

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
EL CUENTO MOTOR COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INNOVA SCHOOLS, TRUJILLO, 2022

Línea de investigación

Proceso de Enseñanza – aprendizaje

AUTORAS:

Br. Carla Del Pilar Carbajal Rodríguez

Br. Cinthia Milagros Miranda Alva

Jurado Evaluador:

Dra. Sara Julissa Tavera Huaman **Presidente**

Dra. Teresa Luisa Nunura Maqui **Secretario**

Ms. María Julia Sánchez Sánchez **Vocal**

ASESOR(A):

Ms. José Luis Otiniano Otiniano

Código Orcid: 0000-0002-0196-3138

TRUJILLO – PERÚ
2022

Fecha de sustentación: 2022/12/16

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
EL CUENTO MOTOR COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INNOVA SCHOOLS, TRUJILLO, 2022

Línea de investigación
Proceso de Enseñanza – aprendizaje

AUTORAS:

Br. Carla Del Pilar Carbajal Rodríguez
Br. Cinthia Milagros Miranda Alva

Jurado Evaluador:

Dra. Sara Julissa Tavera Huaman	Presidente
Dra. Teresa Luisa Nunura Maqui	Secretario
Ms. María Julia Sánchez Sánchez	Vocal

ASESOR(A):

Ms. José Luis Otiniano Otiniano
Código Orcid: 0000-0002-0196-3138

TRUJILLO – PERÚ
2022

Fecha de sustentación: 2022/12/16

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación, se lo dedico en primer lugar a Dios por permitirme culminar mi carrera.

A mis queridos padres, por haberme formado con reglas y límites, por confiar en mí y motivarme día a día a cumplir mis metas. Muchos de mis logros son gracias a ellos y se incluye este.

De manera muy especial, a mi hermana, por ser un ejemplo para mí, a mi hermano y sobrino por brindarme su apoyo hoy y siempre.

A mis ángeles en el cielo, Jorge y Segundo, mis queridos abuelos, por ser mi gran inspiración.

A mis demás familiares, por su apoyo brindado hoy y siempre.

Este trabajo de investigación, se lo dedico en primer lugar a Dios y a la Virgen de la Puerta por mantenernos con salud.

A mí ángel en el cielo, Graciano Alva, mi querido abuelo, por ser mi mayor motivación.

A mis padres, porque gracias a ellos he podido llegar hasta aquí, por su esfuerzo, su dedicación y su amor al educarme y hacerme una mujer de bien.

A mi hija por ser mi lucha para seguir adelante, y a mí compañero de vida por acompañarme en este largo caminar.

A toda mis tíos y demás familiares por brindarme su apoyo y sus muestras de cariño.

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por permitirnos vivir y por disfrutar de lo que hemos venido logrando día a día.

A nuestra familia por darnos la dicha de poder cumplir con satisfacción el desarrollo de esta tesis, por haber confiado en nosotras y brindado su apoyo.

El camino no fue fácil, pero con sus aportes, su amor, su apoyo, se hizo más fácil.

A nuestra casa de estudios, Universidad Privada Antenor Orrego por acogernos estos cinco años, brindándonos docentes de calidad y una educación significativa.

A la facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial, por darnos la confianza y un calor de familia, brindando una enseñanza de calidad con docentes que son también amigos.

A nuestro asesor José Luis Otiniano Otiniano, por su dedicación, enseñanza, compromiso y paciencia en este proceso.

Agradecemos también a la I.E. Innova Schools por permitirnos aplicar la investigación, a la maestra de aula y a los alumnos por su disposición para la ejecución del programa de cuentos motores.

RESUMEN

Se ha realizado una investigación de tipo aplicada, con diseño pre – experimental, con el objetivo de determinar la influencia del cuento motor como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en los niños de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022. Para ello se trabajó con una muestra de 21 niños de 4 años de la institución en mención, quienes fueron evaluados con la Ficha de Observación de Creatividad, diseñada por Morales (2020), antes y después de la aplicación de las 12 sesiones del Recurso didáctico “Cuento Motor”. Los resultados del pre-test, muestran predominio del nivel Inicio de Creatividad y sus dimensiones, con porcentajes que se encuentran entre el 70.0 % y 81.0 %. Por otro lado, en los resultados del post-test predominó el nivel Logro de Creatividad y sus dimensiones, con porcentajes que fluctuaron entre 52.4 % y 71.4 %. Finalmente, por medio de la aplicación de la prueba estadística t de student, se logró determinar la existencia de una diferencia muy significativa ($p < 0.01$) de la variable Creatividad y sus dimensiones (Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Elaboración) entre los resultados del pre-test y post-test, evidenciando la efectividad de la propuesta educativa ejecutada.

Palabras Clave: Creatividad, Cuento motor, recurso didáctico.

ABSTRACT

An applied research has been carried out, with a pre-experimental design, with the objective of determining the influence of the motor story as a didactic resource to develop creativity in the children of the Educational Institution "Innova School - El Golf", Trujillo. , year 2022. For this, we worked with a sample of 21 4-year-old children from the institution in question, who were evaluated with the Creativity Observation Sheet, designed by Morales (2020), before and after the application of the 12 sessions of the didactic resource "Motor Story". The pre-test results show a predominance of the Start of Creativity level and its dimensions, with percentages between 70.0 % and 81.0 %. On the other hand, in the post-test results, the Creativity Achievement level and its dimensions predominated, with percentages that fluctuated between 52.4 % and 71.4 %. Finally, through the application of the student's t statistical test, it was possible to determine the existence of a very significant difference ($p < 0.01$) of the Creativity variable and its dimensions (Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration) between the results of the pre-test and post-test, evidencing the effectiveness of the executed educational proposal.

Keywords: Creativity, motor story, didactic resource.

PRESENTACIÓN

El trabajo de investigación se elaboró con el fin de ayudar y cooperar con la educación de muchos niños y con la mejora de su desarrollo de creatividad. Esta investigación es la primera experiencia en lo que se relaciona a la educación, la cual muestra el fruto de un permanente trabajo en su producción y ejecución.

Este informe es de suma importancia para dar a conocer como los cuentos motores ayudan a que los niños puedan desarrollar su creatividad, nos informan también en que consiste, tipos y como poder aplicarlos.

Espero que está investigación contribuya a los maestros y público en general, para que así se pueda brindar una mejor educación a todos los niños, colaborando para ir mejorando en el nivel inicial.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
PRESENTACION.....	viii
ÍNDICE	ix
ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS	x
I. INTRODUCCIÓN	¡Error! Marcador no definido.1
1.1. Problema de Investigación ¡Error! Marcador no definido.1	
1.2. Objetivos ¡Error! Marcador no definido.5	
1.3. Justificación del estudio ¡Error! Marcador no definido.6	
II. MARCO DE REFERENCIA.....	¡Error! Marcador no definido.8
2.1. Antecedentes del estudio	18
2.2. Marco teórico	23
2.3. Marco conceptual ¡Error! Marcador no definido.0	
2.4. Sistema de Hipótesis 4¡Error! Marcador no definido.	
III. METODOLOGÍA EMPLEADA	44
3.1. Tipo y nivel de investigación	44
3.2. Población y muestra de estudio	44
3.3. Técnicas e instrumentos de investigación	45
3.4. Procesamiento y análisis de datos	47
IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.	48
4.1. Análisis e interpretación de resultados	48
4.2. Discusión de resultados	58
CONCLUSIONES	63
RECOMENDACIONES	64

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
ANEXOS	70

ÍNDICE DE TABLAS Y GRAFICOS

TABLA 1. NIVEL DE LA CREATIVIDAD ¡Error! Marcador no definido.8

TABLA 2. NIVEL DE LA DIMENSIÓN FLUIDEZ ¡Error! Marcador no definido. .49

**TABLA 3. NIVEL DE LA DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD ¡Error! Marcador no
definido.0**

**TABLA 4. NIVEL DE LA DIMENSIÓN ORIGINALIDAD ¡Error! Marcador no
definido.1**

**TABLA 5. NIVEL DE LA DIMENSIÓN ELABORACION ¡Error! Marcador no
definido.2**

TABLA 6. COMPARACIÓN DE LA CREATIVIDAD ¡Error! Marcador no definido.3

**TABLA 7. COMPARACIÓN DE LA DIMENSIÓN FLUIDEZ ¡Error! Marcador no
definido.4**

**TABLA 8. COMPARACIÓN DE LA DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD ¡Error! Marcador
no definido.5**

**TABLA 9. COMPARACIÓN DE LA DIMENSIÓN ORIGINALIDAD ¡Error! Marcador
no definido.6**

TABLA 10. COMPARACIÓN DE LA DIMENSIÓN ELABORACIÓN57

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Problema de investigación

La primera infancia es de las etapas más significativa en el crecimiento del niño, en ella se forman las bases del desarrollo y de su personalidad. En esta etapa el niño despierta sus habilidades emocionales, intelectuales y sociales, además de su lenguaje y otras formas de expresión: bailar, cantar: reír, moverse, pintar, llorar, etc. Dado ello, el conocer de cerca la infancia cambiará el estilo de atención y educación familiar o institucional, por ello es importante propiciar oportunidades, recursos y un ambiente adecuado para una mejor formación de los niños.

Este desarrollo evolutivo, implica también el denominado “desarrollo cognitivo”, conceptualizado por Papalia (2001) como el desarrollo evolutivo de transición que autoriza desarrollar habilidades y destrezas en los niños, mediante adquisición de experiencias y aprendizajes, para adecuarse al medio. Es por ello que el desarrollo cognitivo, ayuda a que ellos puedan comprender mejor el universo que los rodea, entender la forma de cómo van aprendiendo y como se desarrollan es fundamental para proponerles actividades estimulantes.

De manera específica, dentro del desarrollo cognoscitivo, uno de los aspectos de mayor relevancia es la creatividad, la cual, es definida por Gunther (1950) como la competencia de aclarar relaciones nuevas, transformar las reglas establecida de tal

forma que ejerzan hacia la resolución universal de las dificultades que se dan en una realidad social.

Asimismo, López y Recio (1998) refieren que, tiene como fin transformar la información en la mente, expresándose a través de la utilidad y generación de posiciones, ideas u objetos con un nivel auténtico; esta transformación de la mente intenta generar un impacto o modificar la realidad que vive el ser humano.

Competencias más importantes que dispone el ser humano, pues, gracias a ella, puede solucionar diferentes adversidades que se presenten a lo largo de su vida de una forma única, convirtiéndose así en personas originales, más aún en los niños ya que día a día estamos en contacto con ellos y demuestran que en ellos podemos descubrir cosas interesantes.

Los primeros años de vida se da una conexión vital con el cerebro, que permite un favorable incremento de la creatividad. El cerebro tiene mayor desarrollo en la infancia, por ello es la edad adecuada para estimular la creatividad, siendo la educación el instrumento que está al servicio de ésta. Si lo que se pretende es que en nuestras escuelas se tengan niños con pensamientos críticos es indispensable que impulsemos el desarrollo de la creatividad y la imaginación, así incrementará la capacidad para adaptarse a situaciones completamente nuevas y desconocidas de una forma eficiente.

La estimulación de la creatividad es importante ya que logra que el niño sea independiente en su forma de pensar, que razone e idee más de una solución para algún problema. Por ello, se debe estimular la creatividad durante el primer ciclo de los infantes para que de esta manera tengan una mayor adaptabilidad a situaciones nuevas. Las maestras deben conocer sobre estrategias para saber cómo enseñar y poder llegar a los niños de manera creativa; de esta manera desarrollar en los niños al máximo su nivel creativo a través de diferentes actividades como dramatizaciones, música, juegos, propiciando situaciones donde ellos mismos creen su propia solución.

Sin embargo, tanto a nivel internacional como nacional, se han presentado cifras desalentadoras respecto al desarrollo de esta capacidad. Tal como lo encontrado por

Torrejón (2018), que, al evaluar a infantes de 5 años de un centro educativo inicial en Amazonas, encontró que 60 %, evidenciaba un nivel bajo en creatividad y solo 20 %, presento el nivel medio y bajo, respectivamente.

Porras y Esteban (2017), que, al evaluar a infantes de 4° de un centro educativo en Huancavelica, encontró que en la dimensión fluidez el 92.9 % está en los niveles bajo y muy bajo. En la dimensión flexibilidad el 14.3 % en el nivel promedio y el 85.7 % en los niveles bajo y muy bajo. En el nivel originalidad, el 14.3 % está en el nivel promedio, el 7.1 % y 78.6 % entre bajo y muy bajo. Y a nivel global el nivel de creatividad está el 14.3 % en el nivel promedio, el 50 % en muy baja y el 35.7 % en baja.

Es importante considerar, que la finalidad en preescolar es desarrollar la creatividad en todos los aspectos. Aun así, se ha observado que muchas docentes brindan sus actividades de aprendizaje de manera dirigida, limitando la imaginación de los niños, afectando esta al desarrollo de la creatividad.

Siendo así, existe la necesidad de incorporar como estrategia metodológica dentro de la práctica docente, el uso del cuento motor a fin de desarrollar la creatividad referente hacia los niños, propiciando en ellos, interés y satisfacción por expresar de manera espontánea lo que piensa, sienten y desean. Esto se ve reflejado en lo argumentado por Ruíz (2011), quien refiere, que el cuento motor es un relato corto y con una argumentación simple, desde un espacio imaginario, donde los personajes evolucionan dentro del entorno de reto y aventura, a fin de vencer desafíos mediante el cual los infantes llegaran a sentirse identificados.

El cuento motor, viene a ser un tipo de cuento hablado, ya que es un cuento representado, cuento jugado, donde se integra por un narrador y un grupo de alumnos. Mediante se va narrando, van representando. Resulta muy eficiente, para el desarrollo del niño al que el elemento primordial es el juego. Siendo así, es el cuento motor, la herramienta pedagógica que estimula y motiva al niño, que colateralmente, le permite desarrollar sus habilidades, destrezas básicas, imaginación, creatividad, expresión de emociones y habilidades sociales.

El cuento motor es un relato donde traslada a los niños a un ambiente fantástico

en el que los personajes contribuyen interrelacionándose, adentro del entorno de aventura y reto, siendo su propósito obtener un fin compartido, con el que se puedan sentir identificados. Asimismo, Soler y Pérez (2010), manifiestan que el cuento motor es un buen recurso didáctico, ya que por medio de la aplicación va a estimular la relación entre el docente, que es el narrador y el niño, el oyente, de esa manera se da un lazo de efectividad que ayuda a favorecer el ámbito social de los niños.

Espinoza (2021), que, al evaluar a los infantes de cinco años de un centro educativo de Huacho, encontró en la variable los cuentos motores, se obtuvo el 68 % en grado moderado, 24 % en grado alto y 8 % en grado bajo. En la dimensión los cuentos motores sin materiales, se obtuvo el 60 % en grado moderado, 28 % en grado alto y 12 % grado bajo. En la dimensión los cuentos motores con materiales, se obtuvo el 60 % grado moderado, 32 % en grado alto y 8 % grado bajo. En la dimensión los cuentos motores con materiales reciclables, se obtuvo el 52 % en grado moderado, 24 % en grado alto y 24 % grado bajo. En la variable Pensamiento creativo, se obtuvo el 56 % en grado moderado, 36 % en grado alto y 8 % grado bajo.

Para estimular la creatividad en lo niños, y para desarrollarla, es importante que los docentes constantemente sean capacitados en temas diversos relacionados a la creatividad y de esta manera saber que estrategias utilizar con los niños. Además, es de vital importancia que el estado brinde recursos para que las instituciones educativas tengan material para acompañar el desarrollo de la creatividad y así poder implementar diversas estrategias que ayudaran al desarrollo del niño.

También, es imprescindible reforzar el pensamiento creativo, a su vez inculcar y practicar los valores en diferentes momentos cotidianos de la vida diaria; a la par, de involucrar al padre de familia en este proceso, pues el niño al desarrollador la creatividad, podrá utilizarlo en diferentes momentos de su vida, ya sea en los establecimientos educativos al igual que en la población.

Si de manera específica, se analiza la realidad de los niños de 4 años de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022, se puede mencionar que, de forma general, se encuentran expuestos a múltiples factores negativos que perjudican el adecuado desarrollo de su creatividad, entre los que destacan: carencia de conocimiento de

parte de los progenitores sobre actividades para desarrollar la creatividad de sus hijos, falta de interés de las docentes en la ejecución de sus actividades vinculadas al desarrollo de la creatividad, e incluso, poca predisposición a realizar un adecuado seguimiento a las dificultades que los niños logren presentar en su desarrollo integral, poco acompañamiento y monitoreo por parte de los padres. Asimismo, es importante considerar que muchos niños presentan problemas de adaptación a las clases presenciales, debido a que además de afrontar el aislamiento social, producto por pandemia de la enfermedad Covid-19, tuvieron que asumir el reto de recibir educación en modalidad virtual en el último año.

Ante esta situación, es necesario utilizar aplicar diferentes estrategias metodológicas, en busca de desarrollar la creatividad en este grupo de niños, siendo el cuento motor, el recurso didáctico que más se ajusta a las necesidades e interés de los niños del aula de cuatro años.

Siendo así, se propone en la presente investigación diseñar y aplicar en este grupo de niños el cuento motor como recurso didáctico, a través de 12 sesiones, con el propósito de desarrollar su creatividad, que logre evidenciarse en un progreso significativo de su desenvolvimiento al expresar su creatividad.

Considerando lo detallado en líneas anteriores, es que se origina el interés por parte de las investigadoras en determinar la influencia del cuento motor como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Determinar la influencia del cuento motor como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.

1.2.2 Objetivos específicos

Identificar el nivel de creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022, antes de la aplicación del cuento motor como recurso didáctico.

Identificar el nivel de creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022, después de la aplicación del cuento motor como recurso didáctico.

Establecer la influencia del cuento motor como recurso didáctico para desarrollar la dimensión Fluidez de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.

Establecer la influencia del cuento motor como recurso didáctico para desarrollar la dimensión Flexibilidad de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.

Establecer la influencia del cuento motor como recurso didáctico para desarrollar la dimensión Originalidad de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.

Establecer la influencia del cuento motor como recurso didáctico para desarrollar la dimensión Elaboración de la creatividad en los niños de 4 años de la I. “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.

Diseñar un programa basado en el uso del cuento motor como recurso didáctico.
Aplicar las sesiones del programa basado en el uso del cuento motor como recurso didáctico.

1.3 Justificación del estudio

a. Valor teórico

El actual proyecto de investigación es de suma importancia pues se focalizó en la actualización del sustento teórico de la aplicabilidad del cuento motor como estrategia para desarrollar la creatividad en niños del nivel inicial. El cuento motor es un recurso didáctico muy valioso además de novedoso, puesto que permitió

estimular las capacidades cognoscitivas propias de la primera infancia.

b. Utilidad metodológica

Se utilizó una lista de cotejo con adecuadas propiedades estadísticas (validez y confiabilidad) para recopilar datos sobre el nivel de creatividad en el grupo de niños de la muestra representativa. Asimismo, se propuso un programa de 12 sesiones, amparado en el uso del cuento motor como herramienta pedagógica para mejorar la creatividad en los niños, el cual, puede ser empleado por las maestras de educación inicial dentro de la práctica profesional, para lograr mejoras significativas en dicha capacidad.

c. Implicación práctica

El producto de esta investigación, sirvió para que las maestras de la institución educativa, incluyan dentro de la planificación de sus sesiones de clase y actividades extracurriculares, talleres y programas para el desarrollo de la creatividad en niños, para darles a conocer la importancia necesaria que se otorga a los cuentos motores como parte primordial ya que será dirigida a escenarios y lugares imaginarios favoreciendo la creatividad dentro de un espacio de aventuras. Los beneficiarios a lo largo de la ejecución de este proyecto fueron la población de los niños de 4 años, quienes lograron alcanzar nuevas habilidades mediante el cuento motor durante su proceso de aprendizaje.

d. Conveniencia

Esta investigación puede ser empleada como antecedente y marco de referencia para el desarrollo de futuras investigaciones que deseen indagar el conocimiento de la problemática planteada, considerando que, en los últimos años, a nivel local, la influencia del cuento motor en la creatividad de los niños de 4 años, no se ha investigado con el énfasis correspondiente.

e. Relevancia social

La investigación tuvo relevancia social, debido a que centra sus objetivos en el análisis del desarrollo cognoscitivo de los niños de 4 años de una Institución

Educativa Inicial, quienes son considerados una población vulnerable, debido a las dificultades que ha afrontado en su formación, producto de la pandemia del COVID – 19 y el posterior aislamiento social obligatorio.

II. MARCO DE REFERENCIA

2.1 Antecedentes del estudio

2.1.1 Antecedentes internacionales

Haro (2018) realizó la investigación: “El cuento motor en el desarrollo de la psicomotricidad en niños (as) de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona.”, tesis para obtener el Título de Licenciada en Estimulación Temprana de la Universidad Técnica de Ambato. Este estudio es de tipo aplicativo y utilizó el diseño experimental, con una muestra de 25 niños, quienes fueron evaluados mediante la escala de evaluación de psicomotricidad en el nivel inicial y la ficha de observación, que permitió decretar la condición en que se encontraban cada uno de los sujetos en estudio, para siguiente a ello emplear las diferentes actividades asociadas al cuento motor. La investigación llegó a la siguiente conclusión:

- Se logró determinar que al evaluar el grado de la psicomotricidad de los infantes de 4 años de edad fue concebible el levantamiento de una línea base de la condición en la que se encuentran.
- Se concluye que tras la aplicación del post-test se logró comprobar que el cuento motor si influye en el desarrollo de la Psicomotricidad de los infantes.

Hernández (2016) desarrollo la investigación: “El cuento motor como promotor del desarrollo infantil en niños de cuatro a seis años de edad”, tesis para obtener el grado

de Maestra en desarrollo educativo. Este estudio es de tipo prospectivo y utilizó el diseño cuasi – experimental, con una muestra de 64 niños, quienes fueron evaluados mediante instrumento individual, batería pre – test y post test, que permitió precisar el grado de incremento de habilidades. La investigación llegó a la siguiente conclusión:

- El 89 % logró realizar las consignas en un nivel de complejidad tres.
- Se obtiene el 100 % en las nociones espaciales lejos – cerca.
- Se obtiene logros significativos con un 100 % en las nociones dentro, fuera, arriba y abajo.

Wajarai (2020), desarrollo la investigación: “Propuesta del uso del cuento motor para la mejora del desarrollo psicomotor en niños de 3 a 5 años”, tesis para obtener el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Educación Inicial. Este estudio es de tipo cualitativo y utilizo el diseño Investigación – Acción, con una muestra de 30 docentes de instituciones educativas particulares y fiscales, quienes fueron evaluados mediante una entrevista, que permitió identificar descubrir actitudes, creencias y opiniones. La investigación llegó a las siguientes conclusiones:

- Se evidencia que un 40 % de docentes consideran importante el desarrollo psicomotor debido al desarrollo integral de sus estudiantes.
- Con un 26,66 %, los docentes consideran importante el desarrollo psicomotor a causa del aprendizaje continuo.
- Por otro lado, un 23,33 %, considera importante el desarrollo psicomotor debido a la adquisición gradual y continua de habilidades físicas, psíquicas y emocionales.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Torrejón (2018) desarrollo la investigación: “Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E inicial N° 109 del distrito de Jazan – Bongara- Amazonas”, tesis para optar el Título de Segunda Especialidad en Didáctica de la Educación Inicial. Este estudio es de tipo descriptivo, con una muestra de 15 estudiantes de educación inicial, quienes fueron evaluados mediante la aplicación de la observación a través del test de Torrance, que autorizo conocer su nivel de creatividad, antes y después de aplicarlo. La investigación alcanzó los siguientes resultados:

- Encuentra el 60 % con un grado bajo de creatividad, 20 % tiene grado medio y 20 % del total de los niños tienen grado alto.
- El 100 % de niños observados se encuentran en el interior de los parámetros anhelados del nivel de creatividad en cohesión con los resultados descritos y la concepción teórica de Guilford.

Castellares (2018) realizó la investigación: “Cuentos motores en niños y niñas de educación inicial”, tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Huancavelica. Este estudio es de tipo básica o sustantiva, con una muestra de 20 niños, quienes fueron evaluados mediante la ficha de observación, que permitió entender el uso de cuentos motores a fin de mejorar su competencia ingeniosa, expresiones corporales y posición de los pequeños. La investigación llega a las siguientes conclusiones:

- Se obtiene un 20 % en el nivel muy bueno, 55 % del nivel bueno, 25 % del nivel regular y 0 % tanto en el nivel deficiente como en el muy deficiente.
- En el nivel bueno con el 55 % procedería a ser más de la mitad de los infantes que se observaron.

Abad y Farfán (2019) realizaron la investigación: “Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E.E N° 407 de la isilla – Paita – Piura”, tesis para obtener el grado de bachiller en educación en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Este estudio es de tipo descriptivo y el diseño es no experimental, con una muestra de 18 alumnos, quienes fueron evaluados por medio del método de la observación y el test de Torrance, que permitió conocer su nivel de creatividad. La investigación alcanzó los siguientes resultados:

- Después de aplicar dicho test, observan que el 55.6 % alcanzó un grado elevado de creatividad.
- El 100 % lograron un nivel alto de la dimensión flexibilidad, 77.8 % lograron un grado elevado de la dimensión fluidez, 55.6 % lograron un grado medio de la dimensión originalidad y 88.9 % lograron un grado elevado de la dimensión elaboración.

Aguirre (2019) realizó la investigación: “Cuentos infantiles y desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 196 del Centro Poblado San Miguel – Pisco – 2019”, tesis para obtener el grado académico de Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa. Este estudio es de tipo descriptivo y el diseño es no experimental, con una muestra de 70 niños, quienes fueron evaluados mediante la aplicación de la ficha de observación, que consintió conocer su nivel de creatividad. La investigación alcanzó los siguientes resultados:

- Se obtiene un coeficiente equivalente a 0,652, relacionando cuentos mágicos con el desarrollo de la creatividad.
- Se obtiene un coeficiente equivalente a 0,431, relacionando cuentos fantásticos con el desarrollo de la creatividad.
- Se obtiene un coeficiente equivalente a 0,411, relacionando cuentos populares con el desarrollo de la creatividad.
- Se obtiene un coeficiente equivalente a 0,458, relacionando cuentos infantiles con el desarrollo de la creatividad.

2.1.2 Antecedentes locales

Infantes y Ruíz (2018) desarrollaron la investigación: “Programa de actividades gráfico plásticas para desarrollar la capacidad creativa en niños de educación inicial”, trabajo de investigación para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto VXI. Este estudio es de tipo aplicativo y utilizó el diseño pre experimental, con una muestra de 16 estudiantes del nivel inicial, quienes fueron evaluados mediante la escala valorativa, que permitió medir su capacidad creativa. La indagación tuvo como conclusiones lo siguiente:

- Al aplicar el programa se observa que este afecta de forma significativa dentro de los niveles de desarrollo de la capacidad creativa, fluidez, flexibilidad y originalidad rechazando la hipótesis nula.
- Dicho programa influye de manera significativa en los niveles de desarrollo de la elaboración de la capacidad creativa.

Chasquibol y Cruzado (2018) desarrollaron la investigación: “Programa de cuentos motores para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de Educación Inicial, Trujillo, 2018”, tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial. Este estudio es de tipo aplicado y utilizó el diseño experimental, con una muestra de 32 niños, quienes fueron evaluados mediante la aplicación de la guía de observación, que permitió estimar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. La indagación llegó a los siguientes resultados:

- En la dimensión esquema corporal y coordinación viso – motriz, se obtuvo un equivalente del 100 % en la categoría inicio.
- Después de aplicar el programa, se origina un cambio de manera significativa en el grupo experimental en el cual se obtiene 50 % en la categoría logrado y un 50 % en la categoría proceso.
- Estos resultados determinan la influencia de los cuentos motores en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, ya que se observa un cambio significativo.

Gutiérrez y Malpartida (2017) desarrollaron la investigación: “Programa de cuentos motores ‘Kaboom’ y su influencia en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 3 años de la I.E N° 1564 Radiantes Capullitos”, de la ciudad de Trujillo, tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. Este estudio es de tipo aplicado y utilizó el diseño cuasi experimental, con una muestra de 81 alumnos, quienes fueron evaluados mediante la aplicación de una prueba de nociones espaciales, que permitió percatarse si la aplicación de los cuentos motores contribuyó en el desarrollo de las nociones espaciales. La indagación llegó a los siguientes resultados:

- Conforme los resultados del pre test, el grupo pre experimental, en el aspecto en relación con su propio cuerpo un total del 12.71 %, el aspecto relación persona - persona 15.83 % y aspecto relación persona – objeto 30.83 %.
- Según el producto del pre test, el grupo control, en el aspecto en relación con su propio cuerpo un total del 14.83 %, el aspecto relación persona - persona 21.25 % y aspecto relación persona – objeto 26.67 %.

- Según el producto del post test, el grupo pre experimental, en el aspecto en relación con su propio cuerpo un total del 16.25 %, el aspecto relación persona - persona 27.08 % y aspecto relación persona – objeto 37.50 %.
- Según el producto del pre test, el grupo control, en el aspecto en relación con su propio cuerpo un total del 13.96 %, el aspecto relación persona - persona 25.42 % y aspecto relación persona – objeto 24.17 %.

2.2 Marco teórico

2.2.1 Recurso didáctico

2.2.1.1 Definición

Aparici (1988) precisa al recurso didáctico a manera de un material que se elaboró con el propósito de proveer al docente su labor y también la del alumno. Ello significa que los recursos didácticos decir que son herramientas o instrumentos que los docentes aprovechan para sujetar al estudiante en contacto con el tema de una clase nueva o de reforzamiento.

2.2.1.2 Funciones que desarrollan

Aparici (1988) manifiesta que el recurso didáctico tiene seis funciones:

- Facilitan la información.
- Orientan al aprendizaje, ayuda a estructurar la información que se quiere transmitir. Así se brinda nuevas ideas.
- Ejercita habilidades y también permite desarrollarlas.
- Motivan, impulsan y crea un interés.
- Se podrá medir los conocimientos en distintas ocasiones, normalmente se abarca cuestiones que queremos que sea de reflexión.
- Brinda un ambiente para expresarse, por ejemplo, al momento de una

entrevista donde el alumno y la docente interactúen, se va rellenando una ficha.

2.2.1.2 Consejos prácticos para un recurso didáctico

Rodríguez (2005) considera importante saber estas cuestiones:

- Debe ser agradable para que tenga la atención del alumno, por ejemplo, en cada texto se le puede añadir una ilustración que ayude a entender rápidamente.
- Dar las pautas claras y sencillas. Previamente se desarrolla y se da ejemplos que se aportarán en cada instante.
- Debe ser conocido y accesible, que los niños puedan utilizarlo de manera autónoma e independiente.
- Debe relacionarse con el recurso, conocerlo y saber cómo manejarlo.
- Debe de potenciar y favorecer la actividad motora, cognitiva, afectiva y social.

2.2.2 Cuento Motor

2.2.2.1 Definición

García y Pérez (2018) conceptúa al cuento motor como el cuento representado, un cuento jugado, en el cual hay un narrador y un grupo de alumnos/as que representa lo que dice, dicho narrador. Se trata de una variante del cuento, motivadora, educativa y estimulante para los alumnos, que resulta muy eficaz sobre todo en la escuela primaria e infantil, para el desarrollo tanto psíquico, físico como mental de los mismos, donde el factor primordial es el juego. Por ello, trabajar el cuento motor con los niños es una excelente opción para mejorar y desarrollar su capacidad de expresión, y por ende, su aprendizaje.

Conde (2001) refiere que el cuento motor es un cuento jugado, cuento vivenciado de manera colectiva, con características y objetivos propios. Siendo así, manifiesta que al ser historias relatadas y jugados cumplen con lo estipulado, teniendo así al juego de mediador esencial para que el niño vaya construyendo su pensamiento, ya que lo que no le llame su atención ni sea de su interés, él simplemente no lo tomara en cuenta. El cuento motor se puede determinar a manera de una narración por

juego, un cuento vivenciado de manera comunitaria, con unas particularidades y unos objetivos de manera propia.

Es una narración corta, de forma sencilla, nos refiere a un contexto imaginario en el cual los protagonistas van a desenvolverse en una escena de aventura, así lograr superar desafíos en el cual los niños logran sentirse identificados. Del cuento se dan sugerencias en la que los niños intervienen, imitan a protagonistas, a partir de la parte motora proporcionada de connotación y vivencias a partir de la peculiaridad personal (Ruiz, 2011).

Los cuentos, son esenciales y básicos para la vida de los niños, estos son interpretados de forma individual y también de forma grupal, empleando las pautas educativas necesarias que se requiere.

Ayuda reforzar la aptitud de poder fantasear, en el momento que va a oír un cuento, el pequeño va desarrollando el papel de protagonista ya que será el que va a representar y mediador. La relación se va creando entre la persona que narra y el oyente, crea un vínculo afectivo, que viene a ser la pieza fundamental para una buena socialización del niño.

Asociación Montessori (2019) refiere que la condición de protagonista del niño, es mucho mayor ya que este se va integrando poco a poco en lo que se está contando y toma el papel de protagonista al ir interpretando lo que se va narrando. Por otro lado, ello ayuda a que el vínculo de afectividad que se va logrando, aumenten.

Arteaga, Viciano y Conde (1997) indica que si, además, al final de las historias, organizamos talleres de pintura, escultura, música, etc. Teniendo relación entre los protagonistas del cuento y los objetivos del mismo, se habrá asociado las áreas de Expresión Plástica y Musical.

Esto quiere decir que para complementar esta actividad, se puede relacionar también con otras áreas y eso ayuda a que el niño tenga una mejor comprensión.

Entre las características más importantes del cuento motor destaca la actividad globalizadora, que permite adecuarse a las necesidades de los niños, desarrollando sus capacidades de creatividad, espontaneidad y expresividad mediante la interiorización y el aprendizaje significativo.

Para que se tenga un producto positivo en el niño debe ser de forma vivencial y para poder lograrlo debe ser representado corporalmente, puesto que el movimiento ocupa un lugar vehicular en dichas sesiones del cuento vivenciado, ya que se refleja la generalidad de la persona en todas sus dimensiones.

2.2.2.2 Características del cuento motor

Conde (2011) refiere que las características del cuento motor son:

- Es como un elemento que sirve de enlace y relación previo entre lo escrito y lo narrado.
- Influye de forma directa en la expresión de los niños, ya que lo principal que haga él niño es interpretar cognitivamente y luego motrizmente.
- Al momento de ejecutarlo, el niño se convierte en protagonista completo.
- Se convierte en una fuente motivadora y va a despertar en ellos el interés por descubrir de lo que trata la historia y así mismo por los personajes.

2.2.2.3 Objetivos del cuento motor

Ceular (2009) manifiesta que los objetivos del cuento motor son:

- El niño es el principal, dueño del relato.
- Desarrolla diversas habilidades tanto básicas, perceptivas y generales.
- Gracias al cuento motor y lo que implica desarrollarlo, el niño emplea capacidades físicas.
- Explora su capacidad creativa y expresiva, van representar a través de su cuerpo lo que se está narrando.
- Ayuda a favorecer diversas áreas del niño como cognitivas, afectivas, social y motora.
- Desarrollar sus capacidades de coordinación y equilibrio.

- Desarrollar esquema corporal, lateralidad, ubicación del espacio, temporal y ritmo.
- Descubrir sus habilidades básicas, saltos, giros, desplazamientos.

2.2.2.4 Fases del cuento motor

Ceular (2009) refiere que la puesta en práctica de los cuentos motores, consta de tres etapas:

- **Animación:** Está dentro de la historia a narrar. Es la parte donde vamos a motivar mediante diversos objetos relacionados con la historia.
- **Principal:** Al momento de ir narrando el cuento el niño va desarrollando distintas actividades motrices que se relaciona con lo que se está narrando.
- **Vuelta a la calma:** Parte final, el niño se propone un ejercicio de relajación para el niño. La narración del cuento va llevando a los niños/as hacia una fase donde se relajan pausadamente, vuelven a la calma al finalizar el cuento.

2.2.2.5 Beneficios del cuento motor

Castelleres (2018) refiere que la motivación es la parte más importante que tiene el cuento motor, ya que está hace que el niño tenga una participación activa. El niño va escuchando lo que se narra representa en su mente las escenas, el niño se convierte en protagonista de esas representaciones que hizo en su mente y las plasma con su cuerpo de forma libre, en la cual las expresa con mucha energía a través de sus emociones y sentimientos, dejando volar su imaginación.

Se llega a la conclusión que es el vínculo de unión más sobresaliente entre niño y adulto, mientras un adulto narra el cuento, él va escuchando y desarrolla la tarea de forma libre y natural. Así se logra que el niño pueda ir desarrollando y manteniendo su esquema corporal.

2.2.2.6 Finalidad del cuento motor

Ceular (2009) considera que el cuento motor posee como meta ayudar al incremento corporal, intelectual, social, afectivo y moral que cada uno de los infantes tiene. Este se incorpora como recurso didáctico.

En efecto, es de vital importancia considerar la importancia de este recurso en la vida de los niños, porque ayuda a desarrollar diferentes aspectos en su vida.

2.2.2.7 Clasificación del cuento motor

Conde (2001) manifiesta que el cuento motor presenta cuatro clasificaciones:

- **Sin materiales:** Desarrolla como primordial la imaginación y creatividad de los niños, no hay necesidad de emplear materiales, se utiliza lo que se encuentra en el medio que se va desarrollando. Se considera la mejor opción porque contribuye en el crecimiento social, de las sensaciones y afectos. La docente realiza un papel indispensable puesto que es el guía y debe dominar la información para saber cómo representar lo que se dice.
- **Con materiales:** Muy común, este se destina en aulas de educación física. En este progresa la creatividad de forma básica, con habilidades y destrezas. Aquí se incentiva la ayuda, cuidando el material y respeto a sus amigos.
- **Con materiales musicales:** Aquí se adapta para hacer el uso necesario de diversos instrumentos musicales.
- **Con materiales alternativos o de reciclado:** Muy complejo, permite elaborarlos por los mismos alumnos. Por ello, el docente debe haber dado a conocer el cuento a los alumnos, para que ellos escuchen el relato y así prevean su material para la elaboración necesaria para poder interpretar el cuento.

2.2.2.8 Aspectos metodológicos a considerar en la realización del cuento motor

Arteaga, Viciano y Conde (1997) manifiestan que se busca desarrollar habilidades motrices mediante la narración y escenificación del cuento. Para que la dinámica de interacción del profesor con el grupo sea la adecuada, se brinda reglas para considerar a la hora de ejecutar esta propuesta metodológica:

- El docente, debe dominar el conocimiento del cuento a narrar, dominar y tener claro lo que quiere lograr.

- El cuento debe ser narrado con anterioridad a los niños, para que así lograr una intervención motriz mucho más facilitada.
- El docente, prevé su material del que va a necesitar para esta actividad.
- Al llegar al final del cuento, es importante poder conversar con los niños en forma de asamblea, aquí el docente a través de preguntas puede ir comprobando que tanto es el nivel de procesamiento de información que se fue obteniendo en el análisis del cuento. Mediante ello se podrá dar cuenta que tanto se han procesado los contenidos de manera adecuada.

2.2.2.9 El cuento motor como recurso didáctico y pedagógico

Sesma (2017) refiere que queda registrado la validez de los cuentos motores como recursos pedagógicos y didácticos. Ya que se logra que el niño mantenga la atención, genera intriga, fomenta nueva ideas, opiniones y aprendizajes, permite que el niño se divierta, potencia la curiosidad y favorezca el desarrollo integral.

A su vez, son capaces de vivir una puesta de escena imaginaria, llena de mucha ilusión, basándose en el movimiento y es así donde son capaces de prestar atención a las acciones motrices.

Según Soler y Pérez (2017), el cuento motor es considerado un gran recurso didáctico, ya que este fomenta interacción entre el que va narrando en este caso el maestro y el oyente que vendrían a ser los niños, creando así un lazo de afectividad. Por esto, es considerado un recurso muy adecuado, no solo para los alumnos de primaria, si no que encaja perfecto llevarlos a cabo desde la etapa infantil.

2.2.2.10 Importancia del cuento motor en la educación inicial

Conde (2001) comenta que el cuento motor facilita la intervención pedagógica, ya que, al ser historias narradas y muy participativas, son divertidas. El cuento motor, es una estructura esencial para que el niño vaya incrementando su pensamiento.

Martínez (2011) refiere que la primigenia entrada de los niños en la literatura manuscrita es a la literatura verbal y de las canciones. Son los progenitores y abuelos

los que leen o narran los cuentos a los niños en primera exhortación, y después serán los maestros en los nidos quienes les incluirán finalmente tomando conexión directa con los libros objeto, integrando estos un juguete más.

Es de conocimiento general que en la edad infantil, la mayoría de niños aún no saben leer, pero eso no es impedimento para que sientan interés por los libros, mirar sus imágenes, simular la lectura e incluso inventan argumentos. Esto les trae mucho placer y curiosidad, ese es el momento indicado para poder llegar al niño y despertar en ellos interés por la lectura, esto se incrementará según lo que los padres puedan incentivar.

Iglesia (2008) refiere que los niños tienden a permanecer muy atentos cuando se narra un cuento y van relacionando los hechos relatados con las experiencias que ellos puedan tener día a día, Así, se va logrando entablar una conversación que lleva a la reflexión y a la opinión crítica; es importante saber escoger el cuento adecuado que vaya de acorde a la edad y capacidad de cada niño.

Puede que muchos creamos que es sencillo, pero no simple; ya que siempre es bueno ir agregando palabras muy aparte de las que normalmente se manejan, otras que enriquezcan su vocabulario.

En la etapa infantil, los niños reconocen personajes y objetos que van apareciendo, juegan con palabras, les llama la atención las rimas y quieren que las historias sean narradas una y otra vez. Se permite que ellos puedan interrumpir cuando uno está narrando, ya que así ellos podrán manifestar lo que sienten y lo que van entendiendo.

El relato puede ser interpretado de diversas formas, además de incentivar al niño a introducir la lectura a su vida, tiene una valorización considerable ya que tiene presentación lúdica, por el juego o por la satisfacción que genera.

2.2.2.11 Escenificación para el fomento de la lectura

Martínez (2011) manifiesta que el momento de dramatizar es muy necesario en la formación de los niños. Está no debe ser eventual, si no debe ser realizada de

forma constante, ya que va a permitir formar la responsabilidad y reafirmar la autoestima de cada niño. Con tan solo que los niños se diviertan, interpreten, inventen, es suficiente para desarrollar su expresión corporal y estimular la habilidad de memoria y desenvoltura mental.

Lo que se puede conseguir con la escenificación de cuentos:

- Consolidar la práctica de la lectura.
- Aumenta su concentración
- Divertirse con imaginación
- Incrementar el nivel social

La representación, es muy eficaz para incluir a los niños en la literatura. Para poder lograrlo previamente se prepara el material que se utilizará, también es fundamental saber cómo se va a escenificar.

2.2.2.12 Expresión corporal

Ferrer (2015) manifiesta que la expresión corporal es el modo mediante el cual, los individuos se manifiestan teniendo como intermediario el cuerpo y su movimiento. Esta establece un lenguaje usual, este se fundamenta por medio de la capacidad de difundir actitudes y sentimientos por medio del movimiento.

Bolaños (1986) considera que la expresión corporal permite que el niño, libere su energía y descubra sus estados de ánimo, con la posibilidad de un buen desarrollo de su potencial creativo.

Rojas (2007) refiere que la expresión corporal orienta a multitud de disciplinas en su práctica y se han nutrido de ella. A continuación, se enuncian algunas y la forma de aplicación:

- Psicología: Con algunas técnicas corporales que sirven de terapia de ayuda al desarrollo de la persona.
- Antropología: Trabaja el campo de la semiótica, en la comunicación basada en el lenguaje corporal.

- Metafísica: Busca mediante del movimiento corporal la liberación anímica. Entre otras está el Zen, Yoga y algunas artes marciales de alto componente espiritual.
- Teatro: Formación del actor, técnicas acrobáticas o circenses, el mimo.
- Danza: Formación para el bailarín.
- Educación: Enseñanza de aprendizajes siendo, según Verde (2005), “Centro de transmitir percepciones, sentimientos, emociones y pensamientos mediante el organismo, transformándose así en su particular instrumento, el factor a través del cual se comunica”.

Tal como refiere Rojas (2007), se puede efectuar la expresión corporal desde primeros años iniciales de vida del niño, teniéndose en cuenta, entre los nueve y once años existe una disposición superior y satisfacción a actividades sobre danza y expresión.

2.2.3 La Creatividad

2.2.3.1 Definición

Mitjans (2013) afirma que la creatividad es una evolución de encuentro o creación de algo novedoso que concreta requerimientos establecidos de una posición general, aquí se revela el enlace de los detalles cognitivos y afectivos de la personalidad.

Aranda (2008) refiere que las ideas no acontecen en el vacío, están asociadas a un alusivo, el mundo de la gente, las cosas, los sentimientos. La creatividad innovadora es el logro de movilizar a una superficie real, pensamiento, actos determinados, invenciones, creencias e ideas.

Díaz (2011) refiere que la creatividad es la capacidad que emplean todas las personas para manufacturar planteamientos y resultados novedosos. Por tanto, la creatividad implica exhibir con claridad, un asunto a la inteligencia y posteriormente, suscitar o ingeniar un pensamiento, juicio, noción o esquema según líneas novedosas no acordado.

Mackinnon (1961) manifiesta que la creatividad es un avance que progresa durante un período y se identifica gracias a la innovación, el espíritu de adecuación

y la intranquilidad de ejecución precisa.

Torrance (1962) conceptúa este constructo como la capacidad del individuo de darse cuenta las situaciones que vivencia y hallar dificultades, enunciando hipótesis, verificando y mostrando resultados novedosos e innovadores.

Medina, Velázquez, Alhuay y Aguirre (2017) indican que la creatividad es la capacidad de procrear, transformar resultados y colocar en práctica conclusiones para decretar preocupaciones de la realidad. Desde el panorama de estos autores el crecimiento involucra a los elementos mentales y afectuosos, yacen profundamente y guían la acción del individuo de manera enlazada como una mejor intencionada que desenvuelve en el individuo y se practica en la actividad humana: sociable, artísticos musicales, danzas, pinturas, dramatizaciones, literatura, científica y algunas más declaraciones peculiares desde su ejecución psicosocial.

2.2.3.2. Modelos teóricos que aplican a la creatividad

a. Teoría social de la creatividad

Huidobro (2002) considera que la creatividad se basa en la motivación. Los individuos serán más creativos cuando sientan interés de lo que van a realizar y no bajo alguna presión. Una de las tantas características de lo que se explica es el nivel en donde las personas muy creativas tienen influencia por lo social y ambiental. Algunas cualidades que parecen insignificantes del ambiente pueden favorecer o desfavorecer la creatividad de algunas personas.

b. Modelo de sistemas

Pascale (2005) refiere que la creatividad no se desarrolla de manera individual si no en conjunto con la sociedad. Este se da en dos fases, ya sea en un entorno cultural o simbólico y social. Creatividad involucre variación en lo cultural, que en su momento dará un cambio en la forma de razonar y sentir. Lo social, puede alterar la creatividad, ya que, estando positivamente activo, escoge un filtro estrecho o amplio.

c. Modelo de Urban

Fernández y Peralta (1998) refiere que la creatividad implica la interacción de tres

elementos: Cognitivo, el cual se toma en cuenta el pensamiento divergente, el dominio general y específico en una zona de entendimiento. En la personalidad, se toma en cuenta el deber con la tarea, motivación y la tolerancia. Por último, en la actuación, se percibe características individuales, sociales o histórico – sociales.

Asimismo, cumplen un rol importante el razonamiento, proceso de información y la memoria, la cual se estima primordial en el rendimiento de pensamiento divergente y fluidez.

d. Modelo teórico de pensamiento productivo

Fernández y Peralta (1998) manifiestan que la creatividad es considerada la clave del pensamiento productivo, el cual está formado por tres niveles: el conocimiento, pensamiento creativo y crítico, el acuerdo ante cualquier problema y la toma de decisiones. En función de, se distingue la creatividad a manera de resultado de un grupo de estrategias que se emplean para pensar, resolver problemas, toma de decisiones, a su vez dar sentido y significado a la vida.

2.2.3.3. Factores de la creatividad

Díaz (2011) refiere que los factores cognitivos que anteceden la creatividad son:

- **Fluidez:** Capacidad para traer a la memoria diversas ideas o palabras.
- **Flexibilidad:** Capacidad de mejorar una idea que se tiene por otra mucho mejor.
- **Originalidad:** Factor preciso de la aptitud creadora. Tiene un carácter de innovación, toma en cuenta alternativas de solución nuevas que aparecen en una carente proporción en un grupo de personas determinadas.
- **Elaboración:** Son los detalles necesarios que se observan en el dibujo, el cual permite que se expresen por sí mismo.
- **Redefinición:** Brindar soluciones a problemas desde diferentes puntos de vista. Acomodar definición, ideas, para dar funciones de los objetos y así pueda ser utilizado de diversas maneras.

- **Análisis:** Poder separar un todo en partes. Se estudian el total de un conjunto y permite poder encontrar relaciones entre los componentes de un conjunto.
- **Síntesis:** Por medio de este, se puede llegar a juntar diversos elementos para así lograr un todo. Es una “síntesis mental”.
- **Sentimiento ante los problemas:** Se puede diferenciar los obstáculos, necesidades, comportamientos y sentimientos. Tiene una apreciación de todo lo raro o insólito que cuenta una persona, material o posición con los que trabaja. Aquí se da una especie de vacío de obligación de concluir aquello que está inconcluso, de saber concertar, de darle un sentido a las cosas.
- **Facultad de evaluación:** La estimación es esencial para el avance creativo, patente y con gran valor el producto puede ser contemplado como legítimo al objeto alcanzado.
- **La memoria:** Registra información, se mantiene en orden de poder ser vinculados y estos nos ayudan a hacer volar nuestra imaginación.
- **La motivación:** Influye de forma verdadera y decisiva sobre el proceso creador. Mantiene un esfuerzo permanente, es individual y propia.
- **La justificación:** Se tiene que encontrar una razón para que esta sea útil para todas las personas.
- **La organización coherente:** Calidad de acomodar un programa, expresa un propósito o crea un bosquejo. De igual manera que ninguno sea innecesario. En otros términos, “adquirir el límite de lo que se posee para trabajar” (p. 7-9).

2.2.3.4. Dimensiones de la creatividad

Madi (2012) plantea que la creatividad está compuesta por las siguientes dimensiones:

- **Desarrollo Emocional o afectivo:** Tiene una relación con la variación y seguridad de no cometer errores, aquí la experiencia es del niño al igual que la intensidad.
- **Desarrollo Intelectual:** Tomar conciencia de las desigualdades que existen en el ambiente.

- **Desarrollo Físico:** Se expresa las tensiones musculares, sensibilidad de las actividades físicas, como juegos, deportes en los cuales incluyen movimientos y ejercicios de todas las facultades motoras.
- **Desarrollo perceptivo:** Experiencia básica de la estimulación y sensación visuales, táctiles, auditivo, olfativo y gustativas y el desarrollo de la captación espacial.
- **Desarrollo Social:** Se manifiesta en la responsabilidad que tiene el individuo por las cosas que realiza, sus acciones y como se identifica con otros.” (p. 24)

2.2.3.5. Importancia de la creatividad

Valero (2007) manifiesta que si se pretende que la educación sea eficaz y realce su reputación, es fundamental plantear como una de las principales metas, el promocionar la creatividad.

Si se toma en cuenta al método explicativo y reiterativo como modo casi único de la enseñanza, continuaremos con la educación cansina, inactiva y automática, eliminando la creatividad. La labor de los docentes jamás debe aminorar a proponer paquetes cognitivos, cambiaría la función del estudiante en comprender que acumular más información a fin de dejarlos apenas se analice.

Es de suma importancia hacer crecer la actitud creadora, sin dejar de lado los conocimientos, a su vez incentivar al desarrollo de las aptitudes. A medida que vamos adquiriendo una aptitud, con el tiempo si no la vamos ejercitando puede que la olvidemos, por lo contrario, si la ejercitamos se puede ir perfeccionando poco a poco.

Aptitudes que vamos adquiriendo y son buenas, nos acompañan de por vida y así permite tener un buen desenvolvimiento.

2.2.3.6. Variaciones de la creatividad

Hurlock (1990) señala que la creatividad sigue una muestra predecible, la cual tiene transformaciones. Tiene muchos factores que influyen, entre todos cinco de ellos

de suma importancia:

- **Sexo:** Nos damos cuenta que los niños poseen una mejor creatividad que las niñas, conforme van desarrollando. Esto se debe a la forma de tratar que reciben. A los varones se les da más oportunidad de ser más independientes, contemporáneos a ellos motivan a aceptar más riesgos y estos reciben el apoyo de padres y docentes que le dan muestras de iniciativa y originalidad.
- **Posición socioeconómica:** Los de un nivel socioeconómico más alto, son más creativos que los de un nivel socioeconómico más bajo. Ya que los primeros, son criados con métodos democráticos, en cambio los últimos tienen una educación más dominante. Este, promueve la creatividad al darle oportunidades para poder expresarse y así lograr actividades e intereses que ellos mismos se planteen. El ambiente que se le brinda a los niños es de suma importancia, en los de nivel socioeconómico más alto brinda más momentos donde logra conocimientos y experiencias que requieren para desarrollar su creatividad.
- **Posición ordinal:** Hay niños de diferentes perspectivas comunes que nos muestran diversas categorías de creatividad. La diferencia es generada por el ambiente, más que por la herencia. Estudios refieren que niños medianos y únicos, tienden a ser más creativos que los mayores. Por lo general, el primer hijo está sujeto a diversas presiones para poder lograr las expectativas de los padres que los que nacen en seguida, presionan y animan al niño a quedarse con lo que tiene en lugar de impulsarlo a ser creador. Un hijo que es único no padece muchas presiones paternas que se dan comúnmente en el hogar en los que hay hermanos mayores y además sus oportunidades son mucho más para poder desarrollarse de forma individual.
- **Tamaño de la familia:** En el momento que los elementos sean exactos, los niños que conforman familias reducidas tienden a ser más creativos que los que conforman familias numerosas. En ésta última, su forma de crianza es autoritaria y su nivel socioeconómico menos favorable tienen mayor posibilidad de influir y enfrentar al progreso de la creatividad.
- **Ambientes urbanos en comparación con los rurales:** Los que viven en zonas urbanas, inclinan a ser más creativos que los de sector rurales. La

enseñanza autoritaria se da mayormente en las zonas rurales y la crianza campesina ofrece un menor incentivo para el desarrollo de la creatividad de los ambientes más grandes de las ciudades y sus afueras.

- **Inteligencia:** No hay edad específica, para identificar a los niños brillantes que tienen mayor creatividad. Estos tienen nuevas ideas para así poder sobrellevar diversas situaciones de conflictos sociales y poder llegar a plantear soluciones. Por esta razón, se escoge con mayor constancia como líderes contemporáneos menos brillantes.

2.2.3.7. **Condiciones que fomentan la creatividad**

Hurlock (1990) manifiesta que la creatividad era un aspecto hereditario, que solo lo adquirirían algunos niños, se desarrollaría de forma automática y que no había necesidad de una estimulación favorable para su expansión. Por el opuesto, ahora se sabe que todos los niños tienen aptitudes de creatividad, aun cuando aplazan en el grado de creatividad. En consecuencia, es un hecho aceptado que, el entorno debe facilitar ocasiones para el desarrollo de la creatividad y una animación para ese incremento.

Esta nueva perspectiva ha conducido a investigaciones y se puede disponer qué circunstancias ambientales benefician el desarrollo de la creatividad y cuales lo extinguen. Este sondeo permite descubrir 2 destrezas importantes:

- Primero, posturas sociales negativas que predominan hacia la creatividad se tienen que derrotar. Estas actitudes influyen en sus contemporáneos, progenitores y docentes, en la cual se relaciona al roce que se les brinda a los niños potencialmente creativos. A fin de poder lograr establecer condiciones favorables, se requerirá eliminar este factor negativo.

Esto indica a que los padres recalquen la naturalidad de sus hijos creativos y estimularlos a que ejerzan como sus contemporáneos y así tomen interés por los objetos de los niños de su propia edad.

- Segundo, estas disposiciones favorables deben encontrarse presentes cuando la creatividad este comenzando a progresar y continuar hasta que esté bien establecida.

Se puede hacer diversas cosas para potenciar la creatividad; las más considerables de esos requisitos y los papeles que se realiza en el impulso de la creatividad se acontece y detalla en forma reducida en la casilla.

2.2.3.8. Persistencia de la creatividad

Hurlock (1990) refiere que, esto sustenta el progreso de un grupo de niños desde comienzos de la infancia hasta la edad adulto o incluso la edad madura. Hasta ahora, aún no se aplicó este método para estudiar la creatividad. El inconveniente no es la ausencia de interés científico, si no la falta de instrumentos que ayuden a una medición, estudios estandarizados que soporten explorar la creatividad en los niños y cuantificar las modificaciones que se generan a medida que crecen.

2.2.3.9. Educación y creatividad

Mitjás (1995) considera que la creatividad se manifiesta en diversos grados en función de importancia y acepción de la transformación que el fruto simboliza; a partir de magnitudes más primordiales, hasta niveles inclusive trascendentales a la humanidad.

Getzels y Jackson (1962) han demostrado que la acción de conocer habilidades para el pensamiento creativo está inmediatamente fusionada con la posibilidad de un muy buen rendimiento académico.

El triunfo que los adolescentes más creativos podrían disfrutar en sus estudios se asocia con una mayor aptitud para realizar novedosas configuraciones, a partir de la fusión de componentes que se mostraban únicamente desvinculados unos de otros. También sobresalen por su libertad de liderar en múltiples direcciones, emplear múltiples habilidades cognitivas, etc.

La educación es un rol muy importante durante el desenvolvimiento de los niños, cada acción de nuestra vida requiere cierto grado de creación y si tuvimos una

educación de manera acomodado seremos competentes para enfrentar el futuro con éxito.

2.2.3.10. Aspectos que ayudan al niño a desarrollar la creatividad

Se considera al juego como la base fundamental para un buen desarrollo de aprendizaje.

Ribes (2011) manifiesta que al momento que los niños juegan, se entretienen, representan e imaginan sobre el mundo existente e irreal, establecen escenarios, personajes, conversaciones y entramados que requieren cooperación inequívoca al progreso creador. El juego es el medio por el cual logran enseñanzas a la hora de educar, promueve el uso de la imaginación.

Sánchez (2011) indica que las actividades deben ser conforme a la edad de los niños, también se tiene que considerar que éstas sean de su agrado, tales como la lectura y la música. A ellos les gusta oír relatos, recordar canciones, adivinanzas y trabalenguas estos les permitirá desarrollar su memoria.

2.2.3.11. Relación de la creatividad con la inteligencia

Hurlock (1990) refiere que, el suceso de si la inteligencia subida y la alta creatividad van fusionadas, depende en su mayor parte, de causas divergentes de la creatividad e inteligencia. A menudo, hay elementos de la persona que complican el desenvolvimiento de la creatividad. Por ejemplo, los criterios dominantes, rígidos de enseñanza desde los niños tanto en el hogar o escuela, son de manera formativa, pueden cancelar la creatividad sin afectar la inteligencia. Si se llegaría a dar ello, la relación sería muy baja.

Aunque, tiene relación positiva entre inteligencia y creatividad. Al comienzo, puede ser un poco absurdo; pero, recuérdese que la creatividad, que trasporta a la elaboración de algo nuevo, se somete a la capacidad para alcanzar conocimientos estimados.

La creatividad, utiliza conocimientos obtenidos previamente, esto se sujeta de las capacidades intelectuales de cada persona. Es justo, decir que cuánto más

inteligencia posea un niño, será más creativo. Mientras que, un niño con inteligencia baja puede lograr ser algo más que creativo, inclusive en el ambiente más oportuno factible.

2.3 Marco conceptual

2.3.1. Cuento

Es un relato de forma corta, escrita u oral, de acciones fantásticos, con un hilo razonable simple y un límite de intérpretes. El cuento ha integrado e integra parte de la vida infantil y posee aspecto iniciático en concordancia con la función de la realidad, coopera a que el niño edifique su identidad personal y forma parte de su transformación de enculturación (Ruiz, 2011).

2.3.2. Cuento Motor

García y Pérez (2018) conceptúa al cuento motor como el cuento representado, un cuento jugado, en el cual hay un narrador y un grupo de alumnos/as que representa lo que dice, dicho narrador.

2.3.3. Motricidad

Valladolid (2002) refiere que la motricidad es una capacidad que implica sólo al ser humano, no así al animal, ya que éste, a pesar de poseer movimiento, no tiene conciencia de movimiento. El ser humano es el producto de desarrollos instintivos o genético-biológicos y los culturales o sociales-civilizadores, que le permiten desarrollar un pensamiento complejo (creador y crítico) a través de la percepción creativa del entorno. El ser humano ha pasado de una motricidad instintiva (movimiento) a una motricidad contextual o simbólica (motricidad).

2.3.4. Creatividad

Capacidad de crear pensamientos de cualquier género que sea, cuando éstos son fundamentalmente nuevos.

Valero (2007) opina que, progreso que retoma a un individuo perceptible a los conflictos, defectos, grietas o lagunas y se ve inclinado a averiguar desenlaces, hacer

reflexiones, manifestar hipótesis, admitir y constatar teorías y rectificar si requiera precisar.

2.3.5. Recurso didáctico

Aparici (1988) refiere que cualquier material que se ha fabricado con el propósito de simplificar al docente su ocupación y a su vez la del alumno. Por lo tanto, es la herramienta que va a servir durante un proceso educativo.

2.4 Sistema de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

H_G: La aplicación del cuento motor como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.

H₀: La aplicación del cuento motor como recurso didáctico no influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.

2.4.2. Hipótesis específicas

H₁: La aplicación del cuento motor como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la dimensión Fluidez de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.

H₂: La aplicación del cuento motor como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la dimensión Flexibilidad de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.

H₃: La aplicación del cuento motor como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la dimensión Originalidad de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.

H4: La aplicación del cuento motor como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la dimensión Elaboración de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.

2.5 Variables e indicadores

VARIABLE	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Recurso didáctico “Cuento Motor”	Cuento jugado, cuento vivenciado de manera colectiva, con características y objetivos propios (Conde, 2001).	Plan de 12 sesiones para su aplicación en niños de educación inicial de 4 años con el objetivo de desarrollar su creatividad	Sin materiales	Moviendo mi cuerpo
				El monito Bartolito
				Un gran sueño
			Con materiales	Conejitos hambrientos
				La granja de mi tío
				¿Qué animal seré hoy?
			Con materiales musicales	El payaso risitas
				Un día en la playa
				Mi amiga y yo nos movemos
			Con materiales alternativos o de reciclado	Nos vamos de aventura
Un día en la feria				

VARIABLE	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Creatividad	Capacidad del individuo para percibir y descubrir situaciones problemáticas,	Es el nivel de las puntuaciones obtenidas en las cuatro dimensiones	Fluidez	Agilidad mental	Intervalo
				Espontaneidad	
				Diversidad de pensamiento	
				Expresión de ideas	

	formulando hipótesis, verificando y presentando resultados novedosos e innovadores. (Torrance, 1962)	evaluadas por Lista de Cotejo de Creatividad de Morales (2020)	Flexibilidad	Analiza información	
				Interpreta información	
				Produce respuestas variadas	
				Solución de problemas	
			Originalidad	Produce ideas novedosas	
				Imaginación	
				Reestructuración de ideas	
			Elaboración	Desarrollo creativo	
				Materialización de ideas	
				Resultados creativos	

III. METODOLOGÍA EMPLEADA

3.1. Tipo y nivel de investigación

3.1.1. De acuerdo a la orientación o Finalidad: Pre – Experimental

3.1.2. De acuerdo a la técnica de contrastación: Aplicada

3.2. Población y muestra de estudio

3.2.1. Población

La población estuvo compuesta por 21 niños y niñas de 4 años de la institución educativa privada del nivel inicial “Innova School – El Golf” del distrito de Trujillo, provincia de Trujillo, con matrícula vigente en el año 2022.

Tabla 1: Tamaño poblacional de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa privada del nivel inicial “Innova School – El Golf”

Aula	Género				Total	%
	Varones	%	Mujeres	%		

Pre-Kinder	12	60.0	9	40.0	21	100.0
Total	12	60.0	9	40.0	21	100.0

Fuente: Datos proporcionados por la institución

3.2.2 Muestra

Se estimó la muestra, por medio de un muestreo no probabilístico por conveniencia. Siendo así, la muestra estuvo conformada por la totalidad de la población.

Criterios inclusión:

- Niños y niñas, cuyos padres aceptaron voluntariamente que fueran evaluados.
- Protocolos de prueba que fueron completados adecuadamente.

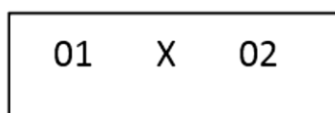
Criterios de exclusión

- Protocolos de prueba que no fueron entregados oportunamente, dentro de las fechas previstas para la evaluación y posterior procesamiento de datos.

3.3. Diseño de investigación

3.3.1. Diseño de contrastación

El actual estudio adopta un diseño pre experimental, en el que el efecto de una variable independiente se infiere de la dependencia entre el pre-test y el pos-test de un solo grupo. (Sánchez, Reyes y Mejía, 2018). Asume el siguiente diagrama:



Dónde:

O₁: Pre test Creatividad

O₂: Post test Creatividad

x: Recurso didáctico – Cuento motor

3.4. Técnicas e instrumentos de investigación

3.4.1. Técnicas

Las técnicas a emplear en la presente investigación son las siguientes:

- **Observación**

Procedimiento de recopilación de datos e información que consiste en utilizar los sentidos para observar hechos y realidades sociales presentes y a las personas en el contexto real en donde desarrollan normalmente sus actividades (Sánchez, Reyes y Mejía, 2018). Se hará uso de la observación, por medio de la aplicación de la Ficha de Observación de Creatividad.

- **Análisis documental**

Es el estudio que se hallan en las fuentes documentales, para eso se extraen de un documento los elementos de información más relevantes, adaptándolos, ordenándolos y estudiándolos a partir de la posición de los objetivos del investigador (Sánchez, Reyes y Mejía, 2018). Se hará uso del análisis documental, por medio de la revisión bibliográfica de libros digitales, revistas científicas electrónicas y repositorios de tesis, realizada para la redacción de los antecedentes y el marco teórico de la presente investigación.

3.4.2. Instrumentos

a. Ficha de Observación de Creatividad

La ficha empleada en la presente investigación, fue diseñada por Milagros Pierina Morales Pando, en el año 2020, procedente de Lima, Perú. El instrumento tiene como objetivo determinar el nivel de creatividad en niños de 5 años de edad, cuya aplicabilidad es de nivel individual, con un tiempo aproximado de 40 minutos. La misma que está conformada por 26 ítems, distribuidos en cuatro dimensiones: Fluidez (ítems 1 al 7), Flexibilidad (ítems 8 al 13), Originalidad (ítems 14 al 20) y Elaboración (ítems 21 al 26), las cuales se presentan en una escala graduada de 1 a 3 de la siguiente manera: (0) Nunca, (1) A veces y (2) Siempre.

b. Validez

Se estimó la validez del instrumento a través de juicio de cuatro expertos, especialistas en el trabajo con la variable de estudio, con grado académico de Magister y Doctor, quienes evaluaron la estructura del instrumento, a partir del análisis de la redacción de sus ítems y su coherencia a nivel de indicadores y dimensiones. Los jueces en su totalidad consideraron que el instrumento es aplicable, y, por ende, es válido.

c. Confiabilidad

Se estimó la confiabilidad del instrumento, por medio del método de consistencia interna, aplicando la prueba estadística Alfa de Cronbach, cuyo índice alcanzado fue de .970, evidenciado así, que es confiable.

3.5. Procesamiento y análisis de datos

En primer lugar, se gestionó la autorización de la directora de la institución educativa “Innova School”, sede El Golf, para el correspondiente acceso a la muestra. Siendo así, obtenido el permiso correspondiente, se coordinó con la docente encargada, las fechas y horas de ingreso al aula para la aplicación de la lista de cotejo y ejecución del programa.

Las valoraciones obtenidas producto de la evaluación se ingresaron en una hoja de cálculo del programa Microsoft Office Excel, para ser luego procesadas con el programa estadístico Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versión 26.0. Dentro de los métodos de estadística descriptiva, se elaboraron tablas de distribución de frecuencias simples y relativas, las cuales, concedieron la organización de los resultados del nivel de la variable dependiente, antes y después de la aplicación del programa. Posteriormente, como parte de los métodos de estadística inferencial, en primer lugar, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk (S-W) a las puntuaciones de Creatividad, obtenidas por los sujetos de estudio, que permitió decidir sobre el uso de la prueba paramétrica t de student para muestras relacionadas o de la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas, para evaluar la diferencia entre los resultados del pre-test y post-test.

IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de resultados

Tabla 1

Nivel de Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022

Nivel de Creatividad	Pre-test		Post-test	
	N	%	N	%
Inicio	17	81.0	0	0.0
En proceso	4	19.0	6	28.6
Logro	0	0.0	15	71.4
Total	21	100.0	21	100.0

Fuente: Datos alcanzados en el estudio

En la tabla 1, referente al nivel de Creatividad, según los resultados del pre-test, se observa que predomina en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022, el nivel Inicio, representado por el 81.0 %, seguido del 19.0 % con nivel En proceso y el 0.0 % con nivel Logro. En contraste, según los resultados del post-test, se aprecia que en los niños evaluados predomina el nivel Logro representado por el 71.4 %, seguido del 28.6 % que evidencia nivel En proceso y el 0.0 % que alcanzo nivel Inicio.

Figura 1

Nivel de Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022

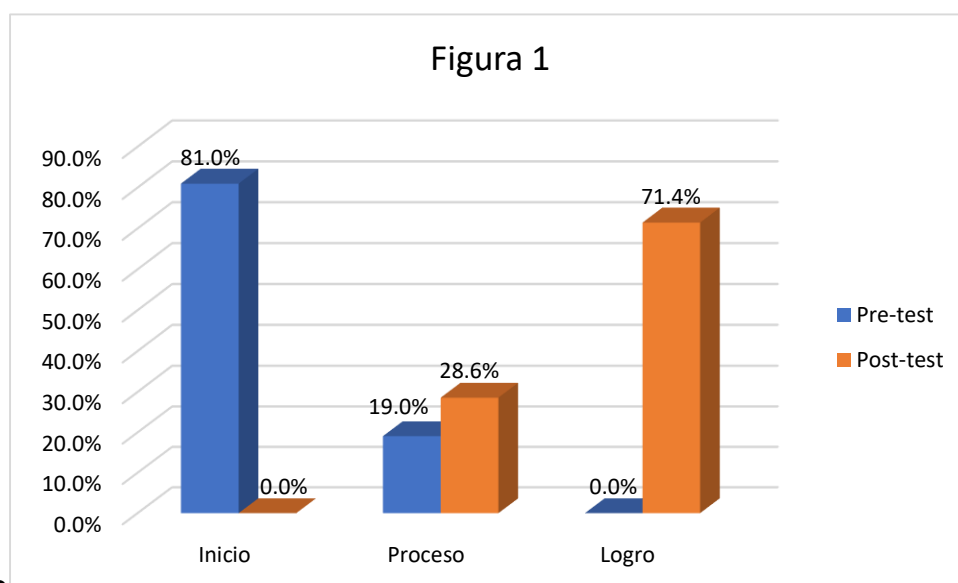


Tabla 2

Nivel de la dimensión Fluidez de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022

Nivel la dimensión Fluidez	Pre-test		Post-test	
	N	%	N	%
Inicio	14	66.7	0	0.0
En proceso	7	33.3	8	38.1
Logro	0	0.0	13	61.9
Total	21	100.0	21	100.0

Fuente: Datos alcanzados en el estudio

En la tabla 2, referente al nivel la dimensión Fluidez de la Creatividad, según los resultados del pre-test, se observa que predomina en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022, el nivel Inicio, representado por el 66.7 %, seguido del 33.3 % con nivel En proceso y el 0.0 % con nivel Logro. En contraste, según los resultados del post-test, se aprecia que en los niños evaluados predomina el nivel Logro representado por el 61.9 %, seguido del 38.1 % que evidencia nivel En proceso y el 0.0 % que alcanzo nivel Inicio.

Figura 2

Nivel de la dimensión Fluidez de la Creatividad en los niños de cinco años de educación inicial de Trujillo – 2022

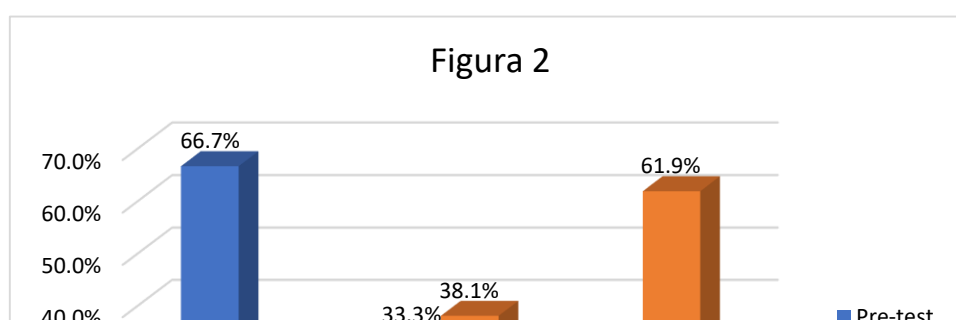


Tabla 3

Nivel de la dimensión Flexibilidad de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022

Nivel de la dimensión Flexibilidad	Pre-test		Post-test	
	N		N	
Inicio	17	81.0	0	0.0
En proceso	4	19.0	7	33.3
Logro	0	0.0	14	66.7
Total	21	100.0	21	100.0

Fuente: Datos alcanzados en el estudio

En la tabla 3, referente al nivel la dimensión Flexibilidad de la Creatividad, según los resultados del pre-test, se observa que predomina en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022, el nivel Inicio, representado por el 81.0 %, seguido del 19.0 % con nivel En proceso y el 0.0 % con nivel Logro. En contraste, según los resultados del post-test, se aprecia que en los niños evaluados predomina el nivel Logro representado por el 66.7 %, seguido del 33.3 % que evidencia nivel En proceso y el 0.0 % que alcanzo nivel Inicio.

Figura 3

Nivel de la dimensión Flexibilidad de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022

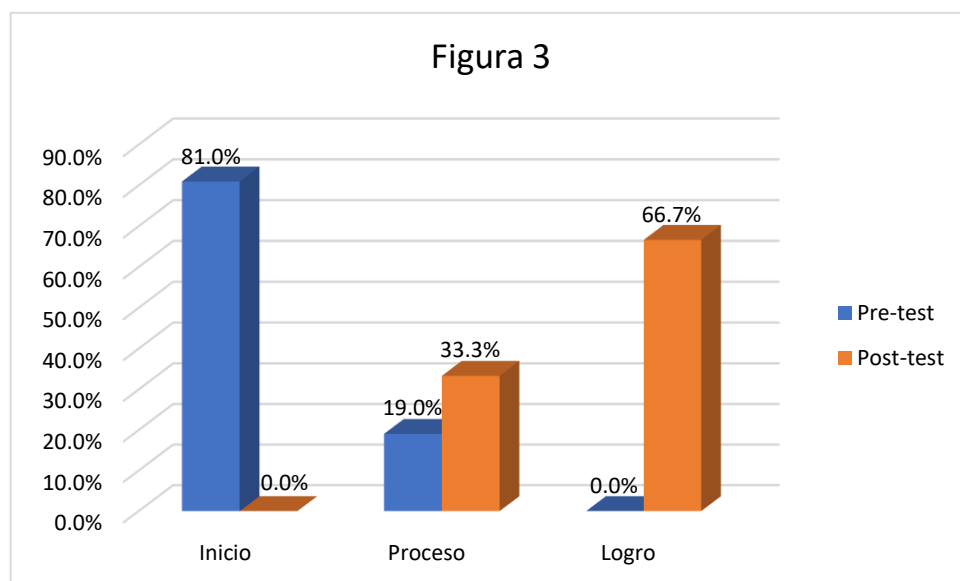


Tabla 4

Nivel de la dimensión Originalidad de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022

Nivel de la dimensión Originalidad	Pre-test		Post-test	
	N	%	N	%
Inicio	16	76.2	0	0.0
En proceso	5	23.8	10	47.6
Logro	0	0.0	11	52.4
Total	21	100.0	21	100.0

Fuente: Datos alcanzados en el estudio

En la tabla 4, referente al nivel la dimensión Originalidad de la Creatividad, según los resultados del pre-test, se observa que predomina en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022, el nivel Inicio, representado por el 76.2 %, seguido del 23.8 % con nivel En proceso y el 0.0 % con nivel Logro. En contraste, según los resultados del post-test, se aprecia que en los niños evaluados predomina el nivel Logro representado por el 52.4 %, seguido del 47.6 % que evidencia nivel En proceso y el 0.0 % que alcanzo nivel Inicio.

Figura 4

Nivel de la dimensión Originalidad de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022

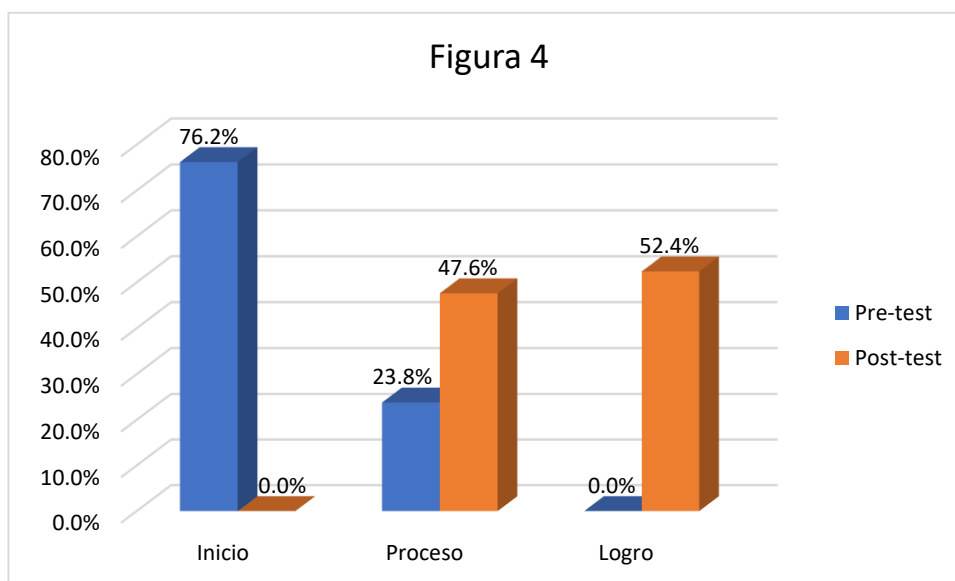


Tabla 5

Nivel de la dimensión Elaboración de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022

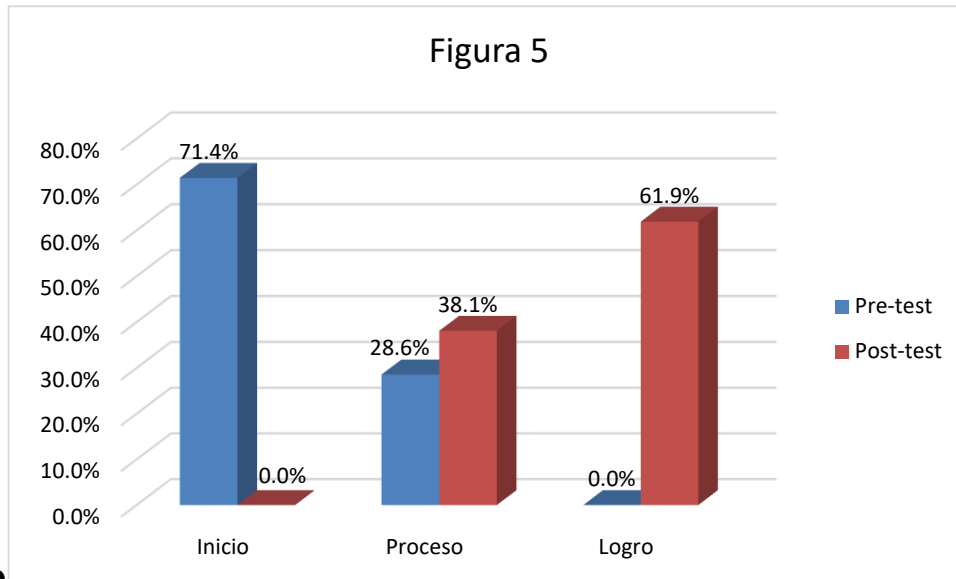
Nivel de la dimensión Elaboración	Pre-test		Post-test	
	N		N	
Inicio	17	81.0	0	0.0
En proceso	4	19.0	8	38.1
Logro	0	0.0	13	61.9
Total	21	100.0	21	100.0

Fuente: Datos alcanzados en el estudio

En la tabla 5, referente al nivel de la dimensión Elaboración de la Creatividad, según los resultados del pre-test, se observa que predomina en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022, el nivel Inicio, representado por el 81.0 %, seguido del 19.0 % con nivel En proceso y el 0.0 % con nivel Logro. En contraste, según los resultados del post-test, se aprecia que en los niños evaluados predomina el nivel Logro representado por el 61.9 %, seguido del 38.1 % que evidencia nivel En proceso y el 0.0 % que alcanzo nivel Inicio.

Gráfico 5

Nivel de la dimensión Elaboración de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022



4.2. Decimasia de hipótesis

Tabla 6

Comparación de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022, según los resultados del pre-test y post-test

Variable	Prueba	M	DS	t	gl	p
Creatividad	Pre-test	56.2	5.0	40.2	20	.000
	Post-test	102.7	8.4			

*p<.05 **p<.01

En la tabla 6, se observa que la prueba t de student, identifica una diferencia muy significativa ($p < 0.01$) de la variable Creatividad entre los resultados del pre-test y post-test en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022. Siendo el pre-test, el que presenta menor puntuación promedio (56.2) frente al post-test, que alcanza una puntuación promedio de 102.

Tabla 7

Comparación de la dimensión Fluidez de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022, según los resultados del pre-test y post-test

Dimensión	Prueba	M	DS	t	gl	p
Fluidez	Pre-test	15.4	4.1	22.3	20	.000
	Post-test	27.4	5.1			

*p<.05 **p<.01

En la tabla 7, se observa que la prueba t de student, identifica una diferencia muy significativa ($p < 0.01$) de la dimensión Fluidez de la Creatividad entre los resultados del pre-test y post-test en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022. Siendo el pre-test, el que presenta menor puntuación promedio (15.4) frente al post-test, que alcanza una puntuación promedio de 27.

Tabla 8

Comparación de la dimensión Flexibilidad de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022, según los resultados del pre-test y post-test

Dimensión	Prueba	M	DS	t	gl	p
Flexibilidad	Pre-test	12.0	3.4	22.0	20	.000
	Post-test	23.5	4.5			

*p<.05 **p<.01

En la tabla 8, se observa que la prueba t de student, identifica una diferencia muy significativa ($p<0.01$) de la dimensión Flexibilidad de la Creatividad entre los resultados del pre-test y post-test en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022. Siendo el pre-test, el que presenta menor puntuación promedio (12.0) frente al post-test, que alcanza una puntuación promedio de 23.

Tabla 9

Comparación de la dimensión Originalidad de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022, según los resultados del pre-test y post-test

Dimensión	Prueba	M	DS	t	gl	p
Originalidad	Pre-test	14.5	3.1	21.7	20	.000
	Post-test	26.8	5.0			

*p<.05 **p<.01

En la tabla 9, se observa que la prueba t de student, identifica una diferencia muy significativa ($p < 0.01$) de la dimensión Originalidad de la Creatividad entre los resultados del pre-test y post-test en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022. Siendo el pre-test, el que presenta menor puntuación promedio (14.5) frente al post-test, que alcanza una puntuación promedio de 26.8.

Tabla 10

Comparación de la dimensión Elaboración de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022, según los resultados del pre-test y post-test

Dimensión	Prueba	M	DS	t	gl	p
Elaboración	Pre-test	14.2	3.1	23.7	20	.000
	Post-test	25.0	4.1			

*p<.05 **p<.01

En la tabla 10, se observa que la prueba t de student, identifica una diferencia muy significativa ($p < 0.01$) de la dimensión Elaboración de la Creatividad entre los resultados del pre-test y post-test en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022. Siendo el pre-test, el que presenta menor puntuación promedio (14.2) frente al post-test, que alcanza una puntuación promedio de 25.0.

V. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Para comenzar, referido al nivel de Creatividad, de acuerdo con la consecuencia del pre-test, se analiza el 81.0 % de los infantes de 4 años de la Institución Educativa Innova Schools, 2022, logra un grado Inicio. El 19 % logra grado en proceso y el 0.0 % que demuestra un grado Logrado. En cuanto a los resultados del post-test, se observa al 71.4 % de los infantes presentan un grado logro. El 28.6 % en un grado proceso y el 0.0 % con grado inicio. Puede deducirse que, mediante la aplicación del taller, causó un avance notable de Creatividad en los infantes, puesto que de manera universal ampliaron su capacidad para desarrollar su creatividad, logrando manifestar de modo veraz sus sentimientos, pensamientos y emociones, a su vez la imaginación. Esto es corroborado por Medina, Velázquez, Alhuay y Aguirre (2015), indican que, aptitud detalla del ser humano que le admite procrear, transformar resultados y colocar en práctica conclusiones para decretar preocupaciones de la realidad. Por tanto, se puede afirmar que la creatividad involucra a los elementos cognitivos y emocionales, de tal manera que, desarrolla actividades artísticas, literarias, científicas y sociales.

Respecto a la dimensión Fluidez de la creatividad, según la consecuencia del pre-test, el 66.7 % de los infantes analizados mostraron un grado de Inicio. El 33.3 % que logró un grado en proceso y el 0.0 % con grado logro. En contraste, los efectos del post-test revelan el 61.9 % de los infantes, alcanzan un grado logro. El 38.1 % que alcanza un grado en proceso y el 0.0 % un grado inicio. Esta información nos revela

que hubo un avance notable de la capacidad de los niños a fin de interpretar de manera permanente y espontánea. Esto es apoyado por Díaz (2011), quien refiere que, una vez que se han concretado los factores de la persona creatividad se han establecido a su vez factores de la creatividad como la fluidez que es la capacidad para traer a la memoria diversas ideas o palabras. Siendo así, se destaca y se estima, el valor de la fluidez en la creatividad; el infante capta más de forma eficaz cuando logra hacerlo de manera espontánea y permanente.

Referente a la dimensión Flexibilidad de la creatividad, según la consecuencia del pre-test, el 81.0 % de los infantes analizados mostraron un grado inicio. El 19.0 % que logró un grado en proceso y el 0.0 % un grado logrado. En contraste, los efectos del post-test evidencian que el 66.7 % de los infantes, obtienen un grado logro. El 33.3 % que demuestra un grado en proceso y el 0.0 % un grado inicio. Sobre la base de estos datos, se deduce que ocurrió un avance notable de la capacidad del educando para modificar y superar ideas variadas. Esto es apoyado por Díaz (2011), quien refiere que, la flexibilidad es la capacidad de mejorar una idea que se tiene por otra mucho mejor. Siendo así un desarrollo para alcanzar la solución de problemas y abordarlos de diferentes maneras.

Respecto a la dimensión Originalidad de la creatividad, según la consecuencia del pre-test, el 76.2 % los infantes analizados mostraron un grado inicio. El 23.8 % que logró un grado proceso y el 0.0 % un grado logrado. En contraste, los efectos del post-test revelan que el 52.4 % de los infantes, obtienen un grado logro El 47.6 % que obtiene un grado proceso y el 0.0 % un grado inicio. Sobre la base de estos datos, se deduce que al aplicar el taller se obtuvo un resultado eficiente, admitiendo que los individuos mejoren su capacidad de producir respuestas ingeniosas de manera única y diferentes. Esto es corroborado por Díaz (2011), quien refiere que la originalidad es el factor preciso de la aptitud creadora. Tiene un carácter de innovación, toma en cuenta alternativas de soluciones nuevas que aparecen en una carente proporción en un grupo de personas determinadas. Siendo así la base para crear algo único a través de un pensamiento independiente y crítico.

Respecto a la dimensión de la Elaboración de la creatividad, según la consecuencia del pre-test, el 81.0 % los infantes analizados mostraron un grado

inicio. El 19.0 % que logró un grado proceso y el 0.0 % un grado logro. En contraste, los efectos del post-test revelan que el 61.9 % de los infantes, obtienen un grado logro. El 38.1 % que obtiene un grado proceso y el 0.0 % un grado inicio. Esta información nos revela que al aplicar el taller se obtuvo un resultado eficaz, admitiendo que los individuos aumenten su capacidad de modificar, añadir o detallar ideas que ya existen. Esto es corroborado por Díaz (2011), quien refiere que son los detalles necesarios que se observan en el dibujo, el cual permite que se expresen por sí mismo. A su vez, se visualiza el nivel de detalle, mediante las ilustraciones que se les muestra para que puedan expresarse.

A continuación, se comenzará a argumentar los éxitos conseguidos a consecuencia de la comparación entre los resultados del pre-test y post-test tras haber aplicado el taller, de la Creatividad y sus dimensiones.

Estando así, en primer lugar, se admite la hipótesis general de la investigación la cual expresa: La aplicación de los talleres vivenciales influye significativamente el desarrollo de la creatividad en los infantes de 4 años de la I.E Innova Schools, Trujillo, 2022, por lo tanto, se infiere que la capacidad de los infantes estimados, a fin de desarrollar su creatividad, son evidenciadas mediante la expresión corporal, artística, literaria y cognitiva. Esto es corroborado por Torrance (1962), quien refiere que la Creatividad es la capacidad del individuo para percibir y descubrir situaciones problemáticas, formulando hipótesis, verificando y presentando resultados novedosos e innovadores.

Resultados semejantes, fueron descubiertos por Aguirre (2019) en Pisco, Perú, quien, a través de la aplicación de cuentos infantiles en niños de cinco años, adquirió efectos favorables en el nivel de creatividad de los infantes. De igual manera, Castellares (2018) en Huancavelica, Perú, descubrió progresos significativos de competencias ingeniosas, expresiones corporales y posición de los pequeños en niños del nivel inicial, mediante la aplicación de un programa de cuentos motores. De igual manera, Abad y Farfán (2019) encontró mejoras significativas en el nivel de la creatividad en los estudiantes de cinco años de la I.E.E N° 407 en Piura, Perú, a través de la técnica de observación y el test de Torrance. De la misma manera, Chasquibol y Cruzado (2018) en Trujillo, Perú, al estimar al aula de 32 infantes del

nivel inicial, encontraron una mejora significativa. De la misma manera, Gutiérrez y Malpartida (2017) en Trujillo, Perú, al estimar una clase de 81 niños de 3 años, localizaron una mejora vital en las nociones espaciales, después de la aplicación del programa “Kaboom”.

Por esta razón, confirmamos que la aplicación de los programas vivenciales, es considerablemente eficaz como talleres que exponen una metodología similar, sea de juegos, artísticos, recreativos, corporales se obtienen notables resultados en el desarrollo de la creatividad en los niños. En cambio, no se alcanza incorporar los efectos logrados en la presente indagación, debido a que estos, pueden cambiar de una verdad a otra, en base al contexto.

Por otro lado, al comparar la dimensión Fluidez de la Creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Innova Schools, 2022, se descubrió una desigualdad muy significativa mediante los efectos del pre-test y post-test, por lo que se concluye que, después de aplicar el taller vivencial, genera en los individuos un avance notable de su capacidad para su desarrollo de expresión permanente y espontánea. Esto es corroborado por Menchen, Dadamia y Martinez (1984), quien refiere que la fluidez genera un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. De este modo el alumno logrará relacionar hechos, palabras y sucesos.

Además, al comparar la dimensión Flexibilidad de la Creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Innova Schools, 2022, se descubrió una desigualdad muy significativa mediante los efectos del pre-test y post-test, por lo que se concluye que, posteriormente a la aplicación del taller vivencial, los individuos perfeccionaron su capacidad a fin de organizar los hechos dentro de diversas clases. Esto es apoyado por Menchen, Dadamia y Martinez (1984), quien refiere que mediante esta se transforma el proceso para lograr la solución del problema.

En relación a la dimensión Originalidad de la Creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Innova Schools, 2022, se descubrió una desigualdad muy significativa mediante los efectos del pre-test y post-test, por lo que se concluye que, después de la aplicación del taller vivencial, los individuos perfeccionaron su capacidad para definir ideas de manera única y diferente. Esto es

apoyado por Menchen, Dadamia y Martinez (1984), quien refiere que, es la capacidad de producir ideas y productos cuya característica es exclusiva de beneficio y aportación.

Finalmente, al comparar la dimensión Elaboración de la Creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Innova Schools, 2022, se descubrió una desigualdad muy reveladora mediante los efectos del pre-test y post-test, concluyendo así, posteriormente a la aplicación del taller vivencial, los individuos perfeccionan su capacidad para formalizar ideas, planificar, desarrollar y ejecutar. Esto es apoyado por Menchen, Dadamia y Martinez (1984), quien menciona que es el grado de detalle, desarrollo de sus ideas creativas. Se promueve dentro del aula, mediante imágenes en los cuales ellos tengan que percatarse de los detalles.

VI. CONCLUSIONES

- En los infantes de cuatro años de la Institución Educativa Innova Schools, 2022, según los resultados del pre-test predomina el nivel Inicio de Creatividad y sus dimensiones, con porcentajes que fluctúan entre 66.7 % y 81.0 %. Sin embargo, según los resultados del post-test, predomina en los niños evaluados el nivel Logro de Creatividad y sus dimensiones, con porcentajes que oscilan entre 52.4 % y 71.4 %. Por consiguiente, es visible el progreso en relación al nivel de Creatividad y sus dimensiones Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Elaboración, después de la aplicación del cuento motor como recurso didáctico, desarrollado en la presente investigación.
- La aplicación del cuento motor como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.
- La aplicación del cuento motor como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la dimensión Fluidez de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.
- La aplicación del cuento motor como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la dimensión Flexibilidad de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.

- La aplicación del cuento motor como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la dimensión Originalidad de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.
- La aplicación del cuento motor como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la dimensión Elaboración de la creatividad en los niños de 4 años de la Institución educativa “Innova School – El Golf”, Trujillo, año 2022.

VII. RECOMENDACIONES

- Los maestros de preescolar deben promover el uso del cuento motor en instituciones de nivel inicial, para incrementar el grado de creatividad de los infantes, priorizando el desarrollo de habilidades cognitivas, considerando que es un recurso didáctico que le permite a los infantes manifestar sus sentimientos, pensamientos, su expresión artística y corporal.
- Se propone al MINEDU, preparar a los maestros para una mejor planificación e innovación de estrategias pedagógicas y didácticas que facilite desarrollar el grado de creatividad de los infantes y de este modo favorecer el desarrollo de sus dimensiones como Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Elaboración.
- Fomentar ambientes pedagógicos en donde los maestros de preescolar puedan compartir sus vivencias pedagógicas con respecto al uso de cuentos motores para desarrollar la creatividad.
- Tomando en consideración el valor del aspecto vivencial del cuento motor, se sugiere diseñar técnicas y métodos adecuados a infantes de diversas edades para lograr un buen desarrollo de su creatividad. Para ello, se sugiere considerar variables como el contexto y ambiente escolar, para permitir a los niños tener la capacidad de expresar sus ideas con originalidad.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J. y Ruiz, A. (2011) *El juego simbólico*. Barcelona, España: Graó.
- Quicios, B. (2018). La importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-simbolico-en-el-desarrollo-del-nino/>
- Fiestas, N. (2018). *El juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años aula verde de la I.E. 2029 "Adita Zannier de Murgia" del distrito de El Porvenir – Trujillo 2016*. Tesis de pregrado. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo, Perú.
- Abad, M. y Farfán, M. (2019). Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E.E N° 407 de la isilla – Paita – Piura. Tesis de pregrado. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Piura, Perú.
- Aguirre, A. (2019). Cuentos infantiles y desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 196 del Centro Poblado San Miguel – Pisco – 2019. Tesis de posgrado. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo, Perú.
- Aparici, R. y García, A. (1988). *El material didáctico* de la UNED.
- Aranda, R. (2008). *Atención temprana en educación infantil*. Madrid, España. Recuperado de: https://books.google.com.pe/books?id=8t-sHVF1TpAC&pg=PA209&dq=creatividad+en+educaci%C3%B3n+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiwo4_H67_hAhUtxVkkHAX3Ae44ChDoAQgxMAI#v=onepage&q=creatividad%20en%20educaci%C3%B3n%20infantil&f=false
- Arteaga, M., Viciano, V. y Conde, J. (1997). *Desarrollo de la Expresividad Corporal: Tratamiento globalizador de los contenidos de representación*. Barcelona, España: Editorial Inde. Recuperado de: https://books.google.com.pe/books?id=0M9PhVfKRQsC&pg=PA63&dq=el+cuento+motor&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjF-fXa6b_hAhVoglkKHVdWCwIQ6AEIKDAA#v=onepage&q&f=false
- Bolaños, G. (1986). Educación por medio del movimiento y expresión corporal. San José, Costa Rica: EUED Editorial Universidad Estatal a Distancia

- Carabús, O., Freiría, J., González, A. y Adalgisa, M. (2004). *Creatividad, actitudes y educación*. Buenos Aires, Argentina. Editorial: Biblos. Recuperado de: [https://books.google.com.pe/books?id=rhChOa57DKEC&pg=PA160&dq=importancia+de+la+creatividad&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEWjvotKI7L_hAhUmw1kKHU2WA8wQ6AEIMjAC#v=onepage&q=importancia %20de %20la %20creatividad&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=rhChOa57DKEC&pg=PA160&dq=importancia+de+la+creatividad&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEWjvotKI7L_hAhUmw1kKHU2WA8wQ6AEIMjAC#v=onepage&q=importancia%20de%20la%20creatividad&f=false)
- Castellares, E. (2018) “*Cuentos motores en niños y niñas de la Educación Inicial*”. Tesis Pregrado. Universidad Nacional de Huancavelica. Huancavelica, Perú.
- Ceular, T. (2009). *Los cuentos motores en la educación infantil*. Granada, España. Recuperado de: [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA %20TERESA CEULAR 1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20TERESA_CEULAR_1.pdf)
- Chasquibol, K. y Cruzado, M. (2018). Programa de cuentos motores para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de Educación Inicial, Trujillo, 2018. Tesis de pregrado. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Trujillo, Perú.
- Conde, J. (2001): Cuentos motores. Volumen I. Barcelona, Paidotribo.
- Conde, J. (2010). Cuentos motores. Volumen I (3ª Ed). Barcelona: Paidotribo.
- Díaz, J. (2011). *La creatividad Infantil*. Madrid, España. Recuperado de: [https://books.google.com.pe/books?id=bLifBQAAQBAJ&printsec=frontcover&q=creatividad+en+educaci%C3%B3n+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwibna_K6r_hAhVuuVvKHROqAXYQ6AEITDAH#v=onepage&q=creatividad %20en %20educaci %C3 %B3n %20infantil&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=bLifBQAAQBAJ&printsec=frontcover&q=creatividad+en+educaci%C3%B3n+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwibna_K6r_hAhVuuVvKHROqAXYQ6AEITDAH#v=onepage&q=creatividad%20en%20educaci%C3%B3n%20infantil&f=false)
- Fernández, R. y Peralta, F. (1998). *Estudio de tres modelos de creatividad: criterios para la identificación de la producción creativa*. Faisca, 6, 68-85.
- García, B. y Pérez, M. (2018). *Cuento motor: Una pizca de magia*. EFDeportes.com, Revista digital, 149. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd149/cuento-motor-una-pizca-de-magia.html>
- Getzels, J. y Jackson, P. (1962). *Creativity and intelligence: Explorations with gifted students*. New York: Wiley.
- Gutiérrez, K. y Malpartida, R. (2017). *Programa de cuentos motores ‘Kaboom’ y su influencia en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 3 años de*

- la I.E N° 1564 Radiantes Capullitos*. Tesis de pregrado. Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo, Perú.
- Haro, M. (2018). *El cuento motor en el desarrollo de la psicomotricidad en niños (as) de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona*. Tesis de pregrado. Universidad Técnica de Ambato. Ambato, Ecuador.
- Hernández, A. (2016). *El cuento motor como promotor del desarrollo infantil en niños de cuatro a seis años de edad*. Tesis de posgrado. Universidad Pedagógica Nacional. México D.F., México.
- Huidobro, T. (2002) *Una definición de la Creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados*. Dpto. De Psicología Básica II. Procesos Cognitivos, de la Universidad Complutense de Madrid.
- Hurlock, E. (1990). *Desarrollo del niño*. México.
- Iglesia, J. (2008). *Los cuentos motores como herramienta pedagógica para la educación infantil y primaria*. Revista ICONO14, 10. Recuperado de <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/362>
- Infantes, G. y Ruíz, L. (2018). *Programa de actividades gráfico plásticas para desarrollar la capacidad creativa en niños de educación inicial*. Tesis de posgrado. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Trujillo, Perú.
- MacKinnon, D.W. (1961). *The study of creativity*. En: D. W. MacKinnon (Ed.), *The Creative person* (pp. I-1 - I-15) [Proceedings of Conference at the Tahoe Alumni Center, October, 1961]. Berk
- Madi, I. (2012). *La creatividad y el Niño*. EE.UU. Recuperado de: [https://books.google.com.pe/books?id=fGiZZI-pM58C&printsec=frontcover&dq=creatividad+en+educaci%C3%B3n+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiwo4_H67_hAhUtxVkkHaX3Ae44ChDoAQhJMAc#v=onepage&q=creatividad %20en %20educaci %C3 %B3n %20infantil&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=fGiZZI-pM58C&printsec=frontcover&dq=creatividad+en+educaci%C3%B3n+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiwo4_H67_hAhUtxVkkHaX3Ae44ChDoAQhJMAc#v=onepage&q=creatividad%20en%20educaci%C3%B3n%20infantil&f=false)
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J. y Aguirre, F. (2017). *La creatividad de los niños en preescolar*. Madrid, España. Recuperado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2452/1/2017_Velazquez_La-Creatividad-en-los-Ni%C3%B1os-de-Prescolar.pdf
- Mitjás, A. (1995). *Creatividad, Personalidad y Educación*. Editorial Pueblo y

Educación. La Habana.

- Mitjás, A. (2013). *Aprendizaje creativo: desafíos para la práctica pedagógica*. Cali, Colombia. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/recs/n11/n11a11.pdf>
- Morales, M. (2020). *Estudio comparativo sobre la creatividad en niños de cinco años de una institución Educativa de Comas y Los Olivos*. Lima, Perú. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51154/Morales_PMP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pascale, P. (2005). *¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi*. Revista Arte, Individuo y Sociedad. Volumen 16, 61-84.
- Ribes, M. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Bogotá: EDUFORMA.
- Rodríguez, M. (2005). *Materiales y Recursos en educación infantil. Manual de usos prácticos para el docente*. Vigo: Ideaspropias Editorial.
- Rodríguez, R. (2005). *Cuerpo y educación: consideraciones sobre el cuerpo en el enseñar y el aprender*. Montevideo: sin publicar.
- Ruiz, J. (2011). *El cuento motor en la educación infantil y en la educación física escolar. Como construir un espacio para jugar, cooperar, convivir y crear*. Sevilla, España. Editorial: Wanceulen. Recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=RgpOCwAAQBAJ&pg=PA31&dq=que+significa+cuento+educativo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiMtMqM5sDhAhWfuVkJHYfGBZMQ6AEIJzAA#v=onepage&q=que%20significa%20cuento%20educativo&f=false>
- Sesma, I. (2017). *Cuentos motores: Importancia, oportunidades y posibilidades educativas*. (Tesis Pregrado). Logroño, España.
- Soler, S. y Pérez, I. (2010) *Los cuentos motrices en la etapa de infantil*. EFDeportes.com. Revista Digital. Buenos Aires, N° 145. <http://www.efdeportes.com/efd145/los-cuentos-motrices-en-la-etapa-de-infantil.html>
- Torrance, E. (1962). *Guiding Creative Talent*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice–Hall.
- Torrejón, M. (2018). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E inicial N° 109 del distrito de Jazan – Bongara- Amazonas*. Tesis de posgrado. Chiclayo, Perú.
- Valero, J. (2007). *La escuela que yo quiero*. México. Editorial: Progreso. Recuperado

de:

[https://books.google.com.pe/books?id=dkP_UQOw2YwC&pg=PA122&dq=importancia+de+la+creatividad&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjvotKI7L_hAhUmw1kKHU2WA8wQ6AEILDAB#v=onepage&q=importancia %20de %20la %20creatividad&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=dkP_UQOw2YwC&pg=PA122&dq=importancia+de+la+creatividad&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjvotKI7L_hAhUmw1kKHU2WA8wQ6AEILDAB#v=onepage&q=importancia%20de%20la%20creatividad&f=false)

Vásquez, C. y Quiñones, C. (2014). *“Las actividades musicales y desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 178 Lily Vásquez Ribeyro del distrito de Belén”*. Universidad Nacional de la Amazonia peruana. Tesis de pregrado. Iquitos, Perú.

Wajarai, M. (2020). *Propuesta del uso del cuento motor para la mejora del desarrollo psicomotor en niños de 3 a 5 años*. Tesis de posgrado. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Quito, Ecuador.

ANEXOS

ANEXO A

Prueba de Normalidad de Shapiro - Wilk de las puntuaciones del pre-test de la Ficha de observación de Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022

	Z(S-W)	Sig.(p)
Creatividad	.913	.063
Fluidez	.934	.165
Flexibilidad	.917	.074
Originalidad	.947	.297
Elaboración	.956	.443

Nota:

Z(K-S) : Valor Z de la distribución normal estandarizada

Sig.(p) : Probabilidad de rechazar la hipótesis nula siendo cierta

**p<.01 : Muy significativa

*p<.05 : Significativa

ANEXO B

Correlación ítem-test en la Ficha de observación de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022

Ítem	ritc	Ítem	ritc
Ítem01	.551	Ítem14	.267
Ítem02	.662	Ítem15	.527
Ítem03	.510	Ítem16	.351
Ítem04	.470	Ítem17	.465
Ítem05	.364	Ítem18	.302
Ítem06	.617	Ítem19	.240
Ítem07	.269	Ítem20	.621
Ítem08	.364	Ítem21	.256
Ítem09	.225	Ítem22	.523
Ítem10	.524	Ítem23	.385
Ítem11	.374	Ítem24	.425
Ítem12	.634	Ítem25	.596
Ítem13	.413	Ítem26	.370

Nota:

ritc : Coeficiente de correlación ítem-test corregido

a : Ítem valido si ritc es significativo o es mayor o igual a .02.

ANEXO C

Confiabilidad en la Ficha de observación de la Creatividad en los niños de la institución educativa Innova Schools, Trujillo, 2022

	α	Sig.(p)	N° Ítems
Creatividad	.944	.000**	26
Fluidez	.908	.000**	7
Flexibilidad	.852	.000**	6
Originalidad	.927	.000**	7
Elaboración	.891	.000**	6

α : Coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach

Sig.(p): Probabilidad de rechazar la hipótesis nula siendo cierta

**p<.01: Muy significativa

En la tabla C, se muestran los índices de confiabilidad según el coeficiente Alfa de Cronbach, donde se observa que la Ficha de observación de la Creatividad y sus subescalas registran una confiabilidad calificada como muy buena, por lo se deduce que este instrumento, presenta consistencia interna y que todos los ítems dentro de cada subescala tienden a medir lo mismo.

ANEXO D: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Anexo Instrumento de recolección de datos

Leyenda: (0) Nunca (1) A veces (2) Siempre				
N°	<u>Items</u>	0	1	2
Dimensión: Fluidez				
01	Expresa sus ideas.			
02	Manifiesta sus ideas con espontaneidad.			
03	Responde coherentemente con respecto a un tema.			
04	Genera ideas diversas relacionadas a un tema.			
05	Relacionada sus conocimientos con nuevos aprendizajes.			
06	Dialoga frecuentemente sobre lo que rodea.			
07	Argumenta sus ideas frente a diversas situaciones.			
Dimensión: Flexibilidad				
08	Propone diversas alternativas de solución frente a un problema.			
09	Reformula sus ideas basándose en conocimientos.			
10	Elabora nuevas estrategias para desarrollar su trabajo.			
11	Acepta las ideas de los demás.			
12	Se adapta con facilidad en la realización de nuevas tareas.			
13	Incorpora experiencias para enriquecer sus ideas.			
Dimensión: Originalidad				
14	Plantea soluciones frente a los problemas.			
15	Construye creaciones originales.			
16	Se opone a las formas convencionales de trabajo.			
17	Combina diferentes tipos de materiales para crear otro.			
18	Crea nuevos procedimientos para la elaboración del producto.			
19	Realiza acabados propios a sus trabajos.			
20	Reelabora modelos ya establecidos.			
Dimensión: Elaboración				
21	Usa su imaginación para realizar diversas actividades.			
22	Manipula el material con curiosidad.			
23	Plasma sus ideas con los materiales brindados.			
24	Añade detalles diferentes a sus trabajos.			
25	Crea nuevas formas en base a otras alternativas.			
26	Da nuevos usos a los materiales.			

Tomado de la tesis, “Estudio comparativo sobre la creatividad en niños de cinco años de una Institución Educativa de Comas y Los Olivos”. Autora: Morales, M. (2020)

ANEXO E: EVIDENCIAS DE LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA

Sesión N° 1: “Moviendo mi cuerpo”

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
ANIMACION	<p>En el patio nos sentamos formando una asamblea. Se comenta que hoy llevaremos a cabo un cuento motor, la docente explica en que consiste y cómo va a desarrollarse. Se plantea con los niños las normas para comenzar a trabajar.</p> <p>Se coloca la canción “Lento muy lento” y los niños van a desplazarse por todo el patio.</p>	USB RADIO
PRINCIPAL	<p>Se comienza a relatar:</p> <p>En un lugar lejano vivía Lía, ella era muy alegre, le gustaba saltar, correr y bailar mucho. Pero se ponía triste al ver que sus amigos se la pasaban durmiendo.</p> <p>Un día se le ocurrió una gran idea, colocó música y comenzó a bailar, saltar en puntitas, moverse de un lado a otro, pero ella observaba que ninguno le hacía caso.</p> <p>Así que realizó la gran fiesta e invito a todos sus amigos. Organizo muchos juegos donde tenían que saltar en un pie, caminar con los brazos abiertos, gatear. Posteriormente de haber ejecutado los juegos todos se quedaron contentos, empezaron a bailar haciendo sus movimientos de forma individual con todo su cuerpo.</p>	
RELAJACION	<p>Cuando terminamos la actividad se invita a todos los niños a acostarse sobre el piso, cerrar sus ojos y colocamos música relajante. Nos imaginamos que estamos en el campo escuchando el ruido de los pajaritos y poco a poco nos vamos relajando.</p>	

Sesión N° 2: “El monito Bartolito”

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
ANIMACION	<p>En el patio nos sentamos formando un círculo y recordamos las normas de trabajo establecidas.</p> <p>Para motivar al niño se coloca la canción “La batalla del movimiento” en el cuál tendrán que realizar todo lo que diga la canción a su manera dejando fluir su creatividad.</p>	USB RADIO
PRINCIPAL	<p>Se empieza a relatar el cuento:</p> <p>En la selva había un monito que era travieso llamado Bartolito, a él le gustaba mucho colgarse de las ramas de los árboles con sus brazos arriba muy arriba, alternaba uno y otro para cogerse de las ramas. Una mañana Bartolito salió en busca de sus amiguitos para ir a jugar, Se encontró con su amigo Coco y la monita Lisa y ellos propusieron que iban a hacer una carrera, para ver quien llegaba primero al campo. Entonces Bartolito dijo yo me iré colgando de rama en rama, Coco dijo yo iré saltando y la mona Lisa dijo yo iré gateando. Y así llegaron todos al campo.</p>	
RELAJACION	<p>Al terminar la actividad incitamos a todos los niños a posarse en círculo e imaginar que somos una hormiga pequeñita y empezamos a respirar despacio, luego imaginamos que somos unos leones y respiramos muy fuerte.</p>	

Sesión N° 3: “Un gran sueño”

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
ANIMACION	<p>En el patio nos sentamos formando un círculo y recordamos las normas de trabajo establecidas.</p> <p>Para motivar al niño se coloca la canción “Las partes de mi cuerpo” en el cuál tendrán que realizar todo lo que diga la canción a su manera dejando fluir su creatividad.</p>	USB RADIO
PRINCIPAL	<p>Se comienza:</p> <p>En un pueblo muy distante vivían unos niños. Al llegar el anochecer y ver la luna salir todos se dirigen a descansar de forma silenciosa. Sus padres se aproximan para acariciarles y narrarles un cuento para que puedan dormir.</p> <p>Esa noche, mientras todos dormían paso algo inesperado, aparecieron nubes suaves que subían, bajaban. Por el camino se encontraron con muchos animalitos: conejos (saltan), caballos (cabalgar), saltamontes, gusanos (arrastran), mariposas y hasta ranas que saltaban, junto a unos cangrejos que se desplazaban de atrás hacia adelante.</p> <p>Se encontraron con una marioneta Mucreta les instruyó el baile “Moviendo mi cuerpo” al finalizar, estaban tan agotados que se durmieron.</p>	
RELAJACION	<p>Una vez terminada la actividad los niños se sientan en círculo e imaginan que son una hormiga pequeñita y empezamos a respirar despacio, luego imaginamos que somos unos leones y respiramos muy fuerte.</p>	

Sesión N° 4: “Conejitos hambrientos”

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
ANIMACION	<p>En el patio nos sentamos formando un círculo y recordamos las normas de trabajo establecidas.</p> <p>Para motivar al niño se coloca la canción “Lento muy lento” en el cual los niños se desplazarán por todo el patio.</p>	USB RADIO BLOQUES
PRINCIPAL	<p>Comenzamos:</p> <p>En un bosque muy apartado vivían muchos conejos, ellos tenían mucha hambre entonces fueron en busca de comida, se cansaron de buscar y buscar, no encontraron ninguna zanahoria y se pusieron muy tristes.</p> <p>Entonces fueron a indagar donde había zanahorias, llegaron a un río, para no desplomarse pasan por unos obstáculos, en seguida cruzaron por un bosque y esquivaban los árboles.</p> <p>De pronto llegaron a un lugar donde tuvieron que excavar y se dieron con la sorpresa que había unas ricas zanahorias, comenzaron a saltar de alegría y empezaron a comerlas.</p>	
RELAJACION	<p>Al terminar la actividad todos los niños forman un círculo, cierran sus ojitos y con una música relajante de fondo vamos respirando poco a poco hasta calmarnos.</p>	

Sesión N° 5: “La granja de mi tío”

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
ANIMACION	<p>Ubicados en el patio, nos sentamos formando un círculo. Recordamos las normas de trabajo establecidas.</p> <p>Para motivar al niño se coloca la canción “Diferentes formas de caminar” en el cuál tendrán que realizar todo lo que diga la canción a su manera dejando fluir su creatividad.</p>	USB RADIO CINTAS FIGURAS DE ANIMALES
PRINCIPAL	<p>Se empieza a relatar el cuento:</p> <p>En una granja muy grande y hermosa había muchos animalitos como: vaca, chanchos, patos, gallinas, pollitos.</p> <p>Al despertar con un sol muy hermoso, todos alegremente jugaban, se encontraba la gallina mamá exigiendo auxilio porque su pollito chico se había extraviado. Los animales estaban intranquilos, pues tomaron una decisión. de salir a investigar que había pasado, caminaron por líneas rectas, siguieron curvas, inmediatamente cruzaron el río saltando por las piedras.</p> <p>Hasta que observaron que el pollito se había ocultado abajo de un árbol, para llegar a él tenían que cruzar por el río. Entonces comenzaron a razonar acerca de cómo hacer para llegar hasta ahí, decidieron buscar un árbol para pasar adentro de él.</p> <p>Cuando llegar hasta el pollito todos los animales se pusieron contentos y comenzaron a bailar, el pollito juro no volver a escaparse.</p>	
RELAJACION	<p>Al terminar la actividad todos los niños van a sentarse formando un círculo e imaginar que somos una hormiga pequeñita y empezamos a respirar despacio, luego imaginamos que somos unos leones y respiramos muy fuerte.</p>	

Sesión N° 6: “¿Qué animal seré hoy?”

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
ANIMACION	<p>En el patio nos sentamos formando un círculo y recordamos las normas de trabajo establecidas.</p> <p>Para motivar al niño se coloca la canción “Diferentes formas de caminar” en el cuál tendrán que realizar todo lo que diga la canción a su manera dejando fluir su creatividad.</p>	USB RADIO AROS PELOTAS CINTAS
PRINCIPAL	<p>Se les presenta a los niños diversos gorritos de animales y ellos eligen el que más les guste para poder hacerlos participe del cuento.</p> <p>Comienza así:</p> <p>Cierta vez en el bosque se encontraban los animales unos saltaban, otros gateaban, otros se arrastraban, otros volaban, otros dormían.</p> <p>El señor Koala decidió hacer un concurso e invito a todos los animales a participar y demostrar su mejor habilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los conejitos bailaron al ritmo de la canción “Saltan los conejitos” - Los monitos hicieron malabares con sus brazos. - Las ranas, saltaban de piedra en piedra. - Los canguros, saltaban hacia la derecha e izquierda y - Las serpientes se arrastraban. 	
RELAJACION	<p>Una vez terminada la actividad se da la indicación que nos sentaremos en asamblea e imaginar que somos un globo. Les damos la indicación que debemos inflarnos como un globo y luego desinflarnos para poder respirar.</p>	

Sesión N° 7: “El payaso risitas”

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
ANIMACION	<p>Una vez ubicados en el patio nos sentamos formando un círculo y recordamos las normas de trabajo establecidas.</p> <p>Para motivar al niño se coloca la canción “Mi carita” en el cuál tendrán que realizar todo lo que diga la canción a su manera dejando fluir su creatividad. La maestra les pregunta si saben poner cara de alegría y tristeza.</p>	
PRINCIPAL	<p>Comenzamos con la historia:</p> <p>Se encontraba un payaso que no sabía cómo poder reír y cuando salía en el circo salía triste no lograba hacer reír a las personas. El payaso era muy triste. Pero cierto día, cuando se estaba quedando dormido, en sus sueños se puso a pensar que hacer para no estar triste y entonces en sus sueños apareció un hada madrina, le puso una varita mágica en su cabeza y comenzó a reírse.</p> <p>Cuando se levantó se sentía muy feliz y comenzó a reírse, entonces antes de salir para el circo comenzó a practicar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Movía los ojos - abría y cerraba los ojos - sonreía - abría los labios y gritaba <p>cada vez lograba ponerse más contento, poco a poco movía mucho más las partes de su cara.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cogió los instrumentos - Movió las maracas - Tocaba el tambor - Después la guitarra <p>cuando llego al circo comenzó a hacer reír a todos los niños, estaba ahora alegre y riendo.</p>	USB RADIO
RELAJACION	<p>Una vez terminada la actividad se invita a todos los niños a sentarse en círculo e imaginar que son un globo. Les damos la indicación que debemos inflarnos como un globo y luego desinflarnos para poder respirar.</p>	

Sesión N° 8: “Un día de playa”

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
ANIMACION	<p>Una vez que estamos en el patio nos colocamos en asamblea y recordamos las normas de trabajo establecidas.</p> <p>Para motivar al niño se coloca la canción “La batalla del movimiento” en el cuál tendrán que realizar todo lo que diga la canción a su manera dejando fluir su creatividad.</p>	USB RADIO TÚNEL
PRINCIPAL	<p>Tito, caminaba por la playa, de pronto sintió un hincón en su pie derecho, se dio cuenta que un erizo le había picado el pie, lo sacudió y comenzó a saltar en un pie hasta que logró alcanzar a una roca y se sentó.</p> <p>Se quedó sentado observando y se dio cuenta que en la arena había diferentes cangrejos y entonces comenzó a esquivarlos para que no se lastime. De repente apareció una gaviota y Tito se asustó mucho y comenzó a correr rápido y luego lento, después de haber corrido tanto llegó hasta un túnel y se escondió en él.</p> <p>Tito estaba muy asustado hasta que por fin encontró a su primo Tomás, cuando lo vio saltó de alegría porque sabía que no estaría solo, ellos decidieron ir gateando para ver quién llegaba primero a su mamá.</p>	
RELAJACION	<p>Una vez terminada la actividad se invita a todos los niños a sentarnos en círculo y cruzamos las piernas. En seguida cerramos los ojos y tratamos de relajarnos.</p>	

Sesión N° 9: “Mi amiga y yo nos movemos”

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
ANIMACION	Saludamos a los niños y niñas que realizarán la práctica, organizamos el grupo en el espacio donde se llevará a cabo la animación y se presenta lo que se va a realizar. Colocamos una canción y vamos identificando las partes de nuestro cuerpo. (Estamos sentados en círculo. Colocamos la canción: movemos nuestro cuerpo” y vamos identificando las partes: cabeza, tronco, extremidades.	USB RADIO
PRINCIPAL	<p>.</p> <p>Narración y vivenciación del cuento: Empezamos a relatar el cuento:</p> <p>Los niños de 4 años iban felices al jardín, un día la profesora decidió ponerlos a bailar sin parar. Todos los niños al escuchar el sonido de la música se pusieron a bailar sin parar. (Colocamos la música para poder bailar. Nos agrupamos de 2 en dos)</p> <p>De pronto encuentran un espejo grande, todos los niños se colocan frente al espejo y juegan al rey manda. (Todos frente al espejo. Jugamos al rey manda: todos tocamos la cabeza de nuestro amigo, tocamos el tronco de nuestro amigo, movemos los brazos de nuestros amigos y tocamos las piernas de nuestros amigos).</p> <p>Seguimos por el camino, trabajamos de dos en dos y nos ubicamos frente a frente - Movemos la cabeza, tronco, brazos y piernas. (Caminamos saltando los bloques, movemos las partes de nuestro cuerpo)</p>	
RELAJACION	Vuelta a la calma. Después, los niños se dieron cuenta que estaban muy cansados, decidieron recostarse en el pasto: Colocamos hojas en el piso, nos echamos a dormir mientras escuchamos música relajante.	

Sesión N° 11: “Nos vamos de aventura”

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
ANIMACION	<p>Una vez ubicados en el patio nos sentamos formando un círculo y recordamos las normas de trabajo establecidas.</p> <p>Para motivar al niño se coloca la canción “Cabeza, hombros, rodillas y pies” en el cuál tendrán que realizar todo lo que diga la canción a su manera dejando fluir su creatividad. La maestra les pregunta si saben poner cara de alegría y tristeza.</p>	
PRINCIPAL	<p>Comenzamos con la historia:</p> <p>Érase una vez, unos niños que querían vivir una gran aventura. Los niños querían a un lugar donde nunca nadie hubiese estado y descubrir cosas nuevas. Para ello, comenzaron a caminar por las marcas del arco iris. (Colocamos en el patio 4 aros que deben ser las marcas del arco iris, los niños deben pasar esquivando dichos obstáculos).</p> <p>El arco iris los llevó hacia la Tierra mágica. Lo primero que encontraron fue un enorme río, el agua que había en el río era mágica, hacía que los niños que la tomaran pudiesen volar. Después de tomar agua, todos estaban muy cansados para seguir el camino, por lo que decidieron cruzar el río a través de unas piedras.</p> <p>Cuando los niños lograron pasar el río, entraron en un sitio que estaba lleno de plantas, eran tan bonitas que los niños no querían pisarlas. Continuaron caminando y se dieron cuenta que el bosque estaba lleno de charcos, que tuvieron que pasar esquivando para no mojarse.</p> <p>Los niños continuaron caminando hasta que encontraron un enorme barco, todos estaban muy cansados decidieron descansar en el barco.</p>	<p>USB RADIO ULA ULA BLOQUES PLANTAS</p>
RELAJACION	<p>Una vez terminada la actividad se invita a todos los niños a sentarse en círculo e imaginar que son un globo. Les damos la indicación que debemos inflarnos como un globo y luego desinflarnos para poder respirar.</p>	

Sesión N° 12: “Un día en la feria”

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
ANIMACION	<p>Una vez ubicados en el patio nos sentamos formando un círculo y recordamos las normas de trabajo establecidas.</p> <p>Entregamos a los niños una bolsita de sorpresa a cada uno, que contiene tickets para jugar en todos los juegos de la feria, lo que motiva a los niños.</p>	
PRINCIPAL	<p>Comenzamos con la historia:</p> <p>Había una vez una niña que fue a la feria con sus amiguitos y profesora, todos iban muy contentos porque tenían muchas ganas de jugar juntos, recorrieron todo el camino que estaba cubierto de muchas piedras, tuvieron que pasar esquivando para poder llegar a la feria.</p> <p>Entraron al primer puesto de juegos, donde había un juego llamado “el conejo comelón”, los niños contentos formaron una fila en la que tenían que encestar la pelota dentro del conejo comelón. Después de jugar, decidieron seguir su camino en busca de más juegos divertidos, así que continuaron y encontraron más obstáculos.</p> <p>Comenzaron a correr de la alegría, llegaron a otro puesto de juegos, el “tumba pelotas” los niños iban de uno en uno para jugar con sus amigos donde tenían que derribar una pelotas, los niños volvieron felices pues se habían divertido.</p>	<p>USB RADIO TARROS CAJA PELOTAS CARTÓN BOTELLAS</p>
RELAJACION	<p>Una vez terminada la actividad se invita a todos los niños a sentarse en círculo e imaginar que son un globo. Les damos la indicación que debemos inflarnos como un globo y luego desinflarnos para poder respirar.</p>	



Los niños se encuentran realizando la acción del “gateo” imitando a diferentes animales del cuento narrado.



Los niños se encuentran realizando acciones narradas en el cuento.



Los niños se encuentran realizando acciones narradas dejando volar su imaginación.





Dentro de los diversos cuentos motores, realizan diversos movimientos aquí imitando a animales que saltan.



Los niños se encuentran bailando de forma libre, según lo que se va indicando en el cuento narrado.



Haciendo uso de su imaginación y creatividad, cada uno se convierte en un animal diferente.



Desarrollo de cuentos motores con material.



Aquí se puede evidenciar la parte del calentamiento, que se hace mediante una canción o ejercicios previos para comenzar a desarrollar el cuento.



Parte de la relajación.

1. R.D. que aprueba el proyecto de investigación



UPAO | Facultad de Educación y Humanidades
Decanato

Trujillo, 5 de agosto de 2022

RESOLUCIÓN N° 096-2022-FAEDHU-UPAO

Visto, la solicitud de las Bachilleres en Educación **CARBAJAL RODRÍGUEZ, CARLA DEL PILAR y MIRANDA ALVA, CINTHIA MILAGROS**, de la carrera profesional de Educación Inicial, solicitando inscripción de proyecto de tesis, con fines de obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial; y,

CONSIDERANDO:

Que, mediante el expediente electrónico, las bachilleres **CARBAJAL RODRÍGUEZ, CARLA DEL PILAR y MIRANDA ALVA, CINTHIA MILAGROS** solicitan inscripción de su proyecto de tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial;

Que, el referido proyecto fue objeto de revisión y aprobación por parte de la Responsable del Proceso de Investigación, Desarrollo e Innovación del Programa de Estudio de Educación, Dra. NANCY AIDA CARRUITERO AVILA; quien emitió el informe favorable que obra en el expediente.

Que, habiéndose cumplido con los requisitos académicos y administrativos establecidos en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad y en el Registro de Grados y Títulos de la Facultad, se debe inscribir el Proyecto en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades, para lo cual se debe expedir la resolución correspondiente.

Estando a las razones expuestas y en uso de las atribuciones estatutarias conferidas a este Despacho para dirigir la gestión académica y administrativa de la Facultad;

SE RESUELVE:

PRIMERO: **AUTORIZAR** la inscripción del Proyecto de Tesis titulado: **“EL CUENTO MOTOR COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INNOVA SCHOOLS, TRUJILLO, 2022”**, de las Bachilleres **CARBAJAL RODRÍGUEZ, CARLA DEL PILAR y MIRANDA ALVA, CINTHIA MILAGROS** en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades.

SEGUNDO: **ASIGNAR** al presente Proyecto de Tesis el número 27-2022, declarándolo expedito para el desarrollo de la investigación dentro de un plazo de doce meses, que se inicia en la fecha y culmina el 5 de agosto de 2023.

TERCERO: **DESIGNAR** como Asesor de Tesis a la docente Ms. José Luis Otiniano Otiniano.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



Dra. Bertha Rosa Malabrigo de Vértiz
Decana



Dra. Karina Lizet Salinas Carranza
Secretaria Académica

Cc:
Interesada
Asesor
Archivo

2. Constancia de la Institución u organización donde se ha desarrollado la propuesta de investigación



INSTITUCION EDUCATIVA INNOVA SCHOOLS

Trujillo 1 – El Golf

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA DE APLICACION DEL PROYECTO DE INVESTIGACION

Trujillo, 14 de septiembre del 2022

La directora Lic. Cecilia Grace Andújar Vargas de la I.E Innova Schools Trujillo 1 – El Golf del distrito de Trujillo provincia de Trujillo y departamento de la Libertad que suscribe.

HACE CONSTATAR;

Que la alumna Carla Carbajal Rodríguez y Cinthia Miranda Alva, egresadas de la carrera profesional de Educación Inicial de la Universidad Privada Antenor Orrego han realizado satisfactoriamente las actividades planificadas, de su proyecto de investigación "El cuento motor como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en los niños". Demostrando responsabilidad durante su ejecución.

Se expide la siguiente constancia para los fines que se considere conveniente.

Atentamente.



Lic. Cecilia Grace Andújar Vargas
Directora

3. Constancia del asesor(a)

INFORME INICIAL DE PROYECTO DE INVESTIGACION

Al : DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

Del Asesor(a) : Ms. José Luis Otiniano Otiniano

Asunto : INFORME DE ASESORAMIENTO

Fecha : Trujillo, 21 de abril del 2022.

De conformidad con el Reglamento General, Reglamento Docente y de Grados y Títulos de la Universidad Privada “Antenor Orrego”, cumplo con emitir Informe del asesoramiento de la Tesis “El cuento motor como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en niños de la I.E Innova Schools, Trujillo, año 2022”, de las Bachilleres Carbajal Rodríguez, Carla Del Pilar y Miranda Alva, Cinthia Milagros.

Está estructurado bajo los siguientes lineamientos:

1. El proyecto de investigación cumple con los estándares de calidad exigibles según el formato establecido por el Programa de Estudios de Educación Inicial.
2. La investigación analiza una problemática educativa actual.
3. La redacción de los objetivos es coherente.
4. Las hipótesis planteadas se encuentran alineadas a los objetivos.
5. La metodología empleada es adecuada, acorde al título de la investigación.
6. La redacción de la bibliografía cumple con el formato APA 7ma edición.

Por lo expuesto, agradeceré a usted, tomar en consideración el presente trabajo, y se le designe el Jurado, para su evaluación y sustentación respectiva.

Atentamente,



Ms. José Luis Otiniano Otiniano
Asesor