final no se registraron estudiantes en las categorías "En inicio" ni "En proceso".

Este cambio drástico en los resultados permite concluir que la aplicación de cuentos infantiles interactivos tuvo un impacto altamente positivo en la fluidez creativa de los estudiantes, ya que todos lograron pasar de niveles bajos o incipientes a un nivel alto de desempeño. La estrategia utilizada fomentó que los niños

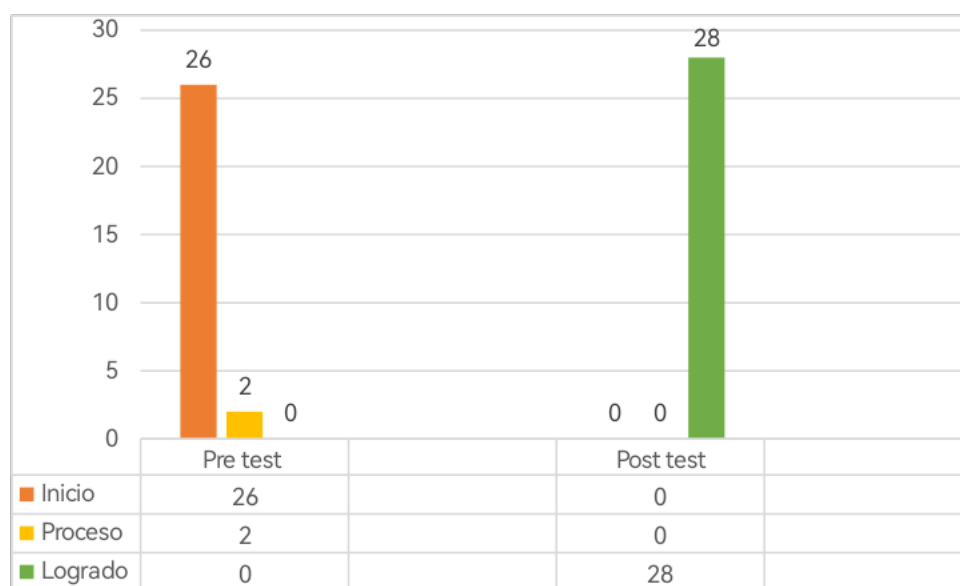
desarrollaran la capacidad de generar ideas variadas con mayor libertad y espontaneidad, contribuyendo así al fortalecimiento de una de las dimensiones más importantes del pensamiento creativo.

Dimensión 2: Flexibilidad creativa

Tabla 5

CATEGORIA	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
EN INICIO	26	92.86%	0	0%
EN PROCESO	2	7.14%	0	0%
LOGRADO	0	0%	28	100%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 3



En cuanto a la Flexibilidad Creativa, los resultados obtenidos antes y después de la intervención revelan un cambio significativo en la capacidad de los niños y niñas para adaptar su pensamiento y generar ideas desde diferentes enfoques.

En la evaluación inicial (pre test), se observa que el 92.86% de los estudiantes (26 niños) se encontraba en la categoría "En inicio", lo que indica un nivel muy bajo en cuanto a la habilidad para cambiar de perspectiva, transformar ideas o plantear

soluciones desde distintos puntos de vista. Solo el 7.14% (2 estudiantes) logró ubicarse en la categoría "En proceso", mostrando ciertos indicios de flexibilidad, pero aún sin consolidarla. Es importante señalar que ningún niño o niña alcanzó el nivel "Logrado" en esta dimensión durante la evaluación inicial.

Sin embargo, tras la aplicación de la propuesta pedagógica basada en cuentos infantiles interactivos, los resultados del post test reflejan una mejora notable: el 100% de los estudiantes (28 niños) se posicionó en la categoría "Logrado", lo que demuestra un desarrollo óptimo en su capacidad para pensar de manera flexible. En esta segunda evaluación no se registraron estudiantes en los niveles "En inicio" ni "En proceso".

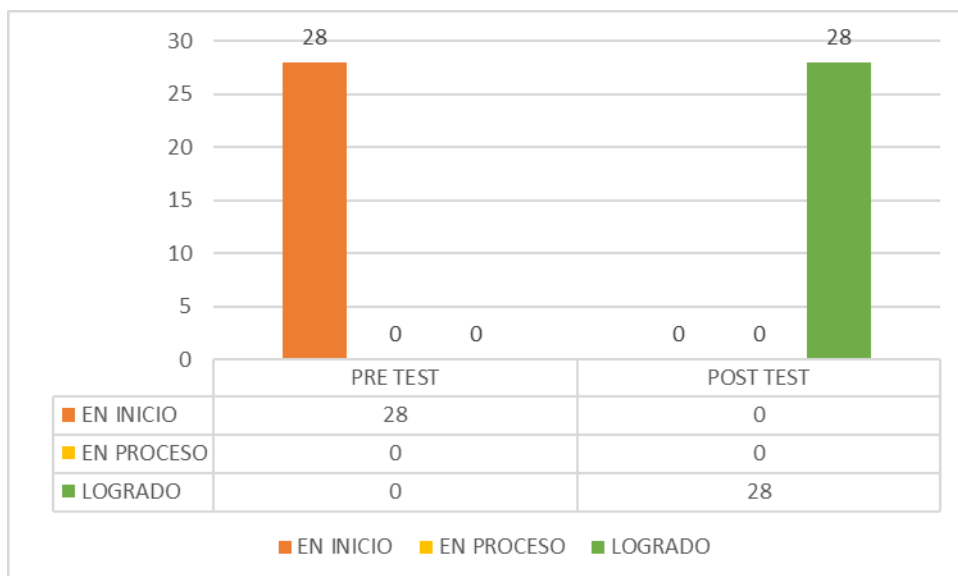
Este avance contundente evidencia que la estrategia implementada tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la flexibilidad creativa, ya que promovió en los niños la habilidad de modificar y combinar ideas, adaptarse a nuevas situaciones y explorar diversas formas de expresión. El uso de cuentos interactivos resultó ser una herramienta eficaz para estimular esta dimensión del pensamiento creativo, permitiendo a los estudiantes pasar de un nivel inicial a un desempeño completamente logrado.

Dimensión 3: Originalidad

Tabla 6

CATEGORIA	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
EN INICIO	28	100%	0	0%
EN PROCESO	0	0%	0	0%
LOGRADO	0	0%	28	100%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 4



Los resultados presentados reflejan un cambio total y significativo en el nivel de desarrollo de los niños y niñas evaluados en esta dimensión específica.

En la evaluación inicial (pre test), se observa que el 100% de los estudiantes (28 niños) se encontraba en la categoría "En inicio", lo cual indica que todos presentaban un nivel muy bajo respecto a la habilidad evaluada. No se registraron estudiantes en las categorías "En proceso" ni "Logrado", lo que evidencia una necesidad generalizada de fortalecer esta competencia desde sus bases.

Tras la implementación de la estrategia pedagógica basada en cuentos infantiles interactivos, los resultados del post test muestran una transformación radical: el 100% de los estudiantes (28 niños) alcanzaron la categoría "Logrado", evidenciando un desarrollo pleno de la capacidad evaluada. En esta evaluación final, no se registraron estudiantes en las categorías "En inicio" ni "En proceso".

Este cambio completo en la distribución de niveles demuestra que la intervención tuvo un impacto altamente positivo y uniforme en todos los niños participantes. El uso de cuentos interactivos permitió desarrollar de manera efectiva las habilidades necesarias para que pasaran de un nivel inicial a un nivel óptimo, favoreciendo su expresión, pensamiento creativo y participación activa.

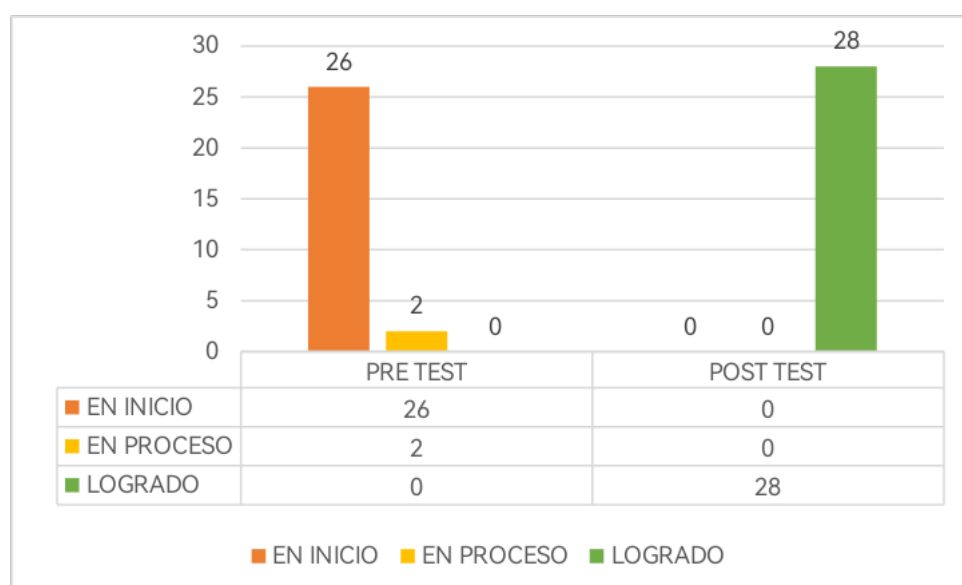
Dimensión 4: Sensibilidad

Tabla 7

CATEGORIA	PRE TEST	POST TEST
-----------	----------	-----------

	f	%	f	%
EN INICIO	26	92.86%	0	0%
EN PROCESO	2	7.14%	0	0%
LOGRADO	0	0%	28	100%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 5



En relación con la Sensibilidad Creativa, los resultados evidencian una mejora considerable en la capacidad de los niños y niñas para percibir, reaccionar y responder creativamente ante estímulos, situaciones o problemáticas presentadas.

Durante el pre test, se observó que el 92.86% de los estudiantes (26 niños) se encontraba en la categoría "En inicio", lo que indica un nivel muy bajo en cuanto a la habilidad de captar detalles, emociones o aspectos relevantes en diferentes contextos. Solo un pequeño grupo, equivalente al 7.14% (2 estudiantes), se ubicó en la categoría "En proceso", mostrando una leve disposición hacia el desarrollo de

esta dimensión. Sin embargo, ningún estudiante logró alcanzar la categoría "Logrado" durante la evaluación inicial.

Posteriormente, luego de la aplicación de cuentos infantiles interactivos como estrategia pedagógica, los resultados del post test evidencian un progreso notable. En esta evaluación final, el 100% de los estudiantes (28 niños) logró posicionarse en la categoría "Logrado", lo cual demuestra un desarrollo pleno de la sensibilidad creativa. No se registraron estudiantes en los niveles "En inicio" ni "En proceso", reflejando una mejora integral.

Este cambio representa un avance significativo en el desarrollo de la capacidad para observar con mayor profundidad, empatizar y generar respuestas creativas ante diferentes situaciones. La estrategia implementada contribuyó de manera directa a fomentar la sensibilidad en los niños, permitiéndoles conectar emocionalmente con los cuentos, identificar problemáticas y proponer soluciones o interpretaciones creativas, enriqueciendo así su pensamiento divergente.

4.1.3. Resultados generales de estadística inferencial

Los datos obtenidos en la presente investigación, se organizaron en una tabla Excel y para su respectivo análisis inferencial; que ha considerado las relaciones que presentan cada una de las dimensiones de la variable independiente cotejadas con la variable dependiente.

Para realizar estas correlaciones fue necesario comparar en la muestra seleccionada una función de distribución acumulada vista para una variable con una distribución teórica uniforme o normal. Fue necesario determinar una prueba de normalidad que indique que si la distancia D es pequeña, significa que se ajusta a una distribución normal o típica; aceptable para la muestra de 28 casos, que es un número razonable para investigaciones en educación.

4.1.4. Prueba de normalidad

Para evaluar el supuesto de normalidad en las puntuaciones obtenidas antes y después de la intervención, se aplicaron las pruebas de Kolmogorov-Smirnov con corrección de Lilliefors y Shapiro-Wilk. Dado que la muestra está compuesta por 28 participantes, se priorizó la prueba de Shapiro-Wilk, ya que es más adecuada para

muestras pequeñas o medianas (menores de 50 sujetos).

Tabla 8

Prueba de normalidad						
Kolmogorov- Smirnov ^a			Shapiro- Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre	,334	28	,000	,596	28	,000
Pos	,294	28	,000	,790	28	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Los resultados indicaron valores de significancia de $p = 0.000$ tanto para el pretest como para el postest. Esto sugiere que en ambos casos los datos no siguen una distribución normal. Los estadísticos obtenidos fueron de 0.596 para el pretest y 0.790 para el postest, lo cual refuerza esta conclusión.

Debido a que ninguna de las dos mediciones presenta una distribución normal y considerando que se trata de un diseño pre experimental con un solo grupo medido antes y después de una intervención, se determinó que el análisis debía realizarse mediante un estadígrafo no paramétrico. En este contexto, la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon resulta la opción más adecuada para comparar las puntuaciones pre y post intervención.

Con el propósito de analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas, se aplicó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon para comparar las puntuaciones de creatividad antes y después de la intervención.

Tabla 9

Rangos			
	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Rangos positivos	28 ^b	14,50	406,00

pos - pre	Empates	0 ^c		
	Total	28		

Los resultados muestran que todos los casos (N = 28) presentaron rangos positivos, lo que indica que la totalidad de los niños y niñas obtuvo puntuaciones más altas en creatividad después de la intervención. No se registraron rangos negativos ni empates, lo cual sugiere una mejora generalizada tras la aplicación de los cuentos interactivos.

En términos estadísticos, el rango promedio fue de 14.50, con una suma total de rangos positivos de 406.00. Este resultado respalda la conclusión de que los cuentos infantiles interactivos tuvieron un efecto positivo en el desarrollo de la creatividad de los participantes, cumpliéndose así el objetivo general planteado en la investigación.

Con el objetivo de analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la fluidez creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas, se aplicó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, adecuada para comparar dos mediciones relacionadas cuando los datos no presentan una distribución normal.

Tabla 10

Relación de la variable cuentos infantiles interactivos y la dimensión fluidez creativa

Estadísticos de prueba^a

	pos - pre
Z	-4,682 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

El análisis arrojó un valor de $Z = -4.682$ y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$. Este resultado indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre las puntuaciones obtenidas antes y después de la intervención con cuentos infantiles interactivos.

Dado que la significancia es menor al nivel convencional de 0.05, se concluye que la intervención tuvo un efecto positivo en la fluidez creativa de los participantes. En otras palabras, después de la aplicación de los cuentos interactivos, los niños y niñas mostraron un aumento en su capacidad para generar ideas o respuestas, cumpliéndose así el objetivo propuesto en la investigación.

Con el propósito de analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la flexibilidad creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas, se utilizó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, dado que los datos no presentaban una distribución normal y correspondían a mediciones relacionadas (antes y después de la intervención).

Tabla 11

Relación de la variable cuentos infantiles interactivos y la dimensión flexibilidad creativa

Estadísticos de prueba	
	pos - pre
Z	-4,807 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

El análisis arrojó un valor de $Z = -4.807$ y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$. Este resultado indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre las puntuaciones pre y post intervención, lo que sugiere un cambio real y consistente en las respuestas de los participantes.

Dado que el valor de significancia es menor al nivel crítico de 0.05, se concluye que

los cuentos infantiles interactivos tuvieron un efecto positivo en la flexibilidad creativa de los niños y niñas. Es decir, tras la intervención, los participantes demostraron una mayor capacidad para cambiar de enfoque, adoptar distintas perspectivas y proponer ideas variadas, lo cual evidencia un desarrollo favorable de esta dimensión de la creatividad, en línea con el objetivo planteado en el estudio.

Con el objetivo de analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas, se aplicó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, dado que los datos obtenidos no se ajustaban a una distribución normal y correspondían a dos mediciones relacionadas (antes y después de la intervención).

Tabla 12

Relación de la variable cuentos infantiles interactivos y la dimensión Originalidad

Estadísticos de prueba ^a	
	pos - pre
Z	-4,742 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados del análisis mostraron un valor de $Z = -4.742$ y una significancia bilateral de $p = 0.000$, lo que indica que la diferencia observada entre las puntuaciones pre y post intervención es estadísticamente significativa.

Dado que el nivel de significancia es inferior al valor crítico de 0.05, se concluye que la implementación de los cuentos infantiles interactivos tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la originalidad de los participantes. Es decir, tras la intervención, los niños y niñas demostraron una mayor capacidad para generar ideas novedosas,

inusuales y poco comunes, lo cual evidencia un fortalecimiento de esta dimensión de la creatividad, en coherencia con el objetivo propuesto en la investigación.

Tabla 13

Relación de la variable cuentos infantiles interactivos y la dimensión Sensibilidad

Estadísticos de prueba^a

	pos - pre
Z	- 4,704 b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con el fin de analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas, se aplicó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, dado que los datos no seguían una distribución normal y correspondían a mediciones relacionadas antes y después de la intervención.

El resultado arrojó un valor de $Z = -4.704$ y una significancia bilateral de $p = 0.000$, lo que indica que la diferencia entre las puntuaciones pre y post intervención **es** estadísticamente significativa.

Al ser el valor de p menor a 0.05 , se concluye que los cuentos infantiles interactivos tuvieron un efecto positivo en el desarrollo de la sensibilidad de los participantes. En este contexto, se entiende por sensibilidad la capacidad de los niños y niñas para percibir, identificar y responder de manera creativa ante situaciones, estímulos o problemas del entorno. Por tanto, los resultados evidencian que, tras la intervención, los niños y niñas demostraron mayor apertura y receptividad ante los estímulos creativos, cumpliéndose así el objetivo planteado en esta parte del estudio.

4.2. Prueba de contrastación de Hipótesis

Para la hipótesis general:

Hipótesis alterna: La aplicación de cuentos infantiles interactivos tiene un efecto positivo en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

Hipótesis nula: La aplicación de cuentos infantiles interactivos tiene un efecto negativo en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

Tomando en consideración que:

Nivel de significatividad α : 0.05

Norma o regla de decisión: Si p -Valor < 0.05 , Rechazar H_0 .

Si p -Valor > 0.05 , Aceptar H_0

En la tabla 9, se observa un Rango promedio de 14.50 ; con una significatividad $p = ,0000$ lo que estadísticamente se comprueba un efecto positivo ratificándose en consecuencia la hipótesis alterna y con rechazo a la hipótesis nula, con un p -v < 0.000 , por las razones antes mencionadas, se demuestra estadísticamente la existencia de una relación significativa entre dichas variables con 100% de nivel

de confianza.

Para las hipótesis específicas:

Hipótesis específica 1:

Hipótesis alterna: La aplicación de cuentos infantiles interactivos mejora el desarrollo de la fluidez creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

Hipótesis nula: La aplicación de cuentos infantiles interactivos no mejora el desarrollo de la fluidez creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

Tomando en consideración que:

Nivel de significatividad α : 0.05

Norma o regla de decisión: Si p-Valor < 0.05, Rechazar H_0 .

Si p-Valor > 0.05, Aceptar H_0

Según indica los resultados señalados en la Tabla 10, el análisis de los rangos con signo de Wilcoxon arrojó un valor de $Z = -4.682$ y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$. Este resultado indica que existe una mejora estadísticamente significativa entre las puntuaciones de la fluidez creativa con el empleo de los cuentos infantiles interactivos. Por tanto se ratifica la hipótesis alterna, rechazándose la hipótesis nula.

Hipótesis específica 2:

Hipótesis alterna: La aplicación de cuentos infantiles interactivos mejora el desarrollo de la flexibilidad creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

Hipótesis nula: La aplicación de cuentos infantiles interactivos no mejora el desarrollo de la flexibilidad creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

Tomando en consideración que:

Nivel de significatividad α : 0.05

Norma o regla de decisión: Si p-Valor < 0.05, Rechazar H_0 .

Si p-Valor > 0.05, Aceptar H_0

Los resultados señalados en la Tabla 11, el análisis de los rangos con signo de

Wilcoxon arrojó un valor de $Z = -4.807$ y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$. Por tanto se ratifica la hipótesis alterna, rechazándose la hipótesis nula. Este resultado indica que existe una mejora estadísticamente significativa entre las puntuaciones de la flexibilidad creativa con el empleo de los cuentos infantiles interactivos.

Hipótesis específica 3:

Hipótesis alterna: La aplicación de cuentos infantiles interactivos mejora el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

Hipótesis nula: La aplicación de cuentos infantiles interactivos no mejora el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

Tomando en consideración que:

Nivel de significatividad $\alpha: 0.05$

Norma o regla de decisión: Si $p\text{-Valor} < 0.05$, Rechazar H_0 .

Si $p\text{-Valor} > 0.05$, Aceptar H_0

El análisis de los rangos con signo de Wilcoxon, de la Tabla 12, arrojó un valor de $Z = -4.742$ y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$. Por tanto se ratifica la hipótesis alterna, rechazándose la hipótesis nula. Este resultado indica que existe una mejora estadísticamente significativa entre las puntuaciones de la flexibilidad creativa con el empleo de los cuentos infantiles interactivos.

Hipótesis específica 4:

Hipótesis alterna: La aplicación de cuentos infantiles interactivos mejora el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

Hipótesis nula: La aplicación de cuentos infantiles interactivos no mejora el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco.

Tomando en consideración que:

Nivel de significatividad $\alpha: 0.05$

Norma o regla de decisión: Si $p\text{-Valor} < 0.05$, Rechazar H_0 .

Si $p\text{-Valor} > 0.05$, Aceptar H_0

Según indica los resultados señalados en la Tabla 13, el análisis de los rangos con signo de Wilcoxon arrojó un valor de $Z = -4.704$ y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$. Este resultado indica que existe una mejora estadísticamente significativa entre las puntuaciones de la flexibilidad creativa con el empleo de los cuentos infantiles interactivos. Por tanto se ratifica la hipótesis alterna, rechazándose la hipótesis nula.

4.3. Discusión de Resultados

Los resultados obtenidos y la contrastación de las hipótesis de la presente investigación confirman que la aplicación sistemática y estructurada de cuentos infantiles interactivos tiene un efecto positivo y estadísticamente significativo en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas del distrito de San Sebastián, Cusco. Luego de la intervención pedagógica, todos los participantes mejoraron sus puntuaciones en las cuatro dimensiones de la creatividad: fluidez creativa, flexibilidad creativa, originalidad y sensibilidad, lo cual fue respaldado por la prueba no paramétrica de Wilcoxon, evidenciando un valor de significancia $p = 0.000$.

Este hallazgo se alinea directamente con la teoría del pensamiento divergente de Guilford (1950), quien sostiene que la creatividad no es exclusiva de los genios, sino una capacidad presente en todos los individuos que puede desarrollarse mediante estímulos adecuados. En el contexto de esta investigación, los cuentos interactivos han funcionado como esos estímulos que favorecen la generación de ideas múltiples (fluidez), la variación de enfoques (flexibilidad), la producción de respuestas originales (originalidad) y la percepción de detalles no evidentes (sensibilidad).

Asimismo, los resultados corroboran el marco teórico propuesto por David Ausubel

(1963) sobre el aprendizaje significativo, ya que los cuentos seleccionados se relacionaron con los conocimientos previos, vivencias y emociones de los niños, generando un vínculo entre lo nuevo y lo conocido, lo cual facilitó la construcción activa de ideas y la expresión simbólica. Esta articulación fue evidente en actividades como la modificación de finales, la invención de personajes y la dramatización libre, donde los estudiantes mostraron mayor autonomía y creatividad verbal.

Por otro lado, desde la teoría de los Cuatro P de la creatividad de Rhodes (1961), se confirma que la creatividad debe entenderse como un fenómeno multidimensional. En este estudio, la interacción entre la persona (niños con potencial creativo), el proceso (actividades interactivas), el producto (historias, dibujos, dramatizaciones) y el entorno (aula lúdica y participativa) fue decisiva para el éxito de la intervención. Esta perspectiva holística permite comprender cómo un entorno educativo enriquecido promueve la producción de ideas innovadoras y significativas.

Los hallazgos también encuentran respaldo empírico en antecedentes internacionales relevantes. Por ejemplo, Zuleta (2020) concluyó que el uso de cuentos ilustrados promovía la independencia narrativa, la expresión de emociones y la creación colectiva de historias en niños de 4 y 5 años. Del mismo modo, el estudio de Korat y Falk (2017) demostró que los libros electrónicos interactivos fomentaban significativamente la creatividad verbal y gráfica en preescolares, validando el valor pedagógico de los recursos multisensoriales. Además, Bahchevanova (2023) sostuvo que integrar dinámicas lúdicas en la narración de cuentos aumentaba la producción de ideas originales, fortaleciendo tanto el pensamiento visual como el narrativo.

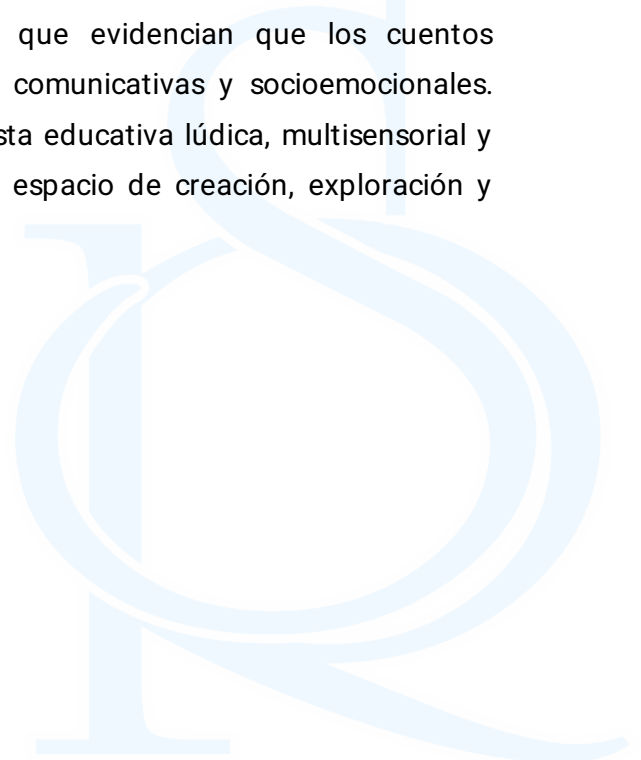
En el contexto nacional, Delgado (2020) encontró una correlación directa y significativa entre el uso de cuentos como estrategia didáctica y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años, especialmente en las dimensiones de fluidez y originalidad, coincidiendo con los resultados de la presente investigación. Igualmente, Huamani (2018) evidenció que las sesiones basadas en cuentos infantiles incrementaban las capacidades creativas de los niños, reforzando el valor del relato como medio de estimulación cognitiva. En el ámbito local, Lenes y Chahua (2021) confirmaron que el uso de cuentos con apoyo visual mejoraba sustancialmente la fluidez y la sensibilidad creativa de los estudiantes, lo que reafirma que la narración interactiva no solo potencia la expresión simbólica, sino también la percepción emocional y estética del entorno.

Desde una perspectiva pedagógica, los cuentos infantiles interactivos, al integrar imagen, sonido, dramatización y participación activa, se alinean con el enfoque multisensorial del aprendizaje. Esta modalidad no solo capta la atención de los niños, sino que también favorece la consolidación de aprendizajes y el desarrollo integral de habilidades comunicativas, socioemocionales y cognitivas. La propuesta aplicada en esta investigación fue cuidadosamente diseñada para abarcar todos estos aspectos, permitiendo que los niños no solo escucharan una historia, sino que la vivieran, reconstruyeran y expandieran con creatividad.

Por tanto, se concluye que los cuentos interactivos constituyen una estrategia didáctica potente para el nivel inicial, ya que responden a las necesidades emocionales, cognitivas y sociales del niño, integrando teoría, experiencia y emoción en un solo recurso educativo. La evidencia empírica y teórica demuestra que su aplicación sistemática puede revertir niveles bajos de creatividad y transformar el aula en un espacio de exploración, expresión y desarrollo integral.

La participación activa de los niños en la narración, dramatización y creación de historias permitió no solo mejorar su capacidad creativa, sino también su expresión oral, su autonomía y su motivación por el aprendizaje. Asimismo, el uso de recursos como títeres, ilustraciones, preguntas abiertas y finales alternativos potenció la imaginación y el juego simbólico.

Estos resultados están en línea con estudios nacionales e internacionales (Zuleta, 2020; Delgado, 2020; Korat y Falk, 2017), que evidencian que los cuentos interactivos fortalecen habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales. Además, refuerzan la idea de que una propuesta educativa lúdica, multisensorial y participativa puede transformar el aula en un espacio de creación, exploración y construcción de conocimiento.



CONCLUSIONES

A partir de los resultados obtenidos en la presente investigación, se concluye que:

La aplicación de cuentos infantiles interactivos incide de manera positiva y significativa, con un rango promedio de 14.50; y una significatividad $p = ,0000$ en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas, Cusco. La intervención permitió evidenciar mejoras sustanciales en el aspecto general, pasando de un 89,29% en nivel inicio y 10,71% en proceso en el pretest, a un 100% en nivel logrado en el postest, lo que demuestra la eficacia de esta estrategia didáctica en el contexto de la educación inicial.

Se comprueba una significativa mejora de la fluidez creativa, con un valor de $Z = -4.682$ y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$ por lo que estadísticamente se corrobora en un efecto positivo al observarse este incremento en la capacidad de los niños para generar diversas ideas, relatos y respuestas ante un mismo estímulo narrativo; asimismo, en el pretest, el 92,86% se encontraba en nivel inicio y el 7,14% en proceso, sin registrar estudiantes en nivel logrado; tras la intervención, el 100% alcanzó el nivel logrado. Esto evidencia una mayor disposición para explorar alternativas en el proceso creativo.

Se ratifica estadísticamente que la flexibilidad creativa experimentó un avance significativo, con valor de $Z = -4.807$ y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$; manifestado en la habilidad de los niños para adoptar distintos puntos de vista, modificar secuencias narrativas y asumir variados roles durante las dramatizaciones. Del mismo modo los resultados muestran que en el pretest el 92,86% se encontraba en inicio y el 7,14% en proceso, mientras que en el postest el 100% alcanzó el nivel logrado, lo que sugiere una mejora notable en el pensamiento divergente.

Se reafirma que la originalidad al presentar un valor de $Z = -4.742$ y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$, implica que los participantes mostraron una mayor propensión a elaborar personajes singulares y desenlaces innovadores, lo cual refleja un pensamiento más autónomo y menos condicionado por estructuras narrativas preestablecidas. En esta dimensión, el pretest evidenció que el 100% de los niños se encontraba en nivel inicio, mientras que en el postest el 100% logró ubicarse en nivel logrado, reflejando un cambio sustancial.

Se comprueba que la sensibilidad creativa que mostrando un valor de $Z = -4.704$ y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$, expresa una mayor libertad para manifestar emociones, reconocer detalles del entorno y responder de forma empática y creativa a

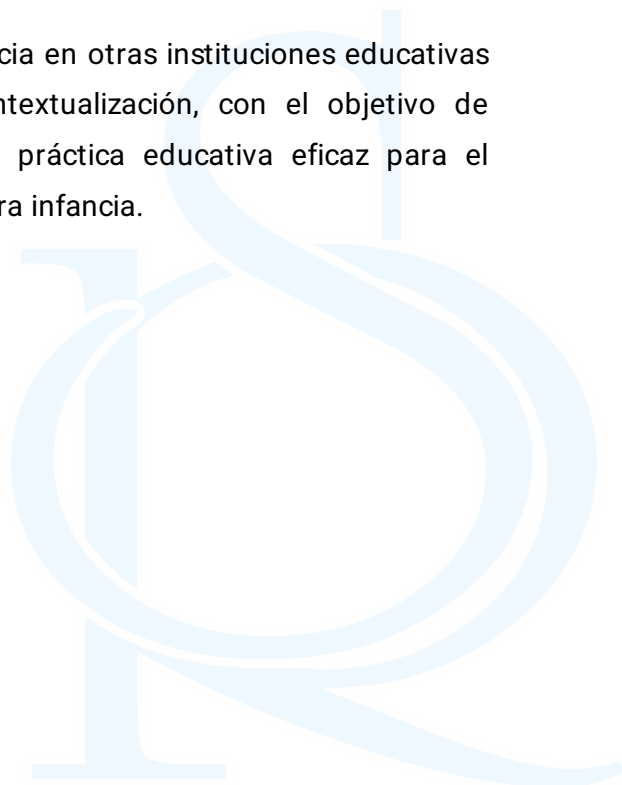
diferentes situaciones planteadas durante la experiencia. Del mismo modo, el pretest, el 92,86% de los estudiantes se ubicaba en nivel inicio y el 7,14% en proceso, mientras que en el postest el 100% alcanzó el nivel logrado, favoreciendo el desarrollo de una mirada más aguda y sensible frente a los estímulos narrativos y sociales.



RECOMENDACIONES

Con base en las conclusiones alcanzadas, se proponen las siguientes recomendaciones para el ámbito educativo:

1. Implementar de manera sistemática los cuentos infantiles interactivos como herramienta pedagógica en el nivel inicial, procurando su adecuada adaptación a las características, intereses y necesidades específicas de los estudiantes.
2. Desarrollar programas de formación docente enfocados en metodologías lúdicas e interactivas que promuevan la creatividad infantil, haciendo énfasis en estrategias de narración oral, dramatización, y expresión artística.
3. Utilizar recursos multisensoriales durante la lectura de cuentos, tales como elementos visuales, auditivos y táctiles, con el fin de potenciar la atención, la motivación y el aprendizaje significativo de los niños.
4. Fomentar espacios pedagógicos para la creación libre, donde los niños puedan inventar historias, personajes y desenlaces, fortaleciendo así su pensamiento creativo, crítico y divergente.
5. Replicar y validar la presente experiencia en otras instituciones educativas de nivel inicial, considerando su contextualización, con el objetivo de consolidar esta estrategia como una práctica educativa eficaz para el desarrollo de la creatividad en la primera infancia.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Allende, A. (2025, 27 febrero). Definición de creatividad por diferentes autores. Creatividad.Cloud. <https://www.creatividad.cloud/definiciones-de-creatividad-y-algunos-secretos-para-empezar-a-desarrollarla/>
- Ausubel, D. P. (1968). *Psicología educativa: una visión cognitiva*. [Lugar]: Holt, Rinehart & Winston.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Ayres, A. J. (1979). *Sensory integration and the child*. Western Psychological Services.
- Bahchevanova, D. (2023). Juego y narración interactiva en el desarrollo creativo infantil. *Revista de Educación Preescolar*
- Bettelheim, B. (1976). *El uso de los encantamientos: el significado e importancia de los cuentos de hadas*. New York, NY: Knopf / Random House. <https://cmc.marmot.org/Record/b10262374>
- Bruner, J. (1991). La construcción narrativa de la realidad. *Critical Inquiry*, 18*(1), 1–21.
- Bruner, J. (1997). Un modelo narrativo de la autoconstrucción. *Annals of the New York Academy of Sciences*.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Anagrama / Paidós.
- Colomer Martínez, T. (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil actual*. Madrid, España: Síntesis. ISBN 978-84-975669-6-4. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=635904>
- Connery, C., Vera, J. S., Marjanovic Shane, A. (2018). *Vygotsky y la creatividad*. <https://doi.org/10.3726/b11605>

- Craft, A. (2005). *Creatividad en la educación infantil y primaria*. Editorial Routledge.
(Traducción citada en recursos académicos en español).
- Cutipá León, L. D., & Arapa Hanco, M. E. (2022). *Uso de los cuentos infantiles en el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 494 de Pongoña, provincia de Canas* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. <http://hdl.handle.net/20.500.12918/6830>
- Delgado Barrenechea, M. (2020). *Estrategia didáctica de cuentos infantiles y creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. 092, San Juan de Lurigancho* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48008>
- Devoz Devoz, I. D., y Puello Bolaño, E. P. (2015). *El cuento: Estrategia de enseñanza para la educación infantil en el hogar infantil comunitario Bellavista de Arjona Bolívar* [Tesis de licenciatura, Universidad de Cartagena]. <https://hdl.handle.net/11227/2117>
- Espinoza Honorio, A. M. (2018). *Los cuentos infantiles en el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 656 Lauriama - Barranca* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].
- Farías, G. (2024, 21 octubre). Cuento fantástico - concepto, características y ejemplos. Concepto. <https://concepto.de/cuento-fantastico/>
- Freire, P. (1998). *Pedagogía de la libertad: ética, democracia y coraje cívico*. Rowman & Littlefield.
- Gardner, H. (2021). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Gascón, G. (2023, 2 octubre). ¿Qué es la Originalidad y cómo se relaciona con la creatividad? Guillermo G. <https://www.quillermogascon.com/que-es-la-originalidad-y-como-se-relaciona-con-la-creatividad/>
- Gavilano Llerena, J. N. (2019). *Los cuentos infantiles estimulan la imaginación de los niños*

de educación inicial [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes].

Guilford, J. P. (1950). Creatividad e inteligencia: aportes iniciales al pensamiento divergente. En Revista Digital UNAM. <https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4-2b.htm>

Guilford, JP (1950). Creatividad. *American Psychologist*, 5 (9), 444–454

Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2023). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (2.ª ed.). McGraw-Hill.

Huamani Hanco, M. A. (2018). *Efectos de los cuentos infantiles en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].

Korat, O., y Falk, Y. (2017). *Electronic books versus printed books: Effects on pre-schoolers' emergent literacy and creativity*. *Early Childhood Research Quarterly*, 39, 116–127. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2016.12.002>

Lane, S. J. (2019). Neural foundations of Ayres sensory integration® *Frontiers in Integrative Neuroscience*, 13(20). <https://doi.org/10.3389/fnint.2019.00020>

Lenes Sihua, M., y Chahua Pinedo, L. (2021). *Los cuentos infantiles para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cinco años de la I.E.I. Divino Niño Jesús* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].

Lezcano, E. (2019). *Cuentos infantiles y su relación con la creatividad en niños de 5 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle].

Łuszczkiewicz, J. (2024, 19 septiembre). ¿Qué es el aprendizaje multisensorial y cuáles son sus beneficios para la educación? LiveKid. <https://livekid.com/mx/blog/aprendizaje-multisensorial-y-sus-beneficios/>

Medina Sánchez, N., Velázquez Tejeda, M. E., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre Chávez, F.

- (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 15(2), 99–115. <https://revistas.uam.es/reice/article/view/7281>
- Miralles, J. (2024, 27 febrero). El papel de la creatividad en el aprendizaje infantil. LiveKid. <https://livekid.com/es/blog/creatividad-en-el-aprendizaje-infantil/>
- Nobile, A. (1992). Literatura infantil y juvenil: la infancia y sus libros en la civilización tecnológica. Ediciones Morata.
- Okroy, Z. (2023). Multisensory learning binds activity between streams of modality-specific KCs so that unimodal sensory input generates a multimodal neuronal response. *Nature*, 621(7980), 123–129. <https://doi.org/10.1038/s41586-023-06013-8>
- Peñate, A. (2024, 9 mayo). La importancia de fomentar la creatividad en los niños. English4Kids. <https://english4kidsonline.com/fomentar-la-creatividad-en-los-ninos/>
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2021, 9 agosto). Cuento fantástico - qué es, características, definición y concepto. Definición.de. <https://definicion.de/cuento-fantastico/>
- Piaget, J. (1964). La concepción del mundo en el niño (reedición). Londres: Routledge.
- Pulgar Liqueste, V. (2021). *El cuento ilustrado como recurso para trabajar la creatividad infantil* [Tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid].
- Rabotnikof, V. (2024, 25 octubre). 10 ejemplos de cuento popular. <https://www.ejemplos.co/cuento-popular/origi>
- Rendón, M. (2023, 13 julio). Las 4Ps de la creatividad. Cadena SER. <https://cadenaser.com/comunitat-valenciana/2023/07/13/las-4ps-de-la-creatividad-radio-villena/rhodes>
- Ruiz, A. (2022). *Influencia de los cuentos infantiles en el desarrollo de la oralidad en niños*

de 5 años de la I.E.I. La Real [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación].

Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Creatividad como rasgo y proceso: una revisión teórica. En *Revista de Psicología Creativa*.
<https://www.redalyc.org/journal/6142/614270272010/html/>

Salazar, E. G., & Chávez Soto, B. I. (2023). *Prueba de creatividad verbal de Torrance: Evidencias de validez psicométrica en estudiantado mexicano de Educación primaria*. *Actualidades Investigativas En Educación*, 23(2), 1-22.
<https://doi.org/10.15517/aie.v23i2.52858>

Sánchez Bernal, J. C. (2000). *Treinta y cinco años de pensamiento divergente: Perspectivas actuales en el estudio científico de la creatividad*. *Revista de Educación*, (321), 45-68.

Sapos y Princesas. (2021). La importancia de la creatividad en el desarrollo infantil. El Mundo.
<https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/educacion-en-casa/importancia-de-la-creatividad>

Stein, B. E. (2020). *The operation of our multiple and distinct sensory systems*. *Journal of Neuroscience*, 40(3), 463-475. <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.1917-19.2019>

Torrance, E. P. (1966/1974). Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT).
https://fr.wikipedia.org/wiki/Tests_de_cr%C3%A9ativit%C3%A9_de_Torrance

Torras, N. (s. f.). La importancia de fomentar la creatividad en niños. Escuela de Salud – Hospital Sant Joan de Déu.
<https://escolasalut.sjdhospitalbarcelona.org/es/consejos-salud/aprendizaje/importancia-fomentar-creatividad-ninos>

Torres, A. (2025, 8 febrero). La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje->

[significativo- david- ausubel](#)

Treffinger, D. J. (1996). Creatividad: estrategias para desarrollarla en la escuela.

Documento académico. <https://sites.google.com/utd.edu.mx/praxis-educativa/publicaciones/per-22/v22-d18>

Vargas Castro, K. V. (2021). *Las tecnologías informáticas (cuentos interactivos) y su incidencia en el desarrollo de la memorización*. Dilemas Contemporáneos:

Educación, Política y Valores.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000500004

Vygotsky, L. S. (1978). *La mente en sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner & E. Souberman, Eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Zuleta Armero, J. M. (2020). *Cuentos ilustrados para potencializar la creatividad infantil* [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá]



ANEXOS

4.3.1. Matriz de Consistencia

EFECTO DE LOS CUENTOS INFANTILES INTERACTIVOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°165 BURBUJITAS- CUSCO

PROBLEMA DE ESTUDIO	OBJETIVOS DE ESTUDIO	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>Problema General: ¿Qué efecto tiene la aplicación de cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 165 Burbujitas?</p>	<p>Objetivo General: Analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas.</p>	<p>Hipótesis General: La aplicación de cuentos infantiles interactivos tiene un efecto positivo en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 165 Burbujitas.</p>	<p>Variable independiente: Cuentos Infantiles DIMENSIONES: Cuentos Mágicos Cuentos Fantásticos Cuentos Populares</p> <p>Variable dependiente: Creatividad DIMENSIONES: Fluidez creativa Flexibilidad creativa Originalidad Sensibilidad</p>	<p>Enfoque de investigación: Cuantitativo</p> <p>Diseño: Pre Experimental</p> <p>Tipo o Alcance: Aplicada</p> <p>Población: 132 niños y niñas</p> <p>Muestra: 28 (niños y niñas)</p> <p>Tipo de muestreo: Aula Verde</p> <p>Técnicas: Observación directa</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación</p>
<p>Problemas específicos: ¿Qué efecto tiene la aplicación de cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la fluidez creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°165 Burbujitas?</p> <p>¿Qué efecto tiene la aplicación de cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°165 Burbujitas?</p> <p>¿Qué efecto tiene la aplicación de cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la flexibilidad creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°165 Burbujitas?</p> <p>¿Qué efecto tiene la aplicación de cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°165 Burbujitas?</p>	<p>Objetivos Específicos: Analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la fluidez creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°165 Burbujitas.</p> <p>Analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°165 Burbujitas.</p> <p>Analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la flexibilidad creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°165 Burbujitas.</p> <p>Analizar el efecto de los cuentos infantiles interactivos en el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°165 Burbujitas.</p>	<p>Hipótesis Específicas: La aplicación de cuentos infantiles interactivos mejora el desarrollo de la fluidez creativa de los niños y niñas de la I.E.I N°165 Burbujitas.</p> <p>La aplicación de cuentos infantiles interactivos mejora el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de la I.E.I N°165 Burbujitas.</p> <p>La aplicación de cuentos infantiles interactivos mejora el desarrollo de la flexibilidad creativa de los niños y niñas de la I.E.I N°165 Burbujitas.</p> <p>La aplicación de cuentos infantiles interactivos mejora el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de la I.E.I N°165 Burbujitas.</p>		

Matriz de instrumento

CATEGORIAS	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	VALORACIÓN
Cuentos infantiles <i>Variable Independiente</i>	Cuentos mágicos	Reconocimiento de elementos mágicos	Crea personajes magicos	
			Dibuja personajes de su imaginación	
			Relaciona a los personajes con la naturaleza	
			Crea historias relacionados con bosques ríos y mares	
			Cuenta fábulas cuenta fábulas con personajes de su imaginación.	
	Cuentos fantásticos	Imaginación relatos propios	Crea historias reales y agrega personajes fantásticos	
			Cambia el final de la historia creando personajes misteriosos	
			Narra el cuento fantástico usando varios tipos de voces	
			Representa con emoción algún personaje del cuento que le guste	
			Se emociona cuando tiene que contar una historia Misteriosa	
	Cuentos populares	Identificación de elementos culturales	Narra una historia sobre su familia	
			Investiga sobre tradiciones de su localidad	
			Dibuja las principales tradiciones de su localidad	
			Narra una tradición de su localidad	
Crea una historia de su localidad				
Desarrollo de la creatividad <i>Variable dependiente</i>	Fluidez creativa	Rapidez en la generación de respuestas	Expresa sus ideas con fluidez.	
			Es capaz de generar varias ideas relacionados a un tema determinado.	
			Plantea varias alternativas frente a una situación problemática.	
			Genera varias ideas o respuestas diferentes dentro de una misma actividad.	
			Responde con fluidez y rapidez generando varias opciones en un tiempo limitado.	
	Flexibilidad creativa	Generación de ideas de diferentes categorías.	Modifica su respuesta inicial ante una nueva consigna.	
			Emplea un mismo objeto de varias maneras en una actividad.	
			Genera respuestas que muestran cambios de enfoque .	
			Ajusta sus acciones o propuestas cuando cambie las instrucciones.	
			Propone soluciones diferentes para problemas similares en distintos momentos.	

	Originalidad	Proposición de ideas únicas o poco comunes	Menciona respuestas que son poco frecuentes o diferentes a las típicas de su grupo.	
			Emplea objetos comunes de manera sorprendente para nuevas funciones.	
			Usa materiales comunes de manera creativa para construir algo único.	
			Ofrece respuestas innovadoras o inesperadas frente a la narración de cuentos.	
			Crea historias o representaciones de personajes o escenarios fantásticos.	
	Sensibilidad	Percibe y valora detalles y emociones presentes en el contexto dado	Identifica hechos o situaciones del texto.	
			Percibe los detalles del acontecimiento de los personajes del texto.	
			Participa activamente durante la lectura del texto	
			Emite juicios valorativos de los roles de los personajes o situaciones.	
			Es creativo para dar sus respuestas.	
			Comunica con naturalidad sus opiniones con respecto al texto.	



INSTRUMENTO DE EVALUACION

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE CUSCO.

NOMBRE Fecha: /... /... ..

Nunca, A veces, Siempre

N°	ITEMS	VALORACIÓN		
		Nunca	A veces	Siempre
DIMENSIÓN 1 FLUIDEZ CREATIVA				
01	Genera ideas o aportaciones del texto leído.			
02	Cuestiona el contenido del texto			
03	Brinda más de una respuesta al problema presentado en el texto.			
04	Muestra curiosidad por el contenido del texto.			
05	Muestra respuestas rápidas frente a las interrogantes del texto.			
06	Hace preguntas a la docente sobre los personajes del texto.			
DIMENSIÓN 2 FLEXIBILIDAD				
07	Relaciona sus ideas con el contenido del texto.			
08	Confronta sus ideas con los roles de los personajes del cuento.			
09	Genera ideas a partir de la lectura del texto			
10	Identifica a los personajes principales y secundarios del texto.			
11	Argumenta sobre los sucesos ocurridos con los personajes de la lectura.			
12	Acepta las opiniones de los compañeros.			
DIMENSIÓN 3 ORIGINALIDAD				
13	Realizan actividades lúdicas en relación al personaje principal del texto.			
14	Crea actividades lúdicas con los compañeros.			
15	Imita las actividades de los personajes del cuento.			
16	Genera ideas en relación al texto			
17	Descubre detalles minuciosos de los personajes del cuento.			
18	Brinda explicaciones o aclaraciones a los compañeros en relación al texto			
DIMENSION 4 SENSIBILIDAD				
19	Identifica hechos o situaciones del texto.			
20	Percibe los detalles del acontecimiento de los personajes del texto.			
21	Participa activamente durante la lectura del texto			
22	Emite juicios valorativos de los roles de los personajes o situaciones.			
23	Es creativo para dar sus respuestas.			
24	Comunica con naturalidad sus opiniones con respecto al texto.			

VALIDACION DEL INSTRUMENTO

El instrumento utilizado lleva por nombre Ficha de observación de la creatividad, elaborado por Maribel Auxiliadora Huamani Hanco. Su objetivo principal es determinar el efecto de los cuentos infantiles en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa, ubicada en San Juan de Lurigancho, durante el año 2018. La población a la que se aplicó el instrumento estuvo conformada por niños de 4 años de dicha >institución, específicamente a una muestra de 27 niños del aula Celeste, del turno mañana. La aplicación de la ficha fue de manera individual, teniendo una duración de 50 minutos por niño.

La ficha de observación está estructurada en 24 ítems, distribuidos en cuatro dimensiones fundamentales del pensamiento creativo: fluidez creativa (6 ítems), flexibilidad creativa (6 ítems), originalidad (6 ítems) y sensibilidad (6 ítems). Para la valoración de las respuestas, se utilizó una escala con las categorías: Siempre, A veces y Nunca.

En cuanto a los niveles de interpretación de los resultados, se establecieron tres rangos: Inicio (de 6 a 9 puntos), Proceso (de 10 a 13 puntos) y Logro (de 14 a 18 puntos).

La técnica de recolección de datos empleada fue la observación directa. Para asegurar la validez del instrumento, se sometió a juicio de tres expertos: la Dra. María Leonor Peña Julca, el Dr. Ignacio de Loyola Pérez Díaz y la Mg. Mirella Villena Guerrero. Respecto a la confiabilidad, se calculó un Alfa de Cronbach de 0,973, lo que indica una muy alta confiabilidad.

Finalmente, el procedimiento de análisis de datos se realizó mediante análisis descriptivo e inferencial utilizando el software estadístico IBM SPSS.

El presente instrumento de evaluación ha sido diseñado con el objetivo de medir el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 4 años, específicamente en el contexto de la aplicación de cuentos infantiles en la I.E.I. Santa Rosa.

La validez de contenido del instrumento se fundamenta en su construcción basada en cuatro dimensiones ampliamente reconocidas en la literatura sobre creatividad: Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y Sensibilidad (Guilford, 1959; Torrance, 1974). Estas dimensiones permiten una evaluación integral del constructo de creatividad, considerando distintos aspectos del pensamiento creativo que se manifiestan en la interacción con los textos narrativos.



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSTANCIA

Quien suscribe, Cristina mercado Fernandez, directora de la I.E.I N°165 Burbujitas, por medio de la presente hace constar que las estudiantes:

- **Sheamely Ivett Halire Apunte**, con DNI N°72868707
- **Luz Maria Sernades Cabrera**, con DNI N° 73415154

Han desarrollado y aplicado de manera satisfactoria la investigación titulada:

"EFECTO DE LOS CUENTOS INFANTILES INTERACTIVOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°165 BURBUJITAS- CUSCO"

La aplicación de dicha tesis se realizó en la Institución Educativa Inicial N°165 Burbujitas, en el periodo comprendido entre el **01 de julio del 2025 al 15 de agosto del 2025**, logrando cumplir con los objetivos planteados y contribuyendo al fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje en la población de estudio.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas, para los fines que estimen convenientes.

Cusco, 20 de setiembre del 2025



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUSCO
I.E.I N°165 "BURBUJITAS"

Mg. *Cristina Mercado Fernandez*
DIRECTORA

TALLERES

TALLER DE APRENDIZAJE N°1

“EL DRAGON QUE NO PODIA VOLAR”



PROPÓSITO: Incentivar la expresión artística modelando personajes con rasgos propios.

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA INSTITUCION	I.E.I. N.º 165 “BURBUJITAS”
NOMBRE DE LAS TESISISTAS	SHEAMELY IVETT HALIRE APUNTE LUZ MARIA SERNADES CABRERA
EDAD	5 AÑOS - VERDE
FECHA	10/06/2025

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO

ESTRATEGIAS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Narración del Cuento Lluvia de ideas Socialización de producciones	Moldear con plastilina un personaje del cuento	Escala de estimación Fotografías Videos

DIMENSION	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACION (ITEMS)
Flexibilidad	Propone ideas desde diferentes perspectivas y las conecta entre sí	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona sus ideas con el contenido. - Confronta ideas con los roles. - Identifica personajes principales y secundarios. - Argumenta sobre los sucesos.

MATERIALES

Plastilina

Cajita

Cuento acordeón de muestra

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO	<p>La docente inicia la jornada recibiendo a los niños con una alegre canción de saludo, creando desde el primer momento un ambiente cálido y entusiasta. Con una sonrisa, los invita a sentarse en semicírculo, donde todos pueden verse y sentirse parte del grupo. Para despertar su curiosidad, lanza preguntas motivadoras que encienden la imaginación:</p> <p>“¿Creen que los dragones existen?” o “¿Qué harías si tuvieras un dragón en casa?”</p> <p>. De inmediato, las caritas de los niños se iluminan y comienzan a compartir ocurrencias y experiencias, activando así sus conocimientos previos y preparándolos para la aventura que está por comenzar.</p> <p>Con el interés ya despertado, la maestra presenta el cuento <i>El dragón que no podía volar</i>, apoyándose en un material visual llamativo que capta la atención de todos. Luego, empieza la lectura en voz alta, entonando cada frase con emoción, acompañando las palabras con gestos expresivos y modulando su voz para dar vida a cada personaje. La atmósfera se llena de magia, y los niños, atentos y expectantes, se sumergen en el mundo del dragón protagonista, viviendo junto a él cada momento de la historia.</p>
DESARROLLO	<p>Durante la lectura, la docente realiza pequeñas pausas que invitan a los niños a anticipar lo que sucederá en la historia. Con entusiasmo, los anima a imaginar distintos finales y a compartir sus ideas, manteniendo viva la expectativa. Los niños participan activamente, levantando la mano para hacer preguntas o comentando lo que más les sorprende, mientras la maestra escucha con atención y valida cada intervención.</p> <p>Al concluir el cuento, se abre un diálogo cercano y reflexivo sobre los personajes, los sucesos y las emociones experimentadas. La docente plantea preguntas sencillas y motivadoras, como :“¿Qué parte te gustó más?” o “¿Cómo te sentiste cuando el dragón... ?”, creando un espacio donde cada niño puede expresar sus sentimientos y opiniones.</p> <p>De esta manera, el relato se convierte en una experiencia compartida, llena de imaginación, participación y aprendizaje.</p>

CIERRE

Al finalizar la actividad, la docente organiza una ronda en la que cada niño tiene la oportunidad de compartir sus creaciones o ideas. En este espacio se fomenta el respeto por la palabra del compañero y se fortalece la autoestima, ya que todos son escuchados con atención. La maestra valora cada producción, resaltando cualidades como el ingenio, la imaginación o la disposición para participar, haciendo que los niños se sientan orgullosos de su aporte.

Para cerrar la jornada, se entona una canción de despedida o de relajación que transmite calma y alegría. Con entusiasmo, la docente anticipa que en la próxima sesión habrá una nueva historia por descubrir, manteniendo viva la expectativa. Finalmente, despide a los niños con cariño, animándolos a compartir lo aprendido y vivido con sus familias, prolongando así la experiencia más allá del aula.

EVIDENCIA:

Imagen 1: Moldeando con plastilina

y creando sus propios dragones.

TALLER DE APRENDIZAJE N°2

"EL BOSQUE ENCANTADO"



PROPÓSITO : Que los niños expresen su creatividad a través de la creación de un personaje inspirado en el cuento

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA INSTITUCION	I.E.I. N.º 165 "BURBUJITAS"
NOMBRE DE LAS TESISISTAS	SHEAMELY IVETT HALIRE APUNTE LUZ MARIA SERNADES CABRERA
EDAD	5 AÑOS - VERDE
FECHA	17/06/2025

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO

ESTRATEGIAS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Narración del Cuento Pop- up Lluvia de ideas Socialización de producciones	Personaje creado por ellos mismos	Escala de estimación Fotografías Videos

DIMENSION	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACION (ITEMS)
Originalidad	Manifiesta ideas poco comunes y novedosas	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza actividades lúdicas con el personaje. - Crea actividades lúdicas. - Genera ideas en relación al texto. - Descubre detalles minuciosos.

MATERIALES

Papel de colores

Tijeras, goma.

Cuento pop-up de muestra

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

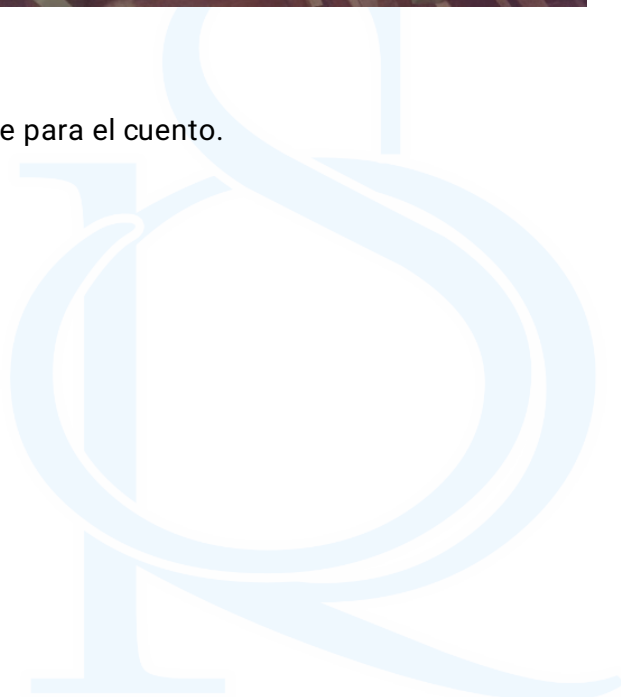
<p>INICIO</p>	<p>La docente inicia la jornada con una alegre canción de saludo que llena el aula de entusiasmo y cercanía. Con una sonrisa, invita a los niños a sentarse en semicírculo, favoreciendo que todos se sientan parte del grupo. Para despertar la curiosidad, plantea preguntas motivadoras como: "¿Qué creen que habrá en este bosque?" o "¿De qué crees que tratará el cuento?"</p> <p>. De esta manera, a través del diálogo, se activa el conocimiento previo de los niños y se enciende su interés por la historia.</p> <p>Con la expectativa ya creada, la maestra presenta el cuento <i>El bosque encantado</i>, utilizando un material visual llamativo que atrapa la atención de todos. Luego, comienza la narración en voz alta, entonando con emoción y variando su voz para dar vida a cada personaje. Acompaña sus palabras con gestos expresivos que refuerzan la magia del relato, logrando que los niños se sumerjan en un ambiente lleno de fantasía y atención.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Durante la lectura, la docente realiza pequeñas pausas que invitan a los niños a anticipar lo que sucederá en la historia. Con entusiasmo, los motiva a imaginar diferentes posibilidades y a expresar sus ideas con libertad. Los niños participan activamente, ya sea planteando preguntas, comentando lo que piensan o compartiendo sus impresiones, lo que convierte la narración en un momento dinámico y participativo.</p> <p>Al concluir el cuento, se abre un diálogo reflexivo sobre los personajes, los hechos y las emociones que se vivieron en la historia. La docente guía la conversación con preguntas cercanas y motivadoras, como: "¿Qué parte te gustó más?" o "¿Qué personajes crees que podrían vivir allí?", creando un espacio donde cada niño puede expresar sus sentimientos y enriquecer la experiencia con su imaginación.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Al finalizar la actividad, la docente organiza una ronda en la que cada niño tiene la oportunidad de compartir sus ideas o creaciones. Este momento se convierte en un espacio de respeto y escucha, donde se valora la palabra de cada participante y se fortalece la autoestima. La maestra resalta lo positivo de cada intervención, destacando el ingenio, la imaginación o la disposición para participar, de modo que todos se sientan reconocidos y motivados.</p>

Para cerrar, se entona una canción de despedida o de relajación que transmite alegría y calma. Con entusiasmo, la docente anticipa que en la próxima sesión habrá una nueva historia por descubrir, despertando así la expectativa de los niños. Finalmente, los despide con cariño e invita a que compartan en casa lo vivido en el aula, prolongando la experiencia más allá del espacio escolar.

EVIDENCIA:



Imagen 2: creando y dibujando un nuevo personaje para el cuento.





TALLER DE APRENDIZAJE N°3
 “LA CAPA INVISIBLE DE VALENTINA”



PROPÓSITO: Fomentar la creatividad al diseñar su propia capa mágica.

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA INSTITUCION	I.E.I. N.º 165 “BURBUJITAS”
NOMBRE DE LAS TESISISTAS	SHEAMELY IVETT HALIRE APUNTE LUZ MARIA SERNADES CABRERA
EDAD	5 AÑOS - VERDE
FECHA	/06/2025

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO

DIMENSION	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACION (ITEMS)
ORIGINALIDAD	Manifiesta ideas poco comunes y novedosas	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza actividades lúdicas con el personaje. - Crea actividades lúdicas. - Imita actividades del cuento. - Genera ideas en relación al texto.

ESTRATEGIAS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Narración del Cuento Lluvia de ideas Socialización de producciones	Presenta una capa decorada e indica qué poderes o función mágica tendría	Escala de estimación Fotografías Videos

MATERIALES

Papel crepe

Tijeras, goma

Hojas de color

Corrospum escarchado

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

<p>INICIO</p>	<p>La docente recibe a los niños con una alegre canción de saludo, llena de ritmo y entusiasmo, que de inmediato contagia sonrisas y buena disposición. Luego los invita a sentarse en semicírculo, creando un espacio acogedor y cercano, ideal para compartir. Con voz cálida, lanza preguntas que despiertan la curiosidad y la imaginación: “¿Cómo será la capa de Valentina?” o “¿De qué creen que tratará el cuento?”</p> <p>. Así, poco a poco, los niños empiezan a conectar con la historia incluso antes de escucharla, recordando experiencias previas y dejando volar su creatividad.</p> <p>Cuando el interés está en su punto más alto, la docente presenta el cuento <i>La capa de Valentina</i> apoyándose en un material visual colorido y atractivo que capta las miradas al instante. Luego comienza la narración: su voz sube y baja con emoción, cambia de ritmo, se transforma en distintos personajes y se acompaña de gestos expresivos que llenan de vida cada escena. El aula se convierte en un espacio mágico donde los niños, atentos y maravillados, se dejan envolver por la historia.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Durante la lectura, la docente hace pequeñas pausas que mantienen viva la expectativa. Con una sonrisa, lanza preguntas que invitan a soñar: “¿Qué creen que pasará ahora?” o “¿Qué haría Valentina en esta situación?”. Los niños, atentos y emocionados, levantan la mano para compartir sus ideas, mientras otros se animan a comentar o hacer preguntas, convirtiéndose en protagonistas activos de la narración.</p> <p>Al llegar al final del cuento, la magia se transforma en diálogo. La docente guía la conversación con ternura, preguntando sobre los personajes, los sucesos y las emociones que la historia despertó. Surgen respuestas espontáneas y llenas de imaginación: “¡A mí me gustó cuando Valentina voló con su capa!”, “Yo haría mi capa de muchos colores”. Cada intervención es valorada y celebrada, convirtiendo la lectura en una experiencia compartida que une, inspira y deja encendida la chispa creativa en cada niño.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Se abre un momento especial en el aula: la docente organiza una ronda para que cada niño tenga la oportunidad de compartir sus creaciones e ideas. El ambiente se llena de expectativa y respeto, pues todos escuchan atentos la voz de quien toma la palabra. Cada intervención es recibida con alegría y reconocimiento, resaltando lo valioso de sus aportes, ya sea por el ingenio, la imaginación o la activa participación.</p> <p>Con este clima de confianza y autoestima fortalecida, la jornada se va cerrando suavemente. La docente entona una canción de despedida o de relajación, que ayuda a calmar la energía y a despedirse en armonía. Antes de terminar, anuncia con entusiasmo que en la próxima sesión los espera una nueva historia por descubrir,</p>

despertando la ilusión de volver a encontrarse. Con gestos cariñosos, despide a los niños, animándolos a compartir en casa lo vivido, para que la magia del aula se prolongue en sus familias.

EVIDENCIA:



Imagen 3: presentándoles el cuento para motivarlos a crear sus propias capas.

“AVENTURA EN EL ESPACIO”



PROPÓSITO: Potenciar la imaginación diseñando un planeta distinto a la Tierra.

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA INSTITUCION	I.E.I. N.º 165 “BURBUJITAS”
NOMBRE DE LAS TESISISTAS	SHEAMELY IVETT HALIRE APUNTE LUZ MARIA SERNADES CABRERA
EDAD	5 AÑOS - VERDE
FECHA	/06/2025

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO

ESTRATEGIAS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Narración del Cuento Lluvia de ideas Socialización de producciones	Muestra un planeta decorado con elementos propios e inventados	Escala de estimación Fotografías Videos

DIMENSION	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACION (ITEMS)
ORIGINALIDAD	Manifiesta ideas poco comunes y novedosas	- Crea actividades lúdicas. - Genera ideas en relación al texto. - Descubre detalles minuciosos. - Brinda explicaciones o aclaraciones.

MATERIALES

Ficha de planeta vacío

Colores y plumones

Cuento de muestra

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

<p>INICIO</p>	<p>La docente inicia la jornada con una canción de saludo alegre que contagia entusiasmo y prepara a los niños para un día especial. Con voz cálida los invita a sentarse en semicírculo, formando un espacio cercano y acogedor donde todos pueden verse y escucharse. Poco a poco, el aula se llena de expectativa mientras la maestra lanza preguntas que encienden la curiosidad: “¿Qué planetas conocen?” o “¿Creen que existen más planetas?”</p> <p>Con esa chispa de interés ya encendida, la docente presenta el cuento <i>Aventura en el espacio</i>, acompañado de un material visual lleno de color y formas que capturan de inmediato las miradas. Luego comienza la narración: su voz cambia de ritmo y entonación, se transforma en distintos personajes y se acompaña de gestos expresivos que dan vida a la historia. Los niños escuchan atentos, envueltos en un ambiente de magia y asombro, como si realmente viajaran junto a los protagonistas por el universo.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Durante la lectura, la docente se detiene en momentos clave, haciendo breves pausas que mantienen la atención y despiertan la imaginación. Con tono motivador, invita a los niños a anticipar lo que sucederá: “¿Qué creen que pasará ahora?”. Ellos, entusiasmados, levantan la mano para compartir sus ideas, mientras otros se animan a lanzar preguntas o comentarios, participando activamente en la construcción de la historia.</p> <p>Al concluir el cuento, la narración se transforma en un diálogo cercano y reflexivo. La docente propone preguntas que invitan a pensar y sentir: “¿Qué parte te gustó más?” o “Si tú pudieras crear un planeta, ¿cómo sería?”. Las respuestas fluyen llenas de creatividad: algunos imaginan mundos de colores brillantes, otros planetas con juegos infinitos o con animales fantásticos. Cada intervención es escuchada y valorada, convirtiendo el cierre en un momento de conexión y descubrimiento compartido.</p>

EVIDENCIA:

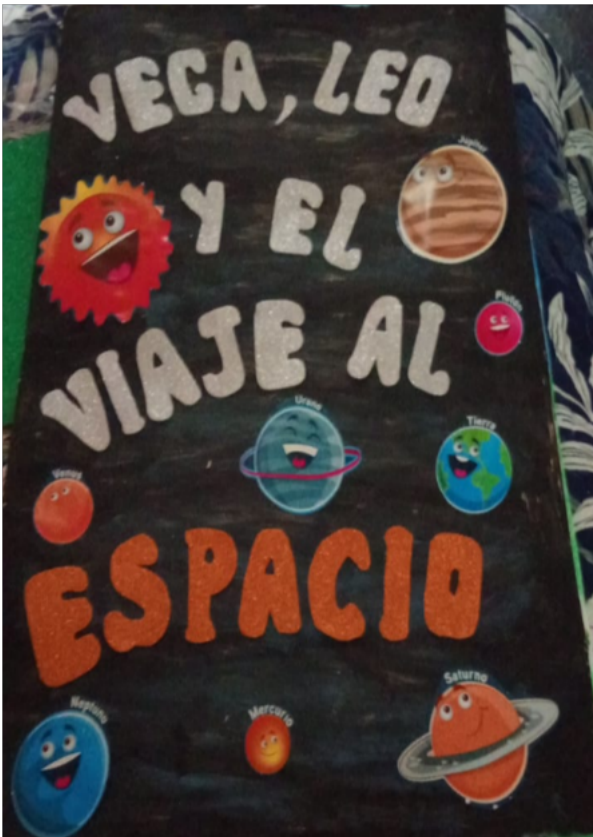
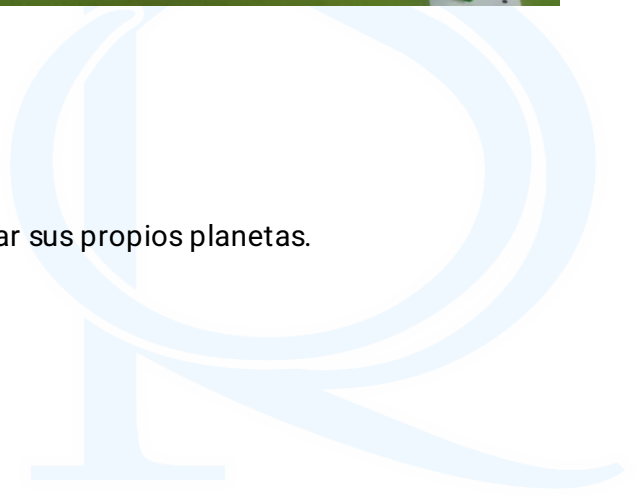


Imagen 4: Presentado el cuento para motivarlos a crear sus propios planetas.



TALLER DE APRENDIZAJE N°5

"LA PUERTA DE LAS MIL IDEAS"



PROPÓSITO: Estimular la expresión oral al imaginar un lugar único al que viajar

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA INSTITUCION	I.E.I. N.º 165 "BURBUJITAS"
NOMBRE DE LAS TESISISTAS	SHEAMELY IVETT HALIRE APUNTE LUZ MARIA SERNADES CABRERA
EDAD	5 AÑOS - VERDE
FECHA	/06/2025

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO

ESTRATEGIAS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Narración del Cuento Lluvia de ideas Socialización de producciones	Relata el lugar imaginado y lo representa verbalmente	Escala de estimación Fotografías Videos

DIMENSION	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACION (ITEMS)
FLUIDEZ CREATIVA	Genera múltiples ideas en relación a un estímulo dado	<ul style="list-style-type: none"> - Genera ideas o aportaciones del texto leído. - Brinda más de una respuesta al problema del texto. - Muestra curiosidad por el contenido. - Muestra respuestas rápidas ante interrogantes.

MATERIALES

Puerta de cartón

Colores

Hoja

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO	<p>La docente inicia la jornada con una alegre canción de saludo que llena el aula de entusiasmo y energía positiva. Con amabilidad invita a los niños a sentarse en semicírculo, creando un espacio cercano donde todos pueden mirarse y sentirse parte del grupo. Para despertar la curiosidad, plantea preguntas motivadoras que encienden la imaginación: “¿Qué formas creen que tendrá la puerta si fuera mágica?” o “¿Todas las puertas nos llevan a algún lugar?”</p> <p>. Las manos se levantan rápidamente y las respuestas fluyen llenas de ocurrencias y fantasía, activando el conocimiento previo de los pequeños y abriendo paso a nuevas ideas.</p> <p>Con la atención ya conquistada, la docente presenta el cuento <i>La puerta de las mil ideas</i> acompañado de un material visual colorido y atractivo que provoca asombro en los niños. Luego, comienza la narración: su voz cambia de tono, se llena de emoción y se transforma en la de los distintos personajes. Cada gesto, cada pausa y cada entonación recrean la magia de la historia, manteniendo a los niños fascinados, como si frente a ellos se abriera realmente una puerta hacia un mundo lleno de imaginación.</p>
DESARROLLO	<p>Durante la lectura, la docente se detiene en instantes clave y, con una sonrisa, invita a los niños a adivinar lo que podría suceder a continuación. Las miradas se iluminan y las manos se levantan con entusiasmo para compartir ideas llenas de imaginación, mientras otros se animan a hacer preguntas o comentarios que enriquecen la narración. De esta manera, la historia se convierte en una experiencia participativa, donde cada voz tiene un lugar.</p> <p>Al concluir el cuento, el ambiente se transforma en un espacio de diálogo y reflexión. La docente guía la conversación preguntando sobre los personajes, los acontecimientos y las emociones que surgieron durante la narración. “¿Qué parte te gustó más?” o “Si tú pudieras cruzar esa puerta, ¿a qué lugar irías?” son algunas de las preguntas que despiertan la creatividad de los niños. Las respuestas fluyen espontáneas: unos sueñan con mundos de dulces, otros con bosques mágicos o lugares desconocidos. Cada intervención es celebrada, dejando en el aire la sensación de que la historia no termina, sino que continúa en la imaginación de todos.</p>

CIERRE

La docente organiza una ronda en la que cada niño tiene la oportunidad de compartir sus creaciones o expresar sus ideas. El aula se llena de entusiasmo y respeto, pues todos escuchan con atención la voz de quien participa, aprendiendo a valorar la palabra del otro. Cada intervención es reconocida con afecto, resaltando siempre lo positivo: el ingenio, la imaginación o la alegría de atreverse a participar.

Para cerrar la jornada, la docente entona una canción de despedida o de relajación, que transmite calma y ternura. Con entusiasmo anuncia que en la próxima sesión los espera una nueva historia por descubrir, despertando la ilusión de volver al aula. Finalmente, despide a los niños con cariño, animándolos a compartir en casa lo vivido, para que la magia del aprendizaje siga creciendo en familia.

EVIDENCIA:

Imagen 5: creando un cuento con las diferentes palabras que los niños decían al pasar por la puerta.

"VIAJE DEL PINGÜINO"



PROPÓSITO: Desarrollar empatía y pensamiento creativo al ponerse en el lugar del personaje.

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA INSTITUCION	I.E.I. N.º 165 "BURBUJITAS"
NOMBRE DE LAS TESISISTAS	SHEAMELY IVETT HALIRE APUNTE LUZ MARIA SERNADES CABRERA
EDAD	5 AÑOS - VERDE
FECHA	/06/2025

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO

ESTRATEGIAS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Narración del Cuento Lluvia de ideas Socialización de producciones	Explica qué haría si fuera el pingüino y lo representa con una actuación.	Escala de estimación Fotografías Videos

DIMENSION	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACION (ITEMS)
SENSIBILIDAD	Percibe y valora detalles y emociones presentes en el contexto dado	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica hechos o situaciones del texto. - Percibe detalles de los acontecimientos. - Participa activamente. - Comunica con naturalidad sus opiniones.

MATERIALES

Peluches

Hojas y colores

Cuento de muestra

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO	<p>La docente inicia la jornada con una canción de saludo alegre que llena el aula de entusiasmo y buenas energías. Con voz cálida invita a los niños a sentarse en semicírculo, creando un espacio acogedor donde todos pueden verse y participar. Para despertar la curiosidad, formula preguntas motivadoras que encienden la imaginación: “¿Dónde viven los pingüinos?” o “¿Cómo creen que son los pingüinos?”</p> <p>Con la atención bien enfocada, la docente presenta el cuento <i>El viaje del pingüino</i>, apoyándose en un material visual colorido y atractivo que cautiva de inmediato. Luego comienza la lectura en voz alta: su entonación varía con emoción, imita voces y utiliza gestos expresivos que dan vida a los personajes. El aula se convierte en un escenario mágico donde los niños escuchan fascinados, como si viajaran junto al pingüino en su gran aventura.</p>
DESARROLLO	<p>Durante la lectura, la docente hace pequeñas pausas en los momentos más emocionantes y, con una sonrisa, anima a los niños a imaginar lo que podría suceder después. Las respuestas surgen llenas de ocurrencias y fantasía, mientras otros levantan la mano para hacer preguntas o compartir comentarios que enriquecen la narración. De esta manera, la historia se convierte en un viaje compartido, donde cada niño aporta con su voz y su imaginación.</p> <p>Al finalizar el cuento, el ambiente se transforma en un espacio de diálogo y reflexión. La docente guía la conversación preguntando por los personajes, los sucesos y las emociones que despertó la historia. Surgen intervenciones espontáneas cuando ella plantea: “¿Qué parte te gustó más?” o “Si tú fueras el pingüino, ¿a qué lugar irías y a quién ayudarías?”. Los niños responden con entusiasmo, imaginando aventuras en mares helados, viajes a islas lejanas o encuentros con nuevos amigos. Cada idea es recibida con reconocimiento, fortaleciendo la creatividad y el valor de compartir lo que sienten y piensan.</p>
CIERRE	<p>La docente organiza una ronda en la que cada niño tiene la oportunidad de compartir sus ideas o mostrar sus creaciones. El aula se convierte en un espacio de respeto y escucha, donde la voz de cada uno es valorada. Con palabras de aliento, la maestra resalta lo positivo de cada participación, destacando el ingenio, la imaginación y el entusiasmo de los pequeños, lo que fortalece su confianza y autoestima.</p> <p>Para cerrar la jornada, se entona una canción de despedida o de relajación que envuelve el ambiente en calma y alegría. Con entusiasmo, la docente anuncia que en la próxima sesión los espera una nueva historia por descubrir, manteniendo viva la ilusión. Finalmente, despide a los niños con cariño, animándolos a compartir en casa lo vivido, para que la experiencia trascienda más allá del aula y se convierta en un</p>

recuerdo especial también para sus familias.

EVIDENCIA:



Imagen 6: presentando el cuento para estimular la imaginación, siendo ellos los protagonistas

TALLER DE APRENDIZAJE N°7

"LA GRANJA DIVERTIDA"



PROPÓSITO: Desarrollar la creatividad sonora imitando animales con objetos.

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA INSTITUCION	I.E.I. N.º 165 "BURBUJITAS"
NOMBRE DE LAS TESISISTAS	SHEAMELY IVETT HALIRE APUNTE LUZ MARIA SERNADES CABRERA
EDAD	5 AÑOS - VERDE
FECHA	/06/2025

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO

ESTRATEGIAS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Narración del Cuento Lluvia de ideas Socialización de producciones	Usa objetos para emitir sonidos y representar un animal elegido.	Escala de estimación Fotografías Videos

DIMENSION	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACION (ITEMS)
FLUIDEZ CREATIVA	Genera múltiples ideas en relación a un estímulo dado	- Genera ideas o aportaciones del texto leído. - Cuestiona el contenido del texto. - Muestra curiosidad por el contenido. - Hace preguntas sobre los personajes.

MATERIALES

Latas, cucharas, bolsas, bloques

Siluetas de Animales

Portada de granja

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO	<p>La docente inicia la jornada con una canción de saludo alegre que llena el aula de entusiasmo y energía positiva. Con voz cálida invita a los niños a sentarse en semicírculo, creando un espacio acogedor donde todos se sienten parte del grupo. Para despertar la curiosidad, formula preguntas motivadoras que encienden la imaginación: “¿Qué animales de granja conoces?” o “¿Qué sonidos hacen?”</p> <p>. Las respuestas surgen entre risas y entusiasmo, mientras algunos pequeños imitan a las vacas, gallinas o cerdos, activando su conocimiento previo y generando un ambiente de expectativa.</p> <p>Con la atención ya conquistada, la docente presenta el cuento <i>La granja divertida</i>, acompañado de un material visual colorido y atractivo que de inmediato capta las miradas. Luego comienza la narración: su voz cambia de tono con emoción, se transforma en los distintos personajes y utiliza gestos expresivos que hacen vibrar la historia. El aula se convierte en un escenario mágico, donde cada niño escucha fascinado como si estuviera dentro de la granja, rodeado de animales y aventuras.</p>
DESARROLLO	<p>Durante la lectura, la docente realiza pequeñas pausas en momentos clave y, con una sonrisa, invita a los niños a imaginar lo que podría suceder a continuación. Las manos se levantan con entusiasmo y las respuestas brotan llenas de creatividad, mientras otros se animan a hacer preguntas o comentarios que enriquecen la narración. Así, la historia se convierte en un juego compartido, donde cada niño participa activamente con su voz y su imaginación.</p> <p>Al concluir el cuento, el ambiente se transforma en un espacio de diálogo y reflexión. La docente guía la conversación sobre los personajes, los sucesos y las emociones que despertó la narración. Con preguntas motivadoras como: “¿Con qué cosas en el salón podrías hacer un sonido?” o “¿Te gustaría realizar la orquesta de la granja?”, despierta aún más la creatividad de los pequeños. Las respuestas surgen espontáneas y divertidas: algunos mencionan mesas, lápices o palmas, mientras otros imaginan instrumentos inventados. Cada aporte es valorado con alegría, convirtiendo el cierre en una experiencia lúdica y enriquecedora que fortalece la expresión y la imaginación de todos.</p>
CIERRE	<p>La docente organiza una ronda en la que cada niño tiene la oportunidad de mostrar sus creaciones o compartir sus ideas. El ambiente se llena de entusiasmo y respeto, pues todos escuchan con atención y aprenden a valorar la palabra del compañero. Cada intervención es celebrada con palabras de aliento, resaltando el ingenio, la</p>

imaginación y la participación de los pequeños, lo que fortalece su autoestima y seguridad.

Para cerrar la jornada, la docente entona una canción de despedida o de relajación que transmite calma y alegría. Con entusiasmo anuncia que en la próxima sesión habrá una nueva historia por descubrir, despertando la ilusión de volver a encontrarse. Finalmente, despide a los niños con cariño, animándolos a contar en casa lo vivido, para que la experiencia siga creciendo y se comparta también con sus familias.

EVIDENCIA:



Imagen 7: creando e imitando sonidos de animales con diferentes materiales para ser parte del cuento.

TALLER DE APRENDIZAJE N°8

"SAFARI EN AFRICA"



PROPÓSITO: Estimular la invención y el arte creando un animal único.

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA INSTITUCION	I.E.I. N.º 165 "BURBUJITAS"
NOMBRE DE LAS TESISISTAS	SHEAMELY IVETT HALIRE APUNTE LUZ MARIA SERNADES CABRERA
EDAD	5 AÑOS - VERDE
FECHA	/06/2025

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO

ESTRATEGIAS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Narración del Cuento Lluvia de ideas Socialización de producciones	Dibuja un animal inventado e indica su nombre.	Escala de estimación Fotografías Videos

DIMENSION	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACION (ITEMS)
ORIGINALIDAD	Manifiesta ideas poco comunes y novedosas	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza actividades lúdicas con el personaje. - Crea actividades lúdicas. - Genera ideas en relación al texto. - Descubre detalles minuciosos.

MATERIALES

Hojas y colores

Cuento interactivo

Aplicación surrealista

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO	<p>La docente inicia la jornada entonando una canción de saludo alegre que llena el aula de entusiasmo y energía positiva. Con amabilidad invita a los niños a sentarse en semicírculo, formando un espacio cercano donde todos pueden verse y participar. Para despertar la curiosidad, plantea preguntas motivadoras que encienden la imaginación: “¿Qué animales de la selva conocen?” o “¿Qué pasaría si sus dibujos se hicieran realidad?”</p> <p>. Las respuestas surgen entre risas y asombro, activando el conocimiento previo de los pequeños y creando un ambiente de expectativa.</p> <p>Con la atención ya conquistada, la docente presenta el cuento <i>Safari en África</i>, acompañado de un material visual colorido y llamativo que cautiva de inmediato las miradas. Luego comienza la narración: su voz varía en entonación con emoción, se transforma en la de los distintos personajes y se apoya en gestos expresivos que dan vida a la historia. El aula se convierte en un escenario mágico, donde los niños escuchan fascinados, como si realmente viajaran por la selva africana en medio de un safari lleno de aventuras.</p>
DESARROLLO	<p>Durante la lectura, la docente hace breves pausas en los momentos más emocionantes y, con una voz cercana y expresiva, anima a los niños a predecir lo que sucederá a continuación. De inmediato, las manos se levantan y las ideas brotan llenas de fantasía, mientras algunos pequeños se atreven a formular preguntas o comentarios que enriquecen aún más la narración. Así, la historia deja de ser un relato pasivo y se convierte en un intercambio dinámico, donde cada niño participa con entusiasmo y creatividad.</p> <p>Al concluir el cuento, el clima del aula se transforma en un espacio de diálogo y reflexión. La docente conduce la conversación hacia los personajes, los sucesos y las emociones que dejó la historia, promoviendo la expresión personal de cada uno. Con preguntas como: “¿Cuál es tu animal favorito?” o “¿Te gustaría dibujarlo?”, despierta nuevas ideas y conecta la narración con la experiencia de los niños. Las respuestas llegan entre risas, ocurrencias y entusiasmo, y cada intervención es celebrada con cariño, fortaleciendo la confianza y el gusto por compartir lo que sienten e imaginan.</p>
CIERRE	<p>La docente organiza una ronda en la que cada niño tiene la oportunidad de mostrar</p>

sus creaciones o expresar sus ideas. El aula se llena de un clima de respeto y alegría, donde cada voz es escuchada y valorada. Con palabras motivadoras, la docente resalta lo mejor de cada participación, destacando el ingenio, la imaginación y el entusiasmo de los pequeños, fortaleciendo así su autoestima y seguridad.

Para cerrar la jornada, todos entonan juntos una canción de despedida o de relajación que transmite calma y unidad. Con entusiasmo, la docente anticipa que en la próxima sesión habrá una nueva historia por descubrir, despertando la ilusión de regresar. Finalmente, despide a los niños con cariño e invita a que compartan en casa lo vivido, prolongando la magia del aula en el calor de la familia.

EVIDENCIA:



Imagen 8: Dibujando

animales únicos para ser parte del cuento.

TALLER DE APRENDIZAJE N°9
“LA MAQUINA DE INVENTOS LOCOS”



PROPÓSITO: Impulsar la innovación al diseñar un invento útil y original.

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA INSTITUCION	I.E.I. N.º 165 “BURBUJITAS”
NOMBRE DE LAS TESISISTAS	SHEAMELY IVETT HALIRE APUNTE LUZ MARIA SERNADES CABRERA
EDAD	5 AÑOS - VERDE
FECHA	/06/2025

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO

ESTRATEGIAS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Narración del Cuento Lluvia de ideas Socialización de producciones	Dibuja un invento con partes funcionales y explica su uso.	Escala de estimación Fotografías Videos

DIMENSION	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACION (ITEMS)
FLEXIBILIDAD	Propone ideas desde diferentes perspectivas y las conecta entre sí	- Relaciona sus ideas con el contenido. - Genera ideas a partir del texto. - Argumenta sobre los sucesos. - Brinda explicaciones o aclaraciones.

MATERIALES

Maquina

Hojas y colores

Cartones y silicona

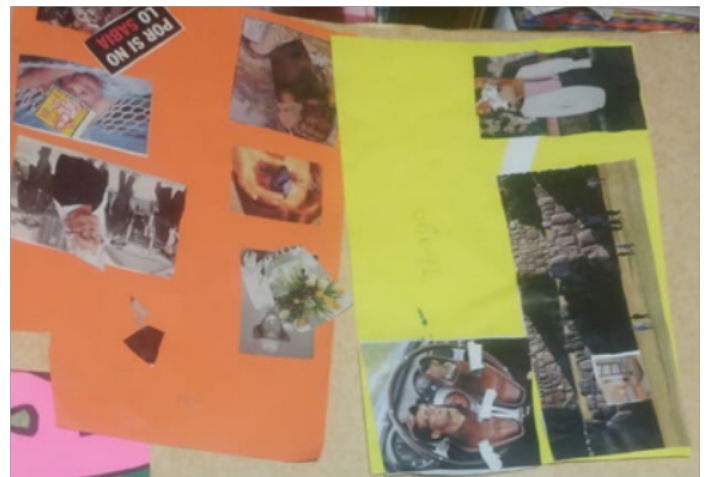
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO	<p>La docente inicia la jornada con una alegre canción de saludo que llena el aula de entusiasmo y buenas energías. Con una voz cercana invita a los niños a sentarse en semicírculo, creando un espacio acogedor donde todos pueden verse y participar. Para despertar la curiosidad, lanza preguntas motivadoras que encienden la imaginación: “¿Para qué servirá esta máquina?” o “¿Por qué se llamará así?”</p> <p>. Las respuestas surgen entre risas y ocurrencias, activando el conocimiento previo de los pequeños y creando un ambiente de expectativa.</p> <p>Con la atención ya conquistada, la docente presenta el cuento <i>La máquina de inventos locos</i>, acompañado de un material visual colorido y atractivo que capta de inmediato la mirada de los niños. Luego comienza la lectura en voz alta: su entonación varía con emoción, se transforma en las voces de los distintos personajes y utiliza gestos expresivos que dan vida a la narración. El aula se convierte en un escenario mágico, donde cada palabra abre paso a la fantasía y mantiene a los niños atentos, como si realmente estuvieran frente a una máquina capaz de crear inventos sorprendentes.</p>
DESARROLLO	<p>Durante la lectura, la docente hace pequeñas pausas en los momentos más emocionantes y, con voz animada, invita a los niños a imaginar lo que creen que sucederá después. De inmediato, las manos se levantan y las ideas fluyen con entusiasmo, mientras otros se animan a hacer preguntas o comentarios que enriquecen la narración. Así, la historia se convierte en un diálogo vivo, donde todos participan y aportan con su creatividad.</p> <p>Al concluir el cuento, el ambiente se transforma en un espacio de conversación y reflexión. La docente guía el intercambio con preguntas que despiertan la imaginación y conectan la historia con la experiencia de los niños: “¿Qué te gustaría crear?” o “¿Qué podrías inventar con estas imágenes?”. Las respuestas surgen espontáneas y llenas de originalidad: algunos imaginan robots, otros máquinas mágicas o inventos divertidos. Cada intervención es celebrada con entusiasmo, reforzando la confianza de los pequeños y dejando encendida la chispa de la creatividad.</p>

CIERRE

La docente organiza una ronda en la que cada niño tiene la oportunidad de mostrar sus creaciones o compartir sus ideas. El aula se llena de un clima de respeto y confianza, donde cada palabra es escuchada con atención y valorada por todos. Con expresiones de ánimo, la docente resalta los aspectos positivos de cada participación, destacando el ingenio, la imaginación y el entusiasmo de los pequeños, lo que fortalece su autoestima y seguridad.

Para cerrar la jornada, todos cantan juntos una canción de despedida o de relajación que transmite calma y alegría. Con entusiasmo, la docente anticipa que en la próxima sesión los espera una nueva historia por descubrir, despertando la ilusión en los niños. Finalmente, los despide con cariño, animándolos a compartir en casa lo vivido, para que la experiencia se prolongue y la magia continúe también en familia.



EVIDENCIA:

Imagen 9: Inventando algo único y original con revistas.

TALLER DE APRENDIZAJE N°10

"EL PAIS AL REVES"



PROPÓSITO: Incentivar el pensamiento divergente al imaginar un mundo con reglas opuestas.

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA INSTITUCION	I.E.I. N.º 165 "BURBUJITAS"
NOMBRE DE LAS TESISISTAS	SHEAMELY IVETT HALIRE APUNTE LUZ MARIA SERNADES CABRERA
EDAD	5 AÑOS - VERDE
FECHA	/06/2025

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO

ESTRATEGIAS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Narración del Cuento Lluvia de ideas Socialización de producciones	Relata cómo sería ese mundo opuesto con ejemplos creativos de sus reglas.	Escala de estimación Fotografías Videos

DIMENSION	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACION (ITEMS)
FLEXIBILIDAD	Propone ideas desde diferentes perspectivas y las conecta entre sí	- Confronta ideas con los roles. - Genera ideas a partir del texto. - Argumenta sobre los sucesos. - Acepta las opiniones de los compañeros.

MATERIALES

Hojas y Colores

Cuento interactivo

Goma y tijeras

Revistas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO	<p>La docente inicia la jornada con una alegre canción de saludo que llena el aula de entusiasmo y sonrisas. Luego invita a los niños a sentarse en semicírculo, creando un espacio acogedor donde todos pueden verse y participar. Para despertar la curiosidad, lanza preguntas motivadoras que abren la puerta a la imaginación: “¿Qué pasaría si todo fuera al revés?” o “¿Qué pasaría si los niños pudieran volar?”</p> <p>. Las respuestas surgen entre risas, ocurrencias y asombro, activando el conocimiento previo de los pequeños y creando un ambiente de expectativa.</p> <p>Con la atención bien enfocada, la docente presenta el cuento <i>El país al revés</i>, acompañado de un material visual atractivo y colorido que despierta aún más el interés. Luego comienza la lectura en voz alta: su entonación se llena de emoción, cambia de ritmo y se transforma en la voz de cada personaje. Sus gestos expresivos dan vida a la narración, y el aula se convierte en un escenario mágico donde los niños escuchan fascinados, como si realmente viajaran a un mundo donde todo ocurre al revés.</p>
DESARROLLO	<p>Durante la lectura, la docente hace pequeñas pausas en los momentos más sorprendentes de la historia y, con voz cercana, invita a los niños a imaginar lo que podría suceder después. Las manos se levantan con entusiasmo y las ideas brotan llenas de ocurrencias y fantasía. Algunos se animan a preguntar o a comentar, convirtiendo la narración en un intercambio vivo donde cada participación enriquece el cuento.</p> <p>Al concluir la lectura, el ambiente se transforma en un espacio de diálogo y reflexión. La docente guía la conversación recordando a los personajes y los sucesos, mientras anima a los niños a expresar las emociones que sintieron. Con preguntas como: “¿Qué cosas no existen en la tierra?” o “¿Qué te gustaría que exista?”, despierta aún más su creatividad y abre la puerta a imaginar mundos distintos. Las respuestas llegan entre risas y asombro, cada una valorada con cariño, reforzando la confianza y el placer de compartir lo que piensan y sueñan.</p>
CIERRE	<p>Al finalizar la actividad, la docente organiza una ronda en la que cada niño tiene la</p>

oportunidad de compartir sus creaciones o ideas. El espacio se convierte en un momento de escucha y respeto, donde la palabra de cada uno es valorada y celebrada. Con gestos de aliento y sonrisas, se destacan aspectos positivos como el ingenio, la imaginación o la participación, reforzando la confianza y la autoestima de los pequeños.

Para cerrar la jornada, todos se unen en una canción de despedida o relajación que aporta calma y alegría al grupo. Con entusiasmo, la docente anticipa que en la próxima sesión los espera una nueva historia por descubrir, sembrando ilusión y curiosidad. Finalmente, despide a los niños con cariño, animándolos a compartir lo vivido con sus familias y a mantener viva la magia del cuento más allá del aula.

EVIDENCIA:



Imagen 10: Creando personajes con características invertidas para formar parte del cuento.

TALLER DE APRENDIZAJE N°11

“Sabores con amor: aprendiendo a cocinar con la abuelita”



PROPÓSITO: Estimular la creatividad y la imaginación de los niños mediante la creación de platos de comida con diversos materiales .

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA INSTITUCION	I.E.I. N.º 165 “BURBUJITAS”
NOMBRE DE LAS TESISISTAS	SHEAMELY IVETT HALIRE APUNTE LUZ MARIA SERNADES CABRERA
EDAD	5 AÑOS - VERDE
FECHA	/06/2025

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO

ESTRATEGIAS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Narración del Cuento Lluvia de ideas Socialización de producciones	Crea en grupo su comida favorita usando diversos materiales .	Escala de estimación Fotografías Videos

DIMENSION	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACION (ITEMS)
ORIGINALIDAD	Manifiesta ideas poco comunes y novedosas	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza actividades lúdicas con el personaje. - Crea actividades lúdicas. - Imita actividades del cuento. - Genera ideas en relación al texto.

MATERIALES

Hojas, papeles de colores

Serpentina

mistura

Cuento interactivo

Goma y tijeras

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO	<p>La docente inicia la jornada entonando una alegre canción de saludo que inunda el aula de entusiasmo y sonrisas. Con un gesto cálido, invita a los niños a sentarse en semicírculo, creando un espacio cercano y acogedor donde todos pueden verse y participar con comodidad. Para despertar la curiosidad, propone preguntas que encienden la imaginación: <i>“¿Cuáles son sus comidas favoritas?”</i> o <i>“¿Qué cocinarían si pudieran hacerlo ustedes mismos?”</i></p> <p>. Las respuestas surgen entre risas, comentarios ingeniosos y ocurrencias llenas de sorpresa, activando el conocimiento previo de los pequeños y generando un ambiente de expectativa.</p> <p>Con la atención bien enfocada, la docente presenta el cuento “Sabores con amor: aprendiendo a cocinar con la abuelita”, acompañado de un material visual llamativo y colorido que capta aún más el interés de los niños. A continuación, comienza la lectura en voz alta: su entonación se tiñe de emoción, modulando el ritmo y transformándose en la voz de cada personaje. Sus gestos expresivos dan vida a la narración, y poco a poco el aula se convierte en un escenario mágico, donde los niños escuchan fascinados, como si realmente estuvieran viajando a un mundo lleno de sabores, ternura y aventuras compartidas.</p>
DESARROLLO	<p>Durante la lectura, la docente realiza pequeñas pausas en los momentos más emocionantes para invitar a los niños a anticipar lo que creen que ocurrirá a continuación. Las manos se levantan con entusiasmo y las ideas brotan llenas de imaginación: algunos imaginan recetas imposibles con dulces y helados, mientras otros sueñan con preparar comidas para sus familias. La docente escucha con atención, celebra cada ocurrencia y anima a todos a participar, convirtiendo la narración en un diálogo vivo.</p> <p>Al finalizar el cuento, se abre un espacio de conversación donde los niños comparten lo que más les llamó la atención. La docente guía la reflexión con preguntas como: <i>“¿Qué parte del cuento les gustó más?”</i>, <i>“Si ustedes cocinaran con la abuelita, ¿qué plato prepararían?”</i> o <i>“¿Qué ingredientes mágicos inventarían para darle un sabor especial a</i></p>

Imagen 11: Elaborando sus platos favoritos con diferentes materiales.

