



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA -CUSCO



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACION INICIAL

IMPORTANCIA DEL USO DE CUENTOS INFANTILES INTERACTIVOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°87 NIÑO JESUS DE PRAGA

Línea de Investigación:

DIDACTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

LUZ MARIA SERNADES CABRERA
SHEAMELY IVETT HALIRE APUNTE

ASESOR:

PROF. YOLANDA QUISPE HUAMANI
N° ORCID 0009 – 0003- 8679- 3370

PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO-PERU

2025






16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Small Matches (less than 10 words)
- ▶ Submitted works

Top Sources

- 16%  Internet sources
 - 5%  Publications
 - 0%  Submitted works (Student Papers)
-



PRESENTACIÓN

Sr.Mg,Yuri Cáceres Mariscal teniendo en consideración el Reglamento de Grados académico de bachiller en educación de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público Santa Rosa Cusco, exponemos ante usted el trabajo de investigación denominado **IMPORTANCIA DEL USO DE CUENTOS INFANTILES INTERACTIVOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°87 NIÑO JESUS DE PRAGA**, la cual remito para su consideración, esperando que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el grado de bachiller en educación inicial.

El presente estudio surge del interés por promover la creatividad en la etapa inicial de la infancia, considerada clave para el desarrollo integral del ser humano. En la actualidad, es común observar que muchos niños enfrentan dificultades al momento de expresar ideas originales o resolver problemas de manera innovadora, lo cual podría estar relacionado con una limitada estimulación de la imaginación dentro del contexto escolar. Frente a esta situación, los cuentos infantiles se presentan como un recurso didáctico atractivo, cercano y lúdico que puede contribuir significativamente al fortalecimiento del pensamiento creativo desde edades tempranas.



INDICE

PRESENTACIÓN	1
I. CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1. Descripción del problema	4
1.2. Formulación del problema	5
1.2.1. Problema general.....	5
1.2.2. Problemas específicos	6
1.3. Objetivos de la investigación.....	6
1.3.1. Objetivo general.....	6
1.3.2. Objetivos específicos	6
1.4. Justificación e importancia del estudio	6
1.4.1. Conveniencia:.....	6
1.4.2. Relevancia Social:	7
1.4.3. Utilidad práctica.....	7
1.4.4. Valor Teórico	7
1.4.5. Valor Metodológico	7
1.5. Delimitación de la Investigación	8
1.5.1. Delimitación Espacial	8
1.5.2. Delimitación Temporal.....	8
1.5.3. Delimitación Social	8
1.6. Limitaciones de la Investigación	8
II. CAPITULO II MARCO TEORICO.....	9
2.1. Antecedentes de la investigación	9
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	9
2.1.2. Antecedentes Nacionales	11
2.1.3. Antecedentes Locales.....	13
2.2. Bases teórico – científicas.....	14
2.2.1. Teoría de la Estimulación Multisensorial	14
2.2.2. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel	16
2.2.3. Teoría Psicométrica de la Creatividad	17
2.2.4. Teoría de los Cuatro P de la Creatividad.....	20
2.2.5. Definición de Términos	22
III. CAPITULO III MARCO METODOLOGICO	24
3.1. Hipótesis de la Investigación.....	24



3.1.1.	Hipótesis General	24
3.1.2.	Hipótesis Específicas	24
3.2.	Variables de la Investigación	24
3.2.1.	Variable Independiente / (Variable de estudio 1)	24
3.2.2.	Variable Dependiente / (Variable de estudio 2)	24
3.3.	Operacionalización de Variables	25
3.4.	Método de Investigación	27
3.4.1.	Enfoque de Investigación	27
3.4.2.	Tipo de Investigación	27
3.4.3.	Alcances o nivel de Investigación	27
3.5.	Diseño de Investigación	28
3.6.	Población y Muestra de estudio	28
3.6.1.	Población	28
3.6.2.	Muestra	29
3.7.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos	29
3.7.1.	Técnica de Recolección de datos	29
3.7.2.	Instrumento de Recolección de datos	29
3.8.	Aspectos Éticos	29
IV.	CAPITULO IV CONCLUSIONES	31
V.	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	32
VI.	ANEXOS	35
6.1.	Matriz de Consistencia	35
6.2.	Cronograma de actividades	36

I. CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

La primera infancia, comprendida entre los 0 y 6 años, es una etapa crítica para el desarrollo integral de los niños, ya que en ella se configuran estructuras cognitivas, emocionales, sociales y lingüísticas fundamentales para su vida futura. Durante este periodo, la creatividad ocupa un lugar esencial, al permitir a los infantes imaginar, explorar e interpretar su entorno desde múltiples perspectivas.

Contrario a la percepción común que asocia la creatividad únicamente con habilidades artísticas, esta se manifiesta también como una capacidad para generar ideas originales, expresar emociones simbólicamente, solucionar problemas de manera innovadora y adaptarse a contextos diversos. Tal como afirma Peñate (2022), los niños aprenden significativamente mediante la observación y la experimentación, lo que impulsa el pensamiento creativo y fortalece su curiosidad natural.

Promover la creatividad desde edades tempranas contribuye directamente al desarrollo de competencias clave como la resolución de conflictos, la toma de decisiones, la empatía y la autoexpresión. Cuando los niños reciben estímulos adecuados, amplían sus capacidades cognitivas y sociales, logrando establecer conexiones entre conceptos, plantear hipótesis, explorar alternativas y adaptarse con mayor facilidad a situaciones cambiantes.

En este contexto, la creatividad permite enfrentar los desafíos cotidianos desde una mirada lúdica, flexible y sensible, y se manifiesta en diversas actividades como el dibujo, la dramatización, la narración de historias, el juego simbólico y la creación de objetos ficticios. Estas experiencias enriquecen no solo la autoexpresión, sino también el lenguaje, la motricidad fina y la interacción social.

De acuerdo con Miralles (2024), la creatividad favorece la expresión emocional y ayuda a los niños a comunicar ideas y sentimientos, incluso cuando el lenguaje verbal aún está en desarrollo. Asimismo, cuando estas actividades se realizan en grupo, contribuyen a fortalecer habilidades sociales como la colaboración, el respeto y la valoración de perspectivas ajenas, pilares esenciales para una convivencia armónica y el desarrollo de ciudadanía.

En la I.E.I. N° 87 "Niño Jesús de Praga", ubicada en el distrito de San Sebastián – Cusco, se ha observado que los estudiantes de cinco años presentan un nivel reducido de creatividad. Las observaciones directas y entrevistas con docentes evidencian producciones gráficas repetitivas, dificultad para crear personajes o historias originales, e imitación constante de modelos preestablecidos. Estas características reflejan una baja estimulación del pensamiento creativo en el aula.

Además, los materiales utilizados en las sesiones pedagógicas tienden a ser poco motivadores, ya que se enfocan mayoritariamente en tareas repetitivas o dirigidas, sin margen para la invención o la exploración. Esta falta de espacios creativos limita la autonomía, genera pensamiento rígido y puede desmotivar a los estudiantes frente al aprendizaje. A largo plazo, esto podría repercutir negativamente en su adaptación escolar y en su participación social.

Es importante señalar que una baja creatividad no afecta únicamente la dimensión artística, sino que puede limitar la expresión emocional, la resolución de conflictos, la capacidad de colaboración y la comprensión de puntos de vista distintos. Por ello, se vuelve urgente implementar estrategias pedagógicas innovadoras, centradas en el juego, la participación activa y la estimulación del pensamiento divergente.

En ese marco, se propone el uso de cuentos infantiles interactivos como una herramienta didáctica eficaz. A diferencia de los cuentos tradicionales, los cuentos interactivos promueven la participación activa del niño mediante preguntas abiertas, dramatizaciones, uso de títeres, ilustraciones, sonidos y actividades multisensoriales. Este tipo de recurso transforma la narración en una experiencia compartida y significativa.

Gracias a su naturaleza dinámica, los cuentos interactivos convierten a los niños en protagonistas del relato, permitiéndoles imaginar nuevos escenarios, proponer finales alternativos o inventar personajes propios. Esta estrategia, integrada en una propuesta pedagógica estructurada, puede fortalecer las habilidades creativas como la fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad, promoviendo así un aprendizaje integral y participativo.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera el uso de cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga?

1.2.2. Problemas específicos

¿De qué manera el uso de los cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la fluidez creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga?

¿De qué manera el uso de los cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la flexibilidad creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga?

¿De qué manera el uso de los cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga?

¿De qué manera el uso de los cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Evaluar si el uso de los cuentos infantiles influye en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar si el uso de cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la fluidez creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga

Determinar si el uso de cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la flexibilidad creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga

Determinar si el uso de cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga

Determinar si el uso de cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga

1.4. Justificación e importancia del estudio

1.4.1. Conveniencia:

El desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años resulta crucial para potenciar su crecimiento integral. A partir de las necesidades detectadas en la I.E.I. N.º 87

"Niño Jesús de Praga", se plantea esta propuesta educativa centrada en el uso de cuentos interactivos como una estrategia accesible, pertinente y adaptable al contexto escolar.

1.4.2. 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.

1.4.3. 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.

1.4.4. 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.

1.4.5. 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.

1.5. Delimitación de la Investigación

1.5.1. Delimitación Espacial

La investigación se llevará a cabo en la I.E.I. N°87 Niño Jesús de Praga, ubicada en la ciudad del Cusco; distrito de San Sebastián.

1.5.2. Delimitación Temporal

La presente investigación se delimita a los meses de marzo a agosto del 2025

1.5.3. 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 Niño Jesús de Praga. 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.

1.6. Limitaciones de la Investigación

La disponibilidad de tiempo para llevar a cabo actividades con cuentos infantiles durante el periodo regular de clase puede ser una de las principales limitaciones de este estudio, ya que otras áreas curriculares también requieren atención. Además, el nivel de participación y respuesta de los niños puede variar en función de sus intereses, habilidades previas y antecedentes familiares, lo que puede afectar a los resultados.

II. CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la investigación

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.

Devos y Puella (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.

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 guió 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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 la 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.

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.

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 postest), 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.

Cutipa León y Arapa Hanco (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.

2.2. Bases teórico – científicas

2.2.1. Teoría de la Estimulación Multisensorial

El enfoque multisensorial en el aprendizaje implica la activación simultánea de varios sentidos para facilitar tanto la comprensión como la retención del conocimiento. A diferencia de los métodos tradicionales que se centran únicamente en la vista o el oído, esta propuesta integra actividades que estimulan diversas vías sensoriales, permitiendo a los niños asimilar la información de forma más rica, dinámica y significativa. Por ejemplo, al aprender las letras del abecedario, los niños no solo las observan, sino que también las pronuncian, las dibujan con los dedos y las relacionan con sus respectivos sonidos. Este método resulta especialmente eficaz en la educación infantil, etapa en la que los estilos de aprendizaje varían ampliamente. Algunos niños responden mejor a estímulos táctiles, mientras que otros se inclinan por lo visual o lo auditivo. La incorporación de diferentes sentidos en el proceso educativo permite a los docentes atender esta diversidad de maneras de aprender, promoviendo así un entorno más equitativo y efectivo para todos.

Las bases del aprendizaje multisensorial se encuentran respaldadas por investigaciones en neurociencia, las cuales demuestran que el cerebro forma conexiones más sólidas y variadas cuando se activan múltiples sentidos durante el aprendizaje. Esto fortalece la memorización y facilita la recuperación de la información. Asimismo, este enfoque se sustenta en teorías pedagógicas como la de las inteligencias múltiples, propuesta por Howard Gardner, quien sostiene que existen diferentes formas de aprender y expresar lo aprendido. También se relaciona con la teoría de integración sensorial de Jean Ayres, que plantea que la exposición a diversos estímulos sensoriales es fundamental para el desarrollo cognitivo y motor. En conjunto, estos fundamentos validan la aplicación del enfoque multisensorial en el ámbito educativo, promoviendo el desarrollo integral de los niños.

En la práctica educativa, este enfoque se implementa a través de diversas estrategias que buscan estimular la comunicación desde una perspectiva multisensorial. Por ejemplo, se proponen actividades que involucren el tacto, la vista, el oído y el olfato al mismo tiempo. El uso de materiales como plastilina, agua o arena permite a los niños explorar sensorialmente, nombrar objetos, describir sensaciones y compartir lo que experimentan, lo que fortalece su vocabulario y su capacidad expresiva. Incorporar sonidos, música o aromas en estas experiencias estimula la curiosidad y fomenta conversaciones espontáneas, preguntas y narraciones sencillas, creando un entorno lingüístico rico y participativo.

El diseño del aula también desempeña un papel fundamental. Un entorno sensorialmente estimulante, con materiales de distintas formas, texturas, colores y olores, motiva a los niños a expresar lo que sienten y observan. El uso de carteles con imágenes, pictogramas y palabras clave facilita el inicio de conversaciones, la narración de historias y la explicación de acciones, haciendo que la comunicación sea más accesible y comprensible para todos los estudiantes.

Además, el empleo de recursos específicos como libros táctiles, instrumentos musicales, juguetes con sonidos y materiales naturales estimula la descripción verbal, el intercambio de ideas y el diálogo. Las aplicaciones interactivas con estímulos visuales y auditivos, paneles sensoriales y rincones temáticos ofrecen oportunidades para enriquecer el lenguaje oral, permitiendo que cada niño participe según su ritmo y estilo comunicativo. En cuanto a la evaluación, esta debe ir más allá del conteo de palabras, considerando cómo el niño utiliza el lenguaje para interactuar, describir y expresar ideas. Actividades como relatar experiencias sensoriales, participar en juegos de roles o narrar lo que hicieron con un material, son estrategias eficaces para valorar el desarrollo comunicativo desde una perspectiva más integral y contextualizada.

Dentro de este enfoque, los cuentos infantiles interactivos tienen una relación estrecha con la teoría de la estimulación multisensorial. Estos cuentos, adaptados a las características del público infantil, ofrecen una experiencia narrativa rica en estímulos. A través de ilustraciones llamativas, luces LED, sonidos, música, texturas y hasta aromas o sabores, los cuentos interactivos activan varios sentidos al mismo tiempo. Esto genera una experiencia vivencial que fortalece la comprensión y fomenta la retención del contenido. El lector infantil no se limita a escuchar o mirar; interactúa con el libro, toma decisiones, toca elementos, imita sonidos y se mueve, involucrándose plenamente en la lectura.

Esta participación activa convierte la lectura en una experiencia significativa que contribuye al desarrollo integral del niño. Se enriquece el vocabulario, se mejora la comprensión de nuevos conceptos, se estimula la atención y la memoria, y se fortalece la motricidad fina a través de la manipulación de elementos. Al involucrarse emocionalmente con los personajes y situaciones, también se desarrolla la imaginación, la creatividad y la empatía.

Finalmente, los cuentos interactivos son especialmente útiles en contextos de inclusión educativa, ya que permiten adaptar la experiencia de lectura a las necesidades específicas de cada niño. Esto es particularmente valioso para niños con dificultades de aprendizaje, discapacidades sensoriales o trastornos del desarrollo, quienes pueden acceder al contenido narrativo a través del canal sensorial que mejor se ajuste a sus

capacidades. En este sentido, el enfoque multisensorial, combinado con recursos como los cuentos interactivos, representa una herramienta poderosa para promover un aprendizaje más accesible, significativo e inclusivo.

2.2.2. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

Según Torres (2025); Desde la visión de David Ausubel, el aprendizaje significativo se produce cuando los conocimientos nuevos se integran de forma coherente con los saberes que el estudiante ya posee, generando así una comprensión más profunda. Esto implica que no se trata únicamente de memorizar información nueva, sino de integrarla activamente en la estructura de conocimientos ya existente, generando una transformación recíproca tanto en el contenido novedoso como en el saber anterior. Esta interacción permite que el conocimiento previo facilite la comprensión del nuevo, y que este, a su vez, reorganice y enriquezca el saber anterior, volviéndolo más coherente, sólido y funcional. En consecuencia, se promueve una construcción activa del conocimiento en la cual cada nuevo contenido adquiere sentido a partir de lo que el estudiante ya sabe, favoreciendo así una comprensión profunda y duradera.

En el contexto educativo, y especialmente en la educación inicial, la teoría del aprendizaje significativo cobra una relevancia especial, ya que los niños y niñas llegan al aula con una variedad de vivencias personales, familiares y sociales que constituyen una base fundamental para la construcción de nuevos aprendizajes. Desde una perspectiva comunicativa, esta teoría se aplica eficazmente a través de estrategias pedagógicas que promueven el lenguaje como herramienta de interacción, expresión y construcción de significados. En este marco, los cuentos infantiles interactivos se convierten en un recurso educativo de gran valor, ya que presentan nuevos contenidos en un formato narrativo atractivo y motivador, a la vez que estimulan la participación activa de los niños en el intercambio oral. Esto permite trascender una postura pasiva del niño ante el discurso, promoviendo su implicancia en el proceso de aprendizaje.

Los cuentos interactivos permiten que los niños expresen ideas, hagan predicciones, reorganicen secuencias, propongan finales alternativos, imiten personajes o participen en dramatizaciones. Estas experiencias fortalecen sus habilidades comunicativas, mejorando la comprensión auditiva, la expresión oral, la adquisición de nuevo vocabulario y la organización del pensamiento narrativo, todo ello en estrecha relación con su mundo emocional y vivencial. Además, al incluir elementos visuales, sonoros y kinestésicos, los cuentos interactivos favorecen la conexión entre el contenido nuevo y las estructuras cognitivas previamente formadas, lo cual facilita un aprendizaje

profundo y perdurable. De esta forma, el enfoque comunicativo no solo promueve el desarrollo del lenguaje, sino que integra la construcción del conocimiento desde una dimensión emocional, social y contextual, favoreciendo una experiencia educativa activa, reflexiva y colaborativa.

Asimismo, esta teoría se relaciona estrechamente con el uso de cuentos infantiles interactivos como recurso pedagógico, ya que ambos comparten el principio fundamental de que el aprendizaje se fortalece cuando se construye sobre los conocimientos previos del niño y se promueve su participación activa. Los cuentos no solo brindan la oportunidad de escuchar historias, sino también de involucrarse en ellas de manera activa: anticipando lo que sucederá, imaginando desenlaces alternativos, representando personajes o relacionando los acontecimientos del relato con sus propias vivencias. Esta forma de participación es precisamente lo que Ausubel considera esencial para lograr un aprendizaje significativo, ya que permite que el nuevo contenido cobre sentido a partir de la experiencia del niño.

Desde la dimensión comunicativa, los cuentos abren un espacio en el cual el lenguaje se convierte en el medio principal para generar y compartir significados, fomentando el diálogo, la expresión oral, la comprensión de mensajes y la interacción entre pares y docentes. En este sentido, el cuento deja de ser una narración cerrada para convertirse en una experiencia dinámica que estimula la imaginación, la reflexión y la expresión verbal activa. Al convertirse en una herramienta abierta, el cuento permite al niño establecer vínculos con su entorno, desarrollar su competencia lingüística y construir una mirada crítica y creativa frente a la nueva información. Todo ello se alinea con la propuesta de Ausubel, quien destaca la importancia de ofrecer contenidos que puedan ser comprendidos, asimilados e incorporados de manera significativa en la estructura cognitiva del niño, promoviendo así un aprendizaje verdaderamente transformador.

2.2.3. Teoría Psicométrica de la Creatividad

Guilford revolucionó el estudio de la creatividad al introducir el concepto de pensamiento divergente, diferenciándolo del pensamiento convergente que tradicionalmente se asociaba con la inteligencia. En su influyente discurso de 1950 ante la American Psychological Association (citado por Sánchez, 2000),

Guilford (1950), citado por Sánchez (2000), indica que el proceso creativo se fortalece cuando se generan numerosas ideas, ya que la cantidad sirve como base para alcanzar soluciones más elaboradas.; argumentó que la creatividad no era una cualidad exclusiva de los genios, sino un conjunto de aptitudes cognitivas distribuidas en distintos

grados en la población general. Estas aptitudes fueron sistematizadas en su Modelo de la Estructura del Intelecto (Structure of Intellect Model), un enfoque tridimensional que considera operaciones mentales como la memoria, cognición, evaluación, producción convergente y divergente; contenidos, como la información semántica, simbólica, figurativa y conductual; y productos, que comprenden unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones e implicaciones. Este modelo permitió un análisis más detallado de las distintas formas en que se manifiesta la creatividad, reconociéndola como una capacidad que puede observarse, evaluarse y desarrollarse.

Dentro de este enfoque, Guilford identificó componentes clave del pensamiento creativo, entre ellos la fluidez, que se refiere a la capacidad de generar una gran cantidad de ideas frente a un problema o situación. Este rasgo es considerado una manifestación básica del pensamiento divergente, ya que mientras mayor sea el número de ideas producidas, mayores serán las posibilidades de encontrar soluciones creativas. Guilford (1950) señaló que “la creatividad comienza con la cantidad, antes de refinar la calidad”, resaltando la importancia de la producción libre y espontánea de respuestas sin juicios prematuros. La flexibilidad es otro componente fundamental, entendida como la capacidad para cambiar de estrategia o punto de vista ante un mismo desafío. Esta habilidad implica una apertura mental que permite considerar diversas alternativas y representa un signo claro de adaptabilidad cognitiva. Para Torrance (1974) citado por Salazar y Chávez (2023), la flexibilidad es un indicador esencial del pensamiento creativo, ya que demuestra que el individuo no se limita a una sola forma de ver o resolver una situación, sino que es capaz de modificar su enfoque cuando es necesario.

La originalidad, por su parte, se define como la habilidad de generar respuestas únicas, novedosas o poco comunes. Una idea original rompe con lo esperado y con las soluciones habituales, proponiendo un camino nuevo y sorprendente. Torrance (1974) citado por Salazar y Chávez (2023), afirma que este rasgo es uno de los más valorados en el proceso creativo, ya que implica un rompimiento con lo establecido y fomenta la innovación, siempre que esta se mantenga en un marco significativo y coherente. Finalmente, la elaboración es el componente que permite desarrollar y enriquecer una idea inicial, dotándola de mayor profundidad, detalle y complejidad. Según Guilford (1959), este aspecto demuestra que la creatividad no es solo una ocurrencia repentina, sino también un proceso que requiere trabajo, organización y perfeccionamiento progresivo.

En el contexto de la educación inicial, el desarrollo de estos componentes del pensamiento divergente resulta esencial, dado que en esta etapa se estructuran las bases cognitivas, comunicativas y expresivas de los niños. La propuesta de Guilford sugiere que

habilidades como la fluidez verbal, la flexibilidad cognitiva y la elaboración de ideas pueden ser estimuladas mediante estrategias pedagógicas adecuadas que valoren la expresión libre, la imaginación y la exploración simbólica. En este sentido, los cuentos infantiles interactivos representan una herramienta didáctica de gran valor, ya que no se presentan como narraciones cerradas, sino como experiencias abiertas que invitan a los niños a participar activamente en la construcción de la historia. Mediante estas dinámicas, los niños pueden imaginar situaciones alternativas, reorganizar secuencias, inventar diálogos o modificar el desenlace del cuento, lo cual estimula tanto su pensamiento creativo como sus habilidades comunicativas.

El formato multisensorial de los cuentos interactivos —que puede incluir imágenes, sonidos, música, títeres, movimiento o materiales manipulables— activa múltiples canales perceptivos, lo que enriquece el aprendizaje y lo convierte en una experiencia más motivadora y significativa. Estas actividades, además de ser lúdicas, permiten trabajar intencionalmente aspectos del desarrollo comunicativo, emocional y creativo, respetando el ritmo e intereses de cada niño. La construcción de relatos, la representación simbólica de emociones, la creación de personajes o la exploración de escenarios imaginarios son experiencias que favorecen no solo el lenguaje oral, sino también la capacidad de pensar de manera divergente.

Esta investigación se fundamenta en la teoría del pensamiento divergente de Guilford (1950), quien considera que la creatividad puede desarrollarse mediante estímulos adecuados, y no es una capacidad reservada solo para ciertos individuos dotados. En este marco, los cuentos infantiles interactivos se convierten en una estrategia pedagógica clave para fomentar dicha creatividad desde edades tempranas, al ofrecer un espacio propicio para que los niños exploren, narren y expresen sus ideas con libertad. La relación entre esta teoría y la variable de estudio es directa: al utilizar cuentos interactivos en el aula, se generan oportunidades para que los niños practiquen habilidades como la fluidez (al proponer muchos finales posibles para un cuento), la flexibilidad (al cambiar roles, personajes o secuencias), la originalidad (al imaginar elementos nuevos o inesperados en la historia) y la elaboración (al enriquecer una idea con detalles sobre los personajes, lugares o emociones).

Estas habilidades no solo son manifestaciones del pensamiento creativo, sino que también fortalecen la competencia comunicativa, al permitir que los niños estructuren narraciones, organicen ideas, expresen emociones y resuelvan simbólicamente situaciones diversas. Por lo tanto, se espera que el uso pedagógico de los cuentos infantiles interactivos tenga un impacto positivo en el desarrollo de estas capacidades,

contribuyendo a la formación integral de los niños y preparándolos para enfrentar con mayor flexibilidad, creatividad y seguridad los retos del aprendizaje futuro.

2.2.4. Teoría de los Cuatro P de la Creatividad

Rendón (2023) en la teoría de los Cuatro P de la creatividad, propuesta por Mel Rhodes constituye un marco teórico fundamental para comprender el fenómeno creativo desde una perspectiva holística. Rhodes (1961) citado por Rendón (2023) definió la creatividad como “el fenómeno por el cual una Persona (por medio de un Proceso Mental) comunica un nuevo concepto (El Producto)”; integrando en esta concepción los cuatro componentes esenciales que dan estructura a su modelo: persona, proceso, producto y presión (entorno). Esta teoría surge del esfuerzo por unificar las múltiples definiciones existentes sobre creatividad y ha demostrado gran aplicabilidad tanto en el ámbito de la investigación como en la educación, al ofrecer una visión sistemática y comprensiva.

El componente de la persona hace referencia a las características individuales del sujeto creativo, incluyendo aspectos de personalidad como la curiosidad, la independencia y la tolerancia a la ambigüedad, así como habilidades cognitivas como la inteligencia y el pensamiento divergente, sin dejar de lado la motivación, los valores, las actitudes, el estilo cognitivo y los factores afectivos o del desarrollo. Por su parte, el proceso se enfoca en los mecanismos mentales que intervienen en la creación, desde la generación de ideas hasta su evaluación y aplicación, apoyándose en modelos como el de Wallas, que propone las etapas de preparación, incubación, iluminación y verificación, destacando el papel central del pensamiento divergente y la resolución de problemas.

El producto, en esta teoría, representa el resultado tangible o intangible de la actividad creativa. Este resultado puede manifestarse en una idea, una solución, una obra o un invento, siempre que sea considerado original y útil dentro de un contexto determinado. Esta dimensión permite evaluar de manera objetiva la creatividad a partir de logros concretos. Finalmente, la presión o entorno, conocida en inglés como “press”, engloba los factores sociales, culturales, educativos e institucionales que influyen en la creatividad. Un entorno propicio a la creatividad es aquel que estimula la libertad de pensamiento, tolera el error y promueve la experimentación, mientras que ambientes rígidos o excesivamente normativos tienden a inhibirla.

Una de las mayores virtudes de esta teoría es su enfoque holístico y equilibrado, ya que no reduce la creatividad a un solo aspecto, sino que la concibe como una interacción dinámica entre el individuo, sus procesos mentales, el contexto y los productos que genera. Esta visión más rica y realista supera interpretaciones reduccionistas centradas

únicamente en el talento o en el resultado final. Asimismo, su aplicabilidad transversal permite utilizarla en diversos campos como la educación, la psicología, las organizaciones y las artes. En educación, por ejemplo, esta teoría orienta el diseño de programas que promueven la creatividad en los estudiantes, atendiendo tanto al proceso cognitivo como a la motivación personal, y subrayando la importancia de un entorno escolar que facilite la producción de ideas significativas.

En psicología, la teoría de Rhodes permite abordar la creatividad como un rasgo de personalidad, pero también como un proceso cognitivo estructurado, lo cual favorece su análisis desde múltiples perspectivas. En el ámbito empresarial, proporciona herramientas para fomentar la innovación mediante la creación de ambientes laborales abiertos y colaborativos. En las artes, ofrece una guía para entender tanto el proceso creativo del artista como el valor de su obra en relación con su entorno. Además, la teoría resulta útil para el diseño de investigaciones, ya que su estructura clara permite estudiar cualquiera de sus dimensiones de forma aislada o en combinación, por ejemplo, al analizar cómo distintos tipos de presión afectan el proceso creativo.

También presenta un alto potencial en el diagnóstico y la intervención educativa y psicológica. Se pueden diseñar instrumentos que midan actitudes creativas como la curiosidad o la perseverancia, estrategias pedagógicas que estimulen la generación de ideas, y análisis contextuales que identifiquen barreras o facilitadores del entorno creativo. Asimismo, los productos creativos generados pueden evaluarse desde criterios como la originalidad y la pertinencia, lo que permite una visión integral del desarrollo creativo.

En el contexto de la presente investigación, la teoría de los Cuatro P proporciona un respaldo sólido para el uso de cuentos infantiles interactivos como estrategia pedagógica en educación inicial. Esta teoría permite analizar la creatividad desde todas sus dimensiones, lo que resulta especialmente pertinente para promover no solo habilidades cognitivas, sino también socioemocionales y comunicativas. Desde la dimensión de la persona, los cuentos interactivos estimulan rasgos como la imaginación, la iniciativa y la expresividad verbal. En cuanto al proceso, estos cuentos fomentan el pensamiento divergente mediante actividades como preguntas abiertas, participación activa y creación de finales alternativos. En relación con el producto, se generan manifestaciones creativas como narraciones orales, dibujos o dramatizaciones, que pueden ser evaluadas por su originalidad, coherencia y riqueza expresiva. Finalmente, el entorno preescolar cobra gran relevancia, ya que un ambiente seguro, lúdico y estimulante, facilitado por el uso de recursos interactivos, favorece la libre expresión, el riesgo creativo y la colaboración. Así, la teoría de Rhodes sustenta la premisa de que los cuentos

interactivos potencian de manera integral el pensamiento creativo infantil, fortaleciendo competencias clave que trascienden el ámbito narrativo y enriquecen el desarrollo global del niño.

2.2.5. Definición de Términos

A. 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.

B. 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.

C. Cuentos fantásticos

Según Perez 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.

D. 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.

E. 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)

F. 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.

G. Flexibilidad

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.

H. 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".

I. 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".

III. CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

3.1. Hipótesis de la Investigación

3.1.1. Hipótesis General

El uso de cuentos infantiles interactivos influye favorablemente en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga

3.1.2. Hipótesis Específicas

El uso de cuentos infantiles interactivos influye favorablemente en el desarrollo de la fluidez creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga

El uso de cuentos infantiles interactivos influye favorablemente en el desarrollo de la flexibilidad creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga

El uso de cuentos infantiles interactivos influye favorablemente en el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga

El uso de cuentos infantiles interactivos influye favorablemente en el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 87 Niño Jesús de Praga

3.2. Variables de la Investigación

3.2.1. Variable Independiente / (Variable de estudio 1)

- Cuentos infantiles interactivos

3.2.2. Variable Dependiente / (Variable de estudio 2)

- Desarrollo de la creatividad

3.3. Operacionalización de Variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente <i>Aplicación de Cuentos Infantiles</i>	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.”	Consiste en organizar sesiones de lectura de cuentos infantiles con actividades literarias complementarias para fomentar la creatividad de los niños.	-Cuentos mágicos -Cuentos fantásticos -Cuentos populares	Reconocimiento de elementos mágicos Imaginación relatos propios Identificación de elementos culturales

<p>Variable Dependiente <i>Desarrollo de la Creatividad</i></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 emociones que otros pasan por alto y responde con empatía.</p>
--	---	--	---	---

3.4. Método de Investigación

3.4.1. Enfoque de Investigación

Enfoque cuantitativo porque se centra en la medición y análisis de variables específicas que pueden ser observadas y evaluadas de forma numérica, permitiendo la obtención de datos objetivos y la identificación de patrones significativos. Las dos variables principales son:

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

3.4.2. Tipo de Investigación

Enfoque aplicativo porque el estudio tiene como objetivo principal aplicar un concepto teórico (el uso de cuentos infantiles) para resolver un problema práctico: fomentar el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años.

3.4.3. Alcances o nivel de Investigación

Esta investigación tiene un enfoque descriptivo y aplicado.

- Descriptivo: Porque pretende analizar y describir cómo influye el uso de cuentos infantiles en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años del I.E.I. N°87 Niño Jesús de Praga. Se centra en observar y documentar los cambios producidos en las habilidades creativas de los alumnos por la aplicación de esta estrategia pedagógica.
- Aplicable: 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.

3.5. Diseño de Investigación

La investigación adoptó un diseño experimental 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.

G E: O1 X O2

Donde:

G E: Grupo Experimental

O1: Pre- test

X: Aplicación de los cuentos infantiles interactivos

O2: Post-test

3.6. Población y Muestra de estudio

3.6.1. Población

Tabla 1.

AULA	EDAD	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Dulzura	3 años	14	13	27
Nobleza	5 años	13	13	26
Paz	5 años	10	17	27
Solidaridad	5 años	12	12	24
Unión	5 años	15	13	28
Ternura	5 años	16	9	25
Amor	5 años	15	12	27
Fortaleza	5 años	18	10	28
Amistad	5 años	14	13	27

Fuente: nómina de matrícula 2025 de la I.E.I. N°87

3.6.2. Muestra

Dado que la población es mayor a 100 estudiantes la muestra estará conformada por estudiantes del aula 'Ternura' de 5 años. El grupo en el que nos basamos para realizar la muestra es en el aula ternura de 5 años con 25 estudiantes a los cuales se les hará un seguimiento de observación y se mantendrá en evaluaciones constantes.

Tabla 2.

Aula	Sujeto	Niños	Niñas	Total
"Ternura"	Estudiantes	16	9	25

Fuente: nómina de matrícula 2025 de la I.E.I. N°87

3.7. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos

3.7.1. Técnica de Recolección de datos

- Observación directa: Los educadores observan y anotan las respuestas y actitudes de los niños durante las actividades creativas, como la creación de cuentos propios, el dibujo relacionado con los cuentos, o juegos simbólicos.
- Pruebas de creatividad: Se pueden aplicar pruebas estructuradas para medir la fluidez, flexibilidad y originalidad. Ejemplo: Pruebas de fluidez verbal (cuántas palabras relacionadas con un tema pueden generar los niños en un tiempo determinado).

3.7.2. Instrumento de Recolección de datos

- **Escala de estimación:** Una escala de estimación es un tipo de instrumento de evaluación que describe niveles progresivos de logro en un rasgo, habilidad o comportamiento determinado. Se basa en descripciones cualitativas, y puede usarse con o sin valores numéricos.

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

IV. CAPITULO IV

CONCLUSIONES

A partir del análisis de las bases teóricas desarrolladas en la presente investigación, se concluye que el uso de cuentos infantiles interactivos constituye una estrategia pedagógica eficaz para fomentar el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años.

En primer lugar, la Teoría de la Estimulación Multisensorial demuestra que la activación simultánea de diversos sentidos; como la vista, el oído y el tacto; favorece la comprensión, retención de información y motivación en los niños. En este contexto, los cuentos interactivos se presentan no solo como relatos, sino como experiencias integrales que estimulan la imaginación, la participación activa y la expresión verbal y emocional del niño.

Asimismo, la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel refuerza la idea de que el aprendizaje en la infancia es más profundo y duradero cuando los nuevos conocimientos se vinculan con experiencias previas. Los cuentos interactivos permiten establecer conexiones entre las historias narradas y el mundo cotidiano del niño, facilitando así un aprendizaje que no es memorístico, sino comprensivo, reflexivo y significativo.

En cuanto a la variable dependiente, el desarrollo de la creatividad, se sustenta en dos enfoques teóricos clave. La Teoría Psicométrica de la Creatividad, propuesta por Guilford, permite operacionalizar la creatividad a través de dimensiones como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la sensibilidad. Estas dimensiones pueden ser desarrolladas y evaluadas en el aula mediante actividades basadas en cuentos, que estimulan la generación de ideas, la adaptación de perspectivas, la creación de propuestas únicas y la percepción de detalles emocionales o simbólicos.

Por otro lado, la Teoría de los Cuatro P de la Creatividad, elaborada por Rhodes (1961) citado por Rendón (2023) ofrece una visión integral de este constructo al considerar cuatro dimensiones: Persona, Proceso, Producto y Presión (entorno). Desde esta perspectiva, los cuentos infantiles interactivos estimulan el perfil creativo del niño, promueven procesos cognitivos y expresivos complejos, permiten la elaboración de productos narrativos tangibles e intangibles, y se desarrollan en un entorno educativo favorable que estimula la exploración, la libertad de pensamiento y la colaboración.

V. 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/>
- Cutipa 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/>
- Gascón, G. (2023, 2 octubre). "¿Qué es la Originalidad y cómo se relaciona con la creatividad?". Guillermo G. <https://www.guillermogascon.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].

- 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>
- 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/>
- 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/>
- 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/>
- 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].
- 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.
- Torres, A. (2025, 8 febrero). "La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel". *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- 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
- Zuleta Armero, J. M. (2020). *Cuentos ilustrados para potencializar la creatividad infantil* [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá]

VI. ANEXOS

6.1. Matriz de Consistencia

LOS CUENTOS INFANTILES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE INICIAL.

PROBLEMA DE ESTUDIO	OBJETIVOS DE ESTUDIO	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>Problema General: ¿De qué manera el uso de cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.EI N°87 Niño Jesús de Praga?</p>	<p>Objetivo General: Evaluar si el uso de cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°87 "Niño Jesús de Praga.</p>	<p>Hipótesis General: El uso de cuentos infantiles interactivos influye favorablemente en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.EI N°87 Niño Jesús de Praga.</p>	<p>Variable independiente: Cuentos Infantiles DIMENSIONES: Cuentos Mágicos Cuentos Fantásticos Cuentos Populares</p> <p>Variable dependiente: Creatividad DIMENSIONES: Fluidez creativa Flexibilidad Originalidad Sensibilidad</p>	<p>Enfoque de investigación: Cuantitativo</p> <p>Diseño: Pre Experimental</p> <p>Tipo o Alcance: Explicativo</p> <p>Población: 104</p> <p>Muestra: 25 (niños y niñas)</p> <p>Tipo de muestreo:</p> <p>Aula Ternura</p> <p>Instrumentos: Observación Escala de Estimación Pruebas de creatividad</p>
<p>Problemas específicos: ¿De qué manera el uso de cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la fluidez creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°87 Niño Jesús de Praga? ¿De qué manera el uso de cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°87 Niño Jesús de Praga? ¿De qué manera el uso de cuentos infantiles interactivos influye el desarrollo de la flexibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N°87 Niño Jesús de Praga? ¿De qué manera el uso de cuentos infantiles interactivos influye el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°87 Niño Jesús de Praga?</p>	<p>Objetivos Específicos: Determinar si el uso de cuentos infantiles interactivos influye en el nivel de fluidez creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°87 "Niño Jesús de Praga. Determinar si el uso de cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°87 "Niño Jesús de Praga. Determinar si el uso de cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la flexibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°87 "Niño Jesús de Praga. Determinar si el uso de cuentos infantiles interactivos influye en el desarrollo de la sensibilidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°87 "Niño Jesús de Praga.</p>	<p>Hipótesis Específicas: El uso de cuentos infantiles interactivos influye favorablemente en el desarrollo de la fluidez creativa de los niños y niñas de la I.E N°87 Niño Jesús de Praga. El uso de cuentos infantiles interactivos influye favorablemente en el desarrollo de la originalidad de los niños y niñas de la I.E N°87 Niño Jesús de Praga. El uso de cuentos infantiles interactivos influye favorablemente en el desarrollo de la flexibilidad de los niños y niñas de la I.E N°87 Niño Jesús de Praga.</p>		

6.2. Cronograma de actividades

Tiempo Actividad	Setiembre 2024	Octubre 2024	Noviembre 2024	Diciembre 2024
Elección del tema y formulación del problema	X			
Revisión de antecedentes y elaboración del marco teórico	X	X		
Formulación de objetivos, hipótesis y justificación	X			
Delimitación del estudio y definición de variables		X		
Diseño metodológico (tipo de investigación, muestra, instrumentos)		X		
Elaboración del cronograma y presupuesto (si aplica)			X	
Revisión y validación por asesor				X
Presentación del trabajo de investigación.				X