

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**PROGRAMA DE PRODUCCIÓN DE CUENTOS PARA
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE QUINTO
GRADO DE PRIMARIA**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR

ROSANGELA VILLAVICENCIO SIRLOPU

ASESOR

JULIA VANESSA BARRANTES CASTAÑEDA

<https://orcid.org/0000-0001-5439-4410>

Chiclayo, 2021

**PROGRAMA DE PRODUCCIÓN DE CUENTOS PARA
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE
QUINTO GRADO DE PRIMARIA**

PRESENTADA POR:

ROSANGELA VILLAVICENCIO SIRLOPU

A la Facultad de Humanidades de la Universidad
Católica Santo Toribio de Mogrovejo para optar el
título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

APROBADA POR:

Juana Amelia Uchofen Iturregui

PRESIDENTE

Silvia Georgina Aguinaga Doig

SECRETARIO

Julia Vanessa Barrantes Castañeda

VOCAL

Dedicatoria

Con mucho esfuerzo estoy cumpliendo una de las metas más importantes y por ello quiero dedicar este trabajo a mis padres Ángel y Roxana, los cuales siempre confiaron en mí, brindándome su ayuda y acompañamiento incondicional. Gracias a ellos la creatividad siempre estuvo presente desde la infancia.

A mi esposo Luciano, por alentarme a seguir adelante y estuvo dispuesto a ayudar en las dificultades que se atravesaron para el cumplimiento de la presente tesis.

Y a mi hija Luciana, a quien amo con toda mi alma, por ser mi motor y motivo para buscar siempre lo mejor para nuestro futuro.

Agradecimiento

Agradezco a Dios, por las bendiciones de siempre y guiarme en cada paso que doy.

A mi asesora, Mg. Julia Vanessa Barrantes Castañeda por su gran apoyo y aportes importantes para el estudio.

A los profesores de las asignaturas de investigación por ser tan expertos en la materia que garantizaron el entendimiento rápido y eficaz, generando en nosotros tesis de calidad.

A la docente de la institución educativa por permitirme realizar allí las acciones pertinentes con sus estudiantes y permitir el fácil acceso con ellos y los padres de familia.

Índice

Resumen	5
Abstract	5
Introducción.....	7
Revisión de la literatura.....	9
Métodos y materiales	14
Resultados	19
Discusión de resultados.....	26
Conclusiones	27
Recomendaciones	27
Referencias.....	28
Anexos	31

Resumen

La creatividad es un aspecto que amerita gran importancia en los niños, puesto que los compromete a afrontar grandes desafíos, estimulando su cerebro para generar novedades, no obstante, el accionar inadecuado en su desarrollo perjudica radicalmente. En ese contexto, la presente tuvo como propósito el diseño de un programa de producción de cuentos para desarrollar la creatividad en los niños de quinto grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo 2020, con fines de potenciar las dimensiones de la misma en fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. De esta manera, la investigación estuvo en el marco del enfoque cuantitativo, método no experimental, diseño básica propositiva, teniendo como sujetos de estudio a una muestra a 15 estudiantes cuyas edades están comprendidas entre 9 y 11 años, seleccionados mediante muestreo no probabilístico intencional. Se aplicó un test, el mismo que posee características de validez de contenido y permitió obtener como resultado que el 97% de los infantes se encuentran en niveles inferiores (bajo y medio), es por ello que tras los hallazgos se determinaron las características de la contribución, la misma que reúne condiciones de una herramienta metodológica útil para los docentes y con grandes potencialidades que impactarían en la mejora de los desempeños escolares.

Palabras claves: Creatividad, producción de cuentos, fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración.

Abstract

Creativity is an aspect that deserves great importance in children, since it commits them to face great challenges, stimulating their brain to generate novelty. Nonetheless, inadequate action in their development is radically harmful. In this context, the present one had as purpose the design of a story production program to develop creativity in the children of fifth grade of primary school in an educational institution in Chiclayo 2020, with the purpose of promoting its dimensions in fluidity, flexibility, originality and elaboration. In this way, the research was within the framework of the quantitative approach, non-experimental method, basic propositional design, having as study subjects a sample of 15 students whose ages are between 9 and 11 years, selected by means of intentional non-probabilistic sampling. A test was applied, which has characteristics of content validity and allowed to obtain as a result that 97% of the children are in lower levels (low and medium). Thus, that is why after the finding were determined the characteristics of the contribution, which meets the conditions of a useful methodological tool for teachers and with great potential that would impact on improving school performance.

Keywords: Creativity, story production, fluidity, flexibility, originality, elaboration.

Introducción

La creatividad en los niños es un aspecto que amerita una gran importancia, puesto que es crucial brindar espacios llenos de curiosidad en los cuales ellos se interesen, se planteen nuevas formas de hacer las cosas y se impulsen a transformar. Pues, cuando encendemos esa parte curiosa del niño con gran frecuencia, logrará tener un mayor aprendizaje, ya que con su creatividad trabajará en ideas más extraordinarias y sabrá afrontar cualquier circunstancia. A través de su desarrollo los niños van adquiriendo cada vez mayores experiencias al enfrentar situaciones, en las cuales nacen interrogantes como ¿y sí lo hago de otra manera? ¿y si en vez de hacer esto, hago lo otro? Es allí de donde se genera una estimulación e impulso a buscar lo novedoso y crear. Sin embargo, para que la creatividad en los niños no pierda su esencia, en la medida que ellos crecen, es necesario que sea desarrollada y potenciada tanto en el hogar como en la escuela, dándole la importancia que esta requiere.

En ese sentido, especialistas de la UNESCO en Santiago de Chile sostienen que, para brindar una educación de calidad en las aulas, se debe erradicar la idea de que ésta es un espacio meramente para enseñar contenidos o alfabetizar a los estudiantes, ya que es mucho más que eso. Es un espacio en el cual también se puede desarrollar el potencial creativo de los niños a través de una enseñanza que parta desde la misma creatividad, integrando métodos innovadores para lograr eficazmente la enseñanza – aprendizaje que se requiere (Del Valle, 2019).

Entonces nos preguntamos, ¿por qué el sistema se sigue centrando en los conocimientos y deja de lado la creatividad en el proceso educativo?

Si observamos en el plano internacional a otro país, el cual se encuentran entre los mejores en educación, podríamos referirnos a Finlandia, puesto que es un modelo para seguir en cuanto a creatividad en las escuelas se refiera. Según Walker (2016), profesor y escritor estadounidense, en su artículo titulado *El poder simple de la educación finlandesa* comenta que, bajo una observación profunda, los profesores hacen su clase de manera lúdica y disfrutan de la libertad de acción en ellas. Dan gran libertad de generar y plasmar ideas, y esta práctica no solo fomenta la creatividad, sino también los impulsa a desarrollar habilidades de pensamiento divergente, lo cual podría ser un gran ejemplar para nuestro sistema educativo.

Se puede señalar que la creatividad tiene un fuerte impacto, por lo que actualmente, muchos países están apostando e invirtiendo en ella pues puede potenciar un desarrollo económico significativo. Por lo cual, Martin Prosperity Institute (2015), perteneciente a la Universidad de Toronto Rotman School of Management, a través de un estudio denominado *Índice Global de Creatividad* se obtuvo una lista de 139 países más creativos, en los cuales los primeros puntos lo ocupan: Australia (0,97), Estados Unidos (0,95), Nueva Zelanda (0,95), Canadá (0,92), Dinamarca (0,92) y Finlandia (0,92), respectivamente. No obstante, el Perú (0,41) ocupó el puesto 69, demostrando una gran deficiencia en ese aspecto.

A nivel nacional encontramos muchas brechas en la educación. En la gran mayoría de las escuelas se evidencia la presencia de docentes con metodologías poco eficaces, quizás porque ellos mismos no tienen esa motivación o vocación por trabajar para brindar mejores oportunidades de aprendizaje. Además, tanto los docentes como los padres se centran en que aprendan simplemente conocimientos, considerando que es lo mejor para desarrollar personas con un gran futuro. Por ello, es que se emplea este tipo de enseñanza, apuntando a de lo tradicional y rutinario, desencadenando grandes problemas en varias de las áreas curriculares en las que todo aprendizaje se realiza según los métodos que el docente proponga.

Es así el caso del área de Comunicación, específicamente en la competencia de producción de textos plasmada en el currículo nacional, como lo sostiene Ramos (2011) en su investigación sobre problemas en las escuelas del Perú sobre la producción, que los estudiantes presentan un déficit en esta competencia debido a una acostumbrada actividad por parte de los docentes, ya que en su mayoría obligan al copiado constante de ideas de la pizarra o libro al cuaderno desde

los primeros años en la escolaridad, y, por ende, se acostumbran al mal hábito de copiar todo, reforzando también el medio escrito a una exigencia, y no como medio de expresión propia, libre y creativa.

Por tal razón, el proceso se convierte en un limitante, más aún en el tipo de texto como el cuento el cual es una de las variantes de esta investigación, puesto que es una herramienta valiosísima para sumergirse en la imaginación y dar a relucir y plasmar originalidad en ideas, no obstante, los docentes utilizan la metodología menos eficaz tales como la de la hoja en blanco y los estudiantes simplemente escriban, o en los peores casos la práctica o el hábito de escritura en las aulas es nula. Lo que trae consigo efectos negativos por parte del estudiante como el hecho de elaborar cuentos por cumplir con el trabajo encomendado, porque se debe hacer y no por mera satisfacción o como lo expresa Simone (1988) “los niños aprenden a escribir exactamente aquello que saben que el maestro está esperando” (p.93). Es así como todo ello termina perjudicando el logro de la creatividad que llevan dentro, observándose la presencia de ideas poco ingeniosas o fuera de lo común.

Cabe recalcar que el cuento es uno de los primeros elementos que un niño conoce a través de los padres, al contar los famosos *erese una vez* antes de dormir. Posteriormente, la presencia del cuento en su vida siguió en la educación inicial, pero no muy recurrente en los niveles superiores de su educación primaria, ni para lectura, ni para la producción. Y es que no hay edad límite para su utilización, los cuentos tienen esa esencia de maravillar hasta al más grande en su trama, más en la producción, puesto que el niño se convierte en el autor de nuevas historias sorprendentes, manifestando ya no solo el papel de oyente, sino de escritor.

Lastimosamente, en la actualidad nuestras escuelas, o se desconoce su utilidad o no lo saben aprovechar, más aún como herramienta para incentivar a los estudiantes a imaginar. Tal como lo manifiesta Cuzquén (2013) consultora peruana en la red educativa mundial, en su análisis de necesidades de la población de educación primaria de Lambayeque rescató el hecho de darle mayor importancia a la creación, puesto que sostiene que el 69% de tareas son solo copiar y pegar, lo que frena cualquier intento de expresión creativa al solo caer en una educación memorística y tradicional.

Centrando el estudio en el ámbito de la investigación de manera concreta, se observó en los estudiantes de quinto grado de primaria de una institución educativa pública de Chiclayo, que consideran a la escritura como actividad poco llamativa, y al no poseer el hábito o deseo por producir cuentos, lo realizan meramente por cumplimiento, dando como resultado ideas escasas en creatividad y originalidad, poca riqueza de detalles, ya que en muchos de los casos son ideas comunes entre sí. Asimismo, se evidenció que obedecen patrones al pedir al docente qué escribir y de qué forma, por lo tanto, no son libres de expresarse ya sea por estar acostumbrados a seguir indicaciones o porque ellos mismos no se lo permiten. De tal modo, las causas están relacionadas con agentes involucrados, como es el caso del docente y su trabajo pedagógico dentro del aula ya descritos en líneas anteriores. También el rol fundamental de los padres puesto que, en su mayoría, están interesados a que sus hijos se concentren sólo en aprender conocimiento y no le brindan la debida importancia ni a la escritura, ni en el desarrollo de la creatividad para formarlos como personas competentes como la sociedad lo amerita. Recordemos que todo empieza desde el hogar, es el centro principal para aprender, si desde los primeros años de vida no se ha forjado buenos hábitos, posteriormente, el camino se torna un tanto difícil. Por último, los estudiantes al no considerar la escritura en sus vidas no encuentran espacios de disfrute en ella y sólo como una actividad para la escuela.

En coherencia con la problemática descrita se formula el siguiente problema: ¿Cómo desarrollar la creatividad en los niños de quinto grado de educación primaria?

Ante esto se infiere que, si se diseña un programa de producción de cuentos, entonces se logrará desarrollar la creatividad en los niños de quinto grado de primaria, teniendo como objetivo general, diseñar un programa de producción de cuentos para desarrollar la creatividad

en los niños de quinto grado de educación primaria de una institución educativa de Chiclayo-2020. Asimismo, para el logro de la solución se plantearon tres objetivos específicos, tales como, medir el nivel actual de la creatividad en los niños de quinto grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo- 2020, identificar los factores influyentes en el desarrollo de la creatividad en los niños de quinto grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo-2020, y por último, determinar las características del programa de producción de cuentos para desarrollar la creatividad en los niños de quinto grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo-2020.

Cabe decir que es fundamental el hecho de brindar un ambiente que favorezca el desarrollo habilidades en cada estudiante de forma que puedan explotar sus capacidades e intereses; además, no solo se pretende desarrollarla de forma individual, sino también social ya que la mayor parte de proyectos creativos son producto de un trabajo colectivo y colaborativo (Robinson, 2009). Además, el papel del maestro también es un elemento especial, ya que gracias a su actitud y capacitación constante fomentará dicha capacidad y se debe empezar formando maestros con un pensamiento más divergente en lugar del método tradicional.

Desde esa perspectiva, el trabajo se sustenta desde la teoría de Torrance, puesto que sí se busca desarrollar la creatividad, se debe considerar las dimensiones que esta lleva, como son la fluidez de ideas, flexibilidad de adaptación, originalidad con miras a ser diferente y elaboración; todo ello plasmado y evidenciado en la producción de cuentos.

Por consiguiente, la presente investigación se justifica bajo ciertos criterios. Es pertinente ya que la planificación de las actividades propuestas en el programa es adaptable a las características de la muestra de estudio. Posee implicancia práctica al resolver la problemática descrita, asimismo, no solo está orientada hacia la práctica pedagógica de los docentes de quinto grado, sino que atiende transversalmente a toda la educación básica regular. Además, una utilidad metodológica ya que en los talleres se podrá evidenciar nuestras estrategias útiles para una práctica educativa dinámica y motivadora hacia el hábito de escritura creativa. Por último, posee valor teórico, en cuanto los resultados contribuyan a posteriores investigaciones con variables en común o problemáticas similares.

Finalmente, los principales beneficiados son tanto los niños de quinto grado como para los docentes puesto que en su utilización se logra explotar al máximo lo que su contexto les brinda para poder generar ideas novedosas y sean plasmadas a través del cuento, y así tengamos nuevas generaciones preparados para los retos y exigencias que la sociedad, y toca utilizar todos los elementos de forma creativa y eficaz para seguir avanzando; brindando de esta forma una educación de calidad.

Revisión de la literatura

Con el fin de brindar fundamento válido al presente trabajo, se realizó una investigación a través de literatura disponible en biblioteca, repositorios de universidades, artículos y documentos virtuales con respecto a las variables que se abordan. Ante ello, se exponen los siguientes antecedentes identificados:

En el contexto internacional, el primer trabajo corresponde a Rodríguez (2014), de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Caracas, Venezuela, denominado *Propuesta didáctica basada en las técnicas de Gianni Rodari y los juegos de Edward de Bono para la producción de textos literarios creativos*, en el cual se propuso una fusión innovadora entre las estrategias de Rodari con actividades y ejercicios brindados por De Bono que permiten desarrollar la mente de las personas a través de la fantasía y creatividad respetivamente, propiciando lo que llama “una aventura literaria”. Por lo expresado, se relaciona con la investigación ya que para la elaboración de la propuesta se consideraron grandes aportes de Gianni Rodari descritas en su libro Gramática de la fantasía, como estrategias interesantes, que

fueron adaptadas y alineadas para la producción de cuentos dándole mayor originalidad, y por lo cual se consideran efectivas para lograr el objetivo del presente trabajo.

Un segundo trabajo es el de Redondo (2017) una estudiante de la Universidad de Valladolid, España en propuesta planteada *El Desarrollo de la Creatividad Infantil a través del cuento*, el cual tuvo como objetivo principal, desarrollar una propuesta práctica destinada a alumnos de educación infantil que fomente el desarrollo de la creatividad dramática y lingüística a través de literatura. En este caso, se hace uso de los cuentos como elemento protagónico para el aprendizaje, así como también se asume que el cuento es una herramienta didáctica y estratégica para trabajar la creatividad, ya que el cuento vincula al niño con el medio que le rodea, y de esta manera desarrolla su imaginación. En definitiva, se relaciona de manera positiva al presente trabajo, ya que sostiene que es vital que desde edades tempranas se vaya desarrollando la creatividad progresivamente hacia edades superiores. Asimismo, menciona la importancia de desarrollarla en las escuelas, ya que los niños van madurando de manera cognitiva sobre los aspectos de su propia vida y al gusto sobre la construcción de nuevas ideas.

Por otra parte, en el contexto nacional, se rescata la Evaluación Muestral (EM) realizada por el Ministerio de Educación en el 2013 a un total de 4327 infantes de sexto grado de primaria en cuanto a la producción de textos para identificar en qué nivel de logro se encuentran: Nivel 1, referente al nivel bajo de la producción en la cual los estudiantes presentan dificultades y errores; de igual forma el Nivel 2 al haber presencia de problemas notorios, por lo que se encontraría en una fase de proceso, y el Nivel 3, que es el esperado, demostrando estudiantes con grandes habilidades para producir. Según los resultados el 21,9% de los estudiantes se encuentran en el Nivel 1, el 64.6% en el Nivel 2 y solo el 13,5% de ellos se encuentran en el Nivel 3 esperado, rescatando que la gran parte se encuentran en los niveles inferiores.

No obstante, cabe recalcar que esta prueba considera solo cuestiones gramaticales en la producción, y no hay espacio para la creatividad. En ese sentido, se hace hincapié de la importancia de esto, para dar una valoración a las ideas de los estudiantes. El producir cuentos no solo es el hecho de escribir correctamente las palabras y darle un sentido lógico a la temática, sino que también la imaginación y el pensamiento divergente tienen un papel fundamental en ese proceso educativo. Sin el contenido atractivo, el cuento no sería del interés de los lectores. Por lo tanto, pese a que a nivel nacional los estudiantes se encuentren en su mayoría entre los niveles 1 y 2, necesitamos reforzar y estimular la producción con miras hacia el Nivel 3, considerando aspectos también como las habilidades creativas.

Con respecto a investigaciones nacionales, tenemos a Sánchez (2016) en su tesis titulada *Elaboración de cuentos a través de talleres de creatividad, utilizando imágenes visuales motivadoras, en niños del quinto año de educación secundaria de la Institución Educativa*, refiere que en muchas de las instituciones educativas se le toma poca importancia a una de las competencias elementales en el área de Comunicación, la cual es la producción de textos, en este caso, los cuentos. Su objetivo principal fue analizar la influencia de los talleres de creatividad utilizando imágenes visuales motivadoras en elaboración la elaboración de los cuentos. Según dicha propuesta metodológica, se concluye que, a través de los talleres de creatividad realizado, se mejoró la elaboración de cuentos en los niños demostrado a través de la diferenciación de los resultados arrojados de el test de entrada y salida al grupo experimental. De este modo, brinda un gran aporte puesto que es necesario que las escuelas empiecen a potenciar las competencias presentes en el área de comunicación y sobre todo valorar la libertad de expresar sus ideas y reflejar su imaginación en la elaboración de textos, en este caso, de cuentos, dejando de lado el método tradicionalista de enseñar con la estrategia de imágenes visuales, que se asemeja mucho a una de las estrategias usadas en la propuesta.

Otro trabajo nacional corresponde a Ortiz (2018) denominado *Los cuentos infantiles como estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I San José Obrero-Hualmay en la ciudad de Huacho, Perú*, en el cual pretendía determinar el grado de relación

del uso de los cuentos infantiles como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños, de lo cual se concluye que existe relación relevante entre los cuentos infantiles con las estrategias para desarrollar la creatividad, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.884 representando una muy buena asociación. El aporte que brinda es el de recalcar la importancia de promover el empleo de cuentos para una base sólida en la creatividad, ya que ellos influyen de manera significativa. Todos los docentes deben emplear esta estrategia del cuento para mejorar no solo la creatividad en sus niños, sino también aspectos como comunicar oral, escrita, comprensión lectora, etc.

Ahora bien, con respecto al contexto local, Saavedra, (2019) en su informe realizado en la I.E. Rosa María Checa-2018 colegio situado en la ciudad de Chiclayo se describe la carencia de originalidad, coherencia, escases de fluidez de pensamiento, imaginación, flexibilidad y elaboración al momento de crear un cuento. De tal forma su propuesta está dirigido a docentes como una alternativa de estimulación en los estudiantes para potenciar el pensamiento creativo, lo cual les permite enfrentarse a desafíos de la sociedad. En la investigación se concluye que del 81% de los estudiantes que no eran originales ni tenían coherencia al escribir un cuento según la prueba realizada en un inicio. Posteriormente, se logró desarrollar el programa de estrategias psicopedagógicas lo cual permitió una mejora significativa en el nivel académico y la capacidad de desarrollar aptitudes creativas tales como imaginar, asociar, contextualizar, adaptar producir, etc.; demostrando nuevamente la eficacia del cuento para desarrollar capacidades creativas.

En esa misma línea, Barrantes (2018) en su tesis titulada *Programa de creatividad para la producción de cuentos en niños del 3° grado de Educ. Primaria del Colegio Manuel Pardo* ubicado en la ciudad de Chiclayo, Perú, manifiesta que bajo la problemática observada de la deficiencia en la redacción de textos en los niños de dicha institución surgió la necesidad de esta propuesta, la cual tuvo como objetivo general, diseñar y aplicar un programa de creatividad en la producción de cuentos en niños del tercer grado de educación primaria de la I.E Manuel Pardo, teniendo como base la Teoría de Creatividad de Guilford. Enmarcada en una investigación cuasiexperimental, la autora obtiene como resultado en su fase inicial (pre test) que la mayor parte de su población estudiantil están ubicados entre los niveles regular y bajo con respecto a la fluidez verbal (93%), fluidez de ideas (86 %), asociación (67%), flexibilidad (93%), originalidad (86%) y sensibilidad ante los problemas (79%). Sin embargo, luego de haber aplicado el programa de creatividad, el grupo experimental arrojó mejores resultados, donde los estudiantes se ubicando en niveles Regular y Bueno, teniendo en como fluidez verbal 99% de los estudiantes y ninguno en el nivel bajo, de igual forma en fluidez de ideas, fluidez de asociación con un porcentaje de 89%, fluidez de expresión 84%, flexibilidad 89%, originalidad 85% y sensibilidad 82%, demostrando que el cuento es un método eficaz para el desarrollo de la creatividad. Asimismo, cabe recalcar que la investigación se fundamentó en la Teoría de Guilford que presenta dimensiones de creatividad (fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad a los problemas) de las que se basó Paul Torrance para su teoría (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración), las cuales se abordaron en el presente trabajo para la realización del programa de producción de cuentos, por ello, muchas de las estrategias utilizadas guardan relación con las estrategias de la propuesta.

Complementando lo anterior, la teoría científica que se seleccionó para el presente estudio es la teoría del pensamiento creativo del autor Paul Torrance (1962), el cual sostiene que la creatividad es un proceso donde las personas perciben problemas, descubren dificultades y fallos para transformarlas y obtener un resultado final novedoso. Esta teoría tiene un gran impacto dentro de la creatividad y la educación, puesto que precisa características que configuran el pensamiento creativo, y se deben presenciar en los estudiantes:

La fluidez, la cual es la capacidad de crear un elevado número de ideas, alternativas, respuestas de manera espontánea y rápida en un campo determinado por parte de la persona,

quien no solo debe generarlas sino también expresarlas de manera correcta y ligera; la flexibilidad se puede considerar como la capacidad de brindar variedad de alternativas ante una situación, es así que se evidencia la capacidad de adaptarse a los cambios, transformarlos, replantearlos con el fin de producir ideas diferentes para cambiar de un enfoque a otro; la originalidad, la cual se considera entre la más importante de las características, pues permite obtener productos auténticos y diferentes, que se distingue y se valora más por la sociedad. Este atributo es un sello que distingue a las personas en su capacidad creadora y su producción, por lo que ayuda a elaborar cosas fuera de lo rutinario y no caer en la imitación y copia; y la elaboración, en la que se podrá apreciar los detalles que enriquezcan el desarrollo, es brindar detalles que contribuyan a brindar calidad (Torrance, 1974 citado por Ventura, 2018).

Todas estas características se reflejan manifestadas en las etapas del desarrollo de la persona. Por ello Torrance (1970) comenta que, en la primera infancia, los niños tienen la creatividad en la cima, por su propia personalidad curiosa, investiga y descubre nueva cosas a menudo, bajo su experiencia y exploración brinda ambientes propicios para ejercitar su capacidad creativa, la cual debe ser potenciada constantemente para que no se pierda, y dejar de lado la repetición y memorización que empobrece su pensamiento divergente. Luego, en los años que entregan a la escuela primaria y secundaria se manifiesta la creatividad en actividades académicas que permitan el desarrollo de la misma, ya sea a través de la comunicación, actividades artísticas, resolución de conflictos, entre otros, lo importante es desarrollar de manera integral aspectos escolares con la creatividad para fortalecer bases a futuras investigación y descubrimientos, los cuales se evidenciarán en los años universitarios (Cánepa & Evans, 2015).

En efecto, se debe desarrollar la creatividad vistas desde las dimensiones señaladas, considerando que depende de los estímulos que se brinden es que se podrá propiciar un entorno de valoración ante sus ideas y creación, disfrute y gozo; así pues Torrance pone énfasis en centrarnos a fomentar la libertad de expresión y el impulso de innato de desarrollar aquellas competencias de los estudiantes con plenitud, teniendo en cuenta que no se está formando para que todos sean artistas, sino para desprenderlos del aprendizaje que están acostumbrados a recibir como es el de seguir patrones y órdenes, puesto lo que se desea, es la libertad de ser, sumergirse en la imaginación y crear, y la mejor manera de sumergirlos en un mundo diferente y mágico, es con la utilización del cuento.

Por lo anterior, es necesario definir los términos de la presente investigación donde la creatividad, según Guilford (1952), refiere “a las aptitudes que son características de los individuos creadores como la fluidez, originalidad, flexibilidad y pensamiento divergente”, lo cual también se relaciona a lo que expresa Flanagan(1958) considerando que la creatividad es demostrada al dar existencia a las cosas novedosas, por lo que la esencial es la novedad y no existencia de la idea generada, demostrando descubrimientos de soluciones a las situaciones.

En esa misma línea, Ausubel (1963) menciona que es aquel aspecto que distingue a cada persona, por demostrar calidad y originalidad fuera de lo común a diversos ámbitos como la ciencia, artes, etc. No obstante, no olvidemos la definición de Torrance (1976) el cual manifiesta que la creatividad se evidencia en la resolución de los problemas, al volverse sensible y buscar nuevos resultados y comunicarlos. Por último, De la Torre (2003), el cual considera que la creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas para ir más allá de lo que ya se conoce, y sobrepasar las expectativas didácticas de lo aprendido (citados por Esquivas, 2004, pág. 4- 7).

En definitiva, como lo sostiene varios autores, la creatividad es traer algo nuevo a la existencia, se ve ante la necesidad de resolver problemas del contexto, pero no con soluciones cualesquiera, sino con ideas novedosas, donde se vea la presencia del ingenio e imaginación, la cual permita transformar la realidad bajo un pensamiento divergente.

Ante esto, la aspiración de toda escuela debe ser el de fomentar enseñanza y aprendizaje más creativa. La escuela tiene un rol muy importante ante la creatividad, ya que en sus manos está el desarrollarla o eliminarla. Las estrategias y métodos creativos facilitan el aprendizaje de los

estudiantes y que estos sean más significativos. La didáctica ya vendría a ser algo creativo, puesto que no existiría sin la creatividad, por ello la educación significa formar creadores, innovadores, inventores y no conformistas.

De ahí parte desarrollar la creatividad desde un programa de producción de cuentos. Dicho esto, según Graña (2003) “el programa es la enunciación ordenada de los conocimientos en una asignatura y de los medios necesarios para guiar el aprendizaje de los alumnos”. Por consiguiente, el programa es muy importante puesto que integra objetivos que apuntan a brindar mejor servicio educativo a través de un plan de acción interactivo y didáctico, dónde se permita la participación de los estudiantes.

Mientras que la producción de cuentos es aquel espacio estimulador de expresión de sentimientos, deseos e ideas a través de la escritura, como una práctica que enriquece a los niños de forma afectiva y cognitiva. Promueve el taller como estrategia para motivar a escribir, desarrollando competencias al hacerlo, así como la capacidad crítica y disfrute estético (Saavedra, 2019). Dentro de la producción de textos, el Ministerio de Educación orienta mediante tres etapas el proceso de elaboración:

La etapa I, la planificación que en ella se piensa ¿qué vamos a escribir? ¿Para qué vamos a escribir? ¿A quién nos dirigimos? Y ¿cómo es el texto por escribir? Por lo tanto, en esta etapa se genera el plan de escritura, estableciendo las ideas según el propósito y destinatario, y se organiza la información de acuerdo con la estructura del texto, en este caso, el cuento. En la etapa II, de la textualización implica el proceso de la redacción del texto según lo planificado anteriormente. En esta etapa, el docente ayuda a los niños a tomar las decisiones acerca de cómo enlazar sus ideas con otras, además de elegir las palabras de acuerdo con el tipo de texto, tema y destinatario. Por último, en la etapa III de La revisión, la cual es la etapa final, se dará una mirada global y completa al plan de escritura. Es la edición de texto, de ser necesario con el fin de poder mejorarlo.

Como se había mencionado, éstas son unas pautas dentro del Soporte pedagógico que brinda el Ministerio de Educación a los docentes para poder orientar a sus estudiantes en la elaboración de sus textos. En este caso, servirá de ayuda para guiar en la producción.

Ante ello, el concepto de cuento entra a tallar en el plano educativo como una herramienta con grandes beneficios, ya que en muchas oportunidades permite transmitir valores cuando el niño se identifica con los personajes, permite identificarse con los problemas, definir en cierta parte su personalidad, pero, además, contribuye en el desarrollo evolutivo referente a lo social, emocional y cognitivo apoyando al desarrollo de la creatividad siendo un elemento esencial para el niño.

Según el Diccionario de la Real academia Española (2019), el cuento es “una narración breve de ficción” o “relato, generalmente indiscreto, de un suceso”.

Como muchas veces hemos visto en el aula, según los docentes, el cuento es una herramienta muy didáctica y que despierta el interés tan rápidamente en los niños, que resulta eficaz para el aprendizaje en la etapa en la que se encuentran. Por lo que MacMillan (2017) refiere que el dentro del género narrativo, el texto que mayor auge tiene en la infancia es el cuento, la cual posee dos objetivos realmente esenciales: divertir y enseñar.

Según Ribes y Clavijo (2006) expresan que el cuento ayuda al niño a desarrollar la parte sensible y la expresión hacia la belleza del mundo externo, es generador de conocimiento ya que despierta el deseo de aprender cada vez más, cuando algo le ocurre a algún personaje de forma distinta a la suya, desea identificar como saldrá de situaciones adversas, y por ello quiere conocer más, saber que hay más allá de lo cotidiano.

En esa misma línea, Sánchez (como se citó en Redondo, 2017) sostiene que todo buen cuento, dentro de sus características, es que debe estar lleno de imaginación, ya que debe permitir la libertad de las ideas a través del juego imaginativo infantil de modo que el niño genere ideas sin que el cuento se lo exprese. De la misma forma, las sensaciones, puesto que

debe estimular y hacer sentir. Debe haber vinculación con la realidad, para lograr distinguir entre la realidad, con elementos reales, y la fantasía, para poder satisfacer al lector. Empatía, ya que permite reflexionar para que tiendan a mejorar conductas y personalidades, así como identificar algunas debilidades y virtudes que puedan ser potenciadas y mejoradas a través de la identificación con los personajes.

Otro aspecto importante del cuento es su estructura conformada por el inicio, nudo y desenlace. En el inicio se da comienzo a la fantástica narración de niño, es la presentación de los elementos con el fin de ubicar al lector en el umbral del cuento y logre comprender correctamente la trama. Se da a conocer el tiempo, se dibuja el ambiente y contexto en el que se encuentran, se presentan brevemente los personajes y los sucesos previos. En el desarrollo, también conocido como Nudo, la historia empieza a complicarse, se presenta el problema el cual genera intriga e interés a los niños, progresivamente la intensidad del problema se va intensificando y llega al climax o punto culminante de la máxima tensión, para finalmente declinar y llegar al desenlace. En este último se finaliza la historia y se da la resolución al problema o conflicto identificado. Mayormente, son finales felices e inesperados.

Como se evidencia, el cuento es una reliquia para los niños al ser de suma importancia en su proceso de aprendizaje, porque aporta en su proceso evolutivo. Por ello, Redondo (2017) manifiesta que el cuento es un vehículo a la creatividad ya que el niño podrá inventar nuevas cosas, imaginar y crear personajes, así como historias novedosas. Asimismo, favorece el desarrollo afectivo, ya que podrá identificarse con ciertos personajes adquiriendo valores humanos y también podrá canalizar sus emociones, angustias y temores; y social porque favorece el clima de entretenimiento y relajación.

De la misma forma, MacMillan (2017) también encuentra al cuento como recurso educativo y manifiesta que desarrolla un gusto por la literatura y potencia el desarrollo de capacidades, al generar placer e interés, por ello es que potencia la creatividad, fantasía e imaginación. Además, es un canalizador de emociones, puede identificarse con los personajes lo cual le permite fortalecer sus valores, a través de la transmisión de mensajes educativos. Sirve como orientador ante la resolución de problemas y favorece de modo social las relaciones con los demás y de esta forma la competencia comunicativa.

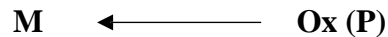
Por lo tanto, es necesario precisar la importancia de trabajar la producción de cuentos en los niños del nivel primaria, ya que, mediante esta actividad, se lograrán aprendizajes significativos, pondrán en juego la competencia comunicativa y narrativa. Podrán jugar libremente con su imaginación y plasmar ideas novedosas para el mundo y su entorno ya que es un proceso dinámico, de construcción cognitiva y psicomotora, en el cual interviene también las relaciones interpersonales y la afectividad.

Métodos y materiales

Otro punto que tratar es sobre la metodología del presente trabajo, el cual tiene como base al paradigma positivista, de enfoque cuantitativo. Para Monje (2011) este paradigma está orientado hacia la medición por el cual se logra formular tendencias, construir nuevas hipótesis y teorías a través del conocimiento cuantitativo. Por lo tanto, gracias a los datos estadísticos obtenidos se pudo cuantificar, medir y recopilar información pertinente referido al nivel de creatividad que los niños de quinto grado de primaria poseen.

Por otro lado, Hernández, Fernández y Baptista (2010) sostienen que una investigación, la cual se realiza sin manipular deliberadamente variables, es decir, solo se observa el fenómeno en la realidad misma para luego analizarlas, sin alteración sobre la misma, corresponde al método no experimental. En ese sentido, la presente se centra en dicho método, ya que aquellos datos fueron recogidos sin introducir algún cambio o tratamiento dentro de la muestra; y, además, es de diseño básica propositiva porque se realizó una propuesta de producción de

cuentos después de haber conocido la realidad problemática. Por tanto, el diseño de la investigación se muestra a continuación.



Donde:

M: Muestra de estudio (15 estudiantes)

Ox: Creatividad (VD)

P: Programa de producción de cuentos (VI)

A su vez, la investigación se realizó con una población finita constituida por 62 estudiantes de quinto grado de primaria de una institución educativa de zona urbana de la ciudad de Chiclayo, de los cuales para esta investigación se seleccionó una muestra equivalente a 15 estudiantes a través de un muestreo no probabilístico, intencional.

Con respecto a las variables de la investigación, se tuvo como variable dependiente a la creatividad y a la variable independiente al programa de producción de cuentos, tal y como se muestra en la Tabla 1 de operacionalización.

Tabla 1

Operacionalización de variables

VD	Dimensión	Indicadores	Ítem	Codificación	Rango
Creatividad	Fluidez	Demuestra fluidez de pensamiento al expresar un gran número de ideas posibles en cada apartado.	1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 – más motivos diferentes = 4 puntos ▪ 4 – 5 motivos diferentes = 3 puntos ▪ 2- 3 motivos diferentes = 2 puntos ▪ 1 motivo diferente = 1 puntos ▪ 0 motivos diferentes = 0 puntos 	Muy alta: 17- 20 Alto: 14-16 Medio: 11-13 Bajo: 0-10
			6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 – más palabras= 4 puntos ▪ 4 – 5 palabras= 3 puntos ▪ 2- 3 palabras= 2 puntos ▪ 1 palabra= 1 puntos ▪ Expresa respuestas derivadas de la palabra= 0 puntos 	
			7	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6- más preguntas= 4 puntos ▪ 4 - 5 preguntas = 3 puntos ▪ 2- 3 preguntas = 2 puntos ▪ 1 pregunta = 1 puntos ▪ 0 preguntas = 0 puntos 	
	Flexibilidad	Expresa variación de categorías o agrupamientos temáticos y	2	▪ 0 – 4 puntos a criterio del lector	
			3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 - más categorías = 4 puntos ▪ 4 - 5 categorías = 3 puntos 	

		adaptación de ideas a las ya existentes.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 - 3 categorías = 2 puntos ▪ 1 categoría = 1 puntos ▪ 0 categorías = 0 puntos
			11	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 – más categorías diferentes = 4 puntos ▪ 4 – 5 categorías = 3 puntos ▪ 2- 3 categorías = 2 puntos ▪ 1 categoría = 1 puntos ▪ 0 categorías en los usos = 0 puntos
	Originalidad	Manifiesta ideas novedosas, no convencionales, ante las situaciones planteadas.	8	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 – ideas novedosas = 4 puntos ▪ 4 – 5 ideas novedosas = 3 puntos ▪ 2- 3 ideas novedosas = 2 puntos ▪ 1 ideas novedosas = 1 puntos ▪ 0 ideas novedosas = 0 puntos
			9	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 – ideas = 4 puntos ▪ 4 – 5 ideas = 3 puntos ▪ 2- 3 ideas = 2 puntos ▪ 1 ideas = 1 punto ▪ 0 ideas = 0 puntos
			10	▪ 0 – 4 puntos a criterio del lector
	Elaboración	Se evidencia cantidad de detalles que embellecen y mejoran su producto.	4	▪ 0 – 4 puntos a criterio del lector
			5	▪ 0 – 4 puntos a criterio del lector
			12	▪ 0 – 4 puntos a criterio del lector
VI Programa de producción de cuentos	Subcategorías Características propias de la propuesta	Dimensiones Validez		Instrumento Guía de evaluación por juicio de expertos
		Lúdica Integradora Flexible Valorativa Significativa		

Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a la técnica empleada es de campo aplicando un test de creatividad de elaboración propia, adaptado hacia las dimensiones de creatividad de Paul Torrance del pensamiento creativo, el cual contiene 12 ítems divididos entre las 4 dimensiones de la creatividad, es decir, 3 ítems para fluidez, 3 ítems para flexibilidad, 3 ítems más creatividad y por último 3 ítems para elaboración, con una escala de valoración de tipo Likert de 5 puntos. Dicho instrumento fue validado por juicio de expertos comprendido por 5 especialistas, cuyas puntuaciones estuvieron comprendidas en un rango de 10 a 12 puntos y obteniendo a través del coeficiente V de Aiken un grado de validez con un valor de 0,97 demostrando también su consistencia y relevancia interna. Asimismo, los resultados obtenidos según las dimensiones se rescataron que tanto la fluidez como la originalidad poseen una validez con un valor de 1.00, y la flexibilidad y elaboración con 0,93, lo que demuestra su valoración en un nivel muy alto.

Sobre el procedimiento que se realizó, en primera instancia fue la elaboración del instrumento de aplicación de la variable a medir, la cual pasó una fase de prueba piloto en 5 estudiantes de quinto grado A, la cual fue aprobada por los expertos, mencionados con anterioridad, para su aplicación. Posteriormente, se contactó con la docente del quinto grado C con el fin de tener el acceso a la comunicación, puesto que actualmente hemos pasado de la presencialidad a la virtualidad debido a la pandemia mundial, y a través del grupo de WhatsApp de los padres de familia se consiguió el permiso de aplicar el instrumento en los estudiantes que sea posible. Recordemos que no todos tienen las facilidades de acceso a las tecnologías y fue un factor que dificultó llegar a todos los estudiantes del aula. Cabe mencionar que se envió el instrumento tanto en documento de Word como en formulario virtual, dependiendo las situaciones y se explicó las preguntas a través de un vídeo para una mayor comprensión. En la medida que enviaban el test resuelto, los datos obtenidos se colocaron en una base de datos en hojas de cálculo del programa de Excel. Asimismo, se codificaron los datos a través de gráficos y tablas para su posterior interpretación.

Por consiguiente, los datos se analizaron según los objetivos del presente estudio. En ese sentido, para el primer objetivo implicó el vaciado de datos de los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento, en una hoja de cálculo de Excel, detallando los puntos que obtuvieron en cada ítem, según la codificación especificada en la tabla 1 de operacionalización, con el fin de rescatar el nivel de creatividad que en el que se encuentra cada estudiante a modo general, así como también el nivel de las cuatro dimensiones de la misma.

Para el segundo objetivo se recurrió a una búsqueda exhaustiva de documentos que fundamenten los factores que influyen de manera positiva y negativa en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, ubicando así en subcategorías a los factores socioculturales, pedagógicos, afectivos y cognitivos de los cuales se citaron autores con ideas fuertes que sustenten y den aporte para formular conclusiones aproximadas y finalmente obtener una condensación de todas ellas, plasmadas en un mapa semántico donde se evidencia la interrelación.

Por último, sobre el tercer objetivo en cuanto a las características de la propuesta, en cuanto a su validez fue sometida a un juicio de expertos. Por otro lado, se adoptó el modelo brindado por el Ministerio de educación para el formato de los talleres ajustando cada una de ellas a la realidad concreta y contextualizada.

En lo que respecta a las consideraciones éticas, se desarrolló el presente estudio manteniendo el respeto de la dignidad por los sujetos involucrados, los cuales fueron previamente informados de los objetivos de la investigación orientados principalmente hacia la medición del nivel de creatividad de los estudiantes de quinto grado de primaria, dando consentimiento de la aplicación del instrumento, cuyos datos obtenidos se mantuvieron en el anonimato.

A raíz de lo expresado, se plasma de manera resumida los aspectos metodológicos en una matriz de consistencia que se puede observar en la tabla 2.

Tabla 2
Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipotesis	Técnicas e instrumentos de recolección de datos
¿Cómo desarrollar la creatividad en los niños de quinto grado de educación primaria?	<p>OG: Diseñar un programa de producción de cuentos para desarrollar la creatividad en los niños de quinto grado de educación primaria.</p> <p>OE1: Medir el nivel actual de la creatividad en los niños de quinto grado de primaria.</p> <p>OE2: Identificar los factores influyentes en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de quinto grado de primaria.</p> <p>OE3: Determinar las características del programa de producción de cuentos para desarrollar la creatividad en los niños de quinto grado de primaria.</p>	Si se diseña un programa de producción de cuentos, entonces es probable desarrollar la creatividad de los niños de quinto grado de educación primaria.	<p>Técnica: Prueba objetiva</p> <p>Instrumento: Test de creatividad</p> <p>Técnica: Análisis de contenido</p> <p>Instrumento: Guía de análisis</p>
Variables	Metodología	Población	
Variable dependiente: Creatividad	Paradigma: Positivista	Población: Constituida por los estudiantes de quinto grado de primaria un colegio de Chiclayo.	
Variable independiente: Producción de cuentos	Enfoque: Cuantitativo	Muestra: 15 estudiantes.	
	Método: No experimental	Muestreo: No probabilístico.	
	Diseño: Básica Propositiva		

Fuente: Elaboración propia.

Resultados

En el presente apartado se redactará los hallazgos obtenidos según los objetivos específicos trazados incluyendo tablas y análisis para su mayor comprensión.

R1. Nivel de creatividad actual en los niños de quinto grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo- 2020.

Se aplicó el instrumento denominado *Test de creatividad*, a una población elegida correspondiente a quince estudiantes del quinto grado C, de la cual se obtuvo los resultados especificados a continuación.

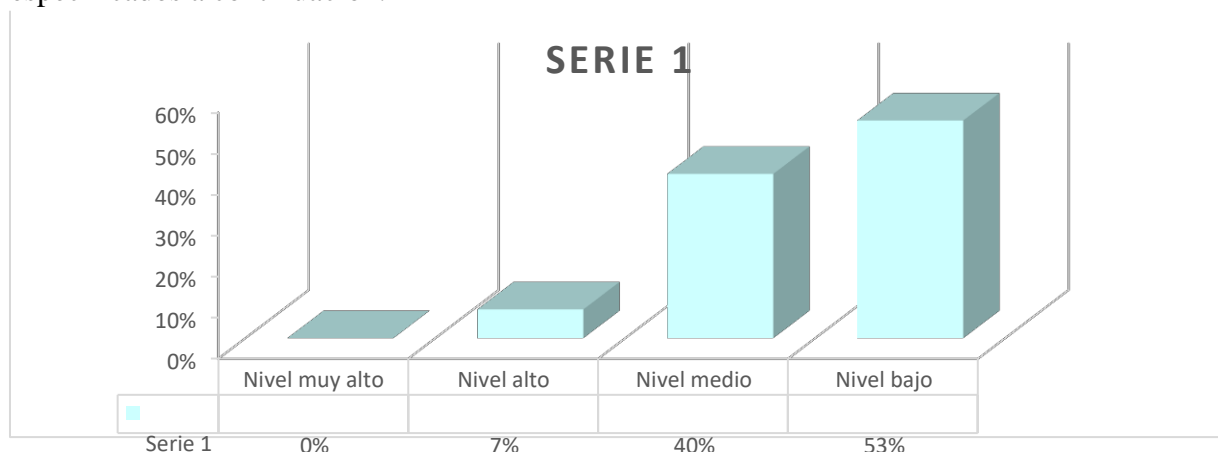


Figura 1. Resultados con respecto al nivel de creatividad alcanzada.

En cuanto a la información de la tabla se demuestra que ningún estudiante logró alcanzar el nivel muy alto en cuanto a la creatividad a modo general. Asimismo, solo un estudiante alcanzó el nivel alto que corresponde al 7% de la población, el cual obtuvo el puntaje mínimo de 14; mientras que el 93% de la población se ubican en el nivel bajo y medio con notas que oscilan entre 5 y 13 puntos. Lo que demuestra que se necesita implementar estrategias que permita el desarrollo de la creatividad de manera global e integral, lo cual se fundamenta en los siguientes análisis de los resultados del instrumento en cuanto a la creatividad en sus cuatro dimensiones, tales como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración respectivamente.

Posteriormente en las dimensiones de la creatividad también se obtuvieron datos significativos. En ese sentido en la dimensión Fluidez, la cual corresponde al aspecto cuantitativo de la creatividad haciendo referencia a la gran cantidad de pensamiento o número de ideas, generadas con rapidez y agilidad, se rescató lo siguiente

Tabla 3

Resultados del instrumento en relación con la dimensión fluidez

Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa	F	%
17 – 20	Nivel muy alto	0	0
14 – 16	Nivel alto	1	7
11 – 13	Nivel medio	8	53
0 – 10	Nivel bajo	6	40
	Total	15	100

Fuente: Elaboración propia, basado en el instrumento de evaluación (n=15)

En la tabla se logra evidenciar que el 93% de los estudiantes se ubicó en el nivel bajo y medio con respecto a la fluidez de pensamientos e ideas, con valoraciones que oscilan entre 3 y 13 puntos; y el otro 7% de los estudiantes en el nivel alto que corresponde a un solo estudiante

con una valoración de 15 puntos y ninguno en el nivel muy alto. Esto afirma que en su mayoría tienen dificultades para desarrollar esta habilidad.

Por otro lado, en la dimensión flexibilidad, la cual corresponde la habilidad de redefinir, adaptar, reinterpretar o tomar una nueva táctica para llegar a una solución, de tal forma que se le dé un nuevo enfoque (Guilford citado por Rodríguez y Romero, 2001), los estudiantes de quinto grado arribaron los resultados plasmados en la tabla 4.

Tabla 4

Resultados del instrumento en relación con la dimensión flexibilidad

Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa	F	%
17- 20	Nivel muy alto	1	6.7
14 -16	Nivel alto	1	6.7
11 – 13	Nivel medio	3	20
0 – 10	Nivel bajo	10	66.7
	Total	15	100

Fuente: Elaboración propia, basado en el instrumento de evaluación (n=15)

En dicha tabla se evidencia que el 86.7% de los estudiantes se encuentran en el nivel medio y bajo con relación a la flexibilidad de ideas, con una valoración entre 5 y 13 puntos, mientras que el 13.4% corresponde al nivel alto y muy alto en la misma dimensión, que valoraciones que oscilan entre 15 y 17 puntos. Demostrado que la mayor parte de los estudiantes tienen dificultad en brindar variedad de ideas, y que éstas puedan ser adaptadas en los cuentos, así como deficiencia de cambiar de un enfoque a otro.

De la misma manera, en la dimensión originalidad, la cual es considerada la más importante entre todas puesto que responde a la capacidad de producir ideas, respuestas raras, remotas o novedosas, demostrando autenticidad, los estudiantes demuestran resultados sorprendentes arribados en la siguiente tabla.

Tabla 5

Resultados del instrumento en relación con la dimensión originalidad

Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa	F	%
17 – 20	Nivel muy alto	1	6.67
14 – 16	Nivel alto	0	0.00
11 – 13	Nivel medio	1	6.67
0 – 10	Nivel bajo	13	86.67
	Total	15	100

Fuente: Elaboración propia, basado en el instrumento de evaluación (n=15)

Se rescata que solo un estudiante se encuentra en el nivel muy alto con un puntaje de 17, demostrando así que el 93.34% de los estudiantes se encuentran en los niveles medio y bajo con valoraciones que van desde el 0 hasta 12 puntos con respecto a la dimensión de la originalidad. Siendo ésta la más importante de las dimensiones, se rescata que es la más débil en la población ya que los estudiantes no generan ideas novedosas, sino que en su mayoría concuerdan con las respuestas, brindando ideas comunes antes las situaciones plasmadas en el instrumento, así como en la producción del cuento en sí.

Y, por último, en la dimensión elaboración, que corresponde a la habilidad de añadir elementos y detalles, adornar las ideas existentes con el fin de ir modificando y mejorando atributos a las producciones realizada, se rescató lo siguiente:

Resultados del instrumento en relación con la dimensión de elaboración

Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa	F	%
17 - 20	Nivel muy alto	6	40.00
14 - 16	Nivel alto	3	20.00
11 - 13	Nivel medio	3	20.00
0 - 10	Nivel bajo	3	20.00
	Total	15	100

Fuente: Elaboración propia, basado en el instrumento de evaluación (n=15)

De acuerdo con la tabla 7, el 60% de los estudiantes de quinto grado se encuentran en el nivel muy alto y alto con respecto a la dimensión de elaboración con una valoración entre 13 y 20 puntos, lo que demuestra que en su mayoría enriquecen sus producciones, añadiéndole detalles de mejora para su presentación, como es el caso de mostrar sus cuentos a través de una representación gráfica, llamativa en colores. Sin embargo, el otro 40% de los estudiantes aún presentan dificultades y limitaciones con respecto a esta dimensión. Por lo que no se puede dejar de lado, sino que se debe seguir incentivando a que los estudiantes a poner mayor énfasis en brindar productos que logre captar la atención de su público lector. Esto se potenciará a través de las actividades propuestas en el programa de la presente investigación.

R2. Factores influyentes en el desarrollo de la creatividad en los niños de quinto grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo, 2020.

A fin de responder a los resultados encontrados en los documentos consultados para determinar los factores influyentes en el desarrollo de la creatividad en los niños de quinto grado de primaria, se definieron categorías y subcategorías tal y como se muestra en la tabla 8.

Tabla 7

Definición de categorías y subcategorías

Categoría	Código	Subcategorías
Factores influyentes en el desarrollo de la creatividad	FIDC	Factores socioculturales. Se encuentran en el ambiente y en el esquema cultura en el cual la persona trata de desarrollar su creatividad.
		Factores pedagógicos. Involucradas las estrategias, dinámicas, recursos y métodos de enseñanza y aprendizaje en la práctica docente dentro del ámbito escolar que repercuten en el estudiante positiva o negativamente en la producción de cuentos creativos.
		Factores afectivos. Son aquellos factores positivos y negativos en los que está involucrada la motivación que posee la persona, y depende de ella la producción que realice.
		Factores cognitivos. Son aquellos que se relacionan con los procesos cognitivos que se dan en la persona en el acto creativo.

Fuente: Elaboración propia.

Asimismo, se identificó las ideas fuerzas con citas confiables de autores para llegar a conclusiones aproximadas y con todas ellas establecer una condensación de opinión, tal y como se muestra en la tabla posterior.

Identificación de ideas fuerzas con citas

Sub categorías	Fuente 1	Fuente 2	Fuente 3	Conclusiones aproximadas	Conclusión (condensación)
Factores socioculturales	(Amabile, 1983 citado por Huidobro, 2002) En la Teoría Social de la Creatividad de Amabile nos dice que la creatividad en los sujetos depende de factores sociales y culturales a través de constantes motivaciones, en la que el conjunto de personas inspire a experiencias significativas.	(Bravo, 2009) Los niños que se desarrollan en ambientes culturales apropiados tienen mayores posibilidades de desarrollar todas sus capacidades que aquellos que se encuentran un medio rutinario y monótono. En ese sentido un ambiente sociocultural en la que no existe libertad de expresión bloquea ideas nuevas y obliga a respuestas mecánicas.	(Hernandez, 2006) La riqueza en las experiencias sociales depende del ambiente familiar en la medida que los adultos presten atención en sus curiosidades, preguntas e ideas. Y, por el contacto con el mundo natural y las oportunidades para su exploración lo que les permite desarrollar sus capacidades creativas.	Los factores socioculturales permiten desarrollar la creatividad a través de experiencias significativas cuando se encuentran en contextos apropiados y se les inspire a generar ideas de manera libre, así como la familia misma para propiciar hábitos de actividades creativas.	La creatividad presente en los estudiantes varía según los niveles alcanzados, esto se debe a ciertos factores que influyen significativamente en ellos, como es el caso de los factores socioculturales que demuestra que donde el contexto donde se desempeñan debe ser generador de inspiración a experiencias gratas y propicie la libertad de expresión. En ese sentido, en el ámbito escolar, los factores pedagógicos también cumplen un rol importante ya que depende en cierto grado del docente y la metodología que emplea, puesto que para generar fluidez de pensamientos auténticos e innovadores se
Factores pedagógicos	(Burgos, 2007) Los estudiantes deben formarse como un ser crítico, que se acerque de manera lúdica al conocimiento, critique, reconfigure las cosas, sea libre y no repetidor dependiente de lo que espera el docente, por lo que debe fomentar estrategias de aprendizaje que estén estrechamente	(Goleman 2000, citado por Bravo, 2009) La creatividad en el alumno depende mucho de que el maestro también lo sea. De lo contrario, se verá una educación autoritaria y llena de limitaciones lo que produce temor de alejarse al prototipo. La escuela primaria en sus grados superiores suele encontrarse restricciones y	(Bruno, 2009) equivalen a brindar actividades y espacios lúdico-creativos para desarrollar la misma, puesto que los alumnos suelen tener diferentes reacciones según el tipo de actividad. Por lo tanto, el buen estímulo a la creatividad fomenta interés por plasmar ideas inusuales en la escritura.	Están centrados en el papel del docente el cual debe desarrollar la creatividad en sus estudiantes propiciando actividades y espacios lúdicos en los cuales se genere la libertad de expresiones y se plasmen en la escritura con goce, de lo contrario se estaría	

	relacionados con estimulación a la creatividad.	escollos a la libre expresión creadora.		recayendo en lo rutinario.	debe brindar enseñanzas desde la misma creatividad. En esa misma línea los factores afectivos de manera positiva a través de motivaciones producen alegría y satisfacción por sus producciones, de lo contrario, crea un clima estresante y temeroso hacia lo nuevo, limitándose de arriesgarse a brindar ideas descabelladas y nuevas. Y por último los factores cognitivos que de manera interna influyen en el desarrollo de la creatividad en la forma de percibir las cosas, almacenarlas y generar pensamientos nuevos a partir de los conocimientos que ya se tienen.
Factores afectivos	(Romo, 2009) En la teoría de la balanza afectiva sostiene que la creatividad estaría influenciada por factores afectivos tanto positivos o satisfactorios y negativos o estresores. Los estresores serían los responsables del miedo a lo nuevo y miedo a la página en blanco en la producción.	(Velasco, 2017) Sostiene que producen seguridad de aceptación, alegría y fe de sus propias capacidades y valoración en sus creaciones, lo que lo motiva a realizar lo que se propone e incluso más que eso.	(Rodríguez, 2015) Se evidencia en la apertura a la experiencia manifestando grados de curiosidad con actitud abierta y positiva, así como también la motivación a crear, disponerse de un fuerte impulso e interés por elaborar creaciones auténticas.	Los factores afectivos influyen tanto positiva como negativamente en el desarrollo de la creatividad, desde el primer punto gracias a las motivaciones y valoraciones de sus producciones, de lo contrario, se generan los estresores provocando miedo hacia lo nuevo.	
Factores cognitivos	(Urban, 1990, citado por Fernández y Peralta, 1998) En el modelo de Urban la creatividad es un resultado del pensamiento divergente, el dominio general, razonamiento y la memoria. Ésta última se considera fundamental en la producción de la fluidez de pensamiento.	(Bravo, 2009) Los factores cognitivos que intervienen en la creatividad son tales como la percepción y captación de información que posteriormente pasa a la memoria donde se selecciona la captación y se produzca el pensamiento hacia la realización del producto creativo.	(Gopnik y Griffiths, 2017) Cognitivamente a medida que las personas crecen adquieren más conocimientos y en cierta parte eso suele llevar a ignorar lo que contradice lo que ya se sabe, por lo que los niños de preescolar suelen dar explicaciones más creativas y poco comunes, mientras que los niños de primaria son un poco menos creativos y en la adultez decrece.	Los factores cognitivos influyen positivamente en la medida que captan la información, para posteriormente pasar a la memoria en la cual se produce la fluidez de pensamiento esperada. En la medida que vamos creciendo se suele generar explicaciones o pensamientos comunes ante las cosas o situaciones.	

Fuente: *Elaboración propia.*

En esa misma línea, se presentó los resultados a través de un mapa semánticos donde se demuestra la interrelación entre los factores y sus respectivas concepciones, vistas a continuación.

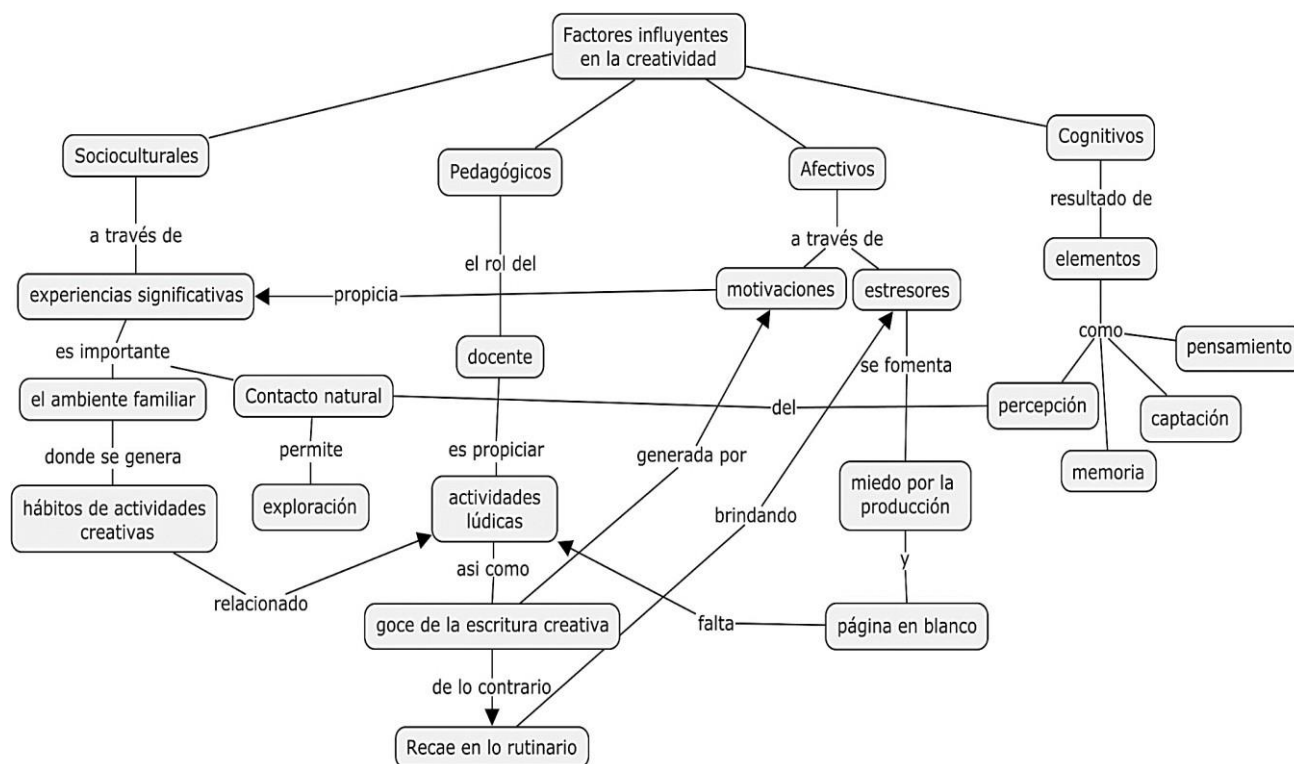


Figura 2. Factores influyentes en la creatividad

En los factores influyentes del desarrollo de la creatividad se aborda desde diferentes campos tales como sociocultural, pedagógico, afectivo y cognitivo, en las cuales se expresa aquellos aspectos que afecta de manera positiva como es el caso de las motivaciones el placer por generar ideas novedosas, o negativa en los niños, como es el caso de los temores y limitaciones al expresarse libremente, en este caso, seguimiento de patrones en producción de cuentos con ideas comunes. Por lo tanto, los factores influyentes expuestos se asocian en gran parte al problema de la presente investigación en cuanto a la causa – efecto, que en su mayoría sustentan las limitaciones de la creatividad presente en la población, y, por otra parte, gracias a ellas también se parten para considerar aquellos factores positivos que posibilitan este desarrollo.

R3. Características del programa de producción de cuentos para desarrollar la creatividad en niños de quinto grado de primaria

La propuesta denominada “Programa de producción de cuentos para desarrollar la creatividad en los niños de quinto grado de primaria” surge como alternativa de solución ante la problemática evidenciada en un aula de quinto grado de primaria de una institución educativa ubicada en la ciudad de Chiclayo, Perú.

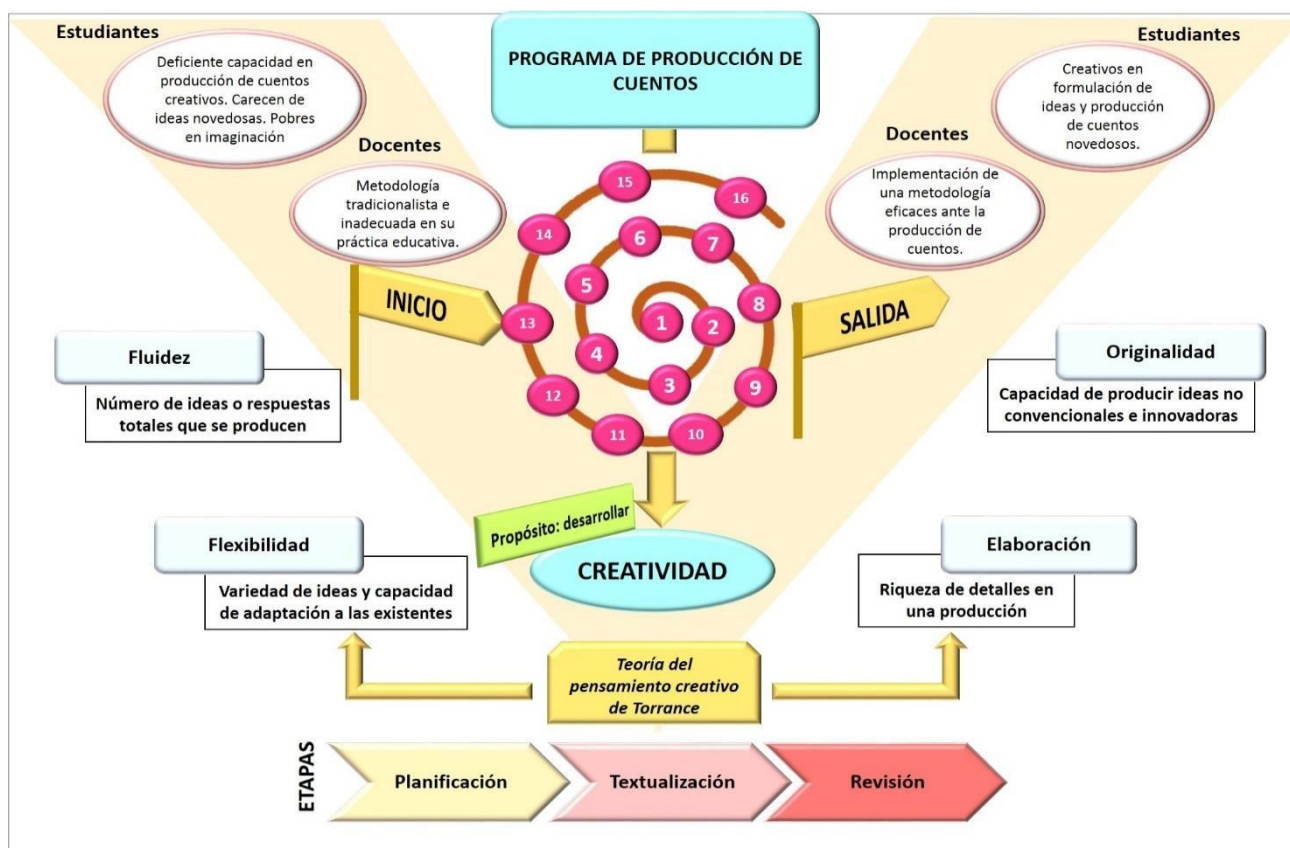


Figura 3. Modelo teórico

Didácticamente la propuesta se caracteriza por ser lúdica, integradora, flexible, valorativa y significativa.

En primer lugar, es lúdica, puesto que se incorpora dinámicas y recursos que tienen como base el juego para despertar el interés de los estudiantes hacia la escritura creativa. Integradora, visto desde dos puntos. Por un lado, porque integra la competencia, capacidad y desempeños que debe desarrollar los estudiantes en el área de comunicación para alcanzar el nivel esperado. Y, por otro lado, porque se fomenta el trabajo en equipo en las actividades propuestas. También es flexible, ya que puede adaptarse a los diversos contextos de comunidades estudiantiles, con los recursos que estén al alcance de la realidad misma. Valorativa, porque gracias a la autoevaluación y coevaluación se fomenta reacciones positivas de los estudiantes por sus mismas producciones, así como comentarios positivos de unos con otros antes los productos finales, con el fin de realizar una motivación mutua a seguir con el hábito de la escritura. Por último, significativa, ya que a medida que participan en los talleres se incentiva a despertar en ellos el deseo de escribir y crear textos creativos, lo cual logre tener impacto en ellos que trascienda en su vida a futuro.

Además, la propuesta está conformada por 16 talleres, los cuales se dan 2 veces por semana como adicionales a la formación integral de los estudiantes (véase anexo 2). Dichos talleres se realizan en un promedio de 1 y 2 horas aproximadamente, los mismos que incluyen estrategias interesantes, adaptados del libro de Gianni Rodari Gramática *de la fantasía*, para la producción de cuentos en cada uno de las dimensiones de la creatividad. De igual forma, están presentes los procesos didácticos para la producción del área de comunicación tales como la planificación, la textualización y la revisión. Por último, se finaliza con un compartir de experiencias significativas que cada estudiante quiera expresar y con la entrega de un certificado para incentivarlos a seguir con ese hábito de escritura creativa. Asimismo, se recopilan los cuentos en un libro para su posterior publicación.

Desde una visión científica, después de pasar por un juicio de expertos, quienes acreditan, la viabilidad de la propuesta con un valor de 98.3%, demuestra que está apta para su aplicación hacia los fines con la que se elaboró.

Discusión de resultados

En la presente propuesta, en cuanto al objetivo general, se logró diseñar talleres de producción de cuentos para desarrollar la creatividad en niños de quinto grado de primaria en sus cuatro; el cual tuvo una valoración de expertos muy alta demostrando su validez, para los fines en los que se elaboró. De la misma forma Ventura (2018) en su estudio demuestra que su programa para potenciar el desarrollo de la creatividad en los niños 5 años tiene un alto nivel de validez y confiabilidad demostrando que cumple con los aspectos esenciales del rigor científico. En ese sentido, Abraham (2012) complementa que las actividades que se realicen en los procesos enseñanza- aprendizaje favorecen muchos aspectos que van directamente involucradas con la creatividad y el desarrollo del pensamiento divergente, en donde se entiende a la enseñanza como un proceso de creación, descubrir, inventar, transformar. Por lo que los talleres de producción de cuentos, al ser una propuesta pertinaz con estrategias lúdicas, desarrollará significativamente en los niños la creatividad de manera integral.

Por otro lado, respecto al primer objetivo los resultados indican que los estudiantes en su mayoría tienen un nivel bajo de creatividad con un porcentaje de 93%, recalando que ningún estudiante alcanzó el nivel esperado, más aún en la dimensión de originalidad. Por su lado, un trabajo que concuerda de modo aproximado con los resultados es de Chenet (2013) donde una gran parte de los estudiantes se ubican en los niveles bajos de la creatividad, en sus dimensiones: fluidez (55.5%), flexibilidad (93%), originalidad (97%) y elaboración (57%), demostrando que presentan limitaciones para desarrollar las habilidades creativas fundamentales para su formación integral. En efecto se encuentra gran similitud, el nivel de creatividad de los niños del V ciclo está ubicado en niveles entre medio y bajo, resaltando que la dimensión de la originalidad es la más deficiente entre ellas, por lo cual los estudiantes tienen poco interés por expresar de manera escrita ideas únicas, escribiendo solo por cumplir, por lo que urge la construcción de un programa que empiece a revertir los resultados.

Con respecto al segundo objetivo específico se determinaron los factores influyentes en el desarrollo de la creatividad, entre ellos los socioculturales los cuales permitan oportunidades de un contexto generador de inspiración y motivación; también los pedagógicos en donde el docente tiene un rol fundamental en el uso de metodología pertinaz que permita generar ideas y plasmarlas en un escrito creativo a través de los cuentos. Los afectivos que de manera positiva a través de motivaciones producen alegría y satisfacción por sus producciones, de lo contrario, crea un clima estresante y temeroso. Y, por último, los cognitivos que permiten percibir las cosas, almacenarlas y generar pensamientos nuevos a partir de los conocimientos previos para producir cosas auténticas. En esa misma línea Chenet (2013) también rescata factores que favorecen la creatividad tales como contexto por una educación creativa desde la familia, la motivación que aumenta el desarrollo de capacidades creativas, las competencias cognitivas y las interacciones sociales. De lo manifestado se deduce que los niños desarrollan su creatividad en actividades ya sea en casa o en la escuela, que tanto los padres como docentes tienen un rol importante en ello, permitiéndoles oportunidades de curiosidad e interés para generar ideas poco usuales y romper esquemas tradicionalistas. El hábito de la escritura también permite este desarrollo esperado puesto que el cuento sumerge al niño en un mundo lleno de imaginación en la que el pensamiento divergente sale a flote, y lo acerca cada vez más al niño a la fantasía, creatividad e imaginación (MacMillan, 2017).

Por último, el tercer objetivo específico orientado hacia las características del programa de producción de cuentos enfatiza la importancia de la utilización de estrategias lúdicas en base a

juegos, las cuales pueden desarrollarse de manera integral en equipos y potencien las competencias y capacidades de los estudiantes en la producción de cuentos creativos, asimismo significativo puesto que pasará de ser considerado algo meramente como actividad escolar a un hábito hecho por placer potenciando la valoración de sus propias producciones para que cada vez más puedan desarrollar mayores y mejores ideas que permitan potenciar su pensamiento creativo.

Conclusiones

1. En la tesis se diseñó un programa de producción de cuentos para desarrollar la creatividad en niños de quinto grado de primaria, fomentando mejoras en la práctica pedagógica por parte de los docentes. Se afirma entonces, que la escritura creativa no solo potencia la imaginación y las capacidades de los infantes, sino que mejoran la expresión escrita; comprometiendo el rol del docente al gestionar la enseñanza con actividades lúdicas y significativas, a través de un abanico amplio de ideas que les permitan fomentar en el alumnado el placer de escribir textos.
2. Se midió el nivel actual de creatividad en los estudiantes de quinto grado de primaria, los cuales en su mayoría se encuentran en el nivel muy bajo, más aún en la dimensión de la originalidad, como resultado de la aplicación de estrategias tradicionalistas y lineales, lo que provocó actitudes limitantes en la generación de ideas originales.
3. En el estudio se identificó los factores que influyen de manera positiva o negativa en el desarrollo de la creatividad, donde los predominantes son, en primer lugar, los pedagógicos ya que gracias al actuar de la docencia y su utilización de métodos en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje garantiza o desvanece las potencialidades creativas; y, en segundo lugar, los afectivos que a través de las motivaciones permite impulsar a los niños hacia un mundo divergente.
4. Finalmente, se determinó las características del programa de producción de cuentos para desarrollar la creatividad infiriéndose el desarrollando simultáneo de los desempeños escolares, puesto que la propuesta es válida para su aplicación en todas las etapas escolares de la Educación Básica Regular, y adaptable a cualquier contexto y realidad, forjando las competencias del área de Comunicación.

Recomendaciones

1. Capacitar a los docentes en la enseñanza de estrategias creativas que ayuden a desarrollar la imaginación y fantasía en la escritura de textos en los estudiantes, de esta manera lograrán aplicarlo en sus aulas.
2. Presentar la propuesta ante el Ministerio de Educación con el fin de implementar los contenidos dentro de libros como Buenas Prácticas Docentes con el fin de dar mayor soporte y orientación pedagógico a los docentes de todo el país, garantizando experiencias significativas en las aulas de clase.
3. Aplicar el programa de producción de cuentos en instituciones educativas a fin de brindar mejoras en el sistema educativo, formando a personas con pensamiento divergente preparados para afrontar la variedad de problemáticas a nivel nacional
4. Aplicar el test de creatividad para determinar en qué nivel se encuentran los estudiantes en diversas instituciones para comprobar los factores que en ella influyen.
5. Comunicar a los padres de familia los resultados obtenido en el presente estudio e involucrarlos en el hábito de la escritura creativa para que, después de la escuela, puedan seguir con ese proceso en casa orientándolos a brindar espacios para ello.

Referencias

- Barrantes, J. (2018). *Programa de creatividad para la producción de cuentos en los niños de 3° grado de Educ. Primaria del colegio "Manuel Pardo"*. Chiclayo: Universidad Pedro Ruiz Gallo. Obtenido de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/4094/BC-TES-TMP-2926.PDF?sequence=1&isAllowed=y>
- Bravo, D. (2009). *Desarrollo de la creatividad en la escuela* (Primera ed.). San José: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana.
- Bruno, C. (2009). *La escritura creativa*. España: Ministerio de Educación. Recuperado el 21 de julio de 2020, de <http://www.educacionyfp.gob.es/brasil/dam/jcr:6867040e-e41e-457f-8736-e881ea4c357c/escritura09.pdf>
- Burgos, N. (2007). *La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el jardín de infantes*. Rosario: Homo Sapiens.
- Calzadilla, R. (2007). *Utilización de la creatividad en la enseñanza*. México: Trillas.
- Cánepa, B., & Evans, D. (2015). *Estrategias docente y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa pública del distrito de San Miguel*. San Miguel: Pontificia Universidad Católica del Perú. Obtenido de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6546/CANEPa_BRENDA_EVANS_DIANA ESTRATEGIAS_DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chenet, M. (2013). *Habilidades creativas en niños y niñas del V ciclo de educación primaria de la Red Educativa Pazos- Huancavelica*. Tesis, Huancayo.
- Cuzquén. (2013). *Necesidades de la población de Educación Primaria de Lambayeque - Perú*. Lambayeque: Red Educativa Mundial.
- Del Valle, N. (2019). *Promoviendo la educación para la creatividad y la innovación*. Santiago: UNESCO. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/3-3-Nicolas-del-Valle-Promoting-education-creativity-inn.pdf>
- Esquivas, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportes. *Revista Digital Universitaria*, 4-7. Obtenido de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Gopnik, A., & Griffiths, T. (28 de Agosto de 2017). *The New York Times*. Obtenido de ¿Qué sucede con nuestra creatividad a medida que envejecemos?: <https://www.nytimes.com/es/2017/08/28/espanol/opinion/que-sucede-con-nuestra-creatividad-a-medida-que-envejecemos.html>
- Graña. (2003). *La creatividad en la escuela*. Aula.
- Hernandez, L. (2006). *El desarrollo de la creatividad en el niño de preescolar*. Recuperado el 21 de Julio de 2020, de <http://200.23.113.51/pdf/24384.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). México: McGrawHill.
- Huidobro, T. (2002). *Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados*. Madrid: Universidad de Complutense.
- MacMillan, D. (2017). *Literatura infantil*. España: Macmillan Education.
- Martin Prosperity Institute. (2015). *Índice Global de Creatividad*. Toronto: Universidad de Toronto Rotman School of Management. Obtenido de <http://datawrapper.dwcdn.net/uQjA1/2/>

- Ministerio de Educación . (2013). *¿Qué logros de aprendizaje en Escritura muestran los estudiantes al finalizar la primaria?* Informe de evaluación de Escritura en sexto grado-2013, Lima.
- Monje, C. (2011). *Metodología de la Investigación cuantitativa y cualitativa*. Obtenido de [https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia didactica metodologia de la investigacion pdf](https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia%20didactica%20metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf)
- Ortiz, N. (2018). *Los cuentos infantiles como estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E San José Obrero*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Obtenido de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2345/ORTIZ%20BOTONI%20NILDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramos, M. (2011). El problema de la comprensión y producción de textos en el Perú. *Revista digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 8,9. Obtenido de <https://revistas.upc.edu.pe/index.php/docencia/article/view/5/153>
- Real academia Española. (2019). *Diccionario de la Real Academia Española*. Obtenido de <http://dle.rae.es/>
- Redondo, M. (2017). *El desarrollo de la creatividad infantil a través del cuento*. España: Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/TFG-B.964.pdf>
- Ribes, D., & Clavijo, R. (2006). *Educador infantil por descubrir*. España: Editorial Sevilla.
- Robinson, S. K. (2013). *¿Cómo escapar del valle de la muerte de la educación?* New York: TED Talks Education. Obtenido de https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_how_to_escape_education_s_death_valley?awesm=on.ted.com_ggge&utm_campaign=&utm_content=tand- androidapp&utm_medium=on.ted.com-android-share&utm_source=t.co#t-15016
- Rodríguez, E. (2015). *Psicología y mente*. Obtenido de La psicología de la creatividad y del pensamiento creativo: <https://psicologiaymente.com/inteligencia/psicologia-creatividad-pensamiento#:~:text=Los%20factores%20afectivos&text=para%20la%20movilizaci%C3%B3n%20del%20potencial,un%20modo%20particular%20y%20alternativo.>
- Rodríguez, M. (2014). Propuesta didáctica basada en las técnicas de Gianni Rodari y los juegos de Edward de Bono para la producción de textos literarios creativos. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 117-131. Obtenido de <https://search.proquest.com/docview/1529935404/fulltextPDF/642927FB1ED2441BPQ/11>
- Romo, M. (2009). *Pensamiento creador en tiempos de crisis*. Encuentros Multidisciplinares.
- Saavedra, Y. (2019). *Estrategias psicopedagógicas para desarrollar la creatividad en producción de cuentos en estudiantes del 3° grado de la I.E Rosa María Checa*. Chiclayo: Universidad Pedro Ruiz Gallo. Obtenido de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/4829/BC-TES-3643%20SAAVEDRA%20ODAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, M. (2016). *Elaboración de cuentos a través de talleres de creatividad, utilizando imágenes visuales motivadoras, en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la I.E. EMB. "Santa Teresita" de Cajamarca. Una propuesta metodológica*. Cajamarca: Universidad Nacional de Cajamarca. Obtenido de <http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1289/ELABORACION%20DE%20CUEENTOS%20A%20TRAVES%20DE%20TALLERES%20DE%20CREATIVIDAD%20UTILIZANDO%20IMAGENES%20VISUALES%20MOTIVADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Simone, R. (1988). *Diario lingüístico de una niña*. Barcelona: Gedisa.

- Torrance, E. P. (1970). *Desarrollo de la Creatividad del Alumno*. Buenos Aires: Librería del Colegio.
- Velasco, T. (2017). *Desarrollo del Pensamiento Creativo*. Obtenido de https://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/desarrollo_pensamiento_creativo.pdf
- Ventura, Y. (2018). *Programa de juegos de construcción y la capacidad de creatividad en los niños de 5 años en una Institución Educativa - Chota*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Walker, T. (2016). *El poder simple de la educación Finlandesa*. Obtenido de <https://finland.fi/es/vida-y-sociedad/el-poder-simple-de-la-educacion-finlandesa/>

Anexos

Anexo N°1: Instrumento de medición

TEST DE CREATIVIDAD

(Adaptación del Test de creatividad de Torrance considerando sus dimensiones)

Grado y sección:.....

Fecha:

Objetivo: Medir el nivel de creatividad de los niños de quinto grado de primaria.

Instrucción: Estimado estudiante, después de leer cada cuento, se te plantearán algunas actividades las cuales te pedimos responderlas con autonomía. Sigue las indicaciones y haz tu mayor esfuerzo.

Cuento N 01 :

“Estatua de los deseos”



Un día, como cualquier otro, una dulce niña llamada Micaela, decide jugar en la zona más alejada de un bosque. Pasó toda la tarde allí, cuando de pronto escucha un llanto a lo lejos y decide ver lo que pasaba. Llegó a una roca gigante y encima de ella estaba Pepebu, un unicornio muy triste convertido en estatua y amarrado a la roca.

- ¿ ¿Qué pasa estatua? ¿Por qué lloras?- preguntó la niña.
- Extraño ser yo – dijo Pepebu.

Pepebu era un unicornio de carne y hueso. Feliz y lleno de colores los cuales le daban poder para ayudar a los más necesitados. Era el más hermoso y bueno de su planeta de papel. Sin embargo, Ovu, un unicornio hechicero tuvo envidia de él y le tendió una trampa. Cayó sobre un pote de pintura, y quedó inconsciente. Cuando despertó, era una estatua en aquel lugar, donde encontró un mensaje *“La belleza no dura para siempre, ni tampoco la felicidad. Seguirás ayudando a los demás, cuando te toquen tendrán la dicha de pedirte un deseo, sin importar la malicia o bondad de su contenido”*.



- ¡No puedo creerlo! Cumplés deseos - exclamó asombrada la niña.
- Sí. Aunque no todos desear cosas buenas- dijo tristemente.
- ¿Y tú mismo no puedes desear tu libertad? Preguntó Micaela.
- Eso no funciona así, solo sería posible si la persona utiliza su único deseo en pedirlo por mí, pero eso nunca sucederá. Nadie quisiera desperdiciar un deseo - dijo Pepebu con lágrimas en los ojos.

Micaela, sin pensarlo dos veces, deseó otorgarle su libertad. De pronto todo empezó a temblar, de todas partes venían luces y sobre él se formó un remolino, no se podía ver nada, la niña cerró sus ojos y sintió como si el remolino la jalara. Los abrió, y se dio cuenta que estaba volando sobre Pepebu, estaba totalmente hermoso, nuevamente era él. Fue a dejarla hasta su casa. Ella se quedó mirándolo mientras volaba tan alto. Las lágrimas de la niña caían por sus mejillas, estaba feliz de que su nuevo amigo regresara a casa y al mismo tiempo triste porque se marchaba. Lo vio entrar en una estrella hacia su planeta de papel y nunca más volvió.

Autora: R. V

1. Después de haber leído detenidamente el cuento, menciona otros motivos por los cuales Pepebu estaría triste. (Fluidez)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Elige uno de los motivos que has escrito anteriormente y crea una nueva trama al cuento. (Flexibilidad)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Cuento N 02:

“Una aventura en Magicosas”

¡Hola! Mi nombre es Luciano y no se imaginan lo divertido que ha sido para mí estar en casa.

Todos estamos enfrentando una situación muy difícil a nivel mundial. Todas las personas: adultos, jóvenes y niños tenemos que estar en casa ya que asecha en el planeta una nueva enfermedad provocada por el virus COVIC- 19. Sin embargo, el hecho de estar en casa no ha sido una situación aburrida. ¿Y saben por qué?. Descubrí un lugar secreto en mi casa, donde solo mi hermana menor Ariana y yo lo conocemos, llamada “Magicosas”. Allí se encuentran un sinfín de cosas con las que se puede jugar de mil formas. Hemos encontrado: una caja de cartón, una sábana, jabas de huevos, vasos plásticos, hoja de papel, juguetes rotos, madera, etc. No les puedo contar en qué




transformamos esas cosas o cómo las utilizamos, por que uno de los códigos para pertenecer a “Magicosas” es que no se puede revelar lo que se hace allí dentro. Nosotros utilizamos nuestra imaginación y creatividad haciendo cosas totalmente nuevas y asombrosas, y lo mejor es que todas las ideas son aceptadas. Tú puedes hacer lo que quieras con esos objetos y... ¡Ya está! Me he puesto a pensar que “Magicosas” existe en todas las casas donde hay niños, porque mi compañero de clase Lucas me comentó que en su cuarto había un lugar parecido. Quizás en tu hogar también exista, ve a buscarlo y disfruta esta cuarentena como nosotros.

Autora: R. V.

3. En Magicosas, Luciano encontró muchos objetos, entre ellos una caja de cartón. Menciona qué otros usos le darías a una caja. (Flexibilidad)



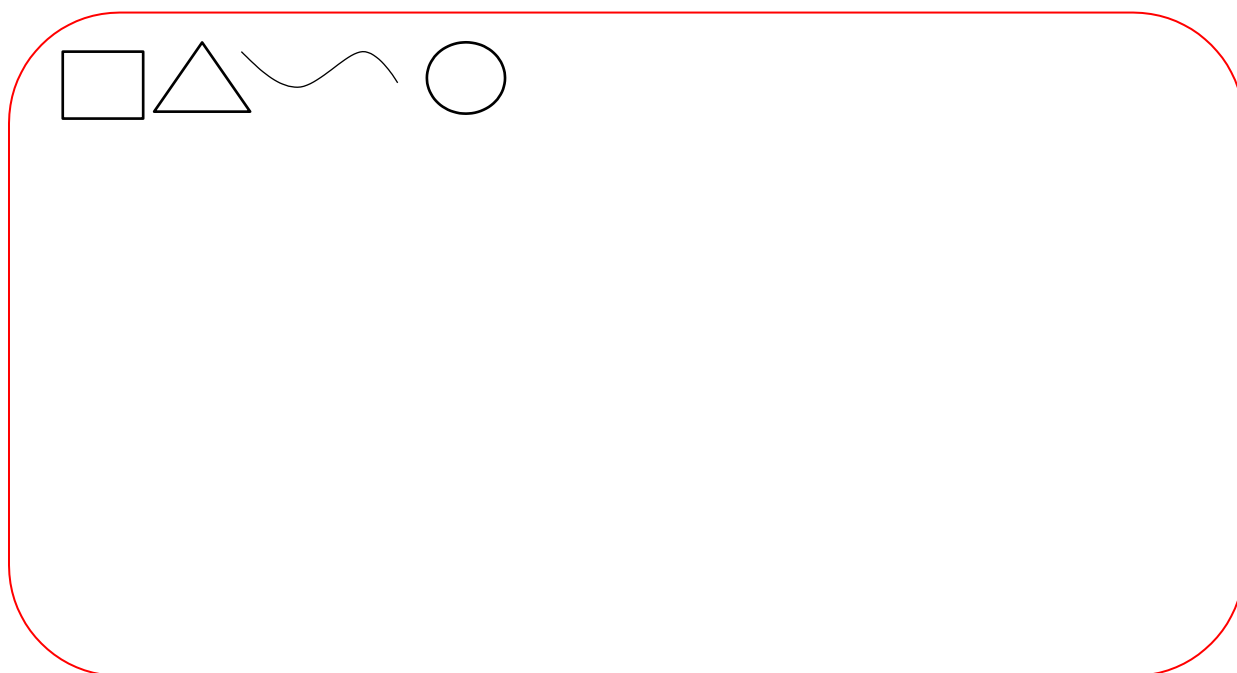
4. Elige uno de los usos que mencionaste para la caja y plásmalo a través de un dibujo. (Elaboración)



Cuento N 03:**“El mejor regalo”**

En una ciudad muy lejana, viven dos hermanos que se aprecian mucho, Adriano y Micaela. El día de hoy es cumpleaños de Adriano, por lo que Micaela decide darle un regalo y observa que su hermano le encantan los robots, ya que siempre los dibuja. Micaela va de prisa a la tienda más cerca y le pide al vendedor que le muestre el mejor de todos los robots. El vendedor admirado por el gran *amor* que le tiene Micaela a su hermano, le ofrece fabricarle uno. Para ello, es necesario que Micaela dibuje el robot ideal.

5. Ayuda a Micaela a regalarle el mejor robot del mundo. Elabora un dibujo del robot incluyendo las siguientes formas: (Elaboración)



6. En el cuento “El mejor regalo” el vendedor estaba admirado por el gran amor que le tiene Micaela a su hermano. Escribe palabras que tengan un significado semejante o sean sinónimo de la palabra “AMOR”. (fluidez)

.....
.....
.....
.....
.....

9. De la siguiente imagen, contesta: ¿Qué crees que la niña esté observando dentro del cofre mágico.? (Originalidad)



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

10. Redacta un pequeño cuento fantástico utilizando las siguientes palabras: Helado – nubes - delfín – zapatos - casa (originalidad)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

11. Imagina la siguiente situación:¿Qué pasaría si a partir de la fecha todos los niños nacieran sin los dedos pulgares de ambas manos? Describe todas las posibles consecuencias. (Flexibilidad)

.....

.....

.....

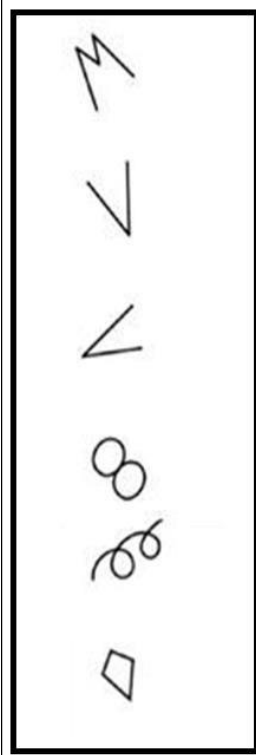
.....

.....

.....

.....

12. Realiza un dibujo considerando las siguientes formas. Luego construye un cuento en base al dibujo que realizaste.



¡Estupendo! Lo hiciste genial

Escala de valoración

Dimensión	Items	Valoración	Puntos
Fluidez	1	<ul style="list-style-type: none"> • 6 – más motivos diferentes = 4 puntos • 4 – 5 motivos diferentes = 3 puntos • 2- 3 motivos diferentes = 2 punto • 1 motivo diferente = 1 punto • 0 motivos diferentes = 0 punto 	12
	6	<ul style="list-style-type: none"> • 6 – más palabras semejantes = 4 puntos • 4 – 5 palabras semejantes = 3 puntos • 2- 3 palabras semejantes = 2 punto • 1 palabra semejante = 1 punto • 0 palabras referentes o derivadas de la misma palabra = 0 punto 	
	7	<ul style="list-style-type: none"> • 6 – más preguntas= 4 puntos • 4 – 5 preguntas = 3 puntos • 2- 3 preguntas = 2 punto • 1 pregunta = 1 punto • 0preguntas=0 punto 	
Flexibilidad	2	0 – 4 puntos a criterio del lector	12
	3	<ul style="list-style-type: none"> • 6 – más categorías diferentes = 4 puntos • 4 – 5 categorías = 3 puntos • 2- 3 categorías = 2 punto • 1 categoría = 1 punto • 0categoríasenlosusos=0 puntos 	
	11	<ul style="list-style-type: none"> • 6 – más categorías diferentes = 4 puntos • 4 – 5 categorías = 3 puntos • 2- 3 categorías = 2 punto • 1 categoría = 1 punto • 0 categorías en los usos 0 puntos 	
Originalidad	8	<ul style="list-style-type: none"> • 6 – ideas novedosas = 4 puntos • 4 – 5 ideas novedosas = 3 puntos • 2- 3 ideas novedosas = 2 punto • 1 ideas novedosas = 1 punto 0 ideas novedosas = 0 punto 	
	9	<ul style="list-style-type: none"> • 6 – ideas novedosas = 4 puntos • 4 – 5 ideas novedosas = 3 puntos • 2- 3 ideas novedosas = 2 punto • 1 ideas novedosas = 1 punto 0 ideas novedosas = 0 punto 	
	10	0 – 4 puntos a criterio del lector	
Elaboración	4	0 – 4 puntos a criterio del lector	12
	5	0 – 4 puntos a criterio del lector	
	12	0 – 4 puntos a criterio del lector	
Total			48

(Puntaje obtenido / 48) x 20 = Puntaje real

Anexo N° 2: Propuesta académica

Talleres el programa de producción de cuentos

Dimensiones	Talleres	Propósito	Medios y materiales	Evaluación	Tiempo
Fluidez y flexibilidad	1. Nos conocemos a través de un cuento donde somos protagonistas.	Los estudiantes producirán un cuento del cual son protagonistas con el fin de reconocer aspectos generales de los mismos y presentarse a los demás.	- Cartulinas, plumones, - lápiz y colores - Pelota - Fichas de palabras y partes del cuento	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas
	2. Utilizamos una máquina de imágenes para crear cuentos.	Los estudiantes lograrán expresar diversas ideas extraídas de imágenes para adaptarlas a un nuevo cuento.	- Máquina de Luis - Hojas bond y de color - lápices - Pelota	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas
	3. ¿Qué ocurriría si...?	Los estudiantes demostrarán fluidez de respuestas ante preguntas de situaciones raras, y con ella producir cuentos.	- Máquina de Luis - Hojas bond - Lápiz - Colores	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas
	4. Hacemos una cadena de cuentos con el juego ¿Qué pasa después?	Los estudiantes serán capaces de imaginar acciones rápidamente para crear un cuento colectivo.	- Caja mágica - Periódicos - Tijeras - Goma - Grabadora - Hojas - Lápices	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas
	5. Cambiamos los usos a los objetos y formamos un cuento.	Los estudiantes con su imaginación serán capaces de cambiar los usos comunes a los objetos para crear un nuevo cuento.	- Títere - Hojas bond - Lápices - Objetos diferentes	Lista de cotejo- autoevaluación	1 hora

	6. Desde nuestros recuerdos hacia un nuevo cuento.	Los estudiantes serán capaces de elaborar un cuento en base a sus recuerdos favoritos.	- Parlante y música - Caja "Viaje de mi historia" - Tarjetas de colores - hojas - Lápices.	Lista de cotejo- autoevaluación	1 hora
Originalidad	. La defensa de antagonistas de los cuentos.	Los estudiantes serán capaces de elaborar un cuento original desde el punto de vista del antagonista	- Carteles de culpable e inocente - Ruleta de creacuentos - Hojas bond - Lápices	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas
	. Hacemos cuentos al revés.	Los estudiantes producirán cuentos al revés, a partir de cuentos tradicionales, dándoles una mirada diferente.	- Imágenes de cuentos - Video "caperucita descolorida" - Hojas bond - Lápices	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas
	. Utilizamos los dados mágicos para elaborar cuentos.	Los estudiantes elaborarán cuentos originales a través de elementos elegidos al azar por los dados mágicos.	- Dados mágicos - Hojas bond - Lápices - Papelote y plumones	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas
	0. Hacemos una ensalada de cuentos.	Los estudiantes construirán cuentos originales a través de la combinación de cuentos tradicionales.	- Situaciones de los cuentos - Hojas bond - Lápices	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas
	1. Jugamos en el camino de ideas, para elaborar cuentos colectivos.	Los estudiantes crean cuentos a través de elementos elegidos en un juego utilizando un camino de ideas	- Caja de números - Camino de ideas - Dados - Hojas - Lápices	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas
	2. Hacemos cuentos fantásticos.	Los estudiantes elaborarán cuentos originales a través de la estrategia binomio fantástico.	- Parlante y música - Hojas - Lápices - Cartulina - Plumones	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas

Elaboración	3. Un cuento tridimensional	Los estudiantes podrán elaborar cuentos tridimensionales para embellecer sus producciones.	<ul style="list-style-type: none"> - Parlante y música - Tarjetas pequeñas - Hojas y lápices - Goma - Regla - Tijeras 	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas
	4. Producimos un giracuentos.	Los estudiantes elaborarán giracuentos para brindar una mejor presentación de sus producciones.	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas - Lápices - Goma - Regla - Tijera - Cartulinas - Colores 	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas
	5. El cuento dentro del personaje.	Los estudiantes crearán cuentos y lo plasmarán a través de una representación gráfica que embellezca la producción.	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas - Lápices - Goma - Regla - Tijera - Cartulina - Temperas 	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas
	6. Creamos un cuento con forma de caligrama.	Los estudiantes elaborarán un cuento en forma de caligrama como estrategia creativa para una mejor presentación.	<ul style="list-style-type: none"> - Caja - Tarjetas - Cartas/barajas - Papelote - Hojas - Papelotes - Pelota 	Lista de cotejo- autoevaluación	2 horas

Fuente: Elaboración propia.

Adjunto enlace que dirige a los talleres detallados, con sus momentos respectivos y actividades plasmadas. Asimismo, la lista de cotejo y el certificado final para los estudiantes por su participación: <https://drive.google.com/drive/folders/1CQvzh0Q0r2nJnZeg4fnCJ4-RDGLux4-i?usp=sharing>