

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



TESIS

Narraciones visuales para desarrollar la creatividad en los niños en la Institución Educativa Inicial N°429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025

**Para Obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial
Intercultural Bilingüe**

AUTORA:

RAMIREZ VARGAS, Karol Gisela

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-6181-6010>

ASESOR:

ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2026



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 6:00 P.M. del 11 DE SETIEMBRE DEL 2026, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** de la **TESIS** "NARRACIONES VISUALES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°429-129/MX-P DE AICAS – LURICOCHA, 2025" *Línea de investigación: ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE*, presentado por la Bachiller RAMIREZ VARGAS, KAROL GISEL con código de matrícula 74414376.

De Formación Inicial Docente/ **EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0650-2026-EESPPÚB. "JSCO"/DG-HTA.**, Jurado Examinador autorizado por la **RD No 0651-2026-EESPPÚB. "JSCO"/DG-HTA** obteniendo como resultado el PROMEDIO de 16 (dieciséis).

Por tanto, el *Jurado Examinador de la Sustentación*, emite el siguiente **DICTAMEN**:

SITUACIÓN FINAL: Aprobada

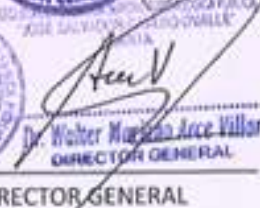
La **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTA** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.



PRESIDENTE

VOCAL

SECRETARIO

Dr. Walter Mariano Acea Villar
DIRECTOR GENERAL
vº Bº DIRECTOR GENERAL



FECHA	DÍA	MES	AÑO
	11	09	2026

ENTIDAD	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			DRE	AYACUCHO		
CÓDIGO MODULAR	DENOMINACIÓN	GESTIÓN	CREACIÓN	DIRECCIÓN	JR. RAZUHUILLCA N°624		
604371	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	PROVINCIA	HUANTA	DISTRITO	HUANTA

PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE						
RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN	RVM N°267-2020-MINEDU						

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR						
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR						

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 0650-2026 -EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA						
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 0651-2026 -EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA						

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER:							
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN							

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. FLOR MARICELA JOSE HUAMAN
	VOCAL	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI

TÍTULO DE TESIS:	
NARRACIONES VISUALES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°429-129/MX-P DE AICAS – LURICOCHA, 2025	
LINEA DE INVESTIGACIÓN	ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE

FECHA	11 / 09 / 2026	HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP PúB. "JSCO"		

N° Matrícula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
74414376	RAMIREZ VARGAS, KAROL GISEL	17	14	17	16


PRESIDENTE


VOCAL


SECRETARIO


Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL
Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:

- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
- El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es aprobatorio, si es desaprobatorio con tinta roja.
- La nota aprobatoria de la sustentación es 14, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0267-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La tesis titulada **"NARRACIONES VISUALES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°429-129/MX-P DE AICAS – LURICOCHA, 2025"**, presentado por la egresada **Ramirez Vargas, Karol Gisel**, del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 17% de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/12pKwtKKtOT4KmBWRbe7RT_GzOj9zDe0P?usp=drive_link

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 7 de octubre de 2026

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validaciones JSCO

RAMIREZ VARGAS, Karol Gisel T Rev.docx

249 RAMIREZ VARGAS, Karol Gisel T

Validaciones JOSACO 2026

Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cervero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trnoid::13671240802

Fecha de entrega

6 oct 2026, 12:42 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

7 oct 2026, 5:26 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

RAMIREZ_VARGAS_Karol_Gisel_T_Rev.docx

Tamaño del archivo

138.0 KB

54 páginas

17.397 palabras

95.346 caracteres

17% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 17% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 3% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
729 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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

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

Fuentes principales

17%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
3%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.eesppjsco.edu.pe	11%
2	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	2%
3	Internet	repositorio.upla.edu.pe	1%
4	Internet	revistaconcienciaepg.edu.pe	<1%
5	Internet	pablolatapisarre.edu.mx	<1%
6	Internet	hdl.handle.net	<1%
7	Internet	repositorio.undac.edu.pe	<1%
8	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



TESIS

Narraciones visuales para desarrollar la creatividad en los niños en la Institución Educativa Inicial N°429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025

**Para Obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial
Intercultural Bilingüe**

AUTORA:

RAMIREZ VARGAS, Karol Gisela

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-6181-6010>

ASESOR:

ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2026



Dr. Walter Mariano Arce Villar

Presidente



Mg. Flor Maricela José Huamán

Secretaria



Mg. Walter Cangana Canchari

Vocal

Dedico este trabajo a mis amados padres, Teófilo y Vilma por su amor incondicional, su sacrificio y apoyo constante han sido la base de mi formación académica y personal. Gracias por creer en mí y por ser mi fuente de inspiración.

A mis queridos hermanos, Margot, Warner y Brewers, por siempre estar a mi lado, por su amor fraternal. Ustedes son mi roca, mi refugio y mi alegría.

Y a mis sobrinos, Charyth y Evans les dedico este trabajo con la esperanza de que sepan que, con esfuerzo, dedicación y pasión, pueden alcanzar sus sueños. Son la luz de mi vida y motivación para seguir adelante.

Karol Gisela

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a la Escuela Superior Pedagógica Pública José Salvador Caveró Ovalle, por brindarme la oportunidad de formarme académicamente. Gracias a esta Institución he podido crecer profesional y personalmente. Su compromiso con la educación ha sido fundamental para el desarrollo de este trabajo de investigación. Me siento muy orgullosa de pertenecer a esta casa de estudios.

Agradezco sinceramente a todos los docentes que me acompañaron durante mi formación. Cada enseñanza recibida ha dejado una huella importante en mi aprendizaje. Gracias por motivarme y seguir adelante y superarme cada día personalmente y como futura formadora de educación inicial.

De la misma forma agradezco infinitamente al asesor de mi trabajo de investigación Dr. Alcarraz Carbajal Bibiano, por su guía constante, apoyo y valiosos consejos. Su experiencia y compromiso fueron esenciales para lograr el resultado de este trabajo. Gracias por enseñarme con amor y paciencia asimismo por acompañarme en cada etapa del proceso.

Quiero agradecer de corazón a los niños de la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P Aicas, Luricocha donde realicé mis prácticas pre profesionales. Su alegría, curiosidad y entusiasmo hicieron que esta experiencia fuera muy enriquecedora.

Finalmente, agradezco a la beca continuidad de Estudios por el apoyo económico brindado durante mi formación. Gracias a esta ayuda pude concentrarme en mis estudios y avanzar en mi proyecto sin preocupaciones. Este respaldo fue clave para cumplir mis objetivos académicos. Me siento orgullosa de pertenecer al pronabec.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado Examinador, con el más alto respeto y compromiso presento ante ustedes mi trabajo de investigación titulado: Narraciones visuales para desarrollar la Creatividad en los niños en la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025, cuyo propósito central es conocer como las narraciones visuales influye en el desarrollo de la creatividad en los niños de inicial, en estricto cumplimiento con lo establecido en el Reglamento de Investigación y Reglamento institucional para obtener el Título Profesional de Licenciada en Inicial Intercultural Bilingüe.

Esta investigación forma parte de mi proceso académico para optar el título de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

La autora

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Ramírez Vargas Karol Gisel, identificada con DNI N° 74414376, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Caveró Ovalle” de Huanta, autora del trabajo de Investigación titulada: Narraciones visuales para desarrollar la creatividad en los niños en la Institución Educativa Inicial N° 429-129 / Mx -P de Aicas – Luricocha, 2025, al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente:

1. El trabajo de Investigación es de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
3. Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
4. En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la Escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 07 de julio de 2026


Karol Gisel Ramírez Vargas
DNI N°: 74414376



INDICE DE TABLAS

AGRADECIMIENTOS	xi
PRESENTACIÓN	xii
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD	xiii
INDICE DE TABLAS	xiv
RESUMEN	xix
ABSTRAC.....	xx
PISI QILLQAY	xxi
INTRODUCCIÓN	xxii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Descripción del Problema	24
1.2.Formulación del Problema	27
1.2.1. <i>Problema General</i>	28
1.2.2. <i>Problemas Especificas</i>	28
1.3.Objetivos de la Investigación	28
1.3.1. <i>Objetivo General</i>	28
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	28
1.4.Justificación e Importancia.....	29
1.4.1. <i>Justificación Práctica</i>	29
1.4.2. <i>Justificación Teórica</i>	29
1.4.3. <i>Justificación Metodológica</i>	29
1.5.Limitaciones de la Investigación	30

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del Problema	31
2.1.1 Antecedentes Internacionales	31
2.1.2 Antecedentes Nacionales.....	33
2.1.3 Antecedentes Regionales.....	35
2.1.4 Antecedentes Locales	36
2.2 Bases Teóricas.....	37
2.2.1 Narraciones Visuales	37
2.2.2 La Creatividad	42
2.3 Definición de Términos Básicos	49
2.4 Hipótesis de la Investigación.....	50
2.4.1 Hipótesis General	51
2.4.2 Hipótesis Especifico.....	51
2.5 Las Variables.....	51
2.5.1 Variable Independiente	51
2.5.2 Variable Dependiente	51
2.6.Cuadro de Operacionalización de Variables	54

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

3.1 Tipo y Nivel de Investigación	55
3.1.1 Tipo de Investigación.....	55
3.1.2 Nivel de Investigación.....	55
3.2 Método de Estudio.....	56
3.2.1 Método Analítico-Sintético	56
3.2.2 Método Inductivo-Deductivo.....	56
3.2.3 Método Hipotético-Deductivo.....	56
3.2.4 Método Experimental.....	57

3.2.5 Método Estadístico.....	57
3.3 Diseños de Investigación Pre Experimental	57
3.4 Muestra Censal.....	58
3.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	58
3.5.1 Técnica de Observación.....	58
3.5.2 Ficha de Observación	59
3.6 Validez, Confiabilidad y Pilotaje	59
3.6.1 Validez.....	59
3.6.2 Confiabilidad	60
3.6.3 Pilotaje	60
3.7 Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos	61
3.8 Aspectos Éticos	61

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Presentación y Discusión de los Resultados.....	63
4.1.1 A Nivel Descriptivo.....	63
4.1.2 A nivel Inferencial de Normalidad.....	66
CONCLUSIONES.....	73
RECOMENDACIONES	75
REFERENCIAS	76
ANEXOS	81

INDICE DE ANEXOS

Anexo 1:RD de la aprobación de proyecto de investigación	82
Anexo 2:RD de la ampliación del plazo para la ejecución y sustentación de trabajos de investigación y tesis.....	86
Anexo 3:RD de expedito de tesis	91
Anexo 4:Resolución de fecha de sustentación	94
Anexo 5:Resolución de jurados de sustentación de tesis	96
Anexo 6:Matriz de consistencia de investigación experimental	98
Anexo 7:Matriz de Operacionalización de variable	99
Anexo 8:Matriz instrumental.....	100
Anexo 9:Diseño del instrumento de recolección de datos.....	101
Anexo 10:Validación y confiabilidad del instrumento de recolección de datos	103
Anexo 11:Prueba de confiabilidad del instrumento	106
Anexo 12:Prueba de pre test.....	107
Anexo 13:Prueba de pos test	108
Anexo 14:Plan de Planificación	109
Anexo 15:Planificación de las sesiones de aprendizaje	110
Anexo 16:Carta de Autorización	152
Anexo 17:Consentimiento informado	153
Anexo 18:Evidencia fotográfica.....	154

INDICE DE TABLA

Tabla 1:Tabla de la muestra censal de estudio los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°429-1297Mx-P Aicas – Luricocha, 2025.....	58
Tabla 2:Resultado de validez de contenido de la ficha de validación por juicio de expertos.....	59
Tabla 3:Resultados de la prueba estadística de fiabilidad	60
Tabla 4:Resultado de contraste del desarrollo de la Creatividad de pre test y pos test ..	63
Tabla 5:Resultado de contraste de la fluidez de ideas de pre test y pos test	64
Tabla 6:Resultado de contraste de la flexibilidad de pre test y pos test	65
Tabla 7:Resultado de contraste de la originalidad de pre test y pos test	66
Tabla 8:Resultados de las pruebas de normalidad de los datos.....	67
Tabla 9:Resultado de la prueba de wilcoxon para la variable creatividad	68
Tabla 10:Resultado de la prueba de wilcoxon para la dimensión fluidez de idea.....	69
Tabla 11:Resultado de la prueba de wilcoxon para la dimensión flexibilidad.....	70
Tabla 12:Resultado de la prueba de wilcoxon para la dimensión originalidad.....	71

RESUMEN

La presente investigación titulada “Narraciones visuales para desarrollar la creatividad en los niños en la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025” tuvo como objetivo determinar la influencia de las narraciones visuales en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años. Se realizó una investigación educativa aplicada, de nivel explicativo, con diseño preexperimental de un solo grupo con pre y pos test, contando con una muestra censal de 17 estudiantes. En la recolección de datos se empleó la técnica de observación y el instrumento utilizado fue la ficha de observación; los datos obtenidos se organizaron en tablas, y para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas. Los resultados indicaron que en el pre-test más del 82% de los niños se hallaba en nivel “Inicio” en todas las dimensiones; mientras que en el pos-test el 64,7% alcanzó el “Logro esperado” en creatividad, destacando la fluidez con 76,5% y la originalidad con 58,8%. En cuanto a la flexibilidad, el 64, 7% alcanzó el “nivel logro esperado” y el 35,3% se quedó en “proceso”. Los resultados confirmaron una influencia significativa con un valor de $p=0,000 < 0,05$. Se concluyó que las narraciones visuales mejoran de manera significativa la creatividad, y sus dimensiones. Se recomienda integrar estas estrategias de forma continua en las sesiones de aprendizaje.

Palabras Clave. Narraciones visuales, creatividad, fluidez, flexibilidad, originalidad.

ABSTRAC

The present research titled "Visual Narratives to Develop Creativity in Children at the Initial Educational Institution N° 429-129/Mx-P of Aicas – Luricocha, 2025" aimed to determine the influence of visual narratives on the development of creativity in 5-year-old children. An applied educational research study was conducted, at an explanatory level, with a pre-experimental design of a single group with pre and post-tests, involving a census sample of 17 students. In the data collection, the observation technique was employed, and the instrument used was the observation sheet; the obtained data were organized into tables, and for the hypothesis test, the Wilcoxon signed-rank test for related samples was used. The results indicated that in the pre-test, more than 82% of the children were at the "Beginning" level in all dimensions; whereas in the post-test, 64.7% reached the "Expected Achievement" level in creativity, with fluency standing out at 76.5% and originality at 58.8%. Regarding flexibility, 64.7% reached the "expected achievement level" and 35.3% remained "in process." The results confirmed a significant influence with a p-value of $0.000 < 0.05$. It was concluded that visual storytelling significantly enhances creativity and its dimensions. It is recommended to continuously integrate these strategies into the learning sessions.

Keywords. Visual narratives, creativity, fluency, flexibility, originality.

PISI QILLQAY

Kay yachay maskayqa rikchakuq willakuykuna (narraciones visuales) wawakunapa ruray yachayninta (creatividad) wiñachinapaq, I.E.I. N.º 429-129/Mx-P Aicas-Luricocha llaqtapi, 2025 watapi” sutiyuqmi karqa. Chaypa hatun munayninqa pichqa watayuq warmi-qari wawakunapi rikchakuq willakuykunapa ruray yachayninman imayna yanapakuyninta yachaymi karqa. Kay llamkayqa yachachiyman churakusqa, sutinchay nivelniyuq, hukllapaq pre test hinaspa pos test nisqawan rurasqa karqa. Yachaqkunapa yupayninqa chunka qanchisniyuq wawakunam karqa. Willakuykunata huñunapaqqa qawariy ñanmi llamkachikurqa, hinallataq qawariy panqawan datos huñusqa karqa. Chay datoskunapaq tablapi churaykurqani. Hipótesis nisqata qawanapaqqa Wilcoxon sutiyuq signukuna rangunpa pruebanwan llamkarqa. Tarikusqanman hina, pre test nisqapi 82% kuraknin wawakunapaq lapa dimensiónkunapi “Qallariy” nivelpim karqaku. Ichaqa pos test nisqapi 64,7% wawakunam “Suyasqa atipayman” chayaraqaku creatividad general nisqapi. Aswan allin rikurirqa fluidez nisqapi 76,5% hinaspa originalidad nisqapi 58,8%; chaynallataq flexibilidad nisqapi 64,7% warmakuna “Logro esperado” nivelman chayaraqaku, 35,3% ñataq “Proceso” nivelpi kachkarqaku. Estadística nisqapi ancha allin chaniyuq rikurirqa ($p=0,000 < 0,05$). Chayrayku, kay narraciones visuales nisqanchik creatividad, hinallataq dimensiones nisqankunata sumaqa wiñachin.

Sapaq Simikuna. Rikchakuq willakuykuna, ruray yachay (Creatividad), fluidez, flexibilidad, originalidad

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la creatividad en la primera infancia se considera una competencia fundamental del siglo XXI, ya que no solo favorece la generación de ideas originales, sino que también potencia la resolución de problemas y la adaptación a entornos cambiantes. En el ámbito de la educación inicial, estimularla desde los primeros años es esencial para que los niños construyan un pensamiento divergente, desarrollen autonomía y muestren iniciativa.

El presente estudio tiene como objetivo general determinar la influencia del uso de narraciones visuales en el fortalecimiento de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, durante el año 2025.

Desde el sustento teórico, las narraciones visuales son un recurso didáctico que organiza imágenes en una secuencia determinada para transmitir un mensaje, invitando a los niños a interpretar, relacionar y construir significados a partir de los símbolos visuales (Barthes, 1977). Por su parte, la creatividad, según Guilford (1950), se manifiesta a través del pensamiento divergente, es decir, la capacidad de generar múltiples respuestas ante un mismo estímulo.

Respecto a sus dimensiones, Guilford (1950) plantea que la fluidez se manifiesta en la habilidad para producir una gran cantidad de ideas o respuestas ante un mismo estímulo. Amabile (1996) agrega que la flexibilidad permite observar una situación desde distintos puntos de vista y adaptar el pensamiento ante nuevos desafíos. Finalmente, Sternberg (2003) sostiene que la originalidad se expresa cuando se proponen ideas que se apartan de lo común y aportan valor novedoso al contexto.

En cuanto a los antecedentes, Ventura y Santivañez (2025), en su investigación “Cuentos infantiles y la creatividad en niños de cinco años” (Huancayo), hallaron que tras la intervención el 83 % de los participantes alcanzó un nivel alto de creatividad, estableciéndose una relación estadísticamente significativa entre ambas variables. Asimismo, Vicente y Yurivilca (2023), en su trabajo “La producción de cuentos y su relación con la creatividad en niños de una institución educativa pública de El Tambo”, reportaron que, luego de aplicar un programa de producción de relatos, el 70 % de los niños logró un nivel muy alto de creatividad, evidenciando una mejora notable respecto al diagnóstico inicial. De manera similar, Balvin (2025), en “Historias que educan: El storytelling en el desarrollo de la creatividad narrativa infantil” (Lima), demostró que esta estrategia elevó el nivel de creatividad narrativa: se pasó de un 79,17 % en nivel bajo al inicio a un 87,5 % en nivel destacado al finalizar, con diferencias estadísticamente significativas.

La presente investigación se ha estructurado de la siguiente manera:

El Capítulo I, desarrolla el planteamiento del problema: descripción, formulación, objetivos, justificación y limitaciones.

El Capítulo II, presenta el marco teórico: antecedentes, bases teóricas sobre narraciones visuales y creatividad, definición de términos, hipótesis, variables y su operacionalización.

El Capítulo III, detalla la metodología: tipo y nivel de investigación, diseño preexperimental, población censal, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez, confiabilidad, pilotaje, procesamiento de información y consideraciones éticas.

El Capítulo IV, expone los resultados y la discusión: análisis descriptivo e inferencial (prueba de normalidad y prueba de Wilcoxon), interpretación de hallazgos, conclusiones y recomendaciones. Finalmente, se incluyen las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

En la actualidad a nivel global, muchos estudios continúan encontrando que la creatividad no se fomenta adecuadamente desde temprana edad en el desarrollo integral de los niños. A nivel mundial el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2019) señala que, aunque se espera que la educación desarrolle habilidades transferibles (como la creatividad), persisten disparidades significativas en el acceso y la calidad de la educación, se estima que al menos 175 millones de niños en edad preescolar no tienen acceso a la educación, lo que limita significativamente el desarrollo de capacidades creativas desde la infancia. Por lo tanto, debemos reconocer que la creatividad no depende simplemente de una predisposición individual, sino también de contextos educativos ricos que fomenten el pensamiento divergente y la innovación. Del mismo modo, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) considera que la creatividad es una habilidad esencial del siglo XXI que los sistemas educativos deben incorporar como parte de su currículo, pero también advierte que el aprendizaje tradicional (memorización, alfabetización, etc.) tiene prioridad sobre el desarrollo creativo. Esto es sintomático de un problema continuo a nivel mundial en el que los niños no desarrollan completamente su potencial creativo; está afectando su capacidad para resolver problemas y adaptarse al progreso social y tecnológico.

En América Latina, el problema se ha amplificado a través de desigualdades estructurales. Como explica el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020) los niños de la región carecen de suficientes oportunidades educativas de calidad

que fomenten habilidades como la creatividad, que son críticas para la vida, el trabajo y la ciudadanía. También la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2024) señala que los desafíos estructurales en la cobertura de la educación infantil temprana que afectan la estimulación creativa en los primeros años también están presentes en el contexto de América Latina o el Caribe. La asistencia preescolar es una gran deficiencia, con alrededor del 30% de los niños de 4 a 5 años, y más del 40% en los grupos más vulnerables, sin acceso a entornos llenos de actividades lúdicas y artísticas que ayudan a fomentar el pensamiento creativo.

Por lo tanto, según las investigaciones en el contexto latino América, se ha encontrado que la práctica pedagógica aún sigue siendo menos extensa como resultado de la escasa formación de los docentes y el uso restringido de metodologías innovadoras, lo que obstaculiza el proceso creativo de los estudiantes. Esto refleja que, si bien hay un reconocimiento conceptual de la importancia de la creatividad, todavía falta su utilización en la práctica.

A nivel nacional Perú no es ajeno a esta problemática, según el Ministerio de Educación citado por Fernández (2022) los datos educativos indican que la creatividad de los estudiantes está en un nivel bajo la inseguridad, la falta de iniciativa, la dependencia del profesor y la poca originalidad en sus producciones son algunos de los signos. Empíricamente, los estudios realizados en la educación inicial muestran que un porcentaje significativo de niños se encuentra en niveles básicos o en proceso de desarrollo creativo. Del mismo modo Borrero (2022) encontró que el 88% de los niños están en el nivel de proceso y el 12% en el nivel inicial de creatividad, lo que indica un desarrollo aún incipiente de esta habilidad.

Cabe señalar que la educación temprana es una etapa fundamental en la que, de hecho, se establecen por primera vez los cimientos del pensamiento, la imaginación y la innovación, este tema adquiere más importancia.

En la región de Ayacucho, la creatividad en los niños de preescolar está severamente limitada, influyendo negativamente en su desarrollo y siendo un desafío persistente para las prácticas pedagógicas. Existen diferentes estudios realizados en instituciones educativas de la región que indican que los niños parecen deficientes en los dominios de creatividad de fluidez, originalidad y flexibilidad. Según Quispe (2025) en una institución educativa preescolar en Ayacucho, antes de la intervención pedagógica,

el 85% de los niños estaban en un nivel bajo de creatividad, lo que indica una marcada deficiencia en el desarrollo de esta habilidad desde una edad temprana; aunque con la implementación de estrategias como el juego libre, hubo una mejora hacia niveles regulares (65%), indicando así que la dificultad comenzaba desde una estimulación inicial limitada en el aula. Estos datos muestran que muchos niños no desarrollan adecuadamente habilidades creativas si no se utilizan estrategias didácticas novedosas.

A nivel local, durante mis prácticas preprofesionales en la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025 identifiqué un problema recurrente en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años. Al observar sus producciones gráficas, noté que la mayoría se limitaba a reproducir los mismos dibujos (casas con techo triangular, soles en la esquina, flores idénticas) sin incorporar elementos nuevos o personajes. Cuando se les proponía una actividad de dibujo libre sin un modelo de referencia, muchos niños mostraban inseguridad, se quedaban en silencio o decían frases como "no sé qué dibujar" o "dibújame tú, profesora", evidenciando una dependencia del adulto para iniciar sus propias creaciones. En los momentos de juego simbólico, observé que los niños repetían constantemente los mismos roles (jugar a la mamá, al papá, al cocinero), sin variar los personajes ni inventar nuevas situaciones. También evidencíé que, durante las narraciones de cuentos, los niños recordaban la historia tal como la escuchaban, pero les costaba proponer cambios en los personajes, el final o el lugar donde ocurrían los hechos; sus respuestas eran siempre literales y carecían de interpretaciones personales. Estas conductas se repetían en distintas áreas del desarrollo: en la expresión oral, en la producción gráfica y en la resolución de problemas cotidianos. Además, los materiales didácticos disponibles en el aula eran limitados y poco variados, lo que reducía las oportunidades de exploración y experimentación creativa. Estas observaciones me llevaron a reflexionar que las prácticas pedagógicas, al estar centradas en la repetición y el modelo único, no estaban logrando activar el pensamiento divergente de los niños, y que era necesario implementar una estrategia innovadora que les brindara libertad interpretativa y estimulara su imaginación.

La dificultad en el desarrollo de la creatividad se relaciona con diversos factores de la práctica pedagógica, entre ellos la priorización de aprendizajes básicos y de alfabetización, lo que en algunas ocasiones reduce el tiempo destinado al juego en sectores; asimismo, se evidencia un uso limitado de estrategias como las preguntas abiertas para estimular el pensamiento divergente, a lo que se suma la poca innovación y

variedad de experiencias y materiales, así como la escasa renovación de los recursos disponibles, generando menos oportunidades para que los niños exploren y desarrollen nuevas formas de creación.

Estas situaciones pueden limitar las oportunidades de los niños para expresar sus ideas, desarrollar su imaginación y fortalecer su pensamiento creativo. Como consecuencia, pueden presentar dificultades para generar y comunicar ideas propias, imaginar diferentes posibilidades y proponer alternativas frente a determinadas situaciones. Del mismo modo, las limitadas oportunidades para explorar, experimentar y ampliar sus ideas mediante preguntas abiertas pueden dificultar que expliquen sus pensamientos, consideren diferentes perspectivas y desarrollen diversas posibilidades de respuesta. Esta situación también puede repercutir en capacidades relacionadas con la autonomía, la toma de decisiones y la resolución de problemas, limitando las oportunidades del niño para asumir un papel más activo en su aprendizaje.

Por lo tanto, como alternativa de solución a esta problemática, se propone el uso de narraciones visuales como estrategia didáctica, debido a que integran imágenes, secuencias gráficas e historias visuales que pueden favorecer la imaginación, la expresión de ideas y el desarrollo de la creatividad en los niños. En este sentido, su aplicación busca promover experiencias más dinámicas y participativas, brindando mayores oportunidades para que los niños creen, expresen y desarrollen sus propias ideas. Por ello, se planteó el siguiente interrogante: ¿En qué medida las narraciones visuales influyen en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 429-129/Mx-P Aicas – Luricocha, 2025?

La investigación debe contribuir a los diversos aspectos de este asunto y ofrecer soluciones potenciales al siguiente problema.

1.2. Formulación del Problema

La formulación del problema es integral para la investigación científica, ya que proporciona con claridad lo que se va a investigar. Al respecto Bernal (2010) afirma que la formulación del problema debe basarse en delimitar y estructurar una idea de investigación en términos claros y precisos para que pueda ser estudiada empíricamente y que, a su vez, dará forma a toda la investigación. En este sentido se enfatiza la importancia de la claridad y precisión al especificar el problema.

1.2.1. Problema General

¿En qué medida las narraciones visuales influyen en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°429-129/Mx-P Aicas – Luricocha, 2025?

1.2.2. Problemas Específicas

- ¿En qué medida las narraciones visuales influyen en la fluidez de idea en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°429-129/Mx-p Aicas – Luricocha, 2025?
- ¿En qué medida las narraciones visuales influyen en la flexibilidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°429-129/Mx-p Aicas – Luricocha, 2025?
- ¿En qué medida las narraciones visuales influyen en la originalidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°429-129/Mx-p Aicas – Luricocha, 2025?

1.3. Objetivos de la Investigación

Espinoza (2020) menciona que los objetivos de una investigación son importantes que se realizan para crear todo tipo de conocimiento científico. Los objetivos son la meta concreta que se tienen que conseguir para responder a una pregunta de investigación y orientar la evolución de la investigación.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente los objetivos de esta investigación son los siguientes:

1.3.1. Objetivo General

Determinar la influencia de las narraciones visuales en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°429-129/Mx-p Aicas – Luricocha, 2025

1.3.2. Objetivos Específicos

- Establecer la influencia de las narraciones visuales en la fluidez de idea en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°429-129/Mx-p Aicas – Luricocha, 2025.
- Establecer la influencia de las narraciones visuales en la flexibilidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°429-129/Mx-p Aicas – Luricocha, 2025.
- Establecer la influencia de las narraciones visuales en la originalidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°429-129/Mx-p Aicas – Luricocha, 2025.

1.4. Justificación e Importancia

1.4.1. Justificación Práctica

Esta investigación tuvo una justificación práctica ya que presentó una solución concreta a través de la implementación de las narraciones visuales como una estrategia de enseñanza innovadora. Ayudó a demostrar, a través del vínculo causa-efecto, cómo el uso sistemático de recursos visuales (imágenes secuenciadas, historias, láminas ilustradas) facilitó el fortalecimiento de la creatividad infantil. Esto no solo describió el problema en cuestión, sino que propuso una intervención pedagógica basada en evidencia. De igual manera, los resultados del estudio también proporcionaron recomendaciones útiles para que las maestras de educación infantil incluyan medios metodológicos activos que promuevan la participación, la imaginación y la libre expresión de los niños en su práctica y esto ayudó a optimizar las sesiones, que fueron más dinámicas, significativas y centradas en el estudiante.

1.4.2. Justificación Teórica

Esta investigación está teóricamente justificada porque buscó apoyar, desde enfoques científicos y pedagógicos la relación entre las narraciones visuales y el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial. Según Torrance (1974) la creatividad involucra procesos como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración, los cuales pueden ser estimulados desde una edad temprana a través de experiencias educativas significativas. También, Vygotsky (1987) desde una perspectiva sociocultural, sostiene que la imaginación y la creatividad se desarrollan a partir de la interacción del niño con su entorno y los recursos culturales disponibles. Dentro de este marco las narraciones visuales sirven como herramientas mediadoras que facilitan la construcción de significados, permitiendo a los niños interpretar, recrear y expresar sus ideas a través de imágenes, fortaleciendo así su pensamiento creativo.

1.4.3. Justificación Metodológica

Esta investigación está metodológicamente justificada ya que tuvo como objetivo determinar la influencia de las narraciones visuales en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas. También es de enfoque cuantitativo, nivel explicativo porque no solo describió el problema, sino que explicó cómo y en qué medida la variable independiente (narraciones visuales) afecta a la variable dependiente (creatividad). Además, se desarrolló y validó un instrumento estructurado para la recolección de datos adaptadas al

contexto educativo, la ficha de observación, creadas de acuerdo con dimensiones e indicadores de creatividad (fluidez de idea, originalidad y flexibilidad). Se emplearon métodos de validez de contenido y fiabilidad mediante juicio de expertos y procedimientos estadísticos en los instrumentos desarrollados para mejorar el rigor y la precisión de los datos recopilados.

1.5. Limitaciones de la Investigación

Las limitaciones de la investigación se entienden como las restricciones, dificultades o condiciones que pueden afectar el desarrollo, alcance o validez de un estudio y que el investigador no siempre puede controlar completamente. Como afirmó Arias (2012) las limitaciones de la investigación se refieren a aquellos factores externos o internos que pueden influir en los resultados del estudio y que están fuera del control del investigador, en este caso particular las limitaciones son:

Las dificultades para controlar completamente algunos factores externos (el estado de ánimo, el nivel de atención y distracciones).

Asimismo, el tiempo disponible para la aplicación de las sesiones fue limitado, debido a que tuvieron que adecuarse al horario y planificación de la docente. A pesar de estas dificultades, se logró desarrollar las diez sesiones de narración visual planificadas y recoger la información necesaria para la investigación.

Otra limitación fue el alcance de los resultados, ya que la intervención se realizó en una institución educativa específica, por lo que los resultados obtenidos no pueden generalizarse a otras instituciones educativas debido a las diferencias existentes en sus características sociales, culturales y educativas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del Problema

El antecedente del estudio se entiende como el conjunto de estudios previos, contribuciones teóricas y evidencia empírica que permiten comprender el estado actual del conocimiento sobre un tema específico, así como identificar vacíos o necesidades de investigación. Hernández et al. (2014) afirman que el antecedente del problema constituye la revisión de investigaciones previas relacionadas con el tema de estudio, cuyo propósito es conocer qué se ha hecho, cómo se ha investigado y cuáles han sido los principales resultados, lo que permite fundamentar y guiar el nuevo estudio. Esta perspectiva resalta la importancia de situar la investigación dentro de un contexto científico ya existente.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Cárdenas y Moscoso (2024) realizaron un estudio en Ecuador titulada: “*El cuento infantil como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en estudiantes de Educación Inicial*”. El objetivo de este estudio fue analizar el cómo el cuento infantil puede ser utilizado como recurso didáctico para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la Escuela Colombia lectivo 2023-2024. El estudio está enmarcado en un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo, tipo aplicada, con diseño cuasi experimental y de corte longitudinal, ya que la recolección de datos se hizo antes y después de la intervención. La recolección de datos se hizo mediante la aplicación de una encuesta de 17 preguntas no paramétricas, la cual se validó mediante el método Delphi y el análisis de confiabilidad alfa, obteniendo un valor de 0.742. La muestra estuvo constituida por 18 estudiantes de 4 a 5 años. Los resultados en la Tabla 1 muestran que se puede

observar que existe una diferencia estadística significativa entre las medias del pretest y post test (6.33 puntos). La media del post test es superior que la del pretest lo cual establece una mejora sustancial en cuanto a la utilidad del cuento como recurso didáctico para desarrollar la creatividad de los niños, aseveración ratificada con la mínima diferencia del valor del coeficiente de variación es relativamente bajo (0,027 en el post test), lo que indica una baja dispersión de los datos y una mayor consistencia en los resultados obtenidos después de la intervención. En conclusión, la investigación dio a conocer el uso del cuento infantil en la educación preescolar resaltando su importancia en el desarrollo de la creatividad e imaginación de los niños. Destaca su versatilidad pedagógica y las mejoras significativas en habilidades cognitivas, lingüísticas y emocionales que ofrecen los cuentos. La lectura, además, es clave para la excelencia educativa.

Este estudio tiene una relevancia para la presente investigación ya que radica en el resultado de que los relatos de los niños constituyen una herramienta didáctica válida para mejorar la creatividad de los estudiantes de educación inicial

Coello (2025) realizó un estudio en Ecuador titulada: *“La narración de cuentos como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en niños de preescolar de la unidad educativa “Francisco Menghine” en Santo Domingo de los Tsáchilas”*. El objetivo del presente estudio fue proponer la utilización de la narración de cuentos infantiles como recurso didáctico para incentivar el desarrollo de la creatividad en niños de nivel preescolar de la Unidad Educativa “Francisco Menghine”, Santo Domingo de los Tsáchilas. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, con un diseño pre experimental, nivel explicativo analítico. Se trabajó con una muestra intencionada de 28 niños, sus representantes legales y la docente del aula. Se utilizó una ficha de observación para los estudiantes y encuestas dirigidas a la docente y a los padres de familia. Los resultados permitieron identificar que, en la interpretación del cuento, el 77.8 % se ubicaron en el nivel “Supera las expectativas”. El 100 % de los estudiantes mostró atención durante la narración, con en “En proceso” y en “Adquirido”. Sobre la expresión de ideas mediante el dibujo, 55.5 % se encontraron “En proceso”, mientras que 8 estuvieron entre los niveles “Iniciada” y “Adquirida”. La creatividad posterior al cuento mostró resultados sobresalientes, 83.3 % superaron las expectativas. En conclusión, la mayoría de los niños muestra un alto potencial creativo, sobre todo cuando se utilizan estrategias como la narración de cuentos. Sin embargo, también se hizo evidente que

había poca regularidad en la lectura en casa, y la necesidad de hacer más rico el ambiente de la escuela con materiales más dinámicos y atractivos.

El estudio citado anteriormente proporciona antecedentes fundamentales para la investigación actual, que muestra que el relato de cuentos infantiles fomenta el desarrollo de la creatividad en los preescolares ya que los resultados indicaron que esta estrategia de enseñanza despierta la atención y la interpretación de los estudiantes.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Ventura y Santivañez (2025) realizaron un trabajo de investigación en Huancayo titulada: *Cuentos infantiles y la creatividad en niños de cinco años del nivel inicial de una Institución Educativa de Satipo*. El objetivo principal fue determinar el impacto que existe entre los cuentos infantiles y la creatividad en niños de cinco años del nivel inicial de una Institución Educativa de Satipo. La investigación se realizó con una muestra integrada por 60 niños. Se utilizó una metodología aplicada desde un enfoque cuantitativo. Se utilizó un diseño preexperimental, de tipo aplicada y de corte transversal, lo cual permitió analizar las relaciones entre las variables sin intervención directa. Entre los resultados más relevantes, se vio que en el 97% de los casos analizados, la lectura de cuentos produjo una notable activación cerebral, incentivando la producción de ideas novedosas. El final de la investigación en términos de la variable "Creatividad", muestra que el 83% (50) de los niños alcanzaron un nivel alto. en conclusión, se establece la relación entre los cuentos y la creatividad en niños de cinco años del nivel inicial de una institución educativa de Satipo-2024. Los datos obtenidos permitieron, estadísticamente, rechazar la hipótesis nula ya que se observó un valor de significancia menor que 0.05 ($p < 0.05$). Por lo tanto, la hipótesis nula fue rechazada. De acuerdo con el coeficiente de correlación de Spearman, que osciló entre 0.30 y 0.49, este resultado puede sugerir la existencia de una asociación de intensidad moderada entre las variables.

La investigación citada es un factor relevante para el presente estudio ya que encontraron una correspondencia significativa entre los cuentos infantiles y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años.

Vicente y Yurivilca (2023) en su trabajo titulado: *La producción de cuentos en la creatividad en niños de una institución educativa pública del distrito de El Tambo*. Tuvo como objetivo examinar la influencia de un programa de producción de cuentos en la creatividad de niños de cinco años. El tipo de investigación fue aplicada, de enfoque

cuantitativo y se utilizó un diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 20 niños del primer nivel de la Institución Educativa Nro. 615 La Alborada, El Tambo. De ellos, doce eran varones y ocho eran mujeres. Para recopilar datos se utilizó el “Test de Círculos de Guilford”, en dos momentos: antes de la intervención educativa (pretest) y después de la misma (postest). Los resultados obtenidos muestran una mejora importante en los niveles de creatividad después de aplicar el programa. En la evaluación inicial sólo un 5% de los alumnos se ubicaba en nivel medio de creatividad, un 30% presentaba nivel bajo y el 65% estaba en nivel muy bajo. Después de la intervención, se produjo un cambio muy notable: el 70 % alcanzó un nivel muy alto de creatividad y el 30 % restante, un nivel alto. En conclusión, los resultados permiten afirmar que la elaboración de cuentos constituye una estrategia pedagógica eficaz para favorecer la creatividad infantil. Su implementación propició no solo una mejora en las capacidades creativas de los estudiantes, sino que les permitió alcanzar niveles elevados a la mayoría de ellos, evidenciando el impacto positivo de este tipo de programas en el contexto educativo.

La investigación citada anteriormente es pertinente para esta investigación, ya que demostró que la elaboración de historias influyó positivamente en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de modo que los resultados indican que la implementación del programa mejoró el desempeño creativo pasando de niveles bajos muy bajos a niveles altos muy altos.

Balvin (2025) realizó un estudio en Lima titulada: *Historias que educan: Storytelling en la creatividad narrativa infantil*. El objetivo de la presente investigación fue determinar el efecto de un programa de storytelling en el desarrollo de la creatividad narrativa en niños de cinco años de una institución educativa privada de Lima. El estudio se realizó desde un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, con un diseño pre experimental de un solo grupo, con medición pretest y post test. La muestra estuvo constituida por 24 niños de 5 años, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. La recolección de datos se realizó a través de la Lista de Cotejo de Creatividad Narrativa, aplicada antes y después de la intervención. Los resultados al principio, la gran mayoría de los alumnos mostraba un nivel de creatividad narrativa baja, alcanzando un 79,17 %. Sin embargo, tras la implementación del programa, ninguno se quedó en ese nivel, y la mayoría (un 87,5 %) logró alcanzar un nivel destacado, lo cual nos indica una evolución significativa en su capacidad para narrar historias. Por lo tanto, se puede concluir que el análisis

estadístico mostró diferencias significativas entre las puntuaciones del pretest y el posttest ($p < .05$), lo que sugiere una mejora sustancial en el nivel de creatividad narrativa después de la aplicación del programa de storytelling. De igual modo se puede afirmar que el programa implementado tuvo un efecto positivo y significativo sobre el desarrollo de la creatividad narrativa de los niños que participaron en él.

El estudio citado es importante para esta investigación porque proporciona evidencia del gran efecto que tiene la narración en la creatividad narrativa en niños de 5 años ya que los resultados indican un crecimiento significativo posterior a la intervención en la creatividad narrativa (pasando de bajo a alto).

2.1.3 Antecedentes Regionales

Andia (2022) realizó un trabajo de investigación en Ayacucho titulada: *El juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la institución educativa inicial privada religiosa San Francisco De Asis Ayacucho-2021*. La presente investigación tuvo como finalidad aplicar el programa de juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho-2021. Esta investigación tuvo como objetivo general: Determinar la aplicación del juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho 2021. Debido a los problemas detectados en el bajo rendimiento escolar en la enseñanza de la creatividad, se emplearon nuevas técnicas e ideas para la realización de actividades encaminadas a obtener mejores resultados, por lo tanto, se justifica que la aplicación de los juegos libres puede mejorar la creatividad utilizando juegos innovadores para aprender. Por ello al comparar el plan de investigación a manera de pre test y post test, los resultados fueron los siguientes en el Pre Test: Se valoraron sobre la creatividad, en el Post Test de 10 niños y niñas que representan el 100% de los niños y niñas 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís -Ayacucho - 2021, obteniéndose los siguientes resultados: Bajo (C) el 53% equivalente a 9 niños (as), Medio (B) el 29% equivalente a 5 niños (as), mientras que Alto (A) el 18% equivalente a 3 niños (as); De acuerdo a la Tabla 5 y el Gráfico 5. Bajo (C) el 6% que equivale a 1 niño (a), Medio (B) el 18% que equivale a 3 niños (as), mientras que Alto (A) el 76% que equivale a 13 niños (as). En conclusión, la aplicación del juego libre mejora creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asís” Ayacucho -2021.

Cabe señalar que la investigación citada constituye una precedente selecto donde el juego libre promueve el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años ya que los resultados indicaron un cambio positivo sustancial después del concurso aumentó lo alto disminuyó lo bajo.

Palomino (2023) realizó un estudio en Ayacucho titulada: *Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de la institución educativa inicial privada semillitas de Don Bosco, Ayacucho 2022*. El presente trabajo tuvo como objetivo principal determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de la institución educativa inicial privada semillitas de Don Bosco, Ayacucho 2020. La metodología fue de tipo aplicativo, nivel explicativo de enfoque cuantitativo y diseño preexperimental de corte transversal. La muestra estuvo compuesta por 20 niños y niñas. Se utilizó como instrumento la guía de observación ya validada y confiable. Resultados obtenidos: de 20 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Privada Semillitas de Don Bosco, que representan el 100%, evaluados en Pensamiento creativo, el 30.0% se encuentran en el nivel inicio, el 45.0% se encuentran en el nivel proceso, el 25.0% se encuentran en el nivel logro y luego de la aplicación de las estrategias el 100% de los estudiantes demostraron un nivel logrado, concluyendo que el mayor porcentaje se encuentran en el nivel proceso con respecto al pre test en el pensamiento creativo y después de aplicación todos mejoraron los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Privada Semillitas de Don Bosco, Ayacucho 2020.

Este estudio es un antecedente reciente de la presente investigación, ya que demostró que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia de modo que los resultados muestran que todos los estudiantes alcanzaron el nivel logrado después de implementar estas estrategias lo cual representó un aumento notable respecto a su pretest.

2.1.4 Antecedentes Locales

Ramos (2025) realizó un estudio en Huanta titulada: *El juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa de Educación Inicial N°302/MX-P González Vigil* el presente trabajo surgió con la finalidad de determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 años, por lo que el estudio es de un enfoque cuantitativo y con diseño pre

experimental aplicada. Asimismo, la población en la que se realizó el estudio estuvo conformado por 146 estudiantes de 3 años y con una muestra específica de 26 estudiantes. El tipo de muestreo fue de tipo no probabilístico y los instrumentos de recolección de datos utilizados fueron la ficha de observación, cuyos datos recolectados en el pre test y pos test fueron analizados mediante el procesador estadístico SPSS versión 23, trabajando, además, con la prueba de Wilcoxon para datos ordinales. Por tanto, con este estudio se ha determinado que efectivamente “El juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa de Educación Inicial N°302/MX-P González Vigil Huanta, 2023, ya que se pudo evidenciar que los resultados del estadístico Wilcoxon (Z) es igual a -4,375 y a ello se le suma el nivel crítico bilateral (Sig. Asintot Bilateral). En ese sentido se tiene un valor de 0,000 siendo este inferior a 0,05 lo que indica que hay una diferencia entre la pre test y el post test que es estadísticamente significativa, en suma, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir el juego libre influyó en el desarrollo de la creatividad tanto en la fluidez, flexibilidad y elaboración en los 26 estudiantes.

El estudio citado es importante antecedente ya que demostró que el juego libre desarrolló positivamente la creatividad entre niños y niñas de 3 años a través de sus resultados de la prueba de Wilcoxon indican que existe una diferencia estadísticamente significativa entre el pre test y el post test, lo que demuestra la efectividad de esta estrategia.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Narraciones Visuales

Las narrativas visuales son un método de contar historias a través de imágenes. Este método presenta componentes visuales como ilustraciones, fotografías y secuencias audiovisuales gráficas, e invita a la audiencia a crear significado y emociones. Existen varios marcos para mirar y analizar narrativas visuales y cada uno ha estudiado este método desde un ángulo y perspectiva diferente.

Al respecto Barthes (1977) indica que este estilo de narración invita a la audiencia a interpretar y crear significado a una imagen. Este método de narraciones visuales no solo presenta, sino también “cuenta” a través de imágenes y símbolos, y el espectador, por supuesto, interpretará estas imágenes y símbolos. También Kress y Leeuwen (2006)

señalan que la narración visual es parte de la comunicación interpretativa. Las imágenes cumplirán las mismas funciones narrativas que las de la comunicación verbal.

Por otro lado, McCloud (1993) menciona que las imágenes se muestran en conjuntos y se colocan unas al lado de otras. Son capaces de transmitir información y ofrecer una respuesta estética a la audiencia. Las narraciones visuales tienen un comienzo claramente definido y un final establecido. Del mismo modo los recursos visuales ayudan al desarrollo cognitivo y a la creación de pensamiento simbólico y abstracto. La narración visual ayuda a los niños en la comprensión, así como en el uso de la imaginación y la creatividad. (Vygotsky, 1978).

Por lo tanto, cabe señalar teniendo en cuenta a los autores mencionados anteriormente que la narración visual es un recurso que presenta imágenes en un orden específico para transmitir un mensaje.

Importancia de las Narraciones Visuales. La importancia de las narraciones visuales radica en que se diseñan experiencias a través de la comunicación de imágenes que cuentan una historia una secuencia. Bordwell y Thompson (2010) sostienen que las narraciones visuales constituyen mediante la secuenciación el encuadre y la composición para contar una historia que el espectador comprende incluso sin uso de palabras. No cabe duda de que las narraciones visuales son importantes para comunicar significado y comprensión en diferentes contextos.

Por otro lado, las narraciones visuales son significativamente importantes para potenciar la alfabetización visual en una sociedad donde predominan las imágenes mediáticas.

Según Dondis (1973), el lenguaje visual funciona mediante sistemas de orden y principios que facilitan tanto la creación como la interpretación de mensajes visuales. En este sentido, el uso de narrativas visuales resulta fundamental para alcanzar un nivel adecuado de habilidades perceptivas y analíticas, lo cual es esencial para interpretar la realidad visual moderna.

Asimismo, las narraciones visuales han enriquecido el aprendizaje en el ámbito educativo. Paivio (1986), desde la teoría del doble código, sostiene que las personas procesan y retienen mejor la información cuando esta se presenta tanto en formato verbal como visual. Por esta razón, las narraciones visuales tienen el potencial de fortalecer la

comprensión, la memoria y la retención de la información, además de elevar la calidad del proceso de aprendizaje hacia niveles más significativos

Bruner (1991) también sostiene que la idea de que todas las experiencias humanas se organizan en forma de historia. Las narraciones visuales organizan experiencias y significados a través de imágenes y, de esa manera, crean un espacio interpretativo abordan las brechas de conocimiento creativo de los estudiantes.

Cabe señalar teniendo en cuenta que las, narrativas visuales son un recurso importante para la comunicación y la educación porque ayudan a profundizar el conocimiento fortalecer la alfabetización visual y facilitar aprendizajes valiosos.

Tipos de Narraciones Visuales. Existen muchas formas en que las narraciones visuales pueden ser exhibidas y organizadas los principales se detallan a continuación:

La Narrativa Visual Estática. Este tipo de narración visual utiliza solo una imagen que explica mejor la historia o el mensaje. Dondis (1973) explica que las composiciones visuales pueden comunicar los significados de una forma, un color, una línea y la disposición del espacio, y pueden producir un significado muy distinto de la colocación cronológica de las imágenes. Un ejemplo de este tipo de narración es que una imagen, o una imagen pintada, puede condensar una historia, y el espectador interpretará y comprenderá la historia mediante el código visual que se encuentra entre las imágenes.

Narrativa Visual Secuencial. Este tipo involucra muchas imágenes y las imágenes forman una sucesión cronológica que construye una historia. McCloud (1993) sostiene que la preservación narrativa a lo largo del continuo de imágenes, en otras palabras, la yuxtaposición de imágenes en un orden determinado, crea un continuo de una historia e introduce un elemento de tiempo que es un aspecto esencial de la narrativa. Del mismo modo Eisner (1985) describe la forma secuencial de narrar como un lenguaje visual que integra una serie de imágenes que representan acciones y episodios emocionales, y fomenta que la audiencia comprenda la historia a medida que se desarrolla.

Narrativa Visual Interactiva. Murray (1997) señala que en contextos digitales el usuario puede tomar decisiones para proporcionar insumos para los siguientes pasos en la narración, permitiendo que las personas creen una experiencia personalizada. Del mismo modo Manovich (2001) señala que la naturaleza no lineal y con participación del

usuario de la narración digital, argumenta que esto permite al usuario elaborar una historia única.

De acuerdo con los autores mencionados la combinación de narración imaginativa estática, narración dinámica secuencial y narración interactiva, abarca un género de narración multifacético y diversificado en el cual los materiales visuales transmiten un mensaje.

Las Narraciones Visuales para Niños de Inicial. Las narraciones visuales desempeñan un papel importante en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños de educación inicial. Nodelman (2008) sostiene que la expresividad en historias ilustradas fomenta habilidades de lectura, lenguaje y reconocimiento de patrones visuales, uno de los beneficios de contar historias mediante dibujos. Las imágenes también desencadenan la interpretación de las historias y proporcionan estímulo para la imaginación y la creatividad al hacer asociaciones entre palabras e imágenes.

También Nikolajeva y Scott (2001) señalan que los niños en edad preescolar desarrollan habilidades de lectura y reconocimiento de patrones visuales, de manera más rápida y eficaz en entornos que combinan texto e ilustraciones. La alfabetización visual es una comprensión sencilla. El aprendizaje asociativo de palabras y conceptos narrados es alfabetización cognitiva.

Por otro lado, las narraciones visuales tienen un impacto importante en el desarrollo emocional y social de los niños. Según Gee (2003) las historias visuales con personajes de todos los géneros, edades y razas fomentan la inclusión y la empatía. Las imágenes y las historias permiten a los niños ver personas de diferentes orígenes y contextos, lo que les ayuda a comprender diferentes experiencias humanas y perspectivas. La narración visual también es una excelente manera de hablar sobre temas emocionales variados y enfocarse en diferentes aspectos de la amistad, la cooperación y la gestión de las emociones, lo que permite a los niños entender sus propios sentimientos y los de los demás.

Por lo tanto, las narraciones visuales se consideran como una herramienta pedagógica valiosa en la educación inicial, ya que favorecen el desarrollo cognitivo, lingüístico, emocional y creativo de los niños. A través de la observación e interpretación de imágenes, los niños fortalecen su imaginación, expresan ideas, construyen historias y

generan diversas respuestas ante una misma situación, contribuyendo al desarrollo de su creatividad.

Dimensiones o Momentos de la Narración Visual. Los momentos de narración visual son aquellos en los que la imagen el contexto y la narración se combinan para llegar a una conclusión importante para la audiencia. Estos momentos son aplicables a medios como libros ilustrados, películas, diseño gráfico, publicidad, arte visual y más. La narración visual en la educación y comunicación ayuda a dirigir la atención de la audiencia, influir en sus sentimientos y diseñar un marco intelectual que facilite la digestión de la información. Kress y van Leeuwen (2006) argumentan que la relación entre la imagen y el texto determina las diversas interpretaciones de la narración visual. A continuación, se presentan intervenciones para avanzar en la narración visual.

Inicio de la Narración. El comienzo de una historia visual es uno de los momentos más importantes para ayudar a la audiencia a entender el contexto el escenario. La primera imagen o imágenes de la historia deben presentar a los personajes el escenario y el conflicto central para que la audiencia comprenda la historia en su conjunto El comienzo marca la narración en un cómic y novela gráfica. McCloud (1993) sostiene que el comienzo marca la narración. Esta es una buena oportunidad para utilizar elementos de diseño visual como el color y la ilustración para ayudar a la audiencia a comprender qué esperar en la historia.

Desarrollo de la Trama. Cada imagen que cuenta la narrativa debe representar los eventos y el conflicto de los personajes durante el transcurso de la narración visual. Se muestran evoluciones, reinterpretaciones de la historia mediante el uso de contrastes, movimientos y arreglos de elementos visuales Las imágenes pueden ilustrar cambios externos e internos de atributos ambientales o de los personajes. El uso de la presentación secuencial y rítmica de las imágenes puede mostrar cambios en el conflicto que se intensifica, así como representar el transcurso del tiempo (Gombrich, 2000).

Desenlace. Es el cierre del ciclo narrativo y la resolución del conflicto, Se entiende que en esta etapa las imágenes relatan la llegada de una calma que se establece en el sistema narrativo, un retorno al estado de equilibrio y la resolución de los múltiples conflictos. Para Hall (1997) el cierre marca el final de la historia, muestra los últimos cambios de los personajes y la imagen relata el fin de un ciclo, dejando al espectador la sensación de haber llegado al final.

2.2.2 La Creatividad

El término creatividad procede de la palabra latina *creare*, cuyo significado es crear, producir o generar, y tiene que ver directamente con el concepto de *creocere*, que es crecer. Desde el principio esto ha sido una característica humana y es una parte fundamental de nuestra naturaleza.

El Diccionario de la Real Academia Española (1970) todavía no registraba la creatividad con el significado actual. Con el tiempo y bajo la influencia de diversas indagaciones y reflexiones teóricas, este concepto ha ganado creciente visibilidad y reconocimiento. La edición de 1992 por fin incorporó el término con una definición más explícita: “facultad de creación, capacidad de crear”.

En la actualidad existe un amplio consenso a nivel mundial sobre este término, tanto a nivel académico como coloquial. Según Robbins (2015), la creatividad no fue abordada seriamente como tema de investigación académica hasta hace poco, y desde entonces diferentes intelectuales han sugerido varias concepciones según la disciplina, enriqueciendo su comprensión desde múltiples perspectivas.

A partir de estas aproximaciones, en el presente estudio se asume la definición de Robbins (2015), quien sostiene que la creatividad es la habilidad que tiene el ser humano para crear ideas, conceptos o soluciones originales, diferentes y útiles que van más allá de lo que se acostumbra a ver. Implica pensar 'fuera de la caja', imaginar nuevas maneras de enfrentar problemas y transformar la realidad. Es una capacidad universal, cultivable e indispensable para la innovación, el arte y la vida cotidiana.

En este sentido Stoner (2012), explica que todos los niños nacen con esta capacidad, pero advierte que, si no se estimula, se va perdiendo con el tiempo. A menudo, la educación pone mucho énfasis en otros aprendizajes, dejando en segundo plano la creatividad y limitando su desarrollo.

Por su parte, Salavera (2015) indica que los niños creativos se distinguen por tener ideas originales, pensar de forma independiente, mostrar curiosidad por lo nuevo y expresarse con libertad. Por esta razón, es fundamental estimularla desde los primeros años, desde el primer contacto con el bebé se debe estimular su creatividad, ofreciéndole todo tipo de actividades y juegos que favorezcan su desarrollo, especialmente en la etapa preescolar, cuando el cerebro está en pleno desarrollo.

Teorías de la Creatividad. La creatividad tiene muchos aspectos algunas teorías abordan los rasgos del creador, mientras que otras hablan sobre los marcos sociales y ambientales que fomentan el proceso. Estas teorías abarcan muchos campos y han contribuido a la comprensión de la psicología, filosofía e incluso la neurociencia de la creatividad. A continuación, se detalla algunas teorías sobre el estudio de la creatividad.

Teoría Psicométrica de la Creatividad. La primera teoría sobre la creatividad es la teoría psicométrica, que cuantifica la creatividad medida mediante pruebas objetivas. Torrance (1974) cuantifica la creatividad en términos de habilidades de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Las teorías psicométricas definen a los individuos creativos como aquellos que pueden (a) generar más ideas (fluidez), (b) comprender conceptos de manera más abstracta (flexibilidad), (c) ofrecer soluciones a problemas que divergen de la corriente principal (originalidad), y (d) formular esas ideas de manera más desarrollada (elaboración). La psicometría sostiene que la creatividad puede y debe ser evaluada y medida a través de estas teorías que estas habilidades psicométricas deben ser entrenadas.

Teoría Cognitiva de la Creatividad. Esta teoría explica que la creatividad se relaciona con procesos mentales como la memoria, atención, percepción, y razonamiento. Estos procesos permiten al niño utilizar y transformar información que ya conoce para generar nuevas ideas. Dentro de este enfoque, Finke et al. (1992) propusieron el modelo Geneplore que explica la creatividad mediante la generación y exploración de ideas. Así, el niño puede imaginar, modificar y desarrollar sus ideas a partir de sus experiencias. Por ello, la creatividad no es un don innato, sino una capacidad que puede fortalecerse mediante la práctica y experiencias que estimulen el pensamiento creativo.

Teoría Sociocultural de la Creatividad. Las teorías socioculturales sostienen que la creatividad está influenciada por factores sociales, culturales y ambientales. Para Vygotsky (1978), la creatividad se desarrolla a través de encuentros sociales y culturales y no es exclusivamente una cualidad individual. Del mismo modo, Amabile (1996) plantea que la creatividad se explica mejor como una interacción de tres componentes: habilidad técnica, motivación intrínseca y condiciones ambientales. Según el autor, las personas son más creativas cuando su habilidad es adecuada, su motivación es intrínseca y sus condiciones sociales permiten tomar riesgos creativos e innovadores.

Teoría del Proceso de la Creatividad. Una de las teorías más reconocidas es la de Wallas (1926), quien propone que el proceso creativo se desglosa en cuatro etapas: preparación, incubación, iluminación y verificación.

Preparación: el individuo identifica y analiza el problema, recopilando información relevante. Incubación: el problema queda en un plano inconsciente, mientras la mente procesa la información sin esfuerzo consciente. Iluminación: surge la idea creativa o solución de manera repentina. Verificación: la solución es evaluada, refinada y puesta a prueba para determinar su validez y utilidad.

Teoría del Pensamiento Divergente. La teoría del pensamiento divergente, formulada por Guilford (1950), explica que la creatividad consiste en generar una gran cantidad de alternativas viables. Esto contrasta con el pensamiento convergente, cuyo objetivo es encontrar una única respuesta correcta. El pensamiento divergente enfatiza la percepción de un problema en múltiples formas. Por lo tanto, la creatividad se considera una medida de la generación de muchas ideas distintas y novedosas para afrontar un problema, como se desprende de la teoría de Guilford sobre flexibilidad y fluidez cognitiva.

Cabe señalar que las teorías de la creatividad enfatizan el papel de los mecanismos cognitivos o los ambientes sociales y temporales en la génesis y comprensión de la creatividad. Aunque convergen en la suposición de que la creatividad no puede atribuirse únicamente al individuo ni a un entorno social y físico particular, difieren en lo que consideran esencial. Al combinar las diversas teorías, podemos encontrar las mejores formas de desarrollar y fomentar la creatividad en todos los entornos como en el trabajo o en las aulas.

Importancia de la Creatividad. La creatividad es una de las habilidades más buscadas a nivel global hoy en día. El pensamiento creativo tiene aplicaciones de gran alcance en las artes, la educación, el comercio, la ciencia e incluso en la lucha contra los desafíos cotidianos. Según Amabile (1996), la innovación es la capacidad de las organizaciones y sociedades de cambiar y desarrollarse creando nuevas ideas, productos y soluciones; y para Amabile, la creatividad es fundamental para la innovación. En consecuencia, para que una organización permanezca relevante, debe transformarse en creatividad en línea con las dinámicas del entorno educativo en constante cambio. Una de las consecuencias de dicha creatividad es el talento técnico.

Por tanto, la creatividad también cumple un papel importante en el desarrollo y progreso del individuo. La creatividad es la base del pensamiento crítico, y la importancia de esto para la persona no puede ser subestimada (Robinson, 2011). La creatividad permite a una persona pensar fuera de la caja y, en el caso de desafíos y problemas existentes le proporciona múltiples soluciones. Este enfoque de aprendizaje no solo mejora la experiencia de aprendizaje de la persona, sino que también la nutre y empodera al profundizar su aprendizaje y ayudarla a desarrollar la capacidad de tomar decisiones independientes y bien fundamentadas.

Csikszentmihalyi (1996) explica que existe un estado llamado flujo, que ocurre cuando una persona se concentra por completo en lo que hace y lo disfruta plenamente. Este estado es fundamental para la creatividad, ya que en ese momento cuando la mente está más abierta a generar ideas. Este fenómeno es común en todas las personas, y cuando se realizan actividades creativas, no solo se desarrolla esta capacidad, sino que también mejora la calidad de vida y el bienestar emocional. Además, este estado ayuda a mantener actitud creativa, siempre que la persona se sienta motivada y contenta con lo que hace.

Por otro lado, respecto a la naturaleza de la creatividad y su relación con la resolución de problemas, Sternberg (2003) sostiene que la creatividad es lo que es necesario para desarrollar soluciones nuevas y únicas a problemas multifacéticos y complejos. Considera que las soluciones a los grandes desafíos son aquellas que son ideadas e implementadas por individuos creativos, quienes desarrollan la capacidad de ver un problema desde múltiples dimensiones y pensar con flexibilidad para abordar los desafíos con mayor eficacia.

Por lo tanto, la creatividad es una capacidad importante que permite generar soluciones nuevas y ver los problemas desde distintos puntos de vista. Fomentarla en diferentes contextos, desde la educación hasta el entorno laboral, no solo beneficia a los individuos, sino que también tiene un impacto significativo en el avance de las sociedades.

En la infancia es una habilidad fundamental: Según Artola & Hueso (2006), permite expresarse, desarrollar confianza y comprender mejor el entorno. Además, genera bienestar y motivación para aprender con mayor interés. Por ello, estimularla desde pequeños es clave para su desarrollo integral.

Características de la Creatividad. La creatividad permite cumplir deseos personales o grupales de forma más veloz, sencilla, eficiente o económica, generar ideas e impulsar propuestas novedosas también se conoce como capacidad de inventiva, pensamiento original, pensamiento divergente o imaginación constructiva. Desde diversas ramas y disciplinas, la ciencia se encarga de poner a la creatividad en foco, en busca de soluciones, respuestas y términos lógicos precisos, así pues, para la psicología, el pensamiento divergente es una actividad amparada en la imaginación, que consiste en realizar una acción nueva o un mismo plan, pero de manera diferente.

Durante muchos años, la creatividad ha sido estudiada con el objetivo de identificar las características de esta habilidad. Las personas creativas no piensan en lo obvio. Son capaces de proponer nuevas posibles soluciones a un problema. Sternberg (2003) cree que la creatividad es la capacidad de reconocer nuevas relaciones y romper reglas que ya han sido establecidas. Esto es necesario para desarrollar ideas que sean iniciales o no convencionales y que no sean fáciles de construir.

La capacidad de generar o producir muchas ideas en un marco de tiempo limitado también es un componente fundamental de la creatividad. La importancia de la capacidad de producir muchas ideas proviene del hecho de que esto, a su vez, aumenta la posibilidad de que alguna de estas ideas sea interesante o una solución o idea verdaderamente efectiva. Estas son necesarias para desarrollar ideas que sean iniciales o no convencionales.

Junto con la innovación, la flexibilidad también es fundamental y esto está relacionado con la habilidad de empatía, así como con la disposición a adaptarse ante los desafíos. Las personas imaginativas pueden cambiar de dirección o ajustar sus conceptos iniciales debido a variables o problemas recién descubiertos que pueden surgir en el transcurso del proceso. Amabile (1996) describe la flexibilidad como la capacidad de evitar fijaciones mentales en soluciones artesanales y de evaluar otras opciones que puedan conducir a la solución óptima.

Tipos de Creatividad. La creatividad es variada y cada una de las diferentes facetas de la creatividad puede clasificarse en varios tipos. A continuación, se conceptualiza los diferentes tipos de creatividad según sus enfoques, procesos y campos de aplicación.

Creatividad Divergente. La creatividad divergente es la capacidad del individuo para generar más de una idea o más de una solución al mismo problema. La creatividad divergente suele caracterizarse por fluidez, originalidad y flexibilidad. Según Guilford (1950) para que una persona pueda resolver un problema, esa persona debe poseer la capacidad de pensar críticamente y explorar los diferentes aspectos y perspectivas relacionados con el problema y esperar para seleccionar la mejor idea que sea la mejor de los múltiples enfoques que está considerando. Por lo tanto, la creatividad divergente es importante en las primeras fases de los procesos creativos cuando una persona debe explorar todas las diferentes posibilidades antes de hacer la selección de la mejor de las posibilidades.

Creatividad Convergente. Es la habilidad del individuo para tomar todas las ideas que se han generado y combinarlas para formar una solución viable a un problema. A diferencia de la creatividad divergente que se centra en la generación de una multiplicidad de ideas, la creatividad convergente se enfoca en juzgar y seleccionar las mejores ideas entre todas las ideas que se han generado y que pueden responder al problema. Torrance (1974) argumenta que la creatividad convergente es importante para poder tomar las ideas y transformarlas en una solución creativa.

Creatividad Artística. Se comprende el diseño e implementación de piezas de arte única en campos como la pintura, la música, la danza, el cine y la literatura. Esto se logra mediante el uso de la imaginación para expresar ideas, emociones y percepciones del mundo de forma novedosa. Csikszentmihalyi (1996) postula que la creatividad artística es, en su núcleo, una experiencia de flujo donde el artista está completamente inmerso en el proceso de creación y, por lo tanto, es capaz de estar en un lugar profundo con su arte, así como con su audiencia.

Creatividad Social o Colaborativa. El lugar de trabajo es una de las mejores representaciones de lo que es la creatividad social. El lugar de trabajo, en su descripción más simple, es un espacio donde las personas colaboran en una tarea, resultando en un producto complejo y original. Gero (2000) señala que los mejores entornos para soluciones innovadoras están caracterizados por la ausencia de conflicto, una base de respeto básico para todos y la disposición a compartir y recibir ideas. Este es el entorno que fomenta la mejor creatividad social. La creatividad social puede usarse en el campo del diseño, la investigación científica y el desarrollo de un nuevo producto.

Cabe señalar que cada tipo de creatividad tiene su propio énfasis, valor y todos son fundamentales para el avance de la humanidad en diversos campos. Fomentar y nutrir estos tipos de creatividad es importante para diseñar nuevas maneras y afrontar un entorno en constante transformación.

Dimensiones de la Creatividad. Las dimensiones de la creatividad como la fluidez de idea la flexibilidad y la originalidad son elementos claves que definen cómo una persona o un grupo puede generar soluciones innovadoras y efectivas, a continuación, se detalla cada uno ellos.

Fluidez de Idea. Es la capacidad de proporcionar una gran cantidad de ideas de manera oportuna. En el contexto del pensamiento divergente, que se refiere a la capacidad de responder a un problema de múltiples maneras, con muchas respuestas posibles para el mismo problema, se considera esencial. Al respecto Guilford (1950) indica que la fluidez es importante para definir la creatividad y se atribuye a pensar en diferentes maneras de responder a esa pregunta. En entornos creativos, una mayor fluidez muscular permite una selección mucho más amplia de respuestas posibles que facilitan el proceso de selección.

La fluidez también está estrechamente relacionada con el pensamiento divergente, ya que fomenta una exploración sin restricciones de diferentes ideas, sumergiendo al individuo en un mundo imaginativo, donde las ideas no tienen que ser correctas o incluso prácticas. Para ser creativo en diseño, escritura e innovación tecnológica, la capacidad inicial de generar una gran variedad de ideas es fundamental en una etapa posterior del problema

Flexibilidad. Este es un componente principal de la creatividad, ya que las ideas deben modificarse frente a nuevos desafíos o cuando las ideas existentes no producen resultados positivos. La flexibilidad permite a los individuos pensar fuera de los límites de las respuestas estándar o convencionales, llevando a soluciones que no fueron originalmente imaginadas. Amabile (1996) afirma que es crucial que una persona creativa pueda ver un problema desde diferentes ángulos y alcanzar soluciones diversas para ofrecer maneras innovadoras de abordar un problema.

Dentro del proceso creativo, la flexibilidad es la capacidad mental de modificar el enfoque de uno, y contar con varias técnicas diferentes es una de las ventajas de ser creativo. La flexibilidad no solo mejora las capacidades de resolución de problemas, sino

que también aumenta la capacidad de adaptarse a nuevos entornos, un factor importante en la innovación y en el mundo de la tecnología y los negocios.

Originalidad. Es la habilidad de crear ideas nuevas, únicas e inusuales y esta es la dimensión de la creatividad que generalmente es la más reconocida. La originalidad va más allá de la novedad y se refiere a qué tan bien las ideas se adaptan al contexto particular dado. Sternberg (2003) sostiene que una idea es más original cuando se aparta de las soluciones comunes para abordar un problema específico y realiza una contribución significativa y útil al campo.

El pensamiento original e innovador puede ser impactante al revolucionar los métodos para abordar problemas y necesidades. La originalidad no consiste siempre en gastar creatividad en desarrollar una idea completamente única. En cualquiera de estos casos es justo decir que la originalidad en el pensamiento genera motivación en los procesos creativos al introducir nuevas ideas, incluso en la periferia conceptual, que son útiles y efectivas.

2.3 Definición de Términos Básicos

Creatividad. La capacidad de usar la imaginación y el conocimiento para formar ideas originales y útiles mediante la utilización de experiencias pasadas.

Fluidez de Ideas. Una forma de creatividad que se demuestra con la capacidad de producir un gran número de ideas o soluciones rápidamente. Esta variante de la creatividad está asociada con el pensamiento divergente.

Flexibilidad. La capacidad de adoptar un enfoque diferente e ingenioso para resolver problemas. Las personas creativas pueden modificar dinámicamente su enfoque cuando su primera solución no funciona, ayudándolas a considerar una gama más amplia de soluciones.

Originalidad. La habilidad única de generar ideas, soluciones o productos que difieren de todo lo que existe actualmente. Significa la originalidad e inventiva de las ideas que se sugieren ayuda a establecer un contraste entre ideas verdaderamente creativas y las ideas rutinarias del día a día.

Pensamiento Divergente. Es un estilo de pensamiento que busca producir múltiples soluciones posibles a un problema determinado. El pensamiento divergente promueve la generación de ideas y la exploración de varias opciones sin límites.

Pensamiento Convergente. Un estilo de pensamiento que implica evaluar y escoger la opción más adecuada entre varias ideas posibles. Se diferencia del pensamiento divergente; en este caso, el objetivo es encontrar una idea única, factible y efectiva.

Creación: El uso de la imaginación y la originalidad para desarrollar algo nuevo y útil. La creatividad proviene del uso de la imaginación para desarrollar cosas nuevas o pensar fuera de la caja. En cambio, la innovación hace que las ideas sean concretas y físicas.

Motivación Intrínseca: El impulso interno para participar en una actividad por el disfrute o la satisfacción que ofrece, en lugar de por una recompensa impuesta externamente.

Tolerancia a la Ambigüedad: La capacidad de soportar la incertidumbre y buscar lo poco claro mientras se exploran caminos creativos. En este sentido, las fisuras relativamente seguras de lo poco claro. Las personas creativas se sienten más cómodas en lo poco claro, ya que permite explorar la incertidumbre y las múltiples posibilidades concurrentes.

Creatividad Colaborativa. La creatividad que ocurre en un grupo de personas que se unen para desarrollar ideas y encontrar soluciones. No solo porque las personas del grupo trabajan juntas, sino porque participan activamente de manera creativa e influyen mutuamente durante el proceso.

2.4 Hipótesis de la Investigación

En el ámbito de la investigación, una hipótesis se refiere a la especulación o suposición del investigador, la cual puede ser posteriormente fundamentada mediante investigación práctica. Kerlinger y Lee (2000) señalan que una hipótesis es fundamentalmente una conjetura fundamentada sobre la correlación de variables que puede ser comprobada mediante la recopilación y análisis científico de datos. Además, una hipótesis muestra los límites de un estudio y ofrece un medio para analizar los resultados de un estudio dado.

Entonces, las hipótesis es una representación que establece conexiones entre los sucesos; algunos la ven como una posible solución al problema, otros sostienen que la hipótesis simplemente muestra las relaciones entre las variables y hay quienes la ven como una forma de confirmar.

2.4.1 Hipótesis General

Las narraciones visuales influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P Aicas – Luricocha, 2025.

2.4.2 Hipótesis Especifico

- Las narraciones visuales influyen significativamente en la fluidez de idea en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P Aicas – Luricocha, 2025.
- Las narraciones visuales influyen significativamente en la flexibilidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P Aicas – Luricocha, 2025.
- Las narraciones visuales influyen significativamente en la originalidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P Aicas – Luricocha, 2025.

2.5 Las Variables

Se refiere a la capacidad de los objetos y elementos para alterar su estado actual, es decir, para cambiar y adoptar diferentes valores.

Hernández et al. (2014) explican que las variables son características o propiedades que pueden presentar diferentes valores y que, dentro de una investigación, pueden ser observadas y medidas. Por ello, las variables permiten identificar y analizar los cambios que se presentan en las personas, objetos o fenómenos estudiados.

2.5.1 Variable Independiente

Las variables independientes son aquellas que son definidas o controladas por el investigador para evaluar el efecto de esas variables en otras. Según Kerlinger y Lee (2000) una variable independiente es un factor que se presume causa o provoca algún cambio en la variable dependiente. Por lo tanto, una variable independiente sirve como causa en una relación causal que podría establecerse mediante la investigación, en este caso particular la variable independiente es la narración visual.

2.5.2 Variable Dependiente

La variable dependiente es el efecto o resultado en la investigación que se mide. Se presume que su variación o cambio se atribuye a la variable independiente que se está

manipulando. Como lo expresa Creswell (2014) una variable dependiente es algo que "depende de los cambios en la variable independiente", es decir, el efecto que se observa y mide en el estudio.

Por lo tanto, el resultado o variable dependiente es lo que mides para evaluar qué efecto tiene la variable independiente, o es esa variable que se mide u observa, basada en los cambios causados por la prioridad independiente, en este caso particular la variable dependiente es la creatividad.

2.5.3. Dimensiones, Indicador, Definición Conceptual y Operacional

Dimensiones. Los aspectos, elementos o características de un marco conceptual a tener en cuenta se denominan dimensiones. En este contexto, las dimensiones de un fenómeno en la investigación ayudan a fragmentar dicho fenómeno en partes más pequeñas analizables y medibles.

Díaz y García (2001) definen las dimensiones como los distintos puntos de vista o características en los que se puede dividir un concepto abstracto, lo que conduce a estudios más exhaustivos y precisos del fenómeno particular en cuestión, en este estudio las dimensiones son: la fluidez de ideas, la flexibilidad y la originalidad.

Indicador. Un indicador es un signo observable que ayuda a reflejar las dimensiones de un concepto. Ayudan a enmarcar los conceptos abstractos y las dimensiones en datos cuantificables y cualificables, los cuales evalúan el funcionamiento de ese concepto en un contexto. Según Pérez y Álvarez (2007) un indicador es un instrumento observable que refleja el estado de una dimensión particular de un concepto, proporcionando datos específicos para evaluar una hipótesis.

Definición de Conceptual. El término definición conceptual se refiere a una descripción de un término que se elabora de forma teórica para explicar su significado general en una rama particular del conocimiento. Esta descripción se emplea para delimitar los límites del término específico y establece lo que debe contenerse. Al respecto Hernández et al. (2014) señalan que la definición conceptual es una descripción del término que gira en torno a un estudio claro y que cuenta con un marco teórico, y delimita su amplitud y resalta las cualidades distintivas.

Definición Operacional. Una definición operacional se refiere a un proceso de medición/investigación del concepto en términos reales. En términos más sencillos, existe una diferencia entre una definición conceptual que se refiere a la teoría y una

definición operacional, que se relaciona con el proceso en el que el concepto se define y se mide en el contexto de un estudio.

Según Kerlinger y Lee (2000) es el proceso de hacer operativo un término abstracto describiendo en detalle el acto y/o la situación en la que se entiende o mide el término

2.6. Cuadro de Operacionalización de Variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Narraciones visuales	Este estilo de narración invita a la audiencia a interpretar e inventar significado a una imagen. Este método de narraciones visuales no solo presenta, sino también “cuenta” a través de imágenes y símbolos y el espectador, por supuesto, interpreta estas imágenes y símbolos. (Barthes, 1977)	Se desarrolló 10 sesiones de aprendizaje sobre narraciones visuales para desarrollar la creatividad, para su evaluación se utilizará la ficha de observación.	Inicio de la Narración	✓ Se identifica los personajes principales en imágenes iniciales de la narración visual. ✓ Se reconoce el escenario donde inicia la historia (lugar, ambiente). ✓ Se anticipa de manera simple de qué tratará la historia a partir de las imágenes iniciales.	Nominal No Aplica
			Desarrollo de la Trama	✓ Se ordena secuencialmente imágenes que representan el desarrollo de la historia. ✓ Se describe acciones que ocurren entre los personajes durante la narración. ✓ Se relaciona causa y efecto entre las situaciones presentadas en las imágenes.	
			Desenlace	✓ Se identifica el final de la historia en una secuencia de imágenes. ✓ Se explica de forma sencilla cómo termina la narración visual. ✓ Se expresa opiniones sobre el desenlace de la historia.	
Variable dependiente Creatividad	La creatividad es la habilidad que tiene el ser humano para crear ideas, conceptos o soluciones originales, diferentes y útiles que van más allá de lo que se acostumbra a ver. Implica pensar “fuera de la caja”, imaginar nuevas maneras de enfrentar problemas y transformar la realidad. Es una capacidad universal, cultivable e indispensable para la innovación, el arte y la vida cotidiana. (Robbins, 2015)	El propósito es para determinar el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas, por otro lado, se recogió los datos mediante la ficha pre test y post test, en función a las dimensiones con una escala de evaluación ordinal.	Fluidez de Idea	• Genera varias ideas • Amplía sus ideas • Produce ideas de manera continua	Ordinal Desempeño de logro 4=AD = Logro destacado 3=A = Logro esperado 2=B = En proceso 1=C = En inicio
			Flexibilidad	• Cambia sus ideas ante nuevas situaciones • Propone soluciones variadas ante un mismo problema • Adapta ideas de sus compañeros para enriquecer su propia producción	
			Originalidad	• Propone ideas novedosas • Crea producciones (dibujos, historias) originales • Combina elementos conocidos de manera creativa	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

3.1 Tipo y Nivel de Investigación

3.1.1 Tipo de Investigación

La presente investigación fue de tipo aplicada, como afirman Hernández et al. (2014) una investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad.

Considerando lo mencionado, en este se aplicará las narraciones visuales para desarrollar la creatividad.

3.1.2 Nivel de Investigación

El presente trabajo de investigación se centró en un nivel explicativo, siguiendo la definición de Arias (2012) que busca comprender las razones detrás de los hechos mediante el análisis de relaciones causa-efecto. En este contexto, el nivel explicativo exploró tanto las causas, a través de investigaciones post facto, como los efectos mediante investigaciones experimentales que pondrán a prueba hipótesis específicas.

Asimismo, Carrasco (2019) especifica que en el nivel explicativo se explica sobre los factores que dan origen a las dificultades sociales que existen, en otras palabras, las causas condicionales y determinantes que describen la dificultad social que se investiga.

En tal sentido el nivel de investigación asumido fue el nivel explicativo, debido a que hubo manipulación de variables, en este caso a través de las narraciones visuales que serán controlados para desarrollar la creatividad en los niños y niñas.

3.2 Método de Estudio

En el proceso de la investigación se utilizaron métodos para la búsqueda de información y la construcción de conocimiento, como:

3.2.1 Método Analítico-Sintético

Según Bunge (2000), El método analítico-sintético consiste en analizar un fenómeno descomponiéndolo en sus partes y posteriormente integrándolas para comprenderlo en su totalidad. En la presente investigación se utilizó el método analítico-sintético para examinar la información relacionada con las narraciones visuales y la creatividad. Este método permitió analizar las dimensiones e indicadores de la variable creatividad, así como los resultados obtenidos mediante la ficha de observación. Posteriormente, la información fue integrada para interpretar el efecto de las narraciones visuales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 429-129/Mx-P Aicas – Luricocha.

3.2.2 Método Inductivo-Deductivo

Según Hernández et al. (2014), el método inductivo-deductivo permite obtener conocimiento mediante dos formas de razonamiento: la inducción, que parte de hechos particulares para llegar a conclusiones generales, y la deducción, que parte de principios o teorías generales para explicar casos específicos. La investigación científica consiste en relacionar teoría, observación y evidencia empírica para responder al problema de investigación. En la presente investigación se utilizó el método inductivo-deductivo, partiendo de los fundamentos teóricos relacionados con las narraciones visuales y la creatividad para plantear la hipótesis y aplicarla al caso específico de los niños de 5 años. Posteriormente, se analizaron los datos obtenidos mediante el pretest, las sesiones de aprendizaje y el postest, a partir de los cuales se formularon conclusiones generales sobre el efecto de las narraciones visuales en el desarrollo de la creatividad.

3.2.3 Método Hipotético-Deductivo

Según Popper (2008), el método hipotético-deductivo consiste en formular hipótesis, deducir consecuencias verificables y contrastarlas con la evidencia empírica

para aceptarlas o rechazarlas. En la presente investigación se utilizó este método para plantear la hipótesis sobre la influencia de las narraciones visuales en el desarrollo de la creatividad. Posteriormente, la hipótesis fue comprobada mediante la aplicación del pretest, las diez sesiones de aprendizaje y el pos test, analizando los resultados obtenidos para determinar su aceptación o rechazo.

3.2.4 Método Experimental

Según Kerlinger y Lee (2002), el método experimental tiene como finalidad establecer relaciones de causa y efecto mediante la manipulación y el control de variables. En la presente investigación se utilizó este método para aplicar las narraciones visuales como tratamiento a un grupo de niños de 5 años durante diez sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se compararon los resultados del pretest y pos test para determinar el efecto de las narraciones visuales en el desarrollo de la creatividad.

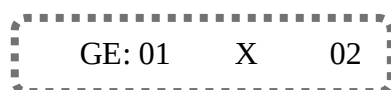
3.2.5 Método Estadístico

Según Hernández et al. (2014) el análisis estadístico permite medir variables, comprobar hipótesis y presentar resultados de forma objetiva en las investigaciones cuantitativas. En la presente investigación se utilizó el método estadístico para organizar, procesar, analizar e interpretar los datos obtenidos mediante la ficha de observación. Para ello, la información fue registrada en una base de datos y procesada en el programa SPSS. Se empleó estadística descriptiva para presentar frecuencias y porcentajes, y estadística inferencial mediante la prueba de Wilcoxon para contrastar la hipótesis de investigación.

3.3 Diseños de Investigación Pre Experimental

De acuerdo con Hernández et al. (2014) el término "diseño" se utiliza para describir un plan o estrategia para la recopilación de información. Como resultado, tanto la variable dependiente como la variable independiente se examinan en el diseño de investigación experimental para responder a las preguntas de investigación y determinar si las hipótesis propuestas cumplen con los objetivos del estudio.

En el presente estudio se empleará el diseño de un solo grupo pre test y pos test. Con un solo grupo experimental que está conformado por niños y niñas, por lo cual se tiene el siguiente diseño:



Donde:

G.E. Grupo Experimental

01: Pre Test

02: Post Test

X: Manipulación de la Variable Independiente (Tratamiento con 10 sesiones de aprendizaje mediante las narraciones visuales)

3.4 Muestra Censal

El muestreo censal incluye toda la población, lo que significa que no se selecciona una muestra representativa, y los casos existentes de la población se analizan completamente. (Carrasco, 2019). Esta técnica de muestreo es preferida cuando la población es restringida, accesible y manejable, y se necesita información precisa sin depender de estimaciones parciales de la muestra.

En tal sentido la muestra censal está compuesta por los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°429-1297Mx-P Aicas – Luricocha, 2025.

Tabla 1

Tabla de la muestra censal de estudio los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°429-1297Mx-P Aicas – Luricocha, 2025.

Institución educativa	Nivel	Género		N° de estudiantes
		Masculino	Femenino	
Aicas	Inicial	8	9	17
Total	5 años	17		

Nota. Relación de estudiantes del año escolar 2025.

3.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de **Datos**

3.5.1 *Técnica de Observación*

Este estudio se utilizó la técnica de observación el cual es uno de los métodos utilizados para la recopilación de datos. Al respecto Arias (2012) señala que permite al investigador documentar comportamientos, hechos o fenómenos a medida que se desarrollan en su entorno natural. Esta técnica ayudó a obtener datos directos y objetivos

sobre la población muestreada del estudio y no depender únicamente de relatos de terceros o herramientas indirectas.

3.5.2 *Ficha de Observación*

En el presente trabajo se utilizó como instrumento la dicha de observación para la recopilación sistemática de datos. Analizar los datos recopilados con una ficha de observación es más sencillo porque las hojas están diseñadas de manera que preparan los datos para su análisis de forma ordenada. Según Arias (2012) las fichas de observación se utilizan para ordenar los datos de observación recopilados y crear los parámetros del estudio y facilitar la recopilación objetiva de datos del estudio.

3.6 Validez, Confiabilidad y Pilotaje

Evaluar la validez y la confiabilidad de los instrumentos de medición es fundamental para asegurar la seriedad y la confiabilidad de la investigación. La validez se define como la capacidad de un instrumento para medir de manera efectiva la variable en cuestión. Esto se verifica con una prueba piloto que demuestra la validez del instrumento utilizado en este estudio.

3.6.1 *Validez*

Hernández et al. (2014) definen la validez como el grado en que un instrumento mide correctamente la variable específica que se desea medir, asegurándose de que capture solo esa variable y no otras similares, reduciendo así los errores de configuración. Para obtener estimaciones e hipótesis precisas y razonables, se utilizan los juicios de expertos.

Antes de validar el método de recopilación de datos, se realizó una evaluación por expertos y los resultados fueron procesados con el programa SPSS.

Tabla 2

Resultado de validez de contenido de la ficha de validación por juicio de expertos

Juicio de expertos	Puntaje %	Puntos	Decisión
Experto 1	90%	0,9	Bueno
Experto 2	95%	0,95	Bueno
Experto 3	80%	0,8	Bueno
Promedio de ponderación	88,3%	0,883	Muy bueno

Nota. Data obtenida de la ficha de validación por juicio de expertos.

Análisis. En la tabla 2, muestra el resultado de validez de contenido por juicio de expertos un valor de 0,883. Por lo tanto, se concluyó que la ficha de observación sobre la creatividad presenta excelente validez de contenido. Entonces el instrumento de recolección de datos es aplicable a la muestra censal.

3.6.2 *Confiabilidad*

Hernández et al. (2014) afirman que la confiabilidad de un instrumento de medición se logra al aplicarlo repetidamente al mismo sujeto u objeto de investigación, produciendo resultados consistentes dentro de un margen razonable y sin distorsiones causadas por errores del instrumento.

Antes de comenzar el trabajo de campo, es esencial llevar a cabo una prueba piloto en un pequeño grupo. Las condiciones de la prueba deben ser idénticas a las del trabajo real en el campo. Se recomienda utilizar una pequeña muestra para representar la población objetivo, idealmente entre 14 y 30 individuos con características similares a las de la muestra del estudio.

El instrumento validado será probado en un grupo equivalente que no forme parte de la muestra principal para evaluar la confiabilidad de los ítems.

Tabla 3

Resultados de la prueba estadística de fiabilidad

Estadística de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,777	18

Nota. Data de pilotaje con la ficha de observación a un grupo ajeno de estudiantes

Análisis e interpretación. De acuerdo con los resultados obtenidos mediante la prueba estadística de confiabilidad, se obtuvo un Alfa de Cronbach de 0,777 (77,7 %), lo que indica una confiabilidad aceptable. Esto demuestra que la ficha de observación es un instrumento confiable y adecuado para la recolección de datos de la presente investigación.

3.6.3 *Pilotaje*

En un estudio piloto también puede ser la prueba previa o "probar" de un instrumento de investigación en particular. Al respecto Tamayo (2003) sostiene que la prueba implica administrar el instrumento a personas que comparten los rasgos de la

muestra objetivo de investigación. Se prueban no solo el instrumento de medición, sino también las condiciones de aplicación y los procedimientos.

3.7 Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos

El instrumento válido y confiable se utilizó en la recolección de datos de la muestra. Cuyo resultado se organizó en una matriz de base de datos, luego se procesó mediante un programa estadístico SPSS, presentando en tablas estadísticas para su análisis respectivo y finalmente se determinó la prueba de normalidad de los datos para contrastar hipótesis de investigación con el estadígrafo para la prueba de hipótesis de investigación.

Se aplicó la estadística descriptiva para ordenar y resumir los hallazgos mediante frecuencias y porcentajes que simplificaron la interpretación de los datos observados. Según lo planteado por Hernández et al. (2014), esta técnica se enfoca en describir las propiedades específicas de un conjunto de datos para hacer visibles y comprensibles sus características de manera objetiva. Así, se evidenció que, tras la intervención, el 64,7% de los estudiantes alcanzó el nivel de "logro esperado".

La estadística inferencial se empleó para comprobar el impacto de las narraciones visuales y asegurar que los resultados obtenidos fueran estadísticamente significativos. Siguiendo a Hernández et al. (2014), este análisis permite medir variables y probar hipótesis para determinar si existen diferencias significativas entre los datos recolectados en la muestra. Al obtener una significancia de 0,000 en la prueba de Wilcoxon, se confirmó que el programa potenció significativamente las funciones del pensamiento creativo.

3.8 Aspectos Éticos

Según Hernández et al. (2014) hay varias razones por las que es fundamental que la investigación académica cumpla con las reglas fundamentales del comportamiento científico. La credibilidad de los resultados publicados es importante para que la comunidad científica y el público en general confíen en ellos para evaluar y aceptar nuevos conocimientos.

Este estudio de investigación se basa en la Séptima Edición del Manual de Publicación de la APA. Toda la información que se utilizará proviene de fuentes confiables, como investigadores, académicos, psicólogos y otros profesionales. También se protegerá la privacidad y dignidad de los niños y niñas de la Institución Educativa

Aicas – Luricocha, 2025, asegurando la confidencialidad de los participantes. Se redactará y obtendrá el consentimiento informado de los padres, docentes y directivos de la institución para informarles sobre la realización de este trabajo de investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Presentación y Discusión de los Resultados

Los datos se recolectaron con la ficha de observación, que se empleó para recolectar datos de la variable dependiente creatividad se aplicó a 17 estudiantes que corresponde a 100% en la Institución educativa de la educación inicial de Aicas.

4.1.1 A Nivel Descriptivo

Los datos recolectados con la ficha de observación como pre test y pos test, se organizó en una tabla de frecuencia precisando los logros de aprendizaje, que a continuación se presenta:

Tabla 4

Resultado de contraste del desarrollo de la Creatividad de pre test y pos test

niveles de logro	pre test		pos test	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
AD (Logro destacado)	0	0%	1	5,9%
(Logro esperado)	0	0%	11	64,7%
B (En proceso)	2	11,8%	5	29,4%
C (En inicio)	15	88,2%	0	0%
Total	17	100%	17	100%

Nota. Data recolectada con la ficha de observación aplicada sobre la creatividad entre el pre test y pos test en los niños de educación inicial.

Análisis e Interpretación. En la tabla 4 se observa que, en el pre test, el 88,2% (15) de los niños se encontraba en el nivel C (en inicio) y el 11,8 %, (2) en el nivel B (en proceso), evidenciando bajos niveles de creatividad. Asimismo, ningún estudiante alcanzó los niveles A (logro esperados) ni AD (logro destacado).

Sin embargo, en el pos test se evidenció una mejora debido a que el 64,7% (11) de los niños alcanzó el nivel A (logro esperado) y el 5,9 % (1) el nivel AD (logro destacado). Del mismo modo, el 29,4% (5) se ubicó en el nivel B (en proceso), observándose que ningún estudiante permaneció en el nivel C (en inicio).

Esto evidencia que la intervención de las narraciones visuales influyó significativamente en el desarrollo de la creatividad de los 17 estudiantes, evidenciando un desplazamiento de los estudiantes desde los niveles de inicio y proceso a los niveles de logro esperado y destacado.

Tabla 5

Resultado de contraste de la fluidez de ideas de pre test y pos test

Niveles de logro	Pre test		Pos test	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
AD (Logro destacado)	0	0%	1	5,9%
A (Logro esperado)	0	0%	13	76,5%
B (En proceso)	2	11,8%	3	17,6%
C (En inicio)	15	88,2%	0	0%
Total	17	100%	17	100%

Nota. Data recolectada con la ficha de observación de la dimensión fluidez entre la prueba de pre test y pos test en los niños de inicial

Análisis e Interpretación. En la tabla 5 se observa que, en el pre test, el 88,2% (15) de los niños se encontraba en el nivel C (en inicio) y el 11,8% (2) en el nivel B (en proceso), evidenciando dificultades en el desarrollo de la fluidez de ideas. Asimismo, ningún estudiante alcanzó los niveles A (logro esperado) ni AD (logro destacado).

Sin embargo, en el pos test se evidenció una mejora en la dimensión fluidez de ideas, debido a que el 76,5% (13) de los niños alcanzó el nivel A (logro esperado) y el 5,9% (1) el nivel AD (logro destacado). Del mismo modo, el 17,6% (3) se ubicó en el nivel B (en proceso), observándose que ningún niño permaneció en el nivel C (en inicio).

Por lo tanto, los resultados muestran que la aplicación de las narraciones visuales favoreció el desarrollo de la fluidez de ideas en los niños de 5 años

Tabla 6

Resultado de contraste de la flexibilidad de pre test y pos test

Niveles de logro	Pre test		Pos test	
	N _i	hi%	N _i	hi%
AD (Logro destacado)	0	0%	0	0%
A (Logro esperado)	0	0%	11	64,7%
B (En proceso)	3	17,6	6	35,3%
C (En inicio)	14	82,4%	0	0%
Total	17	100%	17	100%

Nota. Data recolectada con la ficha de observación de la dimensión flexibilidad entre la prueba de pre test y pos test en los niños de inicial

Análisis e Interpretación. En la tabla 6 se observa que, en el pre test, el 82,4% (14) de los niños se encontraba en el nivel C (en inicio) y el 17,6% (3) en el nivel B (en proceso), evidenciando dificultades en el desarrollo de la flexibilidad. Asimismo, ningún estudiante alcanzó los niveles A (logro esperado) ni AD (logro destacado).

Por otro lado, en el pos test se evidenció una mejora en la dimensión flexibilidad, ya que el 64,7 % (11) de los niños alcanzó el nivel A (logro esperado) y el 35,3 % (6) se ubicó en el nivel B (en proceso). Además, ningún estudiante permaneció en el nivel C (en inicio).

En consecuencia, los resultados muestran que la aplicación de las narraciones visuales contribuyó favorablemente al desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años.

Tabla 7*Resultado de contraste de la originalidad de pre test y pos test*

Niveles De Logro	Pre Test		Pos Test	
	N _i	H _i %	N _i	H _i %
AD (Logro destacado)	0	0%	0	0%
A (Logro esperado)	0	0%	10	58,8%
B (En proceso)	1	5,9%	7	41,2%
C (En inicio)	16	94,1%	0	0%
Total	17	100%	17	100%

Nota. Data recolectada con la ficha de observación de la dimensión originalidad entre la prueba de pre test y pos test en los niños de inicial

Análisis e Interpretación. En la tabla 7 se aprecia que, en el pre test, el 94,1% (16) de los niños se encontraba en el nivel C (en inicio) y el 5,9% (1) en el nivel B (en proceso), lo cual evidencia dificultades en el desarrollo de la originalidad. Del mismo modo, ningún estudiante alcanzó los niveles A (logro esperado) ni AD (logro destacado).

Por otro lado, en el pos test se evidenció una mejora en la dimensión originalidad, ya que el 58,8% (10) de los niños alcanzó el nivel A (logro esperado) y el 41,2% (7) se ubicó en el nivel B (en proceso). Además, ningún estudiante permaneció en el nivel C (en inicio).

En consecuencia, los resultados muestran que la aplicación de las narraciones visuales contribuyó favorablemente al desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años.

4.1.2 A nivel Inferencial de Normalidad

Para esta prueba de normalidad se ha elegido la prueba de Shapiro, wilk porque la muestra es menor a 50 estudiantes. Según Hernández et.al (2018) señalan que, antes de realizar los análisis estadísticos, es necesario conocer la distribución de los datos para determinar los procedimientos estadísticos adecuados. En este sentido, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, considerando el tamaño de la muestra, y los resultados se presentan a continuación.

El tamaño de la población es de N = 17 estudiantes de 5 años que equivale al 100% de la Institución Educativa Inicial N°429-129/Mx-p de Aicas Luricocha.

Tabla 8*Resultados de las pruebas de normalidad de los datos*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Pre test creatividad	,385	17	,000
Pos test creatividad	,733	17	,000

Nota: Datos obtenidos en las pruebas de pre test y pos test.

Análisis e Interpretación. En la tabla 8 se presentan los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, elegida porque el tamaño de la muestra es menor a 50 estudiantes ($n=17$). Los resultados muestran que tanto el pre test como el pos test obtuvieron un valor de significancia de 0.000, siendo este valor inferior al nivel establecido ($\alpha=0.05$). Esto indica que los puntajes de ambas mediciones no siguen una distribución normal. Por lo tanto, se descarta el uso de pruebas paramétricas y se opta por la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas, la cual es la más adecuada para comparar dos mediciones en un mismo grupo cuando los datos no son normales.

Prueba de Hipótesis. Según Hernández Sampieri et al. (2018) la prueba de hipótesis es un método sistemático que permite determinar si la evidencia obtenida en una investigación respalda o contradice una hipótesis nula, evaluando la compatibilidad de los datos observados con dicha hipótesis.

Prueba de Hipótesis General. En mi investigación, mediante la prueba de hipótesis general, determiné si las narraciones visuales influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años.

Sistema de Hipótesis. Son las siguientes:

Ho: Las narraciones visuales no influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025.

Ha: Las narraciones visuales influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025.

Nivel de Significancia. 0, 05

Estadígrafo. Prueba de rangos con signos de wilcoxon para muestras relacionadas

Tabla 9

Resultado de la prueba de wilcoxon para la variable creatividad

Estadísticos de prueba ^a	
	Pos test creatividad
	Pre-test creatividad
Z	-3,714 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

Nota a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Nota b. Se basa en rangos negativos.

Análisis e Interpretación. En la tabla 9, los resultados de la prueba de rangos con signo de wilcoxon para la variable creatividad, arrojó un valor de $Z = -3,714$ y una significancia bilateral de 0,000. Dado que el valor de $p = 0,000$ es inferior al nivel de significancia de 0,05, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a), según la prueba de Wilcoxon. Se concluye que las narraciones visuales generaron una mejora significativa en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de dicha institución, evidenciando un efecto positivo de la intervención.

Prueba de Hipótesis Específica 1. En mi investigación, mediante la prueba de hipótesis específica1, determiné si las narraciones visuales influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez de idea de los niños de 5 años

Sistema de Hipótesis. Son las siguientes:

H_0 : las narraciones visuales no influyen significativamente en la fluidez de idea en los niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025.

H_a : las narraciones visuales influyen significativamente en la fluidez de idea en los niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025.

Nivel de Significancia. 0,05

Estadígrafo. Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas

Tabla 10*Resultado de la prueba de wilcoxon para la dimensión fluidez de idea*

Estadísticos de prueba	
	Pos test fluidez
	Pre test fluidez
Z	-3,750b
Sig. asin. (bilateral)	,000

Nota a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon*Nota b.* Se basa en rangos negativos.

Análisis e Interpretación. En la tabla 10, la prueba de la primera hipótesis específica, sobre la dimensión fluidez de ideas, arrojó un valor de $Z = -3,750$ y una significancia bilateral de 0,000. Dado que el valor de $p = 0,000$ es inferior al nivel de significancia de 0,05, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a), según la prueba de Wilcoxon. Se concluye que las narraciones visuales generaron una mejora significativa en el desarrollo de la fluidez de ideas en los niños de 5 años de dicha institución, evidenciando un efecto positivo de la intervención.

Prueba de Hipótesis Específica 2. En mi investigación, mediante la prueba de hipótesis específica 2, determiné si las narraciones visuales influyen significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años.

Sistema de Hipótesis. Son las siguientes:

H_0 : las narraciones visuales no influyen significativamente en la flexibilidad en los niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025.

H_a : las narraciones visuales influyen significativamente en la flexibilidad en los niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025.

Nivel de Significancia. 0,05

Estadígrafo. Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas

Tabla 11

Resultado de la prueba de wilcoxon para la dimensión flexibilidad

Estadísticos de prueba^a	
	Pos test flexibilidad Pre test flexibilidad
Z	-3,542b
Sig. asin. (bilateral)	,000

Nota a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Nota b. Se basa en rangos negativos.

Análisis e Interpretación. En la tabla 11, la prueba de la segunda hipótesis específica, sobre la dimensión flexibilidad, arrojó un valor de $Z = -3,542$ y una significancia bilateral de 0,000. Dado que el valor de $p = 0,000$ es inferior al nivel de significancia de 0,05, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a), según la prueba de Wilcoxon. Se concluye que las narraciones visuales generaron una mejora significativa en el desarrollo de la flexibilidad para plantear diferentes alternativas y respuesta ante las actividades propuestas después de la intervención.

Prueba de Hipótesis Específica 3. En mi investigación, mediante la prueba de hipótesis específica 3, determiné si las narraciones visuales influyen significativamente en el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años.

Sistema de Hipótesis. Son las siguientes:

H_0 : Las narraciones visuales no influyen significativamente en la originalidad en los niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025.

H_a : Las narraciones visuales influyen significativamente en la originalidad en los niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025.

Nivel de Significancia. 0,05

Estadístico. Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionada

Tabla 12

Resultado de la prueba de wilcoxon para la dimensión originalidad

Estadísticos de prueba ^a	
	Pos test Originalidad
	Pre test Originalidad
Z	-3,729^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

Nota a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Nota b. Se basa en rangos negativos

Análisis e interpretación. En la tabla 12, la prueba de la tercera hipótesis específica, sobre la dimensión originalidad, arrojó un valor de $Z = -3,729$ y una significancia bilateral de 0,000. Dado que el valor de $p = 0,000$ es inferior al nivel de significancia de 0,05, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a), según la prueba de Wilcoxon. Se concluye que las narraciones visuales generaron una mejora significativa en el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de dicha institución, evidenciando un efecto positivo de la intervención.

4.3 Discusión de Resultados

El objetivo general fue determinar la influencia de las narraciones visuales en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°429-129/Mx-P Aicas, Luriocha, 2025. Según la Tabla 5, el pre-test reveló que el 88,2% de los niños se encontraba en el nivel "En inicio" (C); sin embargo, tras la intervención, el 64,7% alcanzó el "Logro esperado" (A) y el 5,9% el "Logro destacado" (AD), eliminando por completo el nivel de inicio. Al respecto, el estadístico Wilcoxon arrojó un valor $Z = -3,714$ con una significancia de $p = 0,000 < 0,05$, lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, confirmando una mejora estadísticamente significativa. Estos hallazgos coinciden con Ventura y Santivañez (2025), quienes determinaron que el uso de cuentos infantiles permitió que el 83% de los niños alcanzara un nivel alto de creatividad. Teóricamente, esto se fundamenta en Vygotsky (1987), quien sostiene que la creatividad se desarrolla mediante la interacción con herramientas mediadoras, como las imágenes, que permiten al niño construir significados y expresar ideas nuevas.

En relación con el primer objetivo específico, se buscó establecer la influencia de las narraciones visuales en la fluidez de idea. El análisis de la Tabla 6 muestra que,

inicialmente, el 88,2% de los estudiantes estaba en el nivel "En inicio" (C), pero tras las sesiones experimentales, el 76,5% alcanzó el "Logro esperado" (A). Los resultados del estadístico Wilcoxon reflejan un valor de $Z=-3,750$ y un nivel crítico de $p=0,000$, confirmando que la mejora es estadísticamente significativa. Estos resultados son consistentes con el estudio local de Ramos (2025) en Huanta, quien evidenció que estrategias dinámicas influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez ($Z=-4,375$; $p=0,000$). En consecuencia, se corrobora la teoría de Guilford (1950), quien define la fluidez como la capacidad de producir una gran cantidad de ideas o respuestas rápidas ante un estímulo, proceso potenciado por las imágenes secuenciadas.

En relación con el segundo objetivo específico, se buscó establecer la influencia de las narraciones visuales en la flexibilidad creativa. El análisis de la Tabla 7 muestra que, inicialmente, el 82,4 % de los estudiantes se encontraba en el nivel "En inicio" (C), mientras que, después de las sesiones experimentales, el 64,7 % alcanzó el nivel "Logro esperado" (A) y el 35,3 % se ubicó en "En proceso" (B). Los resultados de la prueba de Wilcoxon reflejan un valor de $Z = -3,542$ y un nivel de significancia de $p = 0,000$, confirmando que la mejora es estadísticamente significativa. Estos resultados son consistentes con el estudio de Ramos (2025) en Huanta, quien evidenció que estrategias dinámicas influyen significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en niños de educación inicial. En consecuencia, se corrobora la teoría de Amabile (1996), quien sostiene que la flexibilidad permite generar diferentes alternativas y modificar el pensamiento ante diversas situaciones.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico centrado en la originalidad, la Tabla 8 evidencia que en el pre-test el 94,1% de los niños se ubicaba en "En inicio" (C), logrando en el post-test que un 58,8% alcance el "Logro esperado" (A) y un 41,2% el nivel "En proceso" (B). El estadístico Wilcoxon arrojó un valor $Z=-3,729$ con un $p=0,000<0,05$, rechazando la hipótesis nula. Este resultado coincide con Vicente y Yurivilca (2023), cuyo programa de producción de cuentos permitió que el 70% de los niños alcanzara un nivel muy alto de creatividad, demostrando ser una estrategia eficaz para favorecer propuestas novedosas. Según Sternberg (2003), la originalidad se manifiesta cuando una idea se aparta de lo común para realizar una contribución útil; las narraciones visuales, al fomentar la interpretación personal, empoderan al niño para generar respuestas únicas.

CONCLUSIONES

1. Las narraciones visuales influyeron de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Aicas – Luricocha, 2025. La prueba de Wilcoxon arrojó un valor de $Z = -3,714$ con un nivel de significancia bilateral de 0,000 ($p < 0,05$), lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Esta influencia se refleja en los resultados del post test, donde el 64,7% de los niños alcanzó el nivel de logro esperado (A) y el 5,9% el nivel de logro destacado (AD), mientras que en el pre test el 88,2% se encontraba en el nivel de inicio (C). Por lo tanto, las narraciones visuales constituyen una estrategia pedagógica efectiva para potenciar la creatividad infantil desde edades tempranas.
2. Las narraciones visuales influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez de ideas en los niños de 5 años ($Z = -3,750$; $p = 0,000 < 0,05$). En el pre test, el 88,2% de los niños se ubicaba en el nivel de inicio (C) y solo el 11,8% en proceso (B); en cambio, después de la intervención, el 76,5% alcanzó el nivel de logro esperado (A) y el 5,9% el nivel destacado (AD). Esto evidencia que la exposición a secuencias de imágenes y la interpretación libre de las narraciones visuales estimulan la capacidad de los niños para generar múltiples ideas, propuestas y respuestas ante una misma situación, lo cual es fundamental para el pensamiento divergente.
3. Las narraciones visuales influyeron significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años ($Z = -3,542$; $p = 0,000 < 0,05$). En el pre test, el 82,4% de los niños se encontraba en el nivel de inicio (C) y el 17,6% en proceso (B); en cambio, después de la intervención, el 64,7% alcanzó el nivel de logro esperado (A) y el 35,3% se ubicó en proceso (B), sin registrarse niños en el nivel de inicio. Esto evidencia que las narraciones visuales favorecen la capacidad de los niños para modificar sus respuestas, plantear diferentes alternativas y adaptarse a diversas situaciones, fortaleciendo progresivamente la flexibilidad como componente fundamental de la creatividad en los niños.
4. Las narraciones visuales influyen significativamente en la originalidad ($Z = -3,729$; $p = 0,000$). En el pre test, el 94,1% de los niños estaba en nivel inicio y solo el 5,9% en proceso. Tras la intervención, ningún niño se mantuvo en inicio; el 41,2% alcanzó el nivel proceso y el 58,8% el logro esperado. Estos resultados demuestran que las narraciones visuales favorecen la producción de ideas poco comunes. Asimismo,

potencian la creación de historias novedosas. En consecuencia, esta estrategia fortalece eficazmente el pensamiento creativo infantil.

RECOMENDACIONES

1. El Director de la UGEL debe promover la capacitación docente continua en estrategias de narración visual, como el uso de álbumes sin texto, secuencias de láminas y Kamishibai, asegurando la inclusión del enfoque de "innovaciones pedagógicas visuales" en el currículo local. Asimismo, debe destinar recursos para la adquisición de materiales gráficos diversificados y para la réplica de las sesiones experimentales que demostraron una influencia significativa ($p=0,000$) en el desarrollo integral de la creatividad infantil, especialmente en la fluidez y originalidad.
2. Las directoras de las Instituciones Educativas deben asegurar la implementación de un "rincón de narración visual" en cada aula, con un banco organizado de láminas, fotografías, libros ilustrados y tarjetas secuenciales, garantizando que los docentes tengan acceso constante y variado a estos recursos. Esta organización facilitará la planificación de actividades que, al igual que en este estudio, potencien la fluidez de ideas (82,4% en nivel esperado), la originalidad (58,8% en nivel esperado) y, de manera progresiva, la flexibilidad en los niños de 5 años.
3. Los docentes deben integrar de manera sistemática y planificada las narraciones visuales en las sesiones de aprendizaje, priorizando preguntas abiertas y divergentes que estimulen la generación de múltiples ideas (fluidez), la creación de finales alternativos e historias novedosas (originalidad), y la introducción de giros inesperados que obliguen a cambiar de estrategia (flexibilidad). Además, deben registrar los avances mediante la ficha de observación validada, tal como se demostró en la intervención que logró que ningún niño permaneciera en nivel inicio en originalidad y fluidez.
4. Los padres de familia deben colaborar activamente con la institución educativa creando en el hogar un "rincón de narraciones visuales" con revistas viejas, fotografías familiares y postales, invitando al niño a ordenar las imágenes y contar historias originales sin imponer modelos únicos. Asimismo, deben valorar las ideas poco comunes y evitar corregir o dictar una sola versión, permitiendo que el niño tome la iniciativa para crear, narrar y solucionar problemas de manera creativa, reforzando así los avances logrados en el aula.

REFERENCIAS

- Amabile, T. M. (1996). *Creatividad en contexto*. Westview Press.
- Andia, A. (2022). *El juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la institución educativa inicial privada religiosa San Francisco De Asis Ayacucho-2021*. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25353/JUEGO_LIBRE_Y_LA_CREATIVIDAD_ANDIA_PEREZ_AUREA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme. https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fidias_g_arias.pdf
- Artola, T. y Hueso, M.A (2006). *Cómo desarrollar la creatividad en los niños*. Ediciones palabra.
- Balvín, G. M. (2025). *Historias que educan: Storytelling en la creatividad narrativa infantil*. REVISTA ConCiencia EPG,10(2), 64-73. <https://doi.org/10.32654/ConCienciaEPG.10.2-5>.
- Barthes, R. (1977). *Imagen, música, texto*. Fontana Press. https://monoskop.org/images/0/0a/Barthes_Roland_Image_Music_Text.pdf
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la Investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%c3%b3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Bordwell, D. y Thompson, K. (2010). *Arte cinematográfico: Una introducción*. McGraw-Hill. <https://archive.org/details/filmartintroduct0000bord>
- Borrero, J. S. (2022). *La creatividad en preescolares de 5 años*. Tesis de Bachiller, Universidad Católica los Ángeles Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28544>
- Bruner, J. (1991). *La construcción narrativa de la realidad*. Critical Inquiry, 18(1), 1–21. <https://www.jstor.org/stable/1343711>
- Bunge, M. (2000). *La investigación científica: su estrategia y su filosofía*. Siglo XXI Editores.

- Cárdenas, R. G., y Moscoso, S. A. (2024). *El cuento infantil como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en estudiantes de Educación Inicial: Un estudio de caso en Nazón Ecuador*. Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa, 3(2), 116-126. <https://pablolatapisarre.edu.mx/revista/index.php/rmiie/article/view/96/84>
- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Coello, B. M. (2025). *La narración de cuentos como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en niños de preescolar de la unidad educativa “Francisco Menghine” en Santo Domingo de los Tsáchilas*. Revista ASCE Magazine, Periodicidad: Trimestral Abril-junio, Volumen: 4, Número: 2, Año: 2025 páginas 251–266. <https://doi.org/10.70577/ASCE/251.266/2025>
- Creswell, J. W. (2014). *Diseño de investigación: Enfoques cualitativos, cuantitativos y de métodos mixtos*. SAGE Publications.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. HarperCollins.
- Díaz, J. y García, M. (2001). *Investigación cualitativa en ciencias sociales*. Ediciones Akal.
- Dondis, D. A. (1973). *Introducción a la alfabetización visual*. MIT Press. https://monoskop.org/images/3/3c/Dondis_Donis_A_Primer_of_Visual_Literacy.pdf
- Eisner, W. (1985). *Cómics y arte secuencial*. Poorhouse Press.
- Espinoza, E. E. (2020). *El objetivo en la investigación*. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, vol. 3, núm. 2, mayo-agosto, 2020, pp. 206. <https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778106027.pdf>
- Fernández, L. A. (2022). *Creatividad en el nivel inicial*. Tesis de Bachiller, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública PIURA <http://repositorio.eespppiura.edu.pe/handle/EESPPPIURA/83>
- Finke, R. A., Ward, T. B., y Smith, S. M. (1992). *Cognición creativa: Teoría, investigación y aplicaciones*. MIT Press.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2019). *Cada niño aprende: Estrategia de educación 2019-2030*. <https://www.unicef.org/media/64846/file/Estrategia-educacion-UNICEF-2019%E2%80%932030.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2020). *Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el*

- Caribe. https://www.unicef.org/lac/media/21536/file/Importancia_Desarrollo_Habilidades_Transferibles_ALC_v.actualizada_marzo2021.pdf
- Gee, J. P. (2003). *Lo que los videojuegos nos enseñan sobre el aprendizaje y la alfabetización*. Computers in entertainment (CIE), 1(1), 1-4. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Gero, J. S. (2000). *Modelos computacionales de diseño creativo: comprensión y apoyo a la innovación*. Springer.
- Gombrich, E. H. (2000). *La historia del arte*. Phaidon Press.
- Guilford, J. P. (1950). *Creatividad*. American Psychologist, 5(9), 444-454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Hall, S. (1997). *Representación: Representaciones culturales y prácticas de significación*. Sage.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Education. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
- Kerlinger, F. N. y Lee, H. B. (2000). *Fundamentos de la investigación del comportamiento*. McGRAW-HILL. <https://padron.entretemas.com.ve/INICC2018-2/lecturas/u2/kerlinger-investigacion.pdf>
- Kerlinger, F. N. y Lee, H. B. (2002). *Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales*. McGraw-Hill.
- Kress, G. y Leeuwen, T. (2006). *Lectura de imágenes: La gramática del diseño visual*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203619728>
- Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios*. MIT Press.
- McCloud, S. (1993). *Entendiendo el cómic: El arte invisible*. HarperCollins. <https://archive.org/details/understandingcom00mcco>
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet en la holocubieta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. MIT Press.
- Nikolajeva, M., y Scott, C. (2001). *Cómo funcionan los libros ilustrados*. Garland Publishing.

- Nodelman, P. (2008). *Los placeres de la literatura infantil*. Pearson Education.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). *Creatividad y educación*. <https://unesdoc.unesco.org>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2024). *Informe mundial sobre la atención y la educación de la primera infancia: El derecho a una base sólida*. <https://www.unesco.org/en/articles/new-unesco-global-report-highlights-critical-role-early-childhood-care-and-education>
- Paivio, A. (1986). *Representaciones mentales: Un enfoque de codificación dual*. Oxford University Press. <https://psycnet.apa.org/record/1986-98349-000>
- Palomino, T. L. (2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de la institución educativa inicial privada semillitas de Don Bosco, Ayacucho 2022*. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30658/pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, A. y Álvarez, A. (2007). *Indicadores en la investigación social: Definición y aplicación*. Editorial UOC.
- Popper, K. R. (2008). *La lógica de la investigación científica*. Tecnos.
- Quispe, E. H. (2025). *El juego libre para el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la I.E.I. N° 328 Virgen del Carmen, Ayacucho*. Tesis de Licenciado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote <https://hdl.handle.net/20.500.13032/41669>
- Ramos, J. M. (2023). *El juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°302/Mx - P González Vigil - Huanta, 2023* [Tesis de licenciatura]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle". <https://hdl.handle.net/20.500.14661/273>
- Robbins, A. (2015). *Despertando al gigante interior*. California: Debolsillo
- Robinson, K. (2011). *Fuera de nuestras mentes: Aprender a ser creativos*. Capstone Publishing.
- Salavera, J. (2015). *La creatividad y sus importancias para los niños*. Lima. <https://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/121.pdf>
- Sternberg, R. J. (2003). *Pensamiento creativo en las artes y las ciencias*. Springer.
- Stoner, W. (2012). *La particularidad de la Psicología Humana*. España: <https://fileserver-az.core.ac.uk/download/666995310.pdf>

- Tamayo, R. (2003). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.
- Torrance, E. P. (1974). *Pruebas de Torrance sobre el pensamiento creativo*. Personnel Press.
- Ventura y Santivañez, S J. (2025). *Cuentos infantiles y la creatividad en niños de cinco años del nivel inicial de una Institución Educativa de Satipo*. Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana los Andes.
https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/10497/T037_74042806_75425429_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vicente, K., y Yurivilca, A. (2023). *Producción de cuentos en la creatividad en los niños de una Institución Educativa Pública del Distrito de El Tambo*. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú.
<https://repositorio.uncp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/daf5d237-aac9-4769-990c-5ca731788372/content>
- Vygotsky, L. S. (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.
<https://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674576292>
- Vygotsky, L. S. (1987). *Imaginación y creatividad en la infancia*. Revista de Psicología Rusa y de Europa del Este, 42(1), 7–97.
https://www.proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia.pdf
- Wallas, G. (1926). *El arte de pensar*. Harcourt Brace.

ANEXOS

Anexo 1:

RD de la aprobación de proyecto de investigación

"Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario"



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**
RM.N° 267-2020-MINEDU

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE APROBACIÓN DE
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PROGRAMA DE ESTUDIOS
**EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE - VIII CICLO**
R.D. No. 0381-2025- EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)

HUANTA - 2025





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 16737

Resolución RM N° 228-82-ED

Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED

Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED

Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0351-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA

Huanta, 16 de mayo de 2025

El Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta;

VISTO:

El **INFORME N° 002-2025-JUA-EESPP"JSCO"-HTA** de fecha 4 de abril de 2025, con número de expedientes: **TM20251124-F** en la que, el Jefe de la Unidad Académica, remite legajos expeditos para la tramitación y otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación de los Proyectos de Investigación de estudiantes del VIII ciclo académico del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe en el marco del cumplimiento del Reglamento de Investigación y del Reglamento de Grados y Títulos a fin de oficializar y garantizar su ejecución;



CONSIDERANDO:

Que, La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y RM No 420-2024-MINEDU en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los/as egresados de Formación Inicial Docente y garantizar su acreditación profesional.

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciado/a a los/as egresados/as de Formación Inicial Docente de los Programas de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física previa sustentación de trabajos de investigación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales, al Reglamento Institucional, al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos, que señalan que el proceso de otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciado/a* es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el *Jefe de la Unidad Académica* elevó el **INFORME N° 002-2025-JUA-/EESPP"JSCO"-HTA** dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva de los Proyectos de Investigación de estudiantes del VIII ciclo académico del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe en el marco del cumplimiento del Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos.

Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 2 de abril de 2025 y en el marco



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

del cumplimiento y la conformidad con la *Ley No 30512, su reglamento, modificatorias, el Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos* se oficializa la **APROBACIÓN** de los **Proyectos de Investigación** de las **estudiantes del VIII ciclo académico del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe** y en correspondencia a mis facultades, por tanto:



SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR los **PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN** de las **estudiantes del VIII ciclo académico del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe** que a continuación se detalla:

Nº	TÍTULO	AUTOR	ASESOR
1	Uso de historietas para fomentar hábitos de lectura en los niños de la Institución Educativa Inicial N°429-13/Mx-P de Uyuvirca- Huanta 2025.	Araujo Curo, Andrea	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
2	Willakuykuna Pachamamapa Kawsayninmanta warmakuna pachamama waqaychay yachanankupaq yachay wasi tupuyniyuq pichqa pachak isqun chunka iskayniyuq, Qurimaray llaqtapi, iskay waranka iskay chunka pichqayyuq watapi.	Asorza Ccahuaya, Zaida	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
3	El método científico en el desarrollo del pensamiento científico en niños en la Institución Educativa N°38254/Mx-P "Luis Caveró BendeZú" de Huanta, 2025	Ataupillo Huamán, Gianela Amney	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
4	Los juegos inclusivos para mejorar los roles de género en los niños en la Institución Educativa Inicial N°38254/Mx-P de Huanta, 2025	Cuchuri Quispe, Suly Vanneza	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
5	Uso de materiales reciclables para desarrollar la creatividad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas - Luricocha, Huanta 2025.	Mallma Huamán, Nilda Linda	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
6	El rincón sensorial para el desarrollo del procesamiento sensorial en niños de la Institución Educativa N°38256/Mx-P "María Urribarri Gómez" de Huanta 2025.	Márquez Alminagorta, Karen Dionelinda	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
7	El material audiovisual para promover el idioma quechua en los niños en la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís" de Huanta, 2025.	Paredes Mercado, Estrella Milagros	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
8	Uso de microrrelatos para fortalecer el idioma quechua en los niños en la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís" de Huanta 2025.	Quispe Aguilar, Deysi	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
9	Narraciones visuales para desarrollar la creatividad en los niños en la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas - Luricocha - 2025.	Ramírez Vargas, Karol Gisela	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
10	Metodología narrativa en la reducción de estereotipos infantiles en los niños de la Institución Educativa N°38254/Mx-P "Luis Caveró BendeZú" de Huanta 2025	Saico Arroyo, Nuria Zilina	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
11	Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 3 años de la Institución Educativa N°429- 30/Mx-P de Pucaraccay, Huanta 2025	Silva Chavarria, Rita Angelica	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
12	Los juegos dramáticos para mejorar hábitos de convivencia en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Caveró BendeZú" de Huanta, 2025	Soto Palomino, Yubithza Yaquelin	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

13	Flashcards en el fortalecimiento del lenguaje oral del quechua en los niños de la Institución Educativa N°38254/Mx-P "Luis Caveró Bendezu" de Huanta, 2025.	Sulca Allecarrima, Elizabeth Nallely	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
14	Uso de pictogramas para mejorar la comprensión lectora en niños de la Institución Educativa Inicial N°429-176/Mx-P "Madre Teresa de Calcuta", Huanta - 2025	Sulca Huaylo, Luz Princesa	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
15	Canciones en quechua para fortalecer la expresión oral en niños de la Institución Educativa Inicial N° 429-176/Mx-P "Madre Teresa de Calcuta", Huanta 2025	Vargas Quintero, Luz Estefani	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
16	Juego de dramatización en el desarrollo de la interacción social en niños en la Institución Educativa N°38256/Mx-P "María Urribarri Gómez", Huanta - 2025	Ynga Padilla, Katherin Liseth	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
17	Uso de marionetas para mejorar las habilidades sociales en los niños en la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís" de Huanta, 2025.	Martínez Huaña, Daniela	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
18	Teatro de títeres en la reducción de violencia de Género en niños de la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís", Huanta- 2025.	Palomino Rivera, Heraldi	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
19	Uso de rompecabezas para el desarrollo del razonamiento matemático en niños en la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís" de Huanta 2025.	Casamayor Ore. Katherine Yesenia	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
20	La narración visual en el desarrollo de la imaginación en niños en la Institución Educativa Inicial N°38256/Mx-P "María Urribarri Gómez" de Huanta 2025.	Ramos Rimachi, Saida Nathaly	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
21	Uso de marioneta para fortalecer la lengua quechua en niños de la Institución Educativa Inicial N° 429-13/Mx-P "Carmen Soto Flores", Uyuvirca, Huanta-2025.	Vargas Vivanco, Sumy Yamile	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano
22	El trabajo colaborativo para fortalecer la inclusión escolar en niños de Educación Inicial en la Institución Educativa N° 429-176/Mx-P de Huanta, 2025.	Palomino Rivera, Carolina	Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano

ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:
Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

Dr. Walter Martínez Arce Villa
DIRECTOR GENERAL

Anexo 2

RD de la ampliación del plazo para la ejecución y sustentación de trabajos de investigación y tesis

"Educando en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario"



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**
RM.N° 267-2020-MINEDU

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
**RESOLUCIÓN DIRECTORAL QUE AUTORIZA
LA AMPLIACIÓN DEL PLAZO PARA LA
EJECUCIÓN Y SUSTENTACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS**
R.D. No. 0485-2026- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)

HUANTA - 2026





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Esperanza y del Fortalecimiento de la Democracia"

Resolución Directoral N.º 0485-2026 EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA

Huanta, 10 de julio de 2026

VISTO: El Informe N.º 184-2026-RAI-EESPP "JSCO"-HTA, de fecha 09 de julio de 2026, con Expediente N.º TM20262900-F, mediante el cual el Responsable del Área de Investigación remite los expedientes de los(as) egresados(as) de los Programas de Estudio de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física de Formación Inicial Docente, solicitando la emisión de la Resolución Directoral de ampliación del plazo para la ejecución y sustentación de sus trabajos de investigación y tesis, en cumplimiento del Reglamento de Investigación, del Reglamento de Grados y Títulos y de la normativa vigente; y,



CONSIDERANDO:

Que, la Ley N.º 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N.º 010-2017-MINEDU y sus modificatorias, regulan la organización, funcionamiento y gestión académica de las Escuelas de Educación Superior Pedagógica;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, licenciada mediante las Resoluciones Ministeriales N.ºs 267-2020-MINEDU y 420-2024-MINEDU, en concordancia con la Ley N.º 30512, sus normas complementarias y sus documentos de gestión institucional, cuenta con facultades para planificar, organizar, ejecutar, supervisar y evaluar los procesos académicos y de investigación conducentes a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y del Título Profesional de Licenciado(a);

Que, mediante Resolución Ministerial N.º 244-2025-MINEDU se aprobó la Norma Técnica denominada "**Disposiciones que regulan la gestión de los servicios y procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica**", la cual establece que el trabajo de investigación debe desarrollarse en un plazo máximo de un (01) año, contado a partir del día siguiente de la aprobación del proyecto mediante Resolución Directoral Institucional, pudiendo otorgarse una prórroga de hasta seis (06) meses adicionales, previa solicitud debidamente sustentada y evaluación favorable del Área de Investigación;

Que, el Reglamento de Investigación y el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" establecen que la Dirección General puede autorizar la ampliación del plazo para la ejecución y sustentación de los trabajos de investigación, previo informe favorable del Responsable del Área de Investigación;

Que, mediante el Informe N.º 184-2026-RAI-EESPP "JSCO"-HTA, el Responsable del Área de Investigación informa que los(as) egresados consignados(as) en la relación cumplen con los requisitos establecidos para acceder a la ampliación del plazo, recomendando la emisión del acto resolutorio correspondiente, a fin de garantizar la culminación de sus investigaciones y el proceso de obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y del Título Profesional de Licenciada;

Estando a lo informado por el Responsable del Área de Investigación y de conformidad con la Ley N.º 30512, su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N.º 010-2017-MINEDU y sus modificatorias, la Resolución Ministerial N.º 244-2025-MINEDU, el Reglamento Institucional, el Reglamento de Investigación, el Reglamento de Grados y Títulos y las atribuciones conferidas a la Dirección General;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO.- APROBAR la ampliación del plazo, por un período de hasta seis (06) meses, contados a partir del día siguiente de la emisión de la presente Resolución Directoral, para la ejecución y sustentación de los trabajos de investigación y tesis de los(as) egresados(as) de los Programas de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle", de acuerdo con el detalle siguiente:

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

EGRESADA	TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	PROGRAMA	GRADO/TÍTULO AL QUE OPTA	FECHA RD VENCIDA
SILVA CHAVARRÍA, Rita Angelica	El pensamiento matemático infantil en los niños de la Institución Educativa Inicial N°429-30/Mx-P de Pucaraqay, Huanta, 2025	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Bachiller	16.06.25
CUCHURI QUISPE, Suly Vanneza	Inclusión Infantil en los Niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°38254/Mx-P "Luis Caveró BendeZú" de Huanta, 2025	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Bachiller	16.06.25
SAICO ARROYO, Nuria Zilina	Las interacciones sociales en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 38254/Mx-P "Luis Caveró BendeZú" de Huanta, 2025	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Bachiller	16.05.25

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

EGRESADA	TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	PROGRAMA	GRADO/TÍTULO AL QUE OPTA	FECHA RD VENCIDA
RIMACHI PACHECO, Flor Soledad	Dieta equilibrada en los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa "Gonzales Vigil" – Huanta 2025.	Programa de Estudios de Educación Física-FID	Bachiller	17-06-26

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

EGRESADA	TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	PROGRAMA	GRADO/TÍTULO AL QUE OPTA	FECHA RD VENCIDA
PÉREZ ROMERO, Flor	Uso de imágenes andinas para el desarrollo de la lectura en los niños de educación inicial de Nueva Jerusalén, Huanta 2024	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.05.25
VILLANUEVA CURO, Greta	Juego de dados para el reconocimiento de números en niños de la Institución Educativa	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.05.25



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

	Inicial N° 429-2Mx-"El mundo del Saber"-Huanta 2024			
ZUIQUIN CONGA, Iosa Angela	Cuentos pop-up para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de las Mercedes - Huanta 2024	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.05.25
MARQUEZ ALMINAGORTA, Karen Dionelinda	El rincón sensorial para el desarrollo del procesamiento sensorial en niños de la Institución Educativa N°38256/Mx-P "María Urribari Gómez" de Huanta 2025.	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.05.25
VARGAS VIVANCO, Sunny Yamile	Uso de marioneta para fortalecer la lengua quechua en niños de la Institución Educativa Inicial N°429-13/Mx-P "Carmen Soto Flores", Uyuvirca, Huanta-2025.	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.05.25
RAMÍREZ VARGAS, Karol Gisela	Narraciones visuales para desarrollar la creatividad en los niños en la Institución Educativa Inicial N°429-129/Mx-P de Aicás - Luricocha -2025.	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.05.25
SAICO ARROYO, Nuria Zilina	Metodología narrativa en la reducción de estereotipos infantiles en los niños de la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Caveró Bendezu" de Huanta, 2025	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.05.25
ATAUPILLCO HUAMÁN, Gianela Amney	El método científico en el desarrollo del pensamiento científico en niños en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Caveró Bendezu" de Huanta, 2025	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.05.25
RAMOS RIMACHI, Saida Nathaly	La narración visual en el desarrollo de la imaginación en niños en la Institución Educativa Inicial N°38256/Mx-P "María Urribari Gómez" de Huanta 2025.	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.05.25
CASAMAYOR ORE, Katherine Yesenia	Uso de Rompecabezas para el desarrollo del razonamiento matemático en la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís" de Huanta 2025.	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.05.25
PALOMINO RIVERA, Heraldi	Teatro de títeres en la reducción de violencia de Género en niños de la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís", Huanta-2025.	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.05.25



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

CUCHURI QUISPE, Suly Vanneza	Los juegos inclusivos para mejorar los roles de género en los niños en la Institución Educativa Inicial N°38254/Mx-P de Huanta, 2025	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.06.25
YALO DE LA CRUZ, Ana Luz	El juego libre en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°429-2/Mx-P "El Mundo del Saber"-Huanta 2024	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.06.25
QUISPE AGUILAR, Deysi	Uso de microrrelatos para fortalecer el idioma quechua en los niños en la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís" de Huanta 2025.	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.06.25
MARTÍNEZ HUAÑA, Dapiela	Uso de marionetas para mejorar las habilidades sociales en los niños en la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís" de Huanta, 2025.	Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe-FID	Licenciatura	16.06.25

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE

EGRESADA	TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	PROGRAMA	GRADO/TÍTULO AL QUE OPTA	FECHA RD VENCIDA
AYALA TOLEDO, Nancy	Escritura creativa para fomentar la producción de textos narrativos en los estudiantes de Educación Primaria, Huanta	Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe- FID	Licenciatura	16.05.25
MUÑOZ POZO, Jhon Merner	Tablero Lúdico en la resolución de problemas de multiplicación en los estudiantes de la Institución Educativa "María Auxiliadora", Huanta.	Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe-V	Licenciatura	16.05.25
QUISPE JOLLANA Limber	El método Doman en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes de Educación Primaria, Huanta.	Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe- FID	Licenciatura	16.05.25

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

EGRESADA	TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	PROGRAMA	GRADO/TÍTULO AL QUE OPTA	FECHA RD VENCIDA
RUIZ MORALES, Jean Piero Rusbel	Practica del voley para el desarrollo de dominio corporal en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa "Esmeralda de los Andes" de Huanta, 2023.	Programa de Estudios de Educación Física-FID	Licenciatura	06.12.24

Jr. Razuhulica 624 - Huanta
Teléfono (066) 281260
www.eesppjsco.edu.pe
informes@eesjsco.edu.pe

Jr. Razuhulica 624 - Huanta
Teléfono (066) 281260
www.eesppjsco.edu.pe
informes@eesjsco.edu.pe

Anexo 3

RD de expedito de tesis

“Educando en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**
RM.N° 267-2020-MINEDU
RM N° 420-2024-MINEDU

**FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE
EXPEDITO DE TESIS**
R.D. No. 0501 -2026- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)
RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR



HUANTA - 2026



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16731
Resolución RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 810-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 257-2020-MINEDU
RM No. 420-2024-MINEDU

Que, teniendo el informe aval de expedito en concordancia al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos 2025 de la Escuela emitido por el responsable del Área de Investigación y en el marco de mis facultades amparado en la RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO las TESIS siguientes:

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE			
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE			
Nº	AUTOR	TESIS	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
1	RAMÍREZ VARGAS, Karol Gisel	Narraciones visuales para desarrollar la creatividad en los niños en la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas - Luricocha - 2025.	Atención integral del infante, niño y adolescente

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la Sustentación de Tesis cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Investigación y Grados y Títulos 2025 de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



[Firma manuscrita]
Dr. Walter Alejandro Anta Villa
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
RM No. 420-2024-MINEDU

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

Resolución Directoral N° 0501-2026 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 21 de julio del 2026

Visto, el **INFORME No 212-2026-RAI-EESPP"JSCO"-HTA**, con **EXP.TM20263493-F** del Área de Investigación quien emite *Opinión Favorable de Expedito de Tesis*.



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512, **RM No 130-2025-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos, **RM No 244-2025-MINEDU** Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógicas Públicas - Privadas y demás normas.

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Título Profesional de Licenciado/a equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para su reconocimiento nacional y, por tanto, su inscripción y registro en SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; tiene como fin fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes de Formación Inicial Docente para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos pedagógicos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación en el contexto local, regional y nacional, asimismo, garantizar la acreditación con el Título Profesional de Licenciado/a en Educación para su reconocimiento como tal en la sociedad.

Que es necesario aprobar el Expedito de Tesis, presentado por los/las estudiantes de Formación Inicial Docente pertenecientes a los Programas de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física, para garantizar se acredite como Licenciado/a.

Anexo 4

Resolución de fecha de sustentación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16731
Reglamento RM. N° 226-83-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 05-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
RM N° 420-2024-MINEDU

Resolución Directoral No. 0651-2026-EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 27 de agosto de 2026

Visto, el Expediente **TM20264206** de fecha **24 de agosto del 2026** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0501-2026-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **21 de julio del 2026**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 130-2025-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos, **RM No 244-2025-MINEDU** y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU/RM No 420-2024-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los bachilleres de Formación Inicial Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los (as) Bachilleres de los Programas de Estudios de Formación Inicial Docente previa sustentación de tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados y Títulos, a la **Ley No 30512** Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (**RM No 130-2025-MINEDU**) y a las Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas (**RM No 244-2025-MINEDU**) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de la tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR**;



Jr. Razuhulica 624 – Huanta
Cel. 928 186 441
www.eesppjsco.edu.pe
comunicaciones@eesppjsco.edu.pe



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM N° 225-83-ED
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU
RM No. 420-2024-MINEDU

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. FLOR MARICELA JOSE HUAMAN
	VOCAL	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI

TESIS	
NARRACIONES VISUALES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°429-129/MX-P DE AICAS – LURICOCHA, 2025	
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE
FORMACION INICIAL DOCENTE	
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
AUTOR (A)	RAMIREZ VARGAS, KAROL GISEL
FECHA	11 DE SETIEMBRE DEL 2026
HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2026.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE


Dr. Walter Mariano Arce Villar
Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (c)
prd/sec.

Anexo 5

Resolución de jurados de sustentación de tesis



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura R.M. N° 226-82-ED
Adecuación a Instituto OS, N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS, N° 09-94-ED
Escuela de Educación R.M. N° 267-2020-MINEDU
RM No 420-2024-MINEDU

Resolución Directoral N° 0630-2026-EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 27 de agosto de 2026

Visto, el Expediente **TM20264206** de fecha **24 de agosto del 2026** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0501-2026-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **21 de julio del 2026**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 130-2025-MINEDU Lineamientos Generales Académicos, RM No 244-2025-MINEDU y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU/RM No 420-2024-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los bachilleres de Formación Inicial Docente y garantizar su acreditación con el título profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los(as) Bachilleres de los Programas de Estudios de Formación Inicial Docente previa sustentación de la Tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados y Títulos, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 130-2025-MINEDU) y a las Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas (RM No 244-2025-MINEDU) en los que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Jr. Razuhilica 624 – Huanta
Teléfono: 281260
www.eesppjsco.edu.pe
informes@eesppjsco.edu.pe



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución R.M. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto D.S. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento D.S. N° 05-94-ED
Escuela de Educación R.M. N° 257-2020-MINEDU
RM No 420-2024-MINEDU

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **RDRS**
No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DE LA TESIS conducente
a la OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN
EDUCACIÓN, de acuerdo al siguiente detalle:

TESIS	
NARRACIONES VISUALES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°429-129/MX-P DE AICAS – LURICOCHA, 2025	
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE
FORMACION INICIAL DOCENTE	
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
AUTOR(A)	RAMIREZ VARGAS, KAROL GISEL
FECHA	11 DE SETIEMBRE DEL 2026
HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido
del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

[Firma]
Dr. Walter Martínez Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.

Anexo 6

Matriz de consistencia de investigación experimental

Título: Narraciones visuales para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 429-129/ Mx-P Aicas – Luricocha, 2025.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	MARCO TEORICO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema General ¿En qué medida las narraciones visuales influyen en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Aicas – Luricocha, 2025?	Objetivo General Determinar la influencia de las narraciones visuales en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Aicas – Luricocha, 2025	Antecedentes Internacional Nacional Regional	Hipótesis General Las narraciones visuales influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Aicas – Luricocha, 2025.	Variable independiente Narraciones visuales	Inicio de la Narración	Tipo de estudio Investigación aplicada Nivel: Explicativo-Experimental Método de estudio: científico Diseños de Investigación: Pre experimental Muestra censal: 17 estudiantes de 5 años de la I.E.I N°429-129/Mx-P de Aicas - Luricocha, 2025 Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Técnica: observación Instrumento: ficha de observación Validez y confiabilidad Validez: juicio de expertos Confiabilidad: pilotaje al grupo ajeno a la muestra alfa de Cronbach Técnicas de procesamiento: Estadística descriptiva e inferencial
					Desarrollo de la Trama	
					Desenlace	
Problemas Específicos ¿En qué medida las narraciones visuales influyen en la fluidez de idea en los niños de 5 años en la Institución Educativa Aicas – Luricocha, 2025? ¿En qué medida las narraciones visuales influyen en la flexibilidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Aicas – Luricocha, 2025? ¿En qué medida las narraciones visuales influyen en la originalidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Aicas – Luricocha, 2025?	Objetivos Específicos Establecer la influencia de las narraciones visuales en la fluidez de idea en los niños de 5 años en la Institución Educativa Aicas – Luricocha, 2025. Establecer la influencia de las narraciones visuales en la flexibilidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Aicas – Luricocha, 2025. Establecer la influencia de las narraciones visuales en la originalidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Aicas – Luricocha, 2025.	Local Bases teóricas Narraciones visuales Creatividad Definición de términos básicos	Hipótesis Específico Las narraciones visuales influyen significativamente en la fluidez de idea en los niños de 5 años en la Institución Educativa Aicas – Luricocha, 2025. Las narraciones visuales influyen significativamente en la flexibilidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Aicas – Luricocha, 2025. Las narraciones visuales influyen significativamente en la originalidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Aicas – Luricocha, 2025.	Variable dependiente Creatividad	Fluidez de Idea	
					Flexibilidad	
					Originalidad	

Anexo 7

Matriz de Operacionalización de variable

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Narraciones visuales	La narración visual es parte de la comunicación interpretativa. Las imágenes cumplirán las mismas funciones narrativas que las de la comunicación verbal. Este estilo de narración invita a la audiencia a interpretar y conjurar significado a una imagen. Este método de narraciones visuales no solo presenta, sino también “cuenta” a través de imágenes y símbolos y el espectador, por supuesto, interpretará estas imágenes y símbolos. (Barthes, 1977)	Se desarrolló 10 sesiones de aprendizaje sobre narraciones visuales para desarrollar la creatividad, para su evaluación se utilizará la ficha de observación.	Inicio de la Narración	✓ Se identifica los personajes principales en imágenes iniciales de la narración visual. ✓ Se reconoce el escenario donde inicia la historia (lugar, ambiente). ✓ Se anticipa de manera simple de qué tratará la historia a partir de las imágenes iniciales.	Nominal No Aplica
			Desarrollo de la Trama	✓ Se ordena secuencialmente imágenes que representan el desarrollo de la historia. ✓ Se describe acciones que ocurren entre los personajes durante la narración. ✓ Se relaciona causa y efecto entre las situaciones presentadas en las imágenes.	
			Desenlace	✓ Se identifica el final de la historia en una secuencia de imágenes. ✓ Se explica de forma sencilla cómo termina la narración visual. ✓ Se expresa opiniones sobre el desenlace de la historia.	
Variable dependiente Creatividad	La creatividad es la habilidad que tiene el ser humano para crear ideas, conceptos o soluciones originales, diferentes y útiles que van más allá de lo que se acostumbra a ver. Implica pensar “fuera de la caja”, imaginar nuevas maneras de enfrentar problemas y transformar la realidad. Es una capacidad universal, cultivable e indispensable para la innovación, el arte y la vida cotidiana. (Robbins, 2015)	El propósito es para determinar el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas, por otro lado, se recogió los datos mediante la ficha pre test y post test, en función a las dimensiones con una escala de evaluación ordinal.	Fluidez de Idea	• Genera varias ideas • Amplía sus ideas • Produce ideas de manera continua	Ordinal Desempeño de logro 4=AD = Logro destacado 3=A = Logro esperado 2=B = En proceso 1=C = En inicio
			Flexibilidad	• Cambia sus ideas ante nuevas situaciones • Propone soluciones variadas ante un mismo problema • Adapta ideas de sus compañeros para enriquecer su propia producción	
			Originalidad	• Propone ideas novedosas • Crea producciones (dibujos, historias) originales • Combina elementos conocidos de manera creativa	

Anexo 8

Matriz instrumental

Variables	Dimensiones	Indicadores	N° ítems	Técnica	Instrumento	Escala	Valoración
Narraciones visuales	Inicio de la narración	● Se identifica los personajes principales en imágenes iniciales de la narración visual. ● Se reconoce el escenario donde inicia la historia (lugar, ambiente). ● Se anticipa de manera simple de qué tratará la historia a partir de las imágenes iniciales.	Ninguna	Experimento	Plan de aplicación o material experimental (10 sesiones experimentales)	Nominal	(No aplica)
	Desarrollo de la trama	● Se ordena secuencialmente imágenes que representan el desarrollo de la historia. ● Se describe acciones que ocurren entre los personajes durante la narración. ● Se relaciona causa y efecto entre las situaciones presentadas en las imágenes					
	Desenlace	● Se identifica el final de la historia en una secuencia de imágenes. ● Se explica de forma sencilla cómo termina la narración visual. ● Se expresa opiniones sobre el desenlace de la historia.					
Creatividad	Fluidez	● Genera varias ideas	2	Técnicas de observación	Ficha de observación		Ordinal 4 AD: logro destacado 3 A: Logro esperado 2 B: en proceso 1 C: en inicio
		● Amplía sus ideas	2				
		● Produce ideas de manera continua	2				
	Flexibilidad	● Cambia sus ideas ante nuevas situaciones	2				
		● Propone soluciones variadas ante un mismo problema.	2				
		● Adapta ideas de sus compañeros para enriquecer su propia producción.	2				
	Originalidad	● Propone ideas novedosas	2				
		● Crea producciones (dibujos, historias, construcciones) originales	2				
		● Combina elementos de manera creativa	2				

Anexo 9

Diseño del instrumento de recolección de datos

Nº		Fluidez			Puntaje	Flexibilidad			Puntaje	Originalidad			Puntaje				
		Genera varias ideas	Amplía sus ideas	Produce ideas de manera continua		Cambia sus ideas ante nuevas situaciones	Propone soluciones variadas	Adapta ideas de sus compañeros		Propone ideas novedosas	Crea historias propias	Combina elementos de forma creativa					
Expresa más de una opinión al observar la imagen	Menciona distintas acciones que pueden realizar los personajes	Agrega detalles (lugar, momento) a lo que narra	Nombra personajes o sucesos que no aparecen en la imagen	Narra sin quedarse en silencio por periodos prolongados	Aporta al menos una idea nueva cuando se le invita a continuar	Modifica su relato cuando se muestra una imagen diferente	Incorpora nuevos elementos sin oponerse a continuar la historia	Señala más de una forma de resolver la situación de la imagen	Cuenta más dos o más finales distintos para la misma narración	Usa una idea escuchada de sus compañeros	Cambia parte de su historia después de escuchar otras propuestas	Expresa algo que no ha dicho ninguno de sus compañeros	Menciona objetos, lugares o sucesos no presentes en la imagen	Construye un relato distinto al de sus compañeros	Describe características únicas para los personajes	Une imágenes o personajes distintos para contar algo nuevo	Cuenta que un objeto sirve para algo distintivo a lo habitual

1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					

Leyenda:

4 = AD: Logro destacado

3= A: Logro esperado

2 = B: En proceso

1= C: En inicio

Anexo 10

Validación y confiabilidad del instrumento de recolección de datos



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Narraciones visuales para desarrollar la Creatividad en los niños en la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas – Luricocha, 2025

Nombre de los Instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																			95	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			95	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			95	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			95	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			95	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar indicadores																			95	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																			95	
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			95	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			95	
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			95	

PROMEDIO DE VALORACION

95

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena (x)

Nombres y Apellidos	Ribiano Alcarraz Carbajal	DNI	31 46 6970
Título Profesional	Lic. Educación Secundaria		
Especialidad	Biología - Química		
Grado Académico	Doctor		
Mención	En Educación		

Lugar y fecha: Huanta, 19 de 12 de 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Narraciones visuales para desarrollar la Creatividad en los niños en la Institución Educativa Inicial N° 429/Mx-P de Aicas – Luncocha, 2025

Nombre de los Instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES		CRITERIOS	DEFICIENTE					BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
			0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje propio																	80					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																	80					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	80					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	80					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	80					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																	80					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																	80					
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																	80					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																	80					
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																	80					

PROMEDIO DE VALORACION

80

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena (x)

Nombres y Apellidos	Walter Cargano Canchali	DNI	28272322
Título Profesional	Lic. Edu. Secundaria		
Especialidad	Filosofía, Psicología - OBE		
Grado Académico	Magister		
Mención	Psicología Educativa		

Lugar y fecha: Huanta, 20 de 12 de 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Narraciones visuales para desarrollar la Creatividad en los niños en la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas - Luricocha, 2025

Nombre de los Instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																		90		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																		90		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		90		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		90		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		90		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar indicadores																		90		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																		90		
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																		90		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																		90		
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																		90		

PROMEDIO DE VALORACION

90

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena (x)

Nombres y Apellidos	Frida Mayhua Quispe	DNI	43499113
Título Profesional	Licenciada en Educación		
Especialidad	Educación Inicial		
Grado Académico	Magister		
Mención	Administración de la Educación		

Lugar y fecha: Huanta, 19 de 12 de 2024

Anexo 11

Prueba de confiabilidad del instrumento

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	21,00	9,750	,362	,767
VAR00002	21,00	10,375	,058	,785
VAR00003	20,88	8,985	,547	,751
VAR00004	20,88	8,985	,547	,751
VAR00005	20,82	9,029	,482	,756
VAR00006	21,00	9,125	,685	,747
VAR00007	20,94	8,934	,648	,745
VAR00008	20,59	9,257	,192	,798
VAR00009	20,76	10,066	,096	,790
VAR00010	20,18	10,529	,014	,784
VAR00011	21,00	10,875	-,171	,797
VAR00012	21,00	10,000	,238	,774
VAR00013	20,94	9,059	,591	,749
VAR00014	21,00	9,125	,685	,747
VAR00015	21,00	9,250	,619	,751
VAR00016	21,00	9,625	,425	,763
VAR00017	21,06	10,309	,156	,778
VAR00018	20,94	9,309	,478	,758

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,777	18

Anexo 12

Prueba de pre test

RECOLECCION DE DATOS CON LA FICHA DE OBSERVACION PRE TEST - GRADO DE LICENCIATURA																						
VARIABLE DEPENDIENTE: Creatividad																						
N°	Fluidez						PD1	Flexibilidad						PD2	Originalidad						PD3	PV
	P1	P2	P3	P4	P5	P6		P7	P8	P9	P10	P11	P12		P13	P14	P15	P16	P17	P18		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2
5	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
6	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
8	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1
10	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

4AD: Logro destacado

3 A: Logro esperado

2 B: En proceso

1 C: En inicio

Anexo 13

Prueba de pos test

RECOLECCION DE DATOS CON LA FICHA DE OBSERVACION POS TEST - GRADO DE LICENCIATURA																						
VARIABLE: Creatividad																						
	Fluidez							Flexibilidad							Originalidad							
Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	PD1	P7	P8	P9	P10	P11	P12	PD2	P13	P14	P15	P16	P17	P18	PD3	PV
1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4
6	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2
11	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
14	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
16	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3

4 AD: Logro destacado

3 A: Logro esperado

2 B: En proceso

1 C: En inicio

Anexo 14

Plan de Planificación

OBJETIVOS

a) Objetivos Generales

- ✓ Aplicar las narraciones visuales influye en el desarrollo de la creatividad en la institución educativa inicial N° 429-129 de Aicas – Luricocha, 2025

b) Objetivos Específicos

- ✓ Aplicar las narraciones visuales para desarrollar la fluidez en la institución educativa inicial N° 429-129 de Aicas – Luricocha, 2025
- ✓ Aplicar las narraciones visuales para desarrollar la flexibilidad en la institución educativa inicial N° 429-129 de Aicas – Luricocha, 2025
- ✓ Aplicar las narraciones visuales para desarrollar la originalidad en la institución educativa inicial N° 429-129 de Aicas – Luricocha. 2025

Anexo 15

Planificación de las sesiones de aprendizaje

Área: comunicación

GE	O ₁	X (Tratamiento de 10 actividades de aprendizaje)			
DÍAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Nombre de las sesiones de aprendizaje	Pre test (ficha de observación)	Realizar las narraciones visuales de “Me divierto creando mi cuento favorito” para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad	Realizar las narraciones visuales sobre “los 6 cerditos” para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad	Realizar las narraciones visuales sobre “coco el perrito obediente” para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad	Realizar las narraciones visuales sobre “El patito que se convirtió en cisne” para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad
DIAS	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
Nombre de las sesiones de aprendizaje	Realizar las narraciones visuales de “Saltarín y el jardín prohibido” para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad	Realizar las narraciones visuales de “la ratita amable y sus amigos” haciendo el uso de un libro para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad	Realizar las narraciones visuales de “El loro lorenzo” haciendo el uso de cubos para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad	Realizar las narraciones visuales de “aventuras en el bosque” haciendo el uso de un libro para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad	Realizar las narraciones visuales de “El ratón Pérez” para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad
	Realizar las narraciones visuales de “el capibara valiente” haciendo el uso de un libro para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad.	Pos test (ficha de observación)			



ME DIVIERTO CREANDO MI CUENTO FAVORITO



I. DATOS PERSONALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N°429-129/MX-P AICAS PARIZA
DIRECTOR	WALTER AGAMA REYNAGA
PROFESORA	ANA MARIA SALINAS MENDOZA
FECHA	16/06/25
DOCENTE PRACTICANTE	KAROL RAMÍREZ VARGAS
SECCIÓN	MARGARITA
EDAD	5 AÑOS
CANTIDAD DE NIÑOS	17

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (Evidencias)
		5 años		
“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	- Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con sus compañeros. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. - Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones, diálogos o es -cucha cuentos, y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras	Desarrolla sus ideas en torno a un tema al crear su cuento a partir de las imágenes del libro, y comenta qué parte le gustó más	Crea un cuento con las imágenes presentadas Inventan personajes y crean sus propias historias

		su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.		
--	--	---	--	--

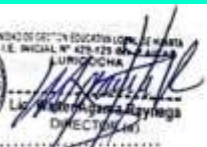
III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Recepción de los niños y niñas. Planificación: Los niños deciden a que jugar. Organización: Los niños en grupo organizan su juego y deciden a ¿que jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿Con quién jugar? Ejecución: Los niños juegan libremente Orden: Con una canción guardan los materiales Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que realizaron en el sector.	❖ Colores 
RUTINAS	Saludo: La maestra comienza la clase con una canción del saludo juntamente con los niños y niñas. Control del tiempo: La maestra realiza canciones acerca de cómo está el clima, está nublado o ha salido el sol, o tal vez está lloviendo. Calendario: Los niños y niñas identifican en que día, mes o fecha se encuentran. Rezo: Los niños y niñas juntamente con la docente realizan el rezo del padre nuestro. Canción: La canción se realiza en cada actividad de rutina. Registro de asistencia: Los niños y niñas se dirigen a marcar su asistencia. Normas de convivencia: La maestra elige a un niño a leer las normas de convivencia.	• Carteles Recursos • Pandereta
INICIACIÓN	MOTIVACIÓN: Se despierta el interés de los niños y niñas mostrándoles una mochila viajera y dentro de ello se encontrará diferentes imágenes de un pato, una pelota, una paleta, un rio, un helado, un parque, etc. SABERES PREVIOS: Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué imágenes observamos?, ¿De qué colores son ?, ¿para qué nos sirve?, ¿Qué podemos hacer con estas imágenes?, ¿De qué tratará nuestra clase de hoy?	❖ Mochila viajera ❖ Imágenes

O	PROPÓSITO: A los niños se le comunica el propósito que hoy trabajaremos “CREAREMOS NUESTRO CUENTO FAVORITO”	
D E S A R R O L L O	ANTES DEL DISCURSO Se les organiza a los niños y niñas en media luna, luego presenta un libro con diferentes personajes, lugares, objetos, etc, Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo podemos crear un cuento con estas imágenes?, ¿Qué título le pondríamos al cuento? DURANTE EL DISCURSO La docente pide la participación de un niño y cree su cuento de acuerdo a su imaginación y creatividad haciendo el uso de las imágenes que están el libro. Luego la docente pide que lo narre en voz alta, después seguirá el otro niño o niña para crear su propio cuento. Después de terminar de crear el cuento, la docente realiza las siguientes preguntas: ¿por qué escogieron ese personaje?, ¿Qué hubiera pasado si hubieses escogido el otro personaje?, ¿les gustó la historia que crearon? DESPUES DEL DISCURSO La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué título le pusieron al cuento que crearon? ¿Quiénes participaron en el cuento? ¿Qué parte les gusto más? ¿Qué otro final le darías a tu cuento? ¿Qué otros personajes te hubieran gustado agregar a tu cuento? ¿Donde ocurrieron los hechos? La docente les entrega materiales correspondientes para que creen su propia historia haciendo el uso de su creatividad Consigna: inventen sus personajes y creen una nueva historia	❖ Libro con imágenes -
CIERRE	EVALUACIÓN: Reflexionamos acerca lo aprendido. ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿Les gusto la clase de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Estuvo fácil?, ¿Qué partes les gusto más?	 Diálogo.



 LUIS MATEO GARCIA
 DIRECTOR DE LA I.E.



 Ana María Salinas Mendoza
 DOCENTE


 DOCENTE PRÁCTICANTE



Realizar las narraciones visuales sobre “los 6 cerditos” para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad



I.DATOS PERSONALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N°429-129/MX-P AICAS PARIZA
DIRECTOR	WALTER AGAMA REYNAGA
PROFESORA	ANA MARIA SALINAS MENDOZA
FECHA	18/06/25
DOCENTE PRACTICANTE	KAROL RAMÍREZ VARGAS
SECCIÓN	MARGARITA
EDAD	5 AÑOS
CANTIDAD DE NIÑOS	17

II.PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (Evidencias)
		5 años		
“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	- Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones	♥ Expresa sus ideas de manera clara y continua durante la narración, mencionando o los hechos, lugares, acontecimientos, asimismo presenta ideas novedosas y adapta sus ideas a diferentes acontecimientos luego genera finales o personajes originales	Crean el cuento a partir de las imágenes Agregan un nuevo accesorio o escenario a la imagen presentada

	forma, el contenido y contexto del texto oral.	puede salirse de este. Participa en conversaciones, diálogos o escuchas cuentos, y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.		
--	--	---	--	--

III.ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

IV.DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Recepción de los niños y niñas. Planificación: Los niños deciden a que jugar. Organización: Los niños en grupo organizan su juego y deciden a ¿que jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿Con quién jugar? Ejecución: Los niños juegan libremente Orden: Con una canción guardan los materiales Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que realizaron en el sector.	❖ Colores 
+RUTINAS	Saludo: La maestra comienza la clase con una canción del saludo juntamente con los niños y niñas. Control del tiempo: La maestra realiza canciones acerca de cómo está el clima, está nublado o ha salido el sol, o tal vez está lloviendo. Calendario: Los niños y niñas identifican en que día, mes o fecha se encuentran.	• Carteles Recursos • Pandereta

	Rezo: Los niños y niñas juntamente con la docente realizan el rezo del padre nuestro. Canción: La canción se realiza en cada actividad de rutina. Registro de asistencia: Los niños y niñas se dirigen a marcar su asistencia. Normas de convivencia: La maestra elige a un niño a leer las normas de convivencia.	
I N I C I O	MOTIVACIÓN: Se despierta el interés de los niños y niñas contándoles el cuento de los tres cerditos. SABERES PREVIOS: Los niños responden las siguientes preguntas: ¿De qué trató el cuento?, ¿Qué pasó con los cerditos?, ¿Cómo eran los cerditos?, ¿Qué paso al final?, que otro final le darías al cuento?, ¿Qué creen que pasaría si fueran 6 cerditos? PROPÓSITO: A los niños se le comunica el propósito que hoy trabajaremos “El día de hoy crearemos un cuento con las imágenes presentadas	
D E S A R R O L L O	ANTES DEL DISCURSO Se les organiza a los niños y niñas en media luna, luego presenta un acordeón con las secuencias de imágenes. Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos?, ¿Cuál será el título del cuento?, ¿Qué título le podemos poner?, ¿de que creen que trata este cuento?, ¿Quién será el personaje principal?, ¿Qué pasara en la historia?, ¿cómo terminara esta historia?, ¿les parece si creamos un cuento con estas imágenes?, ¿Cómo podemos iniciar? DURANTE EL DISCURSO La docente pide la participación de los niños, y les menciona que cada niño o niña tendrá la oportunidad de crear el cuento secuencialmente Se les recuerda que el cuento tiene tres partes: inicio, desarrollo y cierre.  Para empezar, la docente les muestra la primera imagen y dice: Había una vez.... Y escucha las participaciones de cada uno de los niños Para seguir con la creación del cuento, la docente realiza preguntas de cada imagen: ¿Qué observan en esta imagen?, ¿Qué podemos decir de esta imagen?, ¿Qué personajes aparecen y que están haciendo?, ¿en que lugar se encuentra el personaje?, ¿Cómo se siente el personaje?, ¿por qué?, ¿Qué pasará después de esta escena?, si pudieras agregar algún otro personaje, que personaje agregarías?, ¿Cómo crees que terminará la historia?	❖ Cuento ❖ Imágenes ❖ Plumón

	A medida que los niños van creando, la docente va promoviendo que cada niño agregue un detalle o un personaje nuevo (otros animales, amigos de los cerditos, etc) Se va guiando la conversación para que los niños adapten o modifiquen la historia según las nuevas ideas que surjan. La docente va registrando las ideas de los niños en la pizarra para que recuerden DESPUES DEL DISCURSO La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Les gustó la historia que creamos? ¿Quién fue el personaje principal? ¿Qué otro final le darías al cuento? ¿Qué otro título le pondrías? ¿Qué personaje te gustaría ser?, ¿Por qué? sí pudieras cambiar algo en la imagen ¿Qué cambiarías? Consigna: en la imagen presentada del cerdito dibujen accesorios nuevos (sombreros, zapatos, abrigos, etc.)	
CIERRE	EVALUACIÓN: Reflexionamos acerca lo aprendido. - ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿Les gusto la clase de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Estuvo fácil?, ¿Qué partes les gusto más?	  Diálogo.


 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
 I.E. INICIAL N° 429-129 (M) - LURICOCHA
 LUIS WILSON AGUIRRE
 DIRECTOR (a)
 DIRECTOR DE LA I.E.


 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
 I.E. INICIAL N° 429-129 (M) - LURICOCHA
 Ana María Salinas Mendoza
 DOCENTE
 DOCENTE DE AULA


 DOCENTE PRÁCTICANTE



Narraciones visuales sobre “coco el perrito obediente” para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad



I.DATOS PERSONALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N°429-129/MX-P AICAS PARIZA
DIRECTOR	WALTER AGAMA REYNAGA
PROFESORA	ANA MARIA SALINAS MENDOZA
FECHA	17/06/25
DOCENTE PRACTICANTE	KAROL RAMÍREZ VARGAS
SECCIÓN	MARGARITA
EDAD	5 AÑOS
CANTIDAD DE NIÑOS	17

II.PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (Evidencias)
		5 años		
“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	- Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	Participa en la creación de cuentos, espera su turno para hablar y escucha las intervenciones de sus compañeros.	Crea sus propias historias con las imágenes presentadas Agrega nuevos personajes a la escena y explica de qué manera cambia la historia

		Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.		
--	--	--	--	--

III.ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

IV.DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Recepción de los niños y niñas. Planificación: Los niños deciden a que jugar. Organización: Los niños en grupo organizan su juego y deciden a ¿que jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿Con quién jugar? Ejecución: Los niños juegan libremente Orden: Con una canción guardan los materiales Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que realizaron en el sector.	❖ Colores 
RUTINAS	Saludo: La maestra comienza la clase con una canción del saludo juntamente con los niños y niñas. Control del tiempo: La maestra realiza canciones acerca de cómo está el clima, está nublado o ha salido el sol, o tal vez está lloviendo. Calendario: Los niños y niñas identifican en que día, mes o fecha se encuentran. Rezo: Los niños y niñas juntamente con la docente realizan el rezo del padre nuestro. Canción: La canción se realiza en cada actividad de rutina. Registro de asistencia: Los niños y niñas se dirigen a marcar su asistencia. Normas de convivencia: La maestra elige a un niño a leer las normas de convivencia.	• Carteles Recursos • Pandereta

MOTIVACIÓN: Se despierta el interés de los niños y niñas mostrándoles la portada del cuento

SABERES PREVIOS: Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Dónde se encuentra el perro?, ¿Cómo se llamará el perrito?, ¿Qué haremos con estas imágenes?

PROPÓSITO: A los niños se le comunica el propósito que hoy trabajaremos “El día de hoy crearemos un cuento con las imágenes presentadas, luego agregaran nuevos personajes a la escena y explicaran de qué manera cambia la historia

ANTES DEL DISCURSO

Se les organiza a los niños y niñas en media luna, luego presenta las secuencias de imágenes del cuento “coco el perrito obediente”

Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan en estas imágenes?, ¿Cuál creen que podría ser el título del cuento?, ¿Qué título le pondrían ustedes?, ¿De qué creen que tratará este cuento?, ¿Quién será el personaje principal?, ¿Qué creen que pasará en la historia?, ¿Cómo creen que terminará?, ¿Les gustaría crear una historia con estas imágenes?, ¿Cómo podríamos empezar?

DURANTE EL DISCURSO

La docente pide la participación de los niños y pega en la pizarra las imágenes de manera secuencial para que puedan crear relatos distintos de acuerdo a su imaginación y con más coherencia.



❖ Imágenes

Se les da pase a los niños, mientras uno va creando y narrando su historia, los otros compañeritos escuchan atentamente, luego se les da la oportunidad a otros niños, así sucesivamente crearan sus propias historias con la misma narrativa visual.

Mientras los niños van narrando, la docente realiza preguntas de cada imagen para profundizar la creatividad: ¿Qué observan en esta imagen?, ¿Qué personajes aparecen y qué están haciendo?, ¿Dónde se encuentran los personajes?, ¿Cómo se sienten? ¿Por qué?, ¿Qué creen que pasará después?, Si pudieran agregar algo, ¿qué sería?, ¿Cómo creen que terminará la historia?

DESPUES DEL DISCURSO

La docente realiza las siguientes preguntas haciendo el uso del conejo preguntón:

- ¿Les gustó la historia que crearon?
- ¿Quién fue el personaje principal?
- ¿Qué otro título le pondrían?
- ¿Qué parte les gustó más?
- ¿Qué hubieran hecho en el lugar del personaje?
- Si pudieran cambiar algo en la imagen, ¿qué cambiarían?
- ¿Cuál es su animal favorito y por qué?

	Luego, se les proporciona materiales para que dibujen (hojas, colores, crayones) y se les pide que inventen un nuevo personaje o un objeto que no está en las imágenes, pero que podría formar parte de la historia. Continuando, se les pide que expliquen cómo ese personaje o elemento cambia la historia. Por ejemplo: ¿Qué pasaría si Coco tuviera un amigo gato? ¿Cómo cambiaría la historia?	
CIERRE	EVALUACIÓN: Reflexionamos acerca lo aprendido. - ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿Les gusto la clase de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Estuvo fácil?, ¿Qué partes les gusto más? -	 Diálogo.


 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
 I.E. INICIAL N° 429-129 RINCA ALFARO
 Lta. Walter Aguirre Ayinaga
 DIRECTOR(a)
 DIRECTOR DE LA I.E.


 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
 I.E. INICIAL N° 429-129 RINCA ALFARO
 Ana María Salinas Mendoza
 DOCENTE
 DOCENTE DE AULA


 DOCENTE PRÁCTICANTE



Realizar las narraciones visuales sobre “El patito que se convirtió en cisne” para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad



I.DATOS PERSONALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N°429-129/MX-P AICAS PARIZA
DIRECTOR	WALTER AGAMA REYNAGA
PROFESORA	ANA MARIA SALINAS MENDOZA
FECHA	23/06/25
DOCENTE PRACTICANTE	KAROL RAMÍREZ VARGAS
SECCIÓN	MARGARITA
EDAD	5 AÑOS
CANTIDAD DE NIÑOS	17

II.PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (Evidencias)
		5 años		
“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	- Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a	Expresa sus ideas de manera clara y continua durante la narración, mencionando los hechos, lugares, acontecimientos, asimismo presenta ideas novedosas y adapta sus ideas a diferentes acontecimientos luego genera finales o personajes originales	Crean el cuento a partir de las imágenes Dibuja la parte que mas le gustó del cuento y agrega que otros personajes le gustaría que participe en la historia

	contenido y contexto del texto oral. un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.		
--	--	--	--

III.ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

IV.DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Recepción de los niños y niñas. Planificación: Los niños deciden a que jugar. Organización: Los niños en grupo organizan su juego y deciden a ¿que jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿Con quién jugar?	❖ Colores 

	Ejecución: Los niños juegan libremente Orden: Con una canción guardan los materiales Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que realizaron en el sector.	
RUTINAS	Saludo: La maestra comienza la clase con una canción del saludo juntamente con los niños y niñas. Control del tiempo: La maestra realiza canciones acerca de cómo está el clima, está nublado o ha salido el sol, o tal vez está lloviendo. Calendario: Los niños y niñas identifican en que día, mes o fecha se encuentran. Rezo: Los niños y niñas juntamente con la docente realizan el rezo del padre nuestro. Canción: La canción se realiza en cada actividad de rutina. Registro de asistencia: Los niños y niñas se dirigen a marcar su asistencia. Normas de convivencia: La maestra elige a un niño a leer las normas de convivencia.	● Carteles Recursos ● Pandereta
INICIO	MOTIVACIÓN: La docente despierta el interés de los niños, presentándoles el kamishibai con la portada del cuento. Luego se realiza las siguientes preguntas: SABERES PREVIOS: ¿Cómo creen que es la vida de un patito?, ¿Qué le podría pasar a un patito para convertirse en cisne?, ¿alguna vez han visto un cisne?, ¿Qué podemos hacer con esta imagen? PROPÓSITO: crearemos un cuento con las secuencias de las imágenes	
DESARROLLO	ANTES DEL DISCURSO Se les organiza a los niños y niñas en media luna, luego presenta un kamishibai con las secuencias de imágenes. Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos?, ¿Cuál será el título del cuento?, ¿Qué título le podemos poner?, ¿De que creen que trata este cuento?, ¿Quién será el personaje principal?, ¿Qué pasará en la historia?, ¿cómo terminará esta historia?, ¿Cómo creen que es la vida de un patito? ¿Han visto alguna vez un cisne?, ¿les parece si creamos un cuento con estas imágenes?, ¿Cómo podemos iniciar? DURANTE EL DISCURSO La docente pide la participación de los niños, y les menciona que cada niño o niña tendrá la oportunidad de crear el cuento secuencialmente Acto seguido la docente juntamente con los niños crean el cuento. Se les recuerda que el cuento tiene tres partes: inicio, desarrollo y cierre.	❖ Cuento ❖ Imágenes ❖ Plumón



Para empezar, la docente les muestra la primera imagen y dice: Había una vez.... Y escucha las participaciones de cada uno de los niños

Para seguir con la creación del cuento, la docente realiza preguntas de cada imagen: ¿Qué observan en esta imagen?, ¿Qué podemos decir de esta imagen?, ¿Qué personajes aparecen y que están haciendo?, ¿en que lugar se encuentra el patito?, ¿Cómo se siente el patito?, ¿por qué?, ¿Qué pasará después de esta escena?, si pudieras agregar algún otro personaje, que personaje agregarías?, ¿Cómo crees que terminará la historia?

A medida que los niños van creando, la docente va promoviendo que cada niño agregue un detalle o un personaje nuevo (otros animales, amigos del patito, etc)

Se va guiando la conversación para que los niños adapten o modifiquen la historia según las nuevas ideas que surjan.

La docente va registrando las ideas de los niños en la pizarra para que recuerden

DESPUES DEL DISCURSO

La docente realiza las siguientes preguntas:

¿Les gustó la historia que creamos?

¿Quién fue el personaje principal?

¿Qué otro final le darías al cuento?

¿Qué otro título le pondrías?

¿Qué personaje te gustaría ser?, ¿Por qué?

sí pudieras cambiar algo en la imagen ¿Qué cambiarías?

Consigna: Dibuja la escena que mas te gustó del cuento y agrega que otro personaje te gustaría que participe en la historia

CIERRE

EVALUACIÓN: Reflexionamos acerca lo aprendido.

- ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿Les gusto la clase de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Estuvo fácil?, ¿Qué partes les gusto más?

-



Diálogo.

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
I.E. INICIAL N° 429-129-001
LURIDÓCHA
Luz María Aguirre Reynaga
DIRECTOR(a)
DIRECTOR DE LA I.E.

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
I.E. INICIAL N° 429-129-001
LURIDÓCHA
Ana María Salinas Mendoza
DOCENTE
DOCENTE DE AULA

DOCENTE PRÁCTICANTE



Realizar las narraciones visuales sobre “Saltarín y el jardín prohibido” para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad



I.DATOS PERSONALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N°429-129/MX-P AICAS PARIZA
DIRECTOR	WALTER AGAMA REYNAGA
PROFESORA	ANA MARIA SALINAS MENDOZA
FECHA	24/06/25
DOCENTE PRACTICANTE	KAROL RAMÍREZ VARGAS
SECCIÓN	MARGARITA
EDAD	5 AÑOS
CANTIDAD DE NIÑOS	17

II.PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (Evidencias)
		5 años		
“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	- Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y	- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de los personajes y hechos de la historia creada.	- Crean el cuento a partir de las imágenes - Agregan el escenario u otros personajes con los materiales a su disposición

	contexto del texto oral.	, diálogos o escuchas cuentos, y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.		
--	--------------------------	--	--	--

III.ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

IV.DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Recepción de los niños y niñas. Planificación: Los niños deciden a que jugar. Organización: Los niños en grupo organizan su juego y deciden a ¿que jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿Con quién jugar? Ejecución: Los niños juegan libremente Orden: Con una canción guardan los materiales Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que realizaron en el sector.	❖ Colores 
RUTINAS	Saludo: La maestra comienza la clase con una canción del saludo juntamente con los niños y niñas. Control del tiempo: La maestra realiza canciones acerca de cómo está el clima, está nublado o ha salido el sol, o tal vez está lloviendo. Calendario: Los niños y niñas identifican en que día, mes o fecha se encuentran. Rezo: Los niños y niñas juntamente con la docente realizan el rezo del padre nuestro. Canción: La canción se realiza en cada actividad de rutina. Registro de asistencia: Los niños y niñas se dirigen a marcar su asistencia. Normas de convivencia: La maestra elige a un niño a leer las normas de convivencia.	• Carteles Recursos • Pandereta
INICIO	MOTIVACIÓN: La docente despierta el interés de los niños mostrándoles la portada o una imagen inicial del cuento visual "El conejito y el jardín prohibido" Luego se realiza las siguientes preguntas: SABERES PREVIOS: ¿Qué creen que puede pasar en esta historia?, ¿Qué saben sobre conejitos o jardines? PROPÓSITO: crearemos un cuento con las secuencias de las imágenes	
DESARROLLO	ANTES DEL DISCURSO Se les organiza a los niños y niñas en media luna, luego presenta las secuencias de imágenes. Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos?, ¿Cuál será el título del cuento?, ¿Qué título le podemos poner?, ¿De qué creen que trata este cuento?, ¿Quién será el personaje principal?, ¿Qué pasará en la historia?, ¿cómo terminará esta historia?, ¿les parece si creamos un cuento con estas imágenes?, ¿Cómo podemos iniciar? DURANTE EL DISCURSO La docente pide la participación de los niños para crear la historia Se les recuerda que el cuento tiene tres partes: inicio, desarrollo y cierre.	❖ Cuento ❖ Imágenes ❖ Plumón



Para empezar, la docente les muestra la primera imagen y dice: Había una vez.... Y escucha las participaciones de cada uno de los niños

presenta las imágenes secuenciales lentamente, una por una

Invita a los niños a observar con atención cada imagen

Para seguir con la creación del cuento, la docente realiza preguntas de cada imagen: ¿Qué observan en esta imagen?, ¿Qué podemos decir de esta imagen?, ¿Qué personajes aparecen y que están haciendo?, ¿en que lugar se encuentra el conejito?, ¿Cómo se siente el conejito?, ¿por qué?, ¿Qué pasará después de esta escena?, si pudieras agregar algún otro personaje, que personaje agregarías?, ¿Cómo crees que terminará la historia?

Se va guiando la conversación para que los niños adapten o modifiquen la historia según las nuevas ideas que surjan.

Acto seguido, la docente les cuenta la historia a través de las imágenes

DESPUES DEL DISCURSO

La docente realiza las siguientes preguntas:

¿Les gustó la historia que creamos?

¿Quién fue el personaje principal?

¿Qué otro final le darías al cuento?

¿Qué otro título le pondrías?

¿Qué personaje te gustaría ser?, ¿Por qué?

¿Qué hubieras hecho en su lugar del conejito?

si pudieras cambiar algo en la imagen ¿Qué cambiarías?

La docente les entrega una imagen del personaje principal de la historia y pide que los niños agreguen el escenario u otros personajes con los materiales que tienen a su disposición

CIERRE

EVALUACIÓN: Reflexionamos acerca lo aprendido.

- ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿Les gusto la clase de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Estuvo fácil?, ¿Qué partes les gusto más?
-



Diálogo.

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUACRA
I.E. INICIAL N° 425-129 HUACRA
LURICOCHA
Lio. Wladimir Gama Reynaga
DIRECTOR(a)
DIRECTOR DE LA I.E.

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUACRA
I.E. INICIAL N° 425-129 HUACRA
LURICOCHA
Ana María Salinas Mendoza
DOCENTE
DOCENTE DE AULA

DOCENTE PRÁCTICANTE



Realizar las narraciones visuales sobre “La ratoncita amable” para desarrollar la fluidez, flexibilidad y originalidad

I.DATOS PERSONALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N°429-129/MX-P AICAS PARIZA
DIRECTOR	WALTER AGAMA REYNAGA
PROFESORA	ANA MARIA SALINAS MENDOZA
FECHA	25/06/25
DOCENTE PRACTICANTE	KAROL RAMÍREZ VARGAS
SECCIÓN	MARGARITA
EDAD	5 AÑOS
CANTIDAD DE NIÑOS	17

II.PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (Evidencias)
		5 años		
“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	- Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	Expresa sus necesidades y emociones al interactuar con sus compañeros durante la creación del cuento	Crean el cuento a partir de las imágenes Elaboran máscaras de sus personajes favoritos de la historia

		- Participa en conversaciones , diálogos o escucha cuentos, y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.		
--	--	--	--	--

III.ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

IV.DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Recepción de los niños y niñas. Planificación: Los niños deciden a que jugar. Organización: Los niños en grupo organizan su juego y deciden a ¿que jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿Con quién jugar? Ejecución: Los niños juegan libremente	❖ Colores 

	Orden: Con una canción guardan los materiales Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que realizaron en el sector.	
RUTINAS	Saludo: La maestra comienza la clase con una canción del saludo juntamente con los niños y niñas. Control del tiempo: La maestra realiza canciones acerca de cómo está el clima, está nublado o ha salido el sol, o tal vez está lloviendo. Calendario: Los niños y niñas identifican en que día, mes o fecha se encuentran. Rezo: Los niños y niñas juntamente con la docente realizan el rezo del padre nuestro. Canción: La canción se realiza en cada actividad de rutina. Registro de asistencia: Los niños y niñas se dirigen a marcar su asistencia. Normas de convivencia: La maestra elige a un niño a leer las normas de convivencia.	• Carteles Recursos • Pandereta
INICIO	MOTIVACIÓN: La docente despierta el interés de los niños, presentándoles una bolsa de regalo y dentro de ello se encontrará un libro SABERES PREVIOS: ¿Qué observan?, ¿Qué podemos hacer con este libro?, ¿Cómo podemos hacerlo? PROPÓSITO: crearemos un cuento con las secuencias de las imágenes	
DESARROLLO	ANTES DEL DISCURSO Se les organiza a los niños y niñas en media luna, luego presenta el libro de la ratoncita amable. Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos?, ¿Cuál será el título del cuento?, ¿Qué título le podemos poner?, ¿De que creen que trata este cuento?, ¿Quién será el personaje principal?, ¿Qué pasará en la historia?, ¿cómo terminará esta historia?, ¿les parece si creamos un cuento con estas imágenes?, ¿Cómo podemos iniciar? DURANTE EL DISCURSO La docente pide la participación de los niños, y les menciona que cada niño o niña tendrá la oportunidad de crear el cuento secuencialmente Acto seguido la docente juntamente con los niños crean el cuento. Se les recuerda que el cuento tiene tres partes: inicio, desarrollo y cierre. Para empezar, la docente les muestra la primera imagen y dice: Había una vez.... Y escucha las participaciones de cada uno de los niños Para seguir con la creación del cuento, la docente realiza preguntas de cada imagen: ¿Qué observan en esta imagen?, ¿Qué podemos decir de esta imagen?, ¿Qué personajes aparecen y que están haciendo?,	❖ Cuento ❖ Imágenes ❖ Plumón

	¿en que lugar se encuentra la ratoncita?, ¿Cómo se sienten los amigos de la ratoncita?, ¿por qué?, ¿Qué pasará después de esta escena?, si pudieras agregar algún otro personaje, que personaje agregarías?, ¿Cómo crees que terminará la historia? A medida que los niños van creando, la docente va promoviendo que cada niño agregue un detalle o un personaje nuevo (otros animales, amigos del patito, etc) Se va guiando la conversación para que los niños adapten o modifiquen la historia según las nuevas ideas que surjan. Para culminar, la docente les narra la historia haciendo el uso del libro DESPUES DEL DISCURSO La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Les gustó la historia que creamos? ¿Quién fue el personaje principal? ¿Qué otro final le darías al cuento? ¿Qué otro título le pondrías? ¿Qué personaje te gustaría ser?, ¿Por qué? si pudieras cambiar algo en la imagen ¿Qué cambiarías? La docente les propone elaborar máscaras de los personajes de la historia, para ello se les entrega los materiales correspondientes y lo decoren de acuerdo a su creatividad Consigna: elabora máscara de tu personaje favorito de la historia	
CIERRE	EVALUACIÓN: Reflexionamos acerca lo aprendido. - ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿Les gusto la clase de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Estuvo fácil?, ¿Qué partes les gusto más? -	 Diálogo.


 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
 I.E. INICIAL N° 429-129-004-0000
 LURICOCHA
 Lio. Wladimir Reynaga
 DIRECTOR (a)
 DIRECTOR DE LA I.E.


 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
 I.E. INICIAL N° 429-129-004-0000
 LURICOCHA
 Ana María Salinas Mendoza
 DOCENTE
 DOCENTE DE AULA


 DOCENTE PRÁCTICANTE



Narraciones visuales sobre “Lorenzo el loro” para desarrollar la fluidez, flexibilidad, originalidad



I.DATOS PERSONALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N°429-129/MX-P AICAS PARIZA
DIRECTOR	WALTER AGAMA REYNAGA
PROFESORA	ANA MARIA SALINAS MENDOZA
FECHA	01/07/25
DOCENTE PRACTICANTE	KAROL RAMÍREZ VARGAS
SECCIÓN	MARGARITA
EDAD	5 AÑOS
CANTIDAD DE NIÑOS	17

II.PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (Evidencias)
		5 años		
“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	- Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones, diálogos o escuchas cuentos, y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras	Utiliza gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz al narrar su cuento	- Crea cuentos a partir de las imágenes presentadas - Decora la imagen haciendo el uso de su creatividad

		su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. - Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve		
--	--	--	--	--

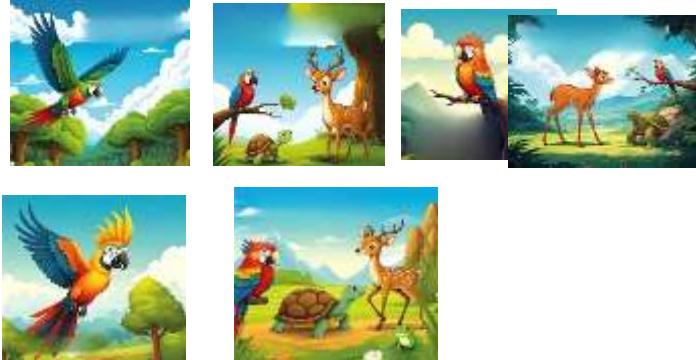
III.ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

IV.DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
----------	---------------------------	-----------------------

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Recepción de los niños y niñas. Planificación: Los niños deciden a que jugar. Organización: Los niños en grupo organizan su juego y deciden a ¿que jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿Con quién jugar? Ejecución: Los niños juegan libremente Orden: Con una canción guardan los materiales Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que realizaron en el sector.	❖ Colores 
RUTINAS	Saludo: La maestra comienza la clase con una canción del saludo juntamente con los niños y niñas. Control del tiempo: La maestra realiza canciones acerca de cómo está el clima, está nublado o ha salido el sol, o tal vez está lloviendo. Calendario: Los niños y niñas identifican en que día, mes o fecha se encuentran. Rezo: Los niños y niñas juntamente con la docente realizan el rezo del padre nuestro. Canción: La canción se realiza en cada actividad de rutina. Registro de asistencia: Los niños y niñas se dirigen a marcar su asistencia. Normas de convivencia: La maestra elige a un niño a leer las normas de convivencia.	● Carteles Recursos ● Pandereta
I N I C I O	MOTIVACIÓN: Se despierta el interés de los niños y niñas mostrándoles la portada del libro SABERES PREVIOS: Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen?, ¿de qué color es el loro?, ¿Dónde viven los loritos?, ¿Qué animales podemos encontrar en la selva?, ¿Qué podemos hacer con este libro? PROPÓSITO: A los niños se le comunica el propósito que hoy trabajaremos “El día de hoy crearemos un cuento con las secuencias de las imágenes, luego decoraremos la imagen de acuerdo a su creatividad”	● Libro
D E S A R R O L L	ANTES DEL DISCURSO Se les organiza a los niños y niñas en media luna, luego presenta el libro con las secuencias de imágenes. Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos?, ¿Cuál será el título del cuento?, ¿Qué título le podemos poner?, ¿De qué creen que tratará este cuento?, ¿Quién será el personaje principal?, ¿Qué pasará en la historia?, ¿cómo terminará esta historia?, ¿les parece si creamos un cuento con estas imágenes?, ¿Cómo podemos iniciar?	❖ Cuento ❖ Imágenes ❖ Preguntas -

O	DURANTE EL DISCURSO La docente les recuerda que el cuento tiene tres partes: inicio, desarrollo y cierre.  Para empezar, la docente les muestra la primera imagen y dice: Había una vez.... Y escucha las participaciones de cada uno de los niños Para seguir con la creación del cuento, la docente realiza preguntas de cada imagen: ¿Qué observan en esta imagen?, ¿Qué podemos decir de esta imagen?, ¿Qué personajes aparecen y que están haciendo?, ¿en qué lugar se encuentra el personaje?, ¿Qué podría encontrar en el camino? ¿Cómo se siente el personaje?, ¿por qué?, ¿Qué pasará después de esta escena?, si pudieras agregar algo a esta imagen ¿Qué sería?, ¿Cómo crees que terminará la historia? DESPUES DEL DISCURSO La docente realiza las siguientes preguntas haciendo el uso del conejo preguntón: ¿Les gustó la historia que creamos? ¿Quién fue el personaje principal? ¿Qué final le darías al cuento? ¿Qué otro título le pondrías? ¿Qué personaje te gustaría ser?, ¿Por qué? si pudieras cambiar algo en la imagen ¿Qué cambiarías? Consigna: decora la imagen haciendo el uso de su creatividad	
CIERRE	EVALUACIÓN: Reflexionamos acerca lo aprendido. - ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿Les gusto la clase de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Estuvo fácil?, ¿Qué partes les gusto más? -	 Diálogo.

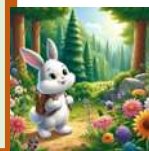

 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
 I.E. INICIAL N° 425-129 ANA M. SALINAS MENDOZA
 Lc. Wladimir Gama Arriaga
 DIRECTOR (a)
 DIRECTOR DE LA I.E.


 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
 I.E. INICIAL N° 425-129 ANA M. SALINAS MENDOZA
 Ana María Salinas Mendoza
 DOCENTE
 DOCENTE DE AULA


 DOCENTE PRÁCTICANTE



Narraciones visuales sobre “una aventura en el bosque” para desarrollar la fluidez, flexibilidad, originalidad



I.DATOS PERSONALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N°429-129/MX-P AICAS PARIZA
DIRECTOR	WALTER AGAMA REYNAGA
PROFESORA	ANA MARIA SALINAS MENDOZA
FECHA	30/06/25
DOCENTE PRACTICANTE	KAROL RAMÍREZ VARGAS
SECCIÓN	MARGARITA
EDAD	5 AÑOS
CANTIDAD DE NIÑOS	17

II.PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (Evidencias)
		5 años		
“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	- Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones, diálogos o es - cucha cuentos, y	♥ Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes en la historia que crea	Dibuja la parte que más le gustó del cuento

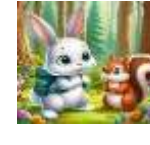
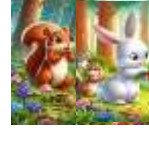
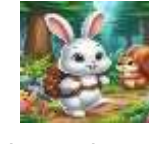
		otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.		
--	--	--	--	--

III.ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

IV.DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Recepción de los niños y niñas. Planificación: Los niños deciden a que jugar. Organización: Los niños en grupo organizan su juego y deciden a ¿que jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿Con quién jugar? Ejecución: Los niños juegan libremente Orden: Con una canción guardan los materiales Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que realizaron en el sector.	❖ Colores 
RUTINAS		● Carteles Recursos

	Saludo: La maestra comienza la clase con una canción del saludo juntamente con los niños y niñas. Control del tiempo: La maestra realiza canciones acerca de cómo está el clima, está nublado o ha salido el sol, o tal vez está lloviendo. Calendario: Los niños y niñas identifican en que día, mes o fecha se encuentran. Rezo: Los niños y niñas juntamente con la docente realizan el rezo del padre nuestro. Canción: La canción se realiza en cada actividad de rutina. Registro de asistencia: Los niños y niñas se dirigen a marcar su asistencia. Normas de convivencia: La maestra elige a un niño a leer las normas de convivencia.	● Pandereta
I N I C I O	MOTIVACIÓN: Se despierta el interés de los niños y niñas mostrándoles una imagen de un bosque con personajes fantásticos. SABERES PREVIOS: Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Cómo se llama el lugar?, ¿alguna vez han ido a un bosque?, ¿Qué cosas podemos encontrar en un bosque? PROPÓSITO: A los niños se le comunica el propósito que hoy trabajaremos "El día de hoy crearemos un cuento con las secuencias de las imágenes, luego dibujaran la escena que más les gustó y lo expondrán"	
D E S A R R O L L O	ANTES DEL DISCURSO Se les organiza a los niños y niñas en media luna, luego presenta el kanishibai con las secuencias de imágenes. Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos?, ¿Cuál será el título del cuento?, ¿Qué título le podemos poner?, ¿de qué creen que trata este cuento?, ¿Quién será el personaje principal?, ¿Qué pasara en la historia?, ¿cómo terminara esta historia?, ¿les parece si creamos un cuento con estas imágenes?, ¿Cómo podemos iniciar? DURANTE EL DISCURSO La docente les recuerda que el cuento tiene tres partes: inicio, desarrollo y cierre.       Para empezar, la docente les muestra la primera imagen y dice: Había una vez.... Y escucha las participaciones de cada uno de los niños. Para seguir con la creación del cuento, la docente realiza preguntas de cada imagen: ¿Qué observan en esta imagen?, ¿Qué podemos decir de esta imagen?, ¿Qué personajes aparecen y que están haciendo?, ¿en qué lugar se encuentra el personaje?, ¿Cómo se siente el personaje?, ¿por qué?,	❖ Cuento ❖ Imágenes

	¿Qué podría hacer el personaje para encontrar el camino? ¿De qué otra manera podría solucionar el problema? ¿Qué pasará después de esta escena?, si pudieras agregar algo a esta imagen ¿Qué sería?, ¿Cómo crees que terminará la historia? DESPUES DEL DISCURSO La docente realiza las siguientes preguntas haciendo el uso del conejo preguntón: ¿Les gustó la historia que creamos? ¿Quién fue el personaje principal? ¿Qué otro final le darías al cuento? ¿Qué otro título le pondrías? ¿Qué personaje te gustaría ser?, ¿Por qué? si pudieras cambiar algo en la imagen ¿Qué cambiarías? Consigna: Dibujar la escena que mas les gustó del cuento	
CIERRE	EVALUACIÓN: Reflexionamos acerca lo aprendido. - ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿Les gusto la clase de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Estuvo fácil?, ¿Qué partes les gusto más? -	 Diálogo.


 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
 I.E. INICIAL N° 429-129 IM-CAJAS
 HURICOCHA
 LIO. *Walter Aguirre Reynaga*
 DIRECTOR(a)
 DIRECTOR DE LA I.E.


 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
 I.E. INICIAL N° 429-129 IM-CAJAS
 HURICOCHA
 Ana María Salinas Mendoza
 DOCENTE
 DOCENTE DE AULA


 DOCENTE PRÁCTICANTE



Narraciones visuales sobre “El ratón Pérez” para desarrollar la fluidez, flexibilidad, originalidad



I.DATOS PERSONALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N°429-129/MX-P AICAS PARIZA
DIRECTOR	WALTER AGAMA REYNAGA
PROFESORA	ANA MARIA SALINAS MENDOZA
FECHA	02/07/25
DOCENTE PRACTICANTE	KAROL RAMÍREZ VARGAS
SECCIÓN	MARGARITA
EDAD	5 AÑOS
CANTIDAD DE NIÑOS	17

II.PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (Evidencias)
		5 años		
“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	- Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones,	Participa activamente en la creación del cuento mencionando hechos, personajes, lugares, asimismo comenta sobre lo que le gustó o disgustó del cuento creado o de los personajes	Crean cuentos a partir de las imágenes presentadas inventan un objeto mágico o especial que ayude al personaje principal en la historia, luego dibujan ese objeto y comentan para qué sirve

		diálogos o escuchas cuentos, y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.		
--	--	---	--	--

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Recepción de los niños y niñas. Planificación: Los niños deciden a que jugar. Organización: Los niños en grupo organizan su juego y deciden a ¿que jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿Con quién jugar? Ejecución: Los niños juegan libremente Orden: Con una canción guardan los materiales Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que realizaron en el sector.	❖ Colores 
RUTINAS	Saludo: La maestra comienza la clase con una canción del saludo juntamente con los niños y niñas. Control del tiempo: La maestra realiza canciones acerca de cómo está el clima, está nublado o ha salido el sol, o tal vez está lloviendo. Calendario: Los niños y niñas identifican en que día, mes o fecha se encuentran. Rezo: Los niños y niñas juntamente con la docente realizan el rezo del padre nuestro.	• Carteles Recursos • Pandereta

	Canción: La canción se realiza en cada actividad de rutina. Registro de asistencia: Los niños y niñas se dirigen a marcar su asistencia. Normas de convivencia: La maestra elige a un niño a leer las normas de convivencia.	
I N I C I O	MOTIVACIÓN: Se despierta el interés de los niños y niñas mostrándoles la portada de la imagen SABERES PREVIOS: Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Cómo es el ratón?, ¿Dónde viven ratoncitos?, ¿Qué podemos hacer con este libro? PROPÓSITO: A los niños se le comunica el propósito que hoy trabajaremos “El día de hoy crearemos un cuento con las imágenes presentadas, luego inventan un objeto mágico o especial que ayude al personaje principal en la historia. Dibuja ese objeto y comenta para qué sirve”	•Imagen
D E S A R R O L L O	ANTES DEL DISCURSO Se les organiza a los niños y niñas en media luna, luego presenta el libro con las secuencias de imágenes. Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos?, ¿Cuál será el título del cuento?, ¿Qué título le podemos poner?, ¿De qué creen que tratará este cuento?, ¿Quién será el personaje principal?, ¿Qué pasará en la historia?, ¿cómo terminará esta historia?, ¿les parece si creamos un cuento con estas imágenes?, ¿Cómo podemos iniciar? DURANTE EL DISCURSO invita a los niños a participar de manera voluntaria para crear el cuento con las imágenes presentadas La docente les recuerda que el cuento tiene tres partes: inicio, desarrollo y cierre.  Para empezar, la docente les muestra la primera imagen y dice: Había una vez.... Y escucha las participaciones de cada uno de los niños Para seguir con la creación del cuento, la docente realiza preguntas de cada imagen: ¿Qué observan en esta imagen?, ¿Qué podemos decir de esta imagen?, ¿Qué personajes aparecen y que	❖ Cuento ❖ Imágenes ❖ Preguntas

	están haciendo?, ¿en qué lugar se encuentra el personaje?, ¿Cómo se siente el personaje?, ¿por qué?, ¿Qué pasará después de esta escena?, ¿De qué otra manera podría solucionar el problema? si pudieras agregar algo a esta imagen ¿Qué sería?, ¿Cómo crees que terminará la historia? DESPUES DEL DISCURSO La docente realiza las siguientes preguntas haciendo el uso del conejo preguntón: ¿Les gustó la historia que creamos? ¿Quién fue el personaje principal? ¿Qué otro final le darías al cuento? ¿Qué otro título le pondrías? ¿Qué personaje te gustaría ser?, ¿Por qué? si pudieras cambiar algo en la imagen ¿Qué cambiarías? Consigna: "Inventa un objeto mágico o especial que ayude al personaje principal en la historia. Dibuja ese objeto y comenta para qué sirve."	
CIERRE	EVALUACIÓN: Reflexionamos acerca lo aprendido. - ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿Les gusto la clase de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Estuvo fácil?, ¿Qué partes les gusto más?	  Diálogo.

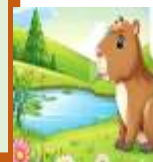

 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
 I.E. INICIAL N° 429-129-001
 LURIOCHOA
 Lc. María Angélica Reynaga
 DIRECTORA (a)
 DIRECTOR DE LA I.E.


 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
 I.E. INICIAL N° 429-129-001
 LURIOCHOA
 Ana María Salinas Mendoza
 DOCENTE
 DOCENTE DE AULA


 DOCENTE PRÁCTICANTE



Narraciones visuales sobre “El capibara valiente” para desarrollar la fluidez, flexibilidad, originalidad



I.DATOS PERSONALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N°429-129/MX-P AICAS PARIZA
DIRECTOR	WALTER AGAMA REYNOSO
PROFESORA	ANA MARIA SALINAS MENDOZA
FECHA	09/07/25
DOCENTE PRACTICANTE	KAROL GISEL RAMIREZ VARGAS
SECCIÓN	GIRASOLES
EDAD	5 AÑOS
CANTIDAD DE NIÑOS	17

II.PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (Evidencias)
		5 años		
“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	- Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones	Participa activamente en la creación del cuento mencionando hechos, personajes, lugares, asimismo comenta sobre lo que le gustó o disgustó del cuento creado o de los personajes	Crea cuentos a partir de las imágenes presentadas

		puede salirse de este. • Participa en conversaciones, diálogos o escuchas cuentos, y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. • Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. • Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve		
--	--	--	--	--

III.ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

IV.DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Recepción de los niños y niñas. Planificación: Los niños deciden a que jugar. Organización: Los niños en grupo organizan su juego y deciden a ¿que jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿Con quién jugar? Ejecución: Los niños juegan libremente Orden: Con una canción guardan los materiales Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que realizaron en el sector.	❖ Colores 
RUTINAS	Saludo: La maestra comienza la clase con una canción del saludo juntamente con los niños y niñas. Control del tiempo: La maestra realiza canciones acerca de cómo está el clima, está nublado o ha salido el sol, o tal vez está lloviendo. Calendario: Los niños y niñas identifican en que día, mes o fecha se encuentran. Rezo: Los niños y niñas juntamente con la docente realizan el rezo del padre nuestro. Canción: La canción se realiza en cada actividad de rutina. Registro de asistencia: Los niños y niñas se dirigen a marcar su asistencia. Normas de convivencia: La maestra elige a un niño a leer las normas de convivencia.	• Carteles Recursos • Pandereta

I N I C I O	MOTIVACIÓN: Se despierta el interés de los niños y niñas mostrándoles la portada del libro SABERES PREVIOS: Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen?, ¿De qué color es el capibara?, ¿Dónde viven los capibaras?, ¿Qué personajes participan en esta historia?, ¿Qué podemos hacer con este libro? PROPÓSITO: A los niños se le comunica el propósito que hoy trabajaremos “El día de hoy crearemos un cuento con las secuencias de las imágenes, luego realizaremos una máscara de capibara”	• Libro
D E S A R R O L L O	ANTES DEL DISCURSO Se les organiza a los niños y niñas en media luna, luego presenta el libro con las secuencias de imágenes. Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos?, ¿Cuál será el título del cuento?, ¿Qué título le podemos poner?, ¿De qué creen que tratará este cuento?, ¿Quién será el personaje principal?, ¿Qué pasará en la historia?, ¿cómo terminará esta historia?, ¿les parece si creamos un cuento con estas imágenes?, ¿Cómo podemos iniciar? DURANTE EL DISCURSO La docente pide la participación de los niños de manera voluntaria para crear su historia, pero antes se les recuerda que el cuento tiene tres partes: inicio, desarrollo y cierre.  Para seguir con la creación del cuento, la docente realiza preguntas de cada imagen: ¿Qué observan en esta imagen?, ¿Qué podemos decir de esta imagen?, ¿Qué personajes aparecen y que están haciendo?, ¿en qué lugar se encuentra el personaje?, ¿Cómo se siente el personaje?, ¿por qué?, ¿Qué pasará después de esta escena?, si pudieras agregar algo a esta imagen ¿Qué sería?, ¿Cómo crees que terminará la historia? Cada niño o niña tiene la oportunidad de crear su propia historia haciendo el uso de las imágenes. Acto seguido, la docente les narra la historia haciendo pausas para que participen los niños DESPUES DEL DISCURSO La docente realiza las siguientes preguntas haciendo el uso del conejo preguntón: ¿Les gustó la historia que creamos? ¿Quién fue el personaje principal? ¿Qué final le darías al cuento? ¿Qué otro título le pondrías? ¿Qué personaje te gustaría ser?, ¿Por qué?	❖ Cuento ❖ Imágenes ❖ Preguntas ❖ Creatividad -

	sí pudieras cambiar algo en la imagen ¿Qué cambiarías?	
CIERRE	EVALUACIÓN: Reflexionamos acerca lo aprendido. - ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿Les gusto la clase de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Estuvo fácil?, ¿Qué partes les gusto más? -	  Diálogo.


UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
I.E. INICIAL Nº 425-129-0001-0001
LURICOCHA
Luz María Salinas Mendoza
DIRECTOR (a)
.....
DIRECTOR DE LA I.E.


UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
I.E. INICIAL Nº 425-129-0001-0001
LURICOCHA
Ana María Salinas Mendoza
DOCENTE
.....
DOCENTE DE AULA


.....
DOCENTE PRÁCTICANTE

Anexo 16:

Carta de Autorización

EL QUE ESCRIBE DIRECTOR DE LA I.E.I N° 429-129/Mx-P DE AICAS - DEL
DISTRITO DE LURICOCHA, PROVINCIA DE HUANTA, REGIÓN DE AYACUCHO,
EXPIDE LO SIGUIENTE:

AUTORIZACIÓN

A, KAROL GISEL RAMIREZ VARGAS, identificada con DNI 74414376, para que
aplique el proyecto de investigación denominado "Narraciones visuales para
desarrollar la Creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa
Inicial N° 429-129 / Mx -P de Aicas – Luricocha, 2025" en la Institución Educativa N°
429-129/Mx-P de aicas, y así obtener el grado académico de Licenciada en Educación
Inicial Intercultural Bilingüe.

Se expide el presente documento a petición de la interesada

Huanta, 26 de mayo del 2025



Anexo 17

Consentimiento informado



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS. N° 05-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 257-2023-MINEDU

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Acepto que mi hijo o estudiante a quien represento, participe voluntariamente en las actividades pedagógicas, conducida por la estudiante Ramírez Vargas, Karol Gisela, con DNI 74414376 en el Módulo de Práctica e Investigación IX del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe como parte de la investigación en curso acerca del: **La Autonomía en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas - Luricocha, 2025** para optar el grado académico de bachiller en educación de la ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE de Huanta, considerando que he sido informado (a) del objetivo de dicha actividad.

En este sentido, Yo, Rosmery Molina León..... identificado (a) con DNI N° 63258419..... en calidad de madre/padre/acudiente de Said..... de 5 años en uso de mis facultades y bajo ningún tipo de influencia, asumo:

1. Que los datos, fotografías y audios que se recojan en el marco de la recolección de datos (ficha de observación) son para uso académico.
2. Que el material fotográfico pueda ser usado por la investigadora, las veces que sea necesario en el marco de la actividad investigativa.
3. Que el material no será publicado en ningún grupo o red social por entidades distintas y no se facilitará a terceros con un fin diferente al estipulado inicialmente.
4. Me han indicado el marco legal de la protección de datos derecho a la intimidad y privacidad de los menores de edad.
5. Que, así como se protege los datos de los menores de edad, con la Ley N° 29733 de 2011, Ley de Protección de Datos Personales (LPDP), garantiza el derecho fundamental a la protección de datos personales y establece disposiciones específicas para la protección de los menores de edad. Esta norma, aplicable a todas las organizaciones públicas y privadas, regula los principios que deben seguirse en el tratamiento de datos personales, como el consentimiento informado, la finalidad lícita y la seguridad. Además, su reglamento fue aprobado mediante el Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, el cual detalla los procedimientos y obligaciones para el cumplimiento de la ley, con la autorización del representante del menor, se puede hacer registro de datos, fotografías o videos, siempre y cuando las actividades que se realicen durante el desarrollo del proyecto de investigación se encuentren enmarcadas en el interés superior de los niños, niñas y adolescentes y en el respeto de sus derechos fundamentales y garantizando niveles adecuados de protección de datos. Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre la actividad cuando ésta haya concluido. Para esto, puedo contactarme con la docente titular de la Institución Educativa.

Sí. Acepto voluntariamente participar en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Firma participante: [Firma].....

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

Si tiene alguna pregunta durante cualquier etapa del estudio puede comunicarse con tutor de tesis: Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal

Correo: bibiano@cesppisco.edu.pe

Investigadora: Ramírez Vargas, Karol Gisela

Correo: ramirezvargaskarolgisel@gmail.com

Anexo 18:

Evidencia fotográfica

Figura 01

Participación espontánea de los niños durante el pretest



Nota. participación espontánea de los niños durante el pre test de manera no guiada

Figura 02

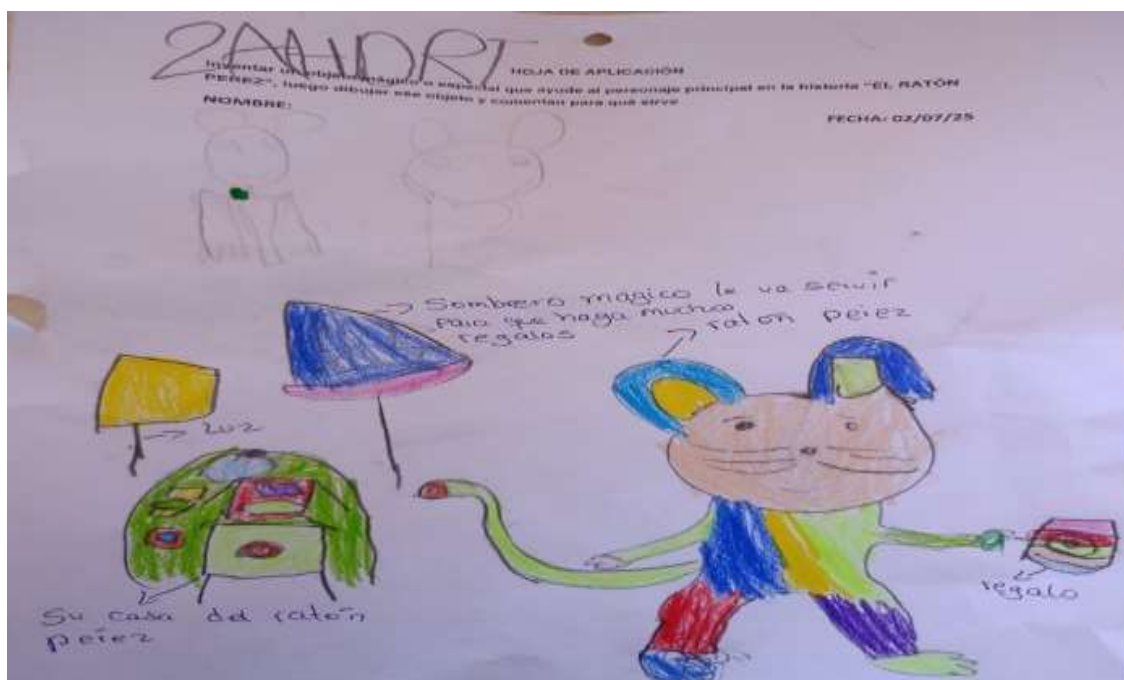
Narración visual de una historia a partir de imágenes



Nota. Mediante la narración visual, la estudiante construye y narra una historia de forma creativa a partir de las imágenes presentadas al grupo, demostrando fluidez, flexibilidad y originalidad al generar ideas y expresarlas oralmente.

Figura 03

Creación de un nuevo objeto para el personaje principal



Nota. Como actividad de refuerzo, el estudiante crea un nuevo objeto para el personaje principal de la historia y lo representa mediante un dibujo, expresando sus ideas originales

Figura 04

Narración de una historia mediante el Kamishibai



Nota. Durante la aplicación de la sesión, el estudiante crea y narra una historia a partir de las imágenes presentadas en el Kamishibai, expresando sus ideas de manera creativa.

Figura 05

Elaboración de máscaras de los personajes del cuento



Nota. Los niños elaboran máscaras de los personajes del cuento "La ratoncita amable y sus amigos", eligiendo libremente a su personaje favorito y decorándolas con diversos materiales, demostrando originalidad en sus creaciones

Figura 06

Construcción de una historia a partir de una secuencia de imágenes



Nota. La estudiante construye una historia a partir de una secuencia de imágenes, demostrando fluidez, flexibilidad, originalidad al generar múltiples ideas y expresarlas creativamente.

Figura 07

Representación del personaje principal en un nuevo escenario



Nota. El niño representó al personaje principal en un nuevo escenario creado por él, demostrando creatividad a través de sus ideas y dibujos.

figura 08

Participación voluntaria de los niños durante el post test mediante la narración visual



Nota. Participación voluntaria de los niños durante el pos test, quienes crearon historias a través de la narración visual, demostrando fluidez, flexibilidad y originalidad en sus producciones.