

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**

(Creada por Ley N° 25265)

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**



## **TESIS**

**NIVEL DE CREATIVIDAD NARRATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL  
TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA  
N° 39001 MARISCAL SUCRE – AYACUCHO, 2019**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y TUTORÍA**

**PRESENTADO POR:  
ORIUNDO TENORIO, MARINA MAURA  
FERNANDEZ CUNTO, REYNA**

**HUANCAMELICA – PERU**

**2020**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA**  
(CREADA POR LEY N° 25265)  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**

ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS

En la ciudad de Paturpampa, auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica a los 12 días del mes de febrero del año 2020, siendo las 15:00 horas se reunieron; los miembros de jurado calificador, que está conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE: Dr. Antonieta Del Pilar Uriol Alva

SECRETARIO: Dr. Alvaro Ignacio Camposano Córdova

VOCAL: Dr. Gladys Margarita Espinoza Herrera

Designado con la resolución N° 1022-2019-D-FCEO-UNH de la tesis titulado "NIVEL DE CREATIVIDAD NARRATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°39001 MARISCAL SUCRE - AYACUCHO-2019"

Siendo los autores (es)

Marina Maura Oriundo Tenorio

Reyna Fernandez Cunto

A fin de proceder con la calificación de la sustentación de tesis antes citado.

Finalizado la sustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto y luego de una amplia deliberación por parte del jurado, se llegó al siguiente resultado:

Egresado: Marina Maura Oriundo Tenorio

APROBADO POR mayoría

DESAPROBADO POR \_\_\_\_\_

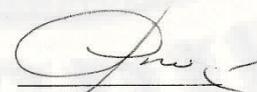
Egresado: Reyna Fernandez Cunto

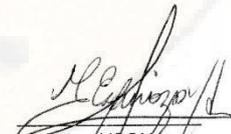
APROBADO POR mayoría

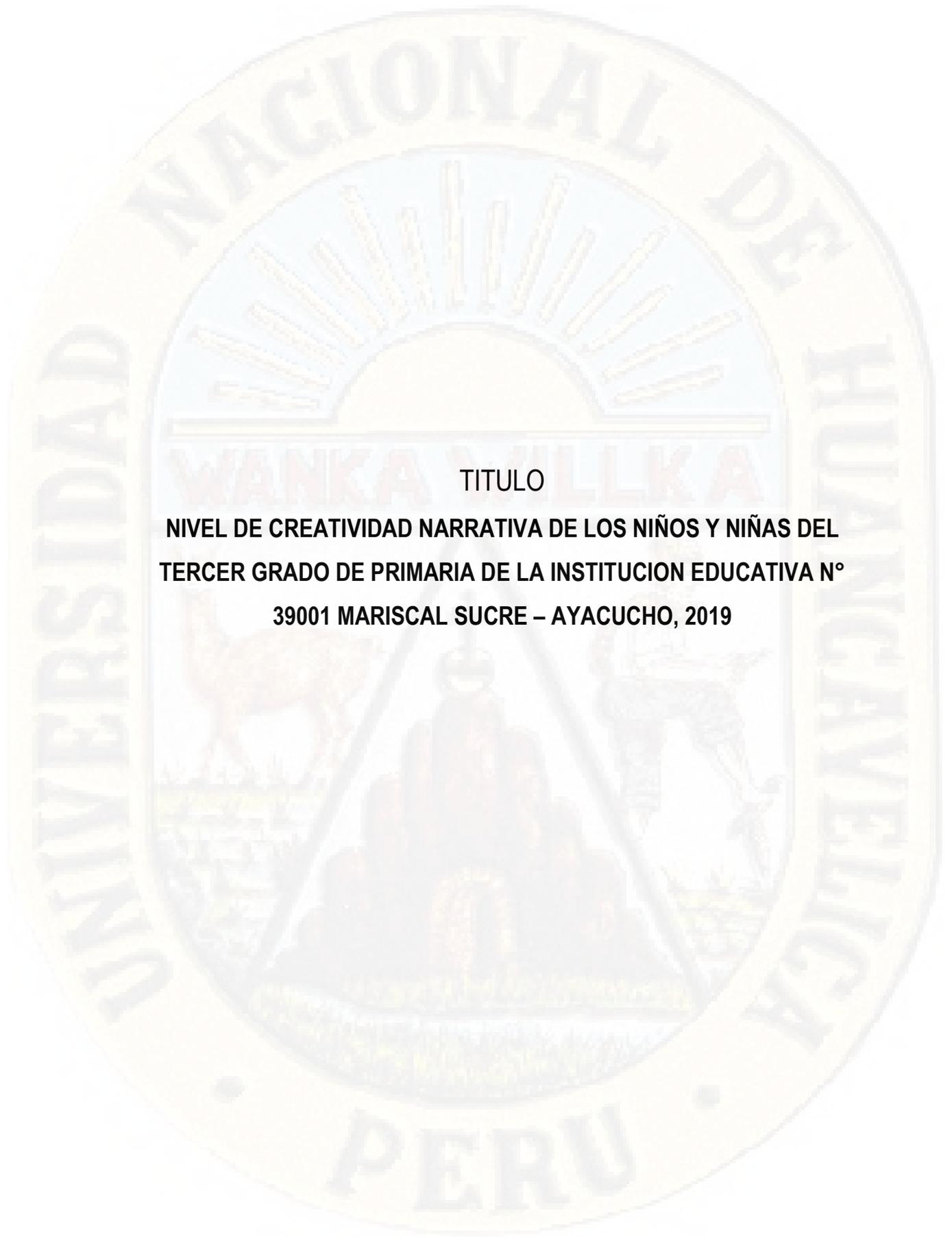
DESAPROBADO POR \_\_\_\_\_

En conformidad a lo actuado firmamos al pie del presente

  
PRESIDENTE

  
SECRETARIO

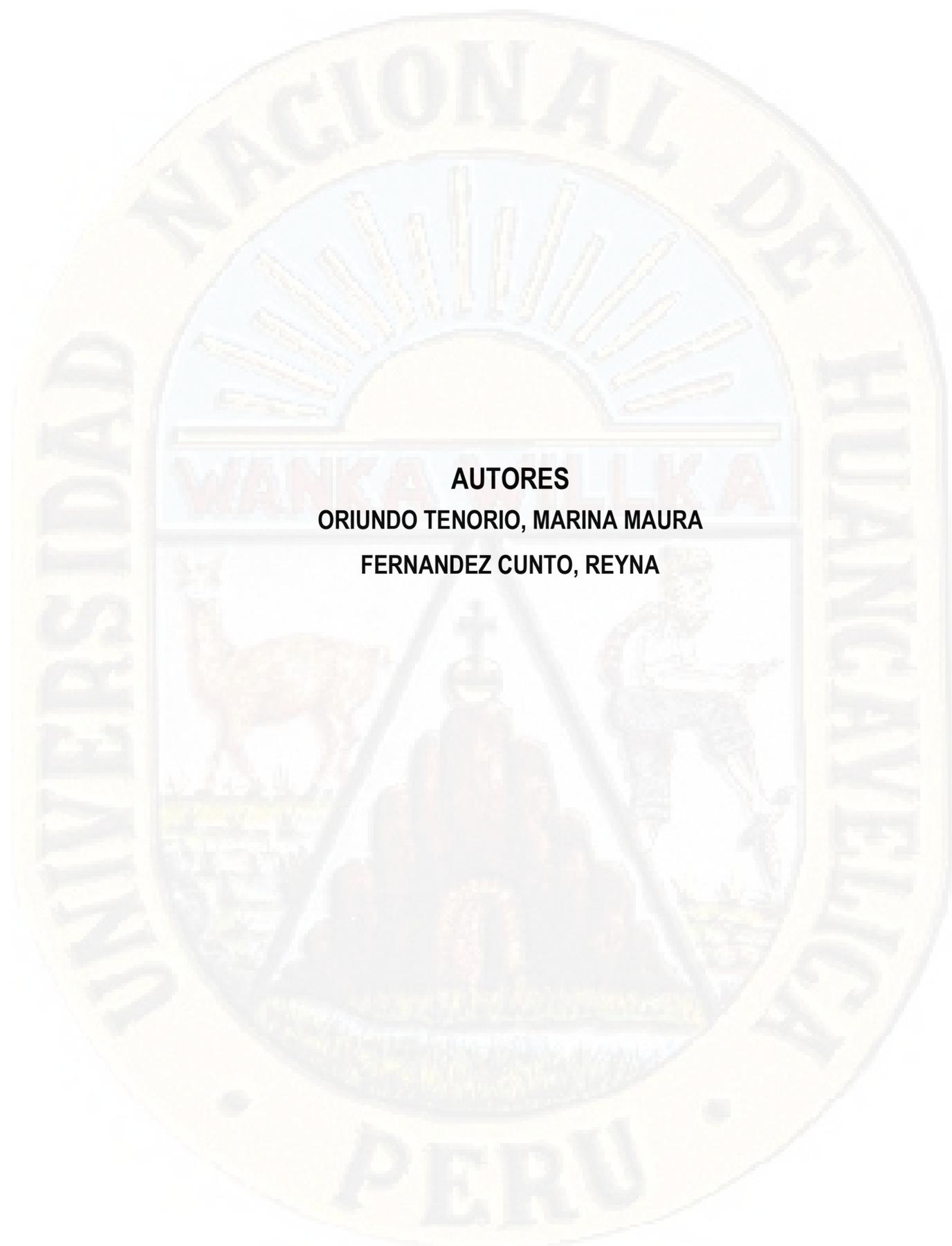
  
VOCAL



TITULO

**NIVEL DE CREATIVIDAD NARRATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL  
TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°**

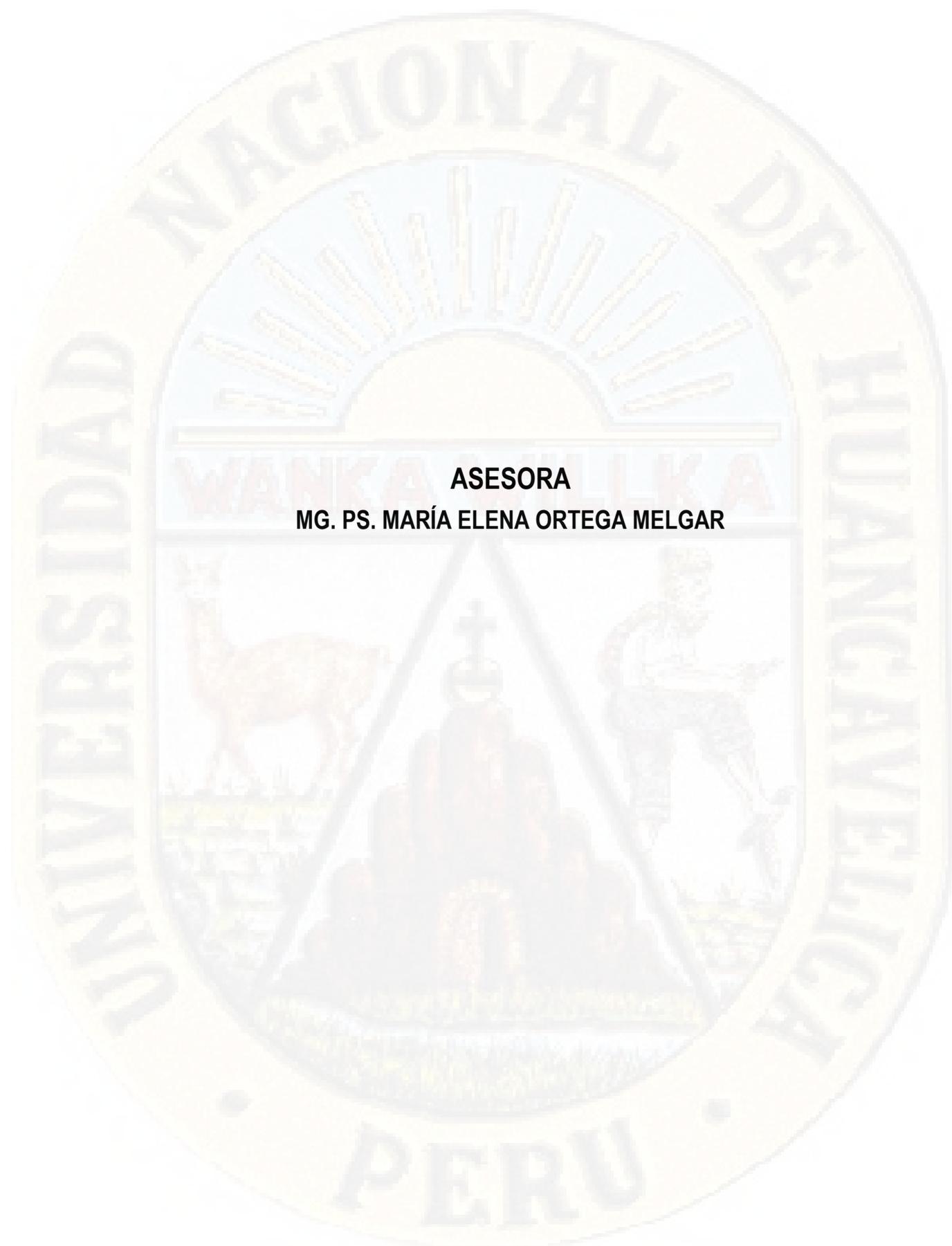
**39001 MARISCAL SUCRE – AYACUCHO, 2019**



**AUTORES**

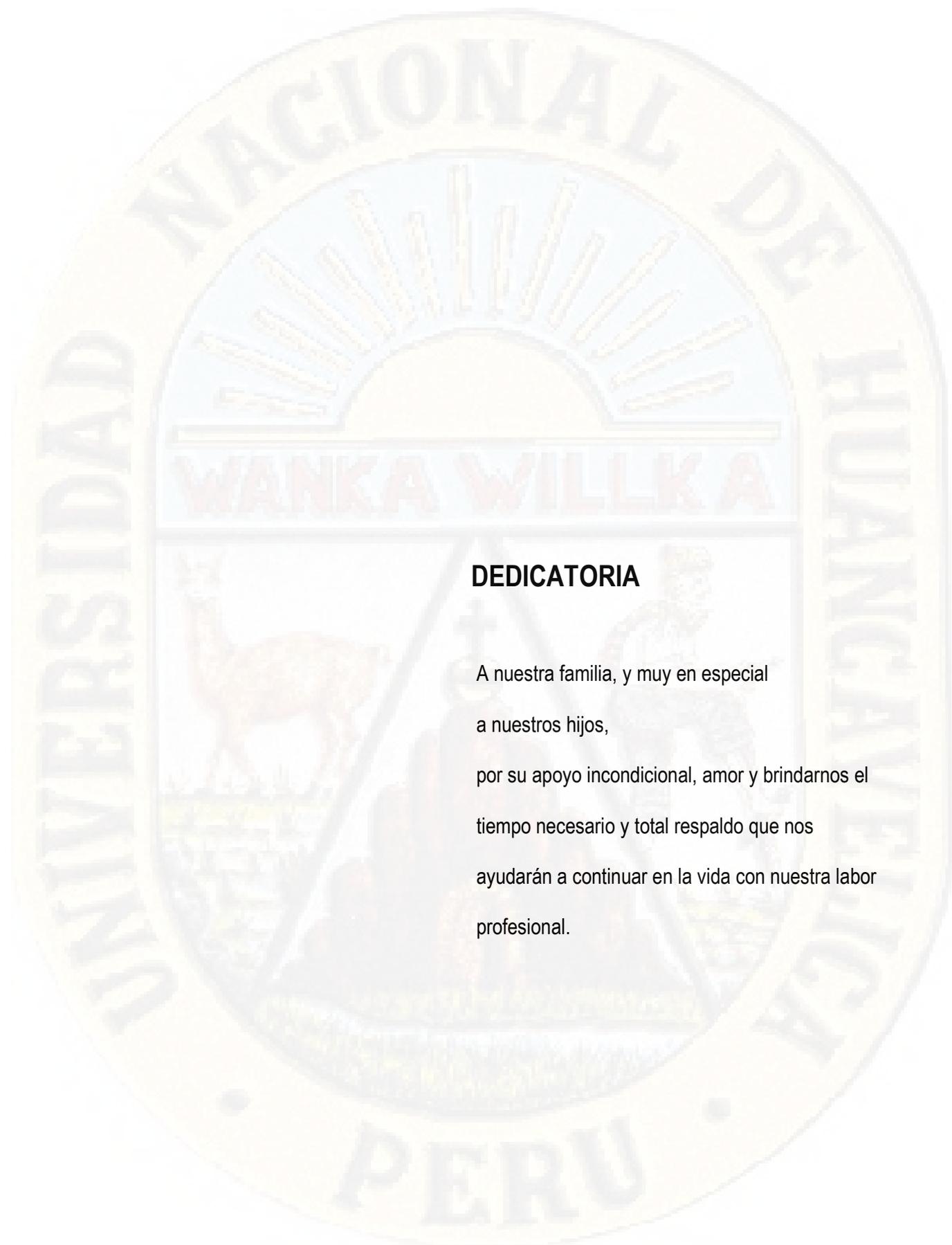
**ORIUNDO TENORIO, MARINA MAURA**

**FERNANDEZ CUNTO, REYNA**



**ASESORA**

**MG. PS. MARÍA ELENA ORTEGA MELGAR**



## **DEDICATORIA**

A nuestra familia, y muy en especial  
a nuestros hijos,  
por su apoyo incondicional, amor y brindarnos el  
tiempo necesario y total respaldo que nos  
ayudarán a continuar en la vida con nuestra labor  
profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

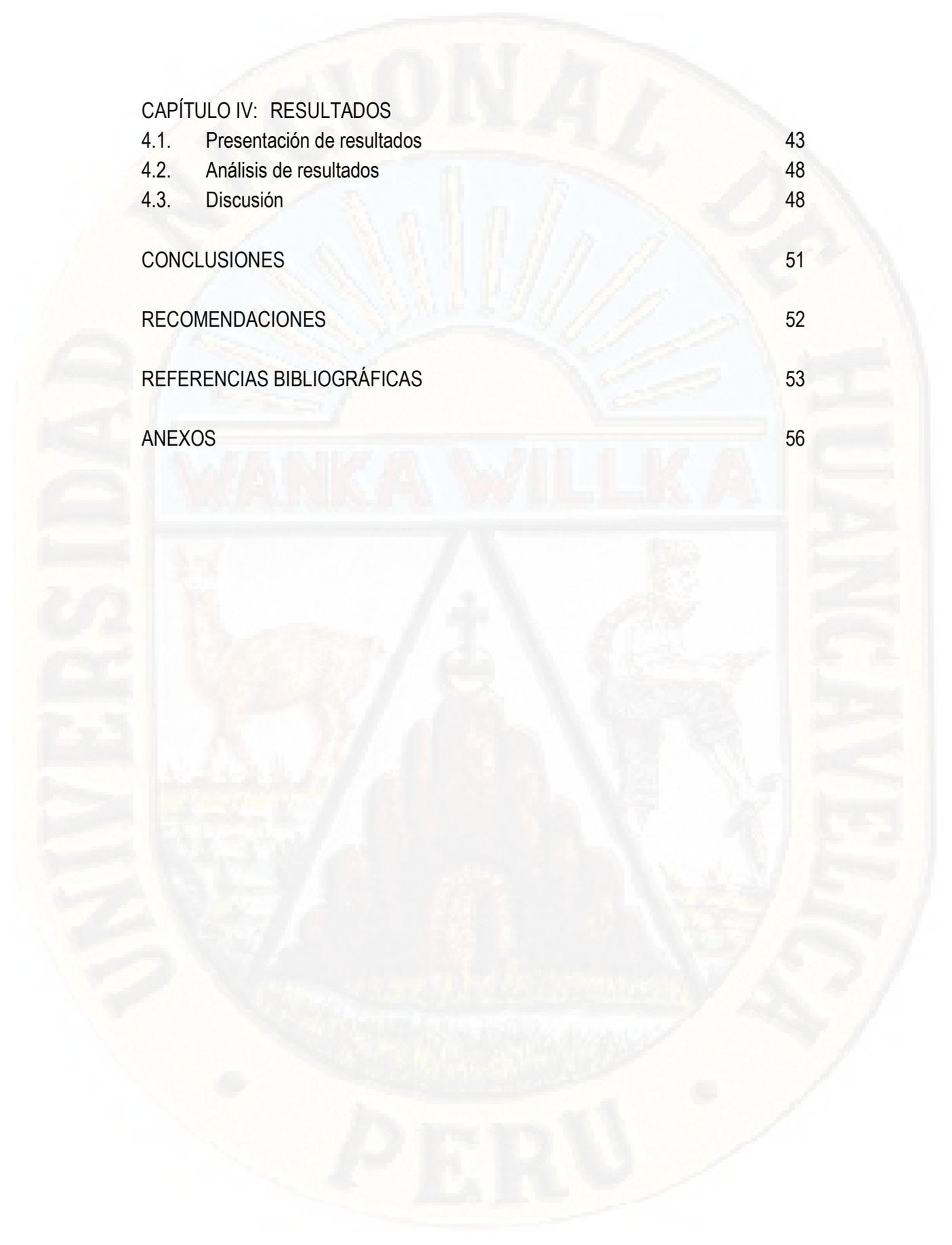
Agradecimiento muy especial a las personas que nos apoyaron en la realización de esta investigación, nos incentiva a continuar con nuestra capacitación profesional y al enriquecimiento de nuestras aptitudes en nuestra actividad laboral y humana.

Agradecemos a nuestras familias por su paciencia, apoyo incondicional, y aliento en la continuación de nuestros estudios.

Agradecemos a las autoridades de la Universidad Nacional de Huancavelica, por darnos la oportunidad de desarrollar nuestros estudios de segunda especialidad profesional de psicología educativa y tutoría.

## ÍNDICE

Portada	i
Acta de sustentación	ii
Título	iii
Autores	iv
Asesora	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice	viii
Resumen	xii
Abstract	xiii
Introducción	xiv
<b>CAPÍTULO I: PROBLEMA</b>	
1.1. Planteamiento del problema	16
1.2. Formulación del problema	18
1.3. Objetivos	19
1.4. Justificación	20
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Antecedentes	21
2.2. Bases teóricas	24
2.3. Hipótesis	32
2.4. Definición de términos	32
2.5. Identificación de variables	33
2.6. Operacionalización de variables	34
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	
3.1. Ámbito de estudio	35
3.2. Tipo de investigación	35
3.3. Nivel de investigación	35
3.4. Método de investigación	36
3.5. Diseño de investigación	36
3.6. Población, muestra y muestreo	37
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	37
3.8. Procedimiento de recolección de datos	40
3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	42



CAPÍTULO IV: RESULTADOS	
4.1. Presentación de resultados	43
4.2. Análisis de resultados	48
4.3. Discusión	48
CONCLUSIONES	51
RECOMENDACIONES	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
ANEXOS	56

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1	Valores de media, mediana, desviación estándar, puntaje máximo, puntaje mínimo y rango según puntuación centil como resultado de la Prueba PIC a los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019.	43
Tabla 2	Nivel de creatividad narrativa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019.	44
Tabla 3	Nivel de creatividad narrativa según la dimensión fluidez de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019.	45
Tabla 4	Nivel de creatividad narrativa según la dimensión flexibilidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019.	46
Tabla 5	Nivel de creatividad narrativa según la dimensión originalidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019.	47

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 Nivel de creatividad narrativa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019. 44
- Figura 2 Nivel de creatividad narrativa según la dimensión fluidez de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019. 45
- Figura 3 Nivel de creatividad narrativa según la dimensión flexibilidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019. 46
- Figura 4 Nivel de creatividad narrativa según la dimensión originalidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019. 47

## RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo general determinar el nivel de creatividad narrativa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019. La muestra está conformada por 23 alumnos (16 niños y 7 niñas) del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 “Mariscal Sucre”, Ayacucho, periodo 2019. De acuerdo con el aspecto metodológico, tiene un enfoque cuantitativo, de tipo básico y corte transversal y el diseño de la investigación fue descriptivo simple. La técnica utilizada fue la psicométrica, que consiste en utilizar un test de evaluación y diagnóstico, en esta investigación se aplicó el Instrumento PIC (Prueba de Imaginación Creativa), del cual se utilizó tres pruebas para evaluar la fluidez, flexibilidad y originalidad. De acuerdo con los resultados obtenidos al ser evaluados los 23 niños y niñas, se pudo percibir en relación al nivel de creatividad narrativa, que el 78% (18) presentaron un nivel alto, el 22% (5) tuvieron un nivel medio y ningún niño o niña mostraron un nivel bajo. Concluyendo que existe un mayor porcentaje (78%) que presentan un nivel alto de creatividad narrativa.

**Palabras clave:** creatividad narrativa, fluidez, flexibilidad y originalidad

## ABSTRACT

This research had as a general objective to determine the level of narrative creativity of the children of the third grade of primary school of the Educational Institution No. 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019. The sample consists of 23 students (16 boys and 7 girls) of the third grade of primary of the Educational Institution N° 39001 "Mariscal Sucre", Ayacucho, period 2019. According to the methodological aspect, it has a quantitative approach, of basic type and transversal cut and the design of the research was simple descriptive. The technique used was psychometric, which consists of using an evaluation and diagnostic test, in this investigation the PIC Instrument (Creative Imagination Test) was applied, of which three tests were used to evaluate the fluidity, flexibility and originality. According to the results obtained when the 23 children were evaluated, it was possible to perceive in relation to the level of narrative creativity, that 78% (18) had a high level, 22% (5) had a medium level and no Boy or girl showed a low level. Concluding that there is a higher percentage (78%) that present a high level of narrative creativity

**Keywords:** narrative creativity, fluency, flexibility, originality

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación da a conocer los resultados obtenidos después de realizar una investigación descriptiva, que tuvo como objetivo, determinar el nivel de creatividad narrativa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019. El problema de investigación formulado fue ¿Cuál es el nivel de creatividad narrativa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019?.

Acorde con dicho objetivo se diseñó el marco metodológico de la investigación. Se empleó como instrumento, la Prueba de Imaginación Creativa (PIC), elaborada por los autores Artola, Ancillo, Mosteiro & Barraca, compuesto de 3 pruebas para conocer la fluidez, flexibilidad y originalidad de los niños evaluados, los resultados fueron evaluados de manera individual con su pertinente estimación

La realidad de la creatividad narrativa en el sistema educativo peruano evidencia una deficiencia en el impulso y la promoción de la creatividad narrativa en los niños y niñas en diversas edades y secciones de una entidad educativa, por lo que es generalizada luego a otros niveles educativos. El déficit de algunas de las dimensiones de la creatividad narrativa, si no son atendidas y corregidas a tiempo, puede traer consecuencias en el posterior período de educación de cada niño o niña, como en el caso de los niños del tercer grado de primaria de la entidad donde se desarrolló la investigación, incluye diversos niveles con falta de atención como son, desde la falta de apoyo en el hogar, carencia de estrategias metodológicas en especial, el incipiente desarrollo de procesos de creatividad, deficiencia en la comprensión lectora, tal como se describe en otros estudios realizados a nivel internacional y nacional.

El trabajo se divide en cuatro capítulos: El primer capítulo aborda el planteamiento del estudio, formulación del problema de investigación, objetivos y justificación del estudio. El segundo capítulo está compuesto por los antecedentes del estudio, bases teóricas, formulación de hipótesis, definición de términos y la operacionalización de las mismas. El

tercer capítulo trata sobre la metodología empleada para el desarrollo del trabajo de investigación, donde se exponen el ámbito de estudio, tipo, nivel, diseño, métodos, técnicas e instrumentos de la investigación, también se expone sobre la población, muestra, muestreo, procedimientos de recolección de datos y técnicas de procesamiento de datos. El cuarto capítulo presenta los resultados, su interpretación, discusión de resultados, los que dan lugar a las conclusiones y recomendaciones. Finalmente se expone las referencias bibliográficas y los anexos.

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA

### 1.1. Planteamiento del problema

La educación escolar y la manera de enseñar en general por parte de los profesores se encuentran hoy ante un gran reto, como parte de la educación se encuentra el mejoramiento de la creatividad narrativa desde niveles de educación básica, en este caso en los alumnos del nivel primaria, que se fomente el pensamiento creativo y divergente de los niños desde temprana edad, a que mejore su razonamiento, su participación, su creatividad dentro del aula. Y de acuerdo con la innovación educativa se tiende a aglutinar la pluralidad creciente de enfoques, emergiendo de manera transversal, la capacidad creativa de los alumnos en todos los niveles, logrando que se expanda hacia el logro de manera convencida de que la creatividad es una competencia que puede desarrollarse si se trabaja de la forma adecuada.

La creatividad puede empezar en el propio docente, al emplear técnicas y estrategias didácticas originales y adecuadas para implicar y motivar a los educandos en la actividad de aprendizaje dentro y fuera del aula. El valor de ser creativo radica en volver a ser un niño como sus alumnos, actuar como un espejo ante los niños y poder desarrollar la creatividad que nos hace mirar con muchas expectativas en un futuro de la nueva generación que nos rodea. Pensar de manera original es, diría Gaudí, volver a los orígenes. Por eso la creatividad puede resultar fundamentadora y, por ello, tremendamente útil, tanto para el ejercicio profesional como para la construcción de la propia personalidad. Los profesores pueden ser verdaderos motores del pensamiento creativo en las escuelas y en las universidades.

Impulsar la creatividad en el aula no tiene por qué ser un proceso complejo. El equipo docente puede optar por un rediseño completo del espacio físico o puede replantear los tiempos de aprendizaje y planificar momentos de reflexión creativa con los alumnos, etc.

(Belmonte, 2015). La creatividad narrativa es una parte importante del aprendizaje y enseñar a los alumnos que sus voces creativas importan es un gran paso. La creatividad narrativa es un indicador de la personalidad de cada niño y signo del carácter único e irrepetible de cada uno de ellos. Estimular la creatividad narrativa, permite fomentar la creación de historias y a su vez el poder narrarlas de acuerdo a la manera que le impone cada uno de los niños durante su participación, se puede realizar de manera individual o colectiva, esto supone la construcción y conjunción de ideas que se puedan relacionar en la clase y así no sólo se fomenta la creatividad, sino la participación, el conjugar ideas, complementar pensamientos e ideas creativas que se puedan discutir y coordinar para poder lograr un buen producto final como lo es una historia que sea estructurada y atractiva.

La creatividad es una capacidad que permite organizar y ejecutar respuestas novedosas u originales. Esto debido a la necesidad que tiene el hombre desde sus orígenes de adaptarse a la realidad y buscar una mejora constante en su calidad de vida, lo cual lo lleva a afrontar y resolver diversas situaciones problemáticas. Por ello hoy se percibe que frente a los grandes cambios y las nuevas producciones que se vienen dando en las diferentes esferas de la actividad humana, estas capacidades se limitan a la repetición o dependencia de actividades. (Huamán & Castro, 2014, p. 13)

La creatividad narrativa se basa en tres indicadores fundamentales, que vienen a ser: fluidez, flexibilidad y originalidad, es así que consultando información de acuerdo a otros estudios previos a esta investigación, se ha demostrado la importancia de la creatividad narrativa en los alumnos estimulándolos desde muy temprana edad, mejorando su rendimiento, su capacidad de percepción, aprendizaje, su desarrollo integral ayuda a fortalecer su crecimiento intelectual y creativo.

Las dificultades que se observan en los niños y niñas que participaron en este estudio, es que no desarrollan correctamente su creatividad, no tienen coherencia en sus

ideas, tienen una deficiente organización de sus ideas y demuestran cierta confusión entre lo que piensan y lo que realizan, hay lentitud de su expresividad y las actividades que realizan son en algunos casos originales, pero con falta de una fusión de ficción y realidad, por lo que la expresividad se muy baja y la originalidad se ve improductiva.

Es así que esta investigación es importante porque permitirá conocer el nivel de creatividad narrativa en los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019, por lo que es necesario poder organizar los elementos del campo perceptivo, de estructurar la realidad, desestructurarla y reestructurarla en formas nuevas, para así hacerlo más fácil y atractivo para lograr la atención de los resultados de la creatividad narrativa.

## **1.2. Formulación del problema:**

### **Problema general:**

¿Cuál es el nivel de creatividad narrativa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019?

### **Problemas específicos:**

#### **Problema específico 1**

¿Cuál es el nivel de creatividad narrativa según la dimensión fluidez de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019?

#### **Problema específico 2**

¿Cuál es el nivel de creatividad narrativa según la dimensión flexibilidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019?

### **Problema específico 3**

¿Cuál es el nivel de creatividad narrativa según la dimensión originalidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019?

## **1.3. Objetivos**

### **Objetivo general**

Determinar el nivel de creatividad narrativa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019.

### **Objetivos específicos**

#### **Objetivo específico 1**

Identificar el nivel de creatividad narrativa según la dimensión fluidez de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019.

#### **Objetivo específico 2**

Conocer el nivel de creatividad narrativa según la dimensión flexibilidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019.

#### **Objetivo específico 3**

Determinar el nivel de creatividad narrativa según la dimensión originalidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019.

#### **1.4. Justificación**

##### **Justificación teórica**

El presente trabajo de investigación se centra en la teoría factorial de Joy Paul Guilford, que propone un modelo que permite que se desarrollen un grupo diverso de habilidades y aptitudes básicas del pensamiento divergente y convergente propio de la creatividad. Con la finalidad de que los individuos puedan enfrentar de manera satisfactoria los problemas. Por tanto, el modelo multifactorial es un aspecto primordial dentro de la sociedad, por sus beneficios que presenta en la creatividad. El aporte de la teoría de Guilford permitirá que los niños y niñas puedan explorar sus habilidades y conocer desde temprana edad los aspectos relacionados con la responsabilidad, ética y ejercitar su raciocinio.

##### **Justificación metodológica**

La investigación permitirá desde un enfoque pedagógico, lograr la ayuda hacia los docentes en poseer una importante alternativa en el desarrollo y mejoramiento del nivel de creatividad en los estudiantes mediante el conocimiento de los resultados ante la prueba PIC, que será una herramienta clave para el docente en su labor pedagógico.

##### **Justificación práctica**

La investigación es importante porque permite lidiar con los desafíos y cambios constantes que se presentan en la sociedad. Desarrolla un pensamiento divergente en las personas, permitiéndoles dar respuestas originales para afrontar situaciones problemáticas de manera acertada, buscando nuevas y variadas alternativas de solución, tomando decisiones y afrontando las consecuencias que ello pueda traer. En el campo científico, los resultados proporcionan nuevos conocimientos de cómo aplicar alternativas de solución para mejorar el nivel de creatividad en cada alumno. Se impulsará la realización de actividades artísticas relacionadas con la pintura, redacción de cuentos y se apoyará en la socialización de los niños.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de estudio:

Para realizar esta investigación se consideró los siguientes antecedentes:

##### **Antecedentes internacionales**

Senoceain & Ossa (2017) desarrollaron una investigación titulada “*Creatividad narrativa en estudiantes de dos establecimientos de enseñanza media de la provincia de Ñuble*”, en la Universidad Católica del Maule, Curicó, Chile, donde tuvieron como objetivo conocer el nivel de creatividad narrativa en los estudiantes de dos establecimientos de enseñanza en Ñuble. El estudio fue descriptivo, la muestra fue de 216 alumnos de enseñanza media. Se usó el instrumento Prueba de Imaginación Creativa (PIC) mediante el Juego 1. Los resultados muestran promedios de creatividad narrativa, tanto en dimensiones como prueba total, tendientes al extremo inferior. Se halló diferencia entre hombres y mujeres, y en niveles educativos, pero no entre establecimientos. Concluyendo que las habilidades de creatividad narrativa no se practica de manera adecuada.

Galeano, Ordoñez & Carmenza (2014), realizaron un estudio reflexivo y crítico que titularon “*Desarrollo de las habilidades relativas al pensamiento creativo*”, el cual fue presentada en la Universidad de Manizales, Colombia, con la finalidad de determinar la eficacia de una didáctica no parametral mediada por la literatura infantil para el desarrollo del pensamiento creativo en el aprendizaje de la lengua castellana, en estudiantes de segundo grado del Colegio Comfamiliar de Nariño Siglo XXI, de la ciudad de San Juan de Pasto, en el departamento de Nariño–Colombia. El estudio fue de tipo experimental y se usó como instrumento la Prueba de Imaginación Creativa (PIC).

La muestra estuvo determinada por 23 niños y niñas entre los 7 y 8 años de edad. En el análisis de esta investigación se muestran los resultados obtenidos en las aplicaciones del

pre-test y el pos-test en la población de estudio. De acuerdo a los resultados obtenidos en la aplicación de la didáctica no parametral, se identifica su eficacia en el desarrollo de habilidades creativas, logrando afincar su intencionalidad en la potencialización de las dos dimensiones que propone la prueba como son: la dimensión narrativa y la dimensión gráfica.

Frías (2014) elaboró un informe titulado *“La creatividad narrativa y el desarrollo de la coherencia en el discurso de los niños de primer año de educación básica de la escuela Eugenio Espejo de la parroquia el Rosario Cantón Pelileo”*, presentado en la Universidad de Ambato, Ecuador, con la finalidad de determinar la importancia que tiene la creatividad narrativa en el desarrollo de la coherencia en el discurso de los niños de primer año de educación básica de la escuela mencionada anteriormente. La investigación fue cualitativa y cuantitativa, ya que los datos fueron recogidos directamente del lugar donde suceden los hechos; para recolectar la información se aplicó la técnica de la entrevista, la encuesta con su instrumento el cuestionario y la observación con su instrumento la lista de cotejo. Mediante los resultados obtenidos de la investigación podemos concluir que los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Eugenio Espejo no poseen un desarrollo coherente en su discurso narrativo debido a la falta de actividades.

Monforte (2014) realizó una investigación sobre la *“Habilidad narrativa y creativa entre 3 y 4 años de edad”*, presentado en la Universidad Internacional de La Rioja, en España, donde el objetivo fue estudiar la capacidad y la creatividad narrativa en niños de entre 3 y 4 años de edad y aplicar una serie de pruebas de ejercitación en la narración y el aumento del input literario. Se exploró la forma en que los niños organizan sus narraciones y cómo la imaginación y la fantasía –combinadas con las experiencias y vivencias personales– forman un punto de partida para comprender el mundo y conocer la realidad, siendo el medio de acceso a la comprensión narrativa. Los resultados obtenidos, a través de un diseño experimental de comparación de dos grupos –experimental y control–, con medición pretest/postest, nos demuestran cómo las habilidades narrativas de los niños objeto de estudio se han visto mejoradas tras la aplicación del experimento.

### **Antecedentes nacionales**

Porras & Esteban (2017), realizaron una investigación titulada “*La creatividad en los niños y niñas del cuarto grado de la I. E. N° 36556 Isolina Clotet de Fernandini – Huancavelica*”, presentada en la Universidad Nacional de Huancavelica, con el objetivo de describir aspectos fundamentales de la creatividad con respecto al niño y a la niña. El objetivo principal fue conocer el nivel de creatividad de los niños y niñas del cuarto grado de educación primaria, fueron 14 (6 varones y (8 mujeres). El tipo de investigación es básico, de nivel descriptivo y diseño descriptivo simple. Se usó la Prueba de imaginación creativa de Artola Gonzáles Teresa y otros. Se pudo conocer en relación a la creatividad (narrativa y grafica) de los niños y niñas lo siguiente: La creatividad gráfica (media= 44,29 y mediana = 40) es de mayor categoría, que la creatividad narrativa (media= 15,57 y mediana = 10). Cualitativamente la creatividad gráfica en el nivel promedio y la creatividad narrativa en el nivel bajo, lo que significa que los niños tienen mayores aptitudes en la representación de soluciones de problemas, de ideas en el aspecto gráfico, que en el aspecto verbal.

De la Cruz & Quispe (2016) realizaron la tesis “*La técnica binomio fantástica y la creatividad narrativa en los niños y niñas del 5to "E" de la I.E.N°37001(Pepín) Huancavelica, 2016*”, presentada en la Universidad Nacional de Huancavelica, para determinar el efecto de la Técnica Binomio Fantástico en la creatividad narrativa en los niños y niñas; el método de investigación fue científico, experimental y bibliográfico, la muestra fue de 27 alumnos del 5to “E”. Se usó la Prueba de Imaginación Creativa (PIC). Resultados: Prueba de entrada, media (53.3) y mediana (55), categoría promedio; con una desviación estándar (16.05). Prueba de salida, media (85) y mediana (90), desviación estándar (10.33). En la creatividad narrativa, fue baja en 05 alumnos (18.5%); en el nivel promedio 20 alumnos (74.1%); y en la categoría muy alta ninguno. En la prueba de salida en las categorías muy baja y baja no se ubica a nadie; en el nivel promedio se encuentra 02 alumnos (7.4%); en el nivel alto se observe a 16 alumnos (59.3%) y en la categoría muy alta 09 alumnos (33.3%). Esto implica que; la aplicación de la Técnica del Binomio Fantástico tiene un efecto significativo en la creatividad narrativa y sus componentes de fluidez, flexibilidad originalidad en los niños y niñas participantes del estudio.

Olivares (2016) realizó una tesis titulada “*Aplicación de la estrategia de construcción textual para mejorar el nivel de producción creativa en textos narrativas (fábulas) de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 80265 del caserío de Shulgón, distrito de Salpo, año 2016*”, presentada en la Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo, tuvo como propósito demostrar la aplicación de la estrategia de construcción textual en el nivel de producción creativa en textos narrativas (Fábulas) de los estudiantes de tercer grado de educación primaria. La investigación fue cuantitativa, pre experimental. La muestra fue de 12 estudiantes del tercer grado de primaria seleccionados a partir del muestreo no probabilístico. Se usó una “Prueba de producción creativa de textos narrativos” sometida a criterios de validación y confiabilidad. Se obtuvo como resultado que la estrategia de construcción textual mejora significativamente el nivel de producción creativa en textos narrativos (Fábulas).

### **Antecedentes locales**

En la búsqueda de investigaciones previas y relacionadas a este tema no se han encontrado publicaciones, por lo que será un punto de partida para poder realizarlas en otras instituciones educativas.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Creatividad Narrativa**

#### **2.2.1.1. Definición de creatividad**

Cegarra (2012), define la creatividad como la facultad intelectual de las personas para proponer nuevas vías de solución para el avance del conocimiento, que no utiliza solamente el razonamiento lógico en la búsqueda de la solución del problema planteado. Es así, que la creatividad se caracteriza como un factor importante el desarrollo los niños y niñas en su formación personal y su inteligencia. Según el criterio de auto realización, esta conlleva a un cambio fundamental en la estructura de la personalidad.

Las capacidades creativas se manifiestan desde niños, en los juegos, en las actividades que realiza diariamente, en las relaciones que logre estructurar, en la resolución de conflictos y en la transferencia que haga de sus aprendizajes a la vida real. Dentro de la escuela existen actividades que para algunos son más sencillas de ejecutar que para otros, sin embargo, depende de la labor docente, que se estimule el desarrollo de las capacidades en cuanto al pensamiento creativo.

Azzerboni (2007) “plantea que la creatividad se identifica con: la propia expresión, la resolución de problemas, el pensamiento divergente, la imaginación, la fantasía, la iniciativa, la exploración activa, la confianza, la capacidad para ir más allá de la información dada y tiene su origen en elementos tomados de la realidad, extraídos de la experiencia anterior de los sujetos. Es impensable la imaginación, la creación desde la nada” (p.12).

Dentro de las habilidades creativas relevantes habría que incluir un estilo cognitivo productivo, que plantee problemas y soluciones, así como la capacidad de sintetizar ideas en distintas combinaciones y el conocimiento implícito o explícito como una forma de generar nuevos aportes; y finalmente, resulta fundamental la flexibilidad en la forma de pensar, entendida como la capacidad de establecer diferentes formas de plantear o de replantear una situación (Gómez, 2005)

“La dimensión creativa adquiere cada vez más relevancia en el mundo actual, y la escuela creativa ha de formar personas en todas sus dimensiones. Por ello, los docentes deben utilizar estrategias para atender no sólo las operaciones verbales, analíticas y abstractas, propias del pensamiento convergente, sino también las funciones no verbales, espaciales, analógicas y estéticas, que son específicas del pensamiento divergente” (Guerrero, 2009, p. 1).

“Desde el punto de vista educativo, se puede afirmar que la creatividad, en el momento actual, no se reduce a un ámbito artístico (pintura, música, poesía, etc.), sino que constituye una base sobre la que se puede apoyar la enseñanza y el aprendizaje de cualquier materia” (Guerrero, 2009, p. 1).

Una persona creativa es capaz de generar ideas o conductas que señalen una manera distinta o divergente de considerar la realidad (García-Ramírez, 2016), por lo que se puede relacionar, en cierta medida, la creatividad con la imaginación o la fantasía (Arango y Henao, 2006).

### **2.2.1.2. Tipos de creatividad**

El profesor universitario Jeff DeGraff, es asesor de grandes compañías sobre la inclusión de metodologías de colaboración, desarrollo de la capacidad innovadora y solución de conflictos laborales, autor de la teoría de los cinco tipos de creatividad desde un punto de vista exploratorio: mimética, analógica, bisociativa, narrativa e intuitiva (Millán, 2019).

*Creatividad mimética*, definida como la capacidad de crear a partir de algo ya existente, obteniéndose un resultado producto de la imitación o copia de algo que ya existe, por lo que su grado de complejidad es muy reducido. Es uno de los tipos de creatividad más básicos, no requiere de preparación e incluso puede ser desarrollada por algunos animales. En el ámbito educativo es muy empleada para poder aplicar las diferentes técnicas o conocimientos adquiridos en una asignatura en otras (Millán, 2019).

*Creatividad analógica*, es la que determina que las ideas emergentes son el resultado de diferentes analogías, hechas a partir de la relación de los conocimientos adquiridos. Esto quiere decir que para poder comprender aquellas cosas que se desconocen, el individuo recurre a aquellas que sí conocen; a través de la comparación en base a semejanzas y de las metáforas, se logra digerir la nueva información (Millán, 2019).

*Creatividad bisociativa*, es aquella en la que se unen dos ideas completamente diferentes entre sí, lo cual da lugar a la creación o solución de algo y caracterizada por fluidez, flexibilidad y flujo. Se plantea una bisociación debido a la reunión de ideas distintas, que pueden ser ordenadas de manera ingeniosa en determinado punto del proceso, que resultará ameno al individuo y permitirá el flujo de las mismas para obtener un resultado (Millán, 2019).

*Creatividad narrativa*, se refiere concretamente a la capacidad que tiene una persona para crear historias. Para ello, se vale de la conexión de los diversos elementos que componen una narración, como los personajes, el ambiente, las acciones, el tiempo, el tipo de narrador, y ciertos recursos como el diálogo, la descripción y el buen ejercicio gramatical (Millán, 2019).

*Creatividad intuitiva*, es aquella en la que las ideas que se originan no tienen base en imágenes o conocimientos preexistentes, por lo que requieren de una amplia capacidad de abstracción. La creatividad intuitiva es una cualidad muy útil para solucionar problemas, puesto que permite desarrollar ideas partiendo del principio de que toda situación tiene solución, y se omiten por completo las limitaciones, establecidas irónicamente a partir del conocimiento existente. Este tipo de creatividad que puede desarrollarse por medio de la práctica de meditación y yoga, puesto que favorecen la purificación mental y despertar la conciencia (Millán, 2019).

### **2.2.1.3. Creatividad narrativa**

Una de las formas que presenta la creatividad es la NARRATIVA. Este tipo de creatividad es común en las áreas relacionadas al lenguaje. La creatividad narrativa predispone a la persona a tener la capacidad de crear historias.

Las historias que puedan crear los niños suelen seguir una cronología, un orden coherente con una mezcla de personajes, acciones, tramas y gramática. La forma en la que mezclamos estos aspectos, supone un gran atractivo para el desarrollo de la creatividad.

Las historias son una compleja mezcla de personajes, acciones, tramas, descripciones y gramática. Pero lo más importante es que tienen una voz narrativa -nuestra voz- auténtica o personificada. Cómo contamos la historia puede energizar la anécdota más trivial o apagar la historia más emocionante y cautivadora.

La narrativa es una historia comunicada en secuencia. Se trata de *cómo* es contada la historia. Las historias pueden ser fácilmente construidas y reconstruidas para hacer diferentes versiones.

El desarrollo de la imaginación es relevante para la educación de niños, niñas y jóvenes desde temprana edad, ya que permite formar y fortalecer las estructuras cognitivas básicas a través del lenguaje (Monforte, 2014).

La imaginación creativa, a través de la narrativa (o creatividad narrativa), es el resultado de factores intelectuales y emocionales que permiten reexperimentar imágenes que evocan, a su vez, otras imágenes (Arango y Henao, 2006). Esto relaciona el desarrollo de la imaginación creativa con la flexibilidad, originalidad, disrupción, rebeldía, el futurismo, que constituyen habilidades que debieran fortalecerse para lograr una actitud de cambio frente a las condiciones del mundo en el siglo XXI, pero que muchas veces son enterradas por situaciones de estandarización, obediencia y conformismo (Fleming, Gibson, Anderson, Martin & Sudmalis, 2016).

Por otro lado, la narrativa facilita que la imaginación tome forma y sentido mediante la fantasía y su estructuración otorga vínculos que establecen la comprensión del mundo que le rodea.

Las posibilidades de la Creatividad Narrativa pueden ser infinitas, como la creatividad en sí misma. En muchos casos, se puede acudir a ella para intentar expresar, identificar, regular, etc. pensamientos e ideas que no encuentran su lugar en el mundo del niño/a. Además, supone dar coherencia a través de la narrativa, de las palabras a hechos que quizás son caóticos para él. Uno de los objetivos de la creatividad narrativa pudiera ser ayudar a organizar el mundo que les rodea para una mayor comprensión de él, y de sí mismos.

Para lograr su desarrollo en el aula y lograr la participación de los niños se pueden seguir los siguientes pasos:

1. **Seguir la historia:** La formación física del grupo de niños al momento de la clase deben de estar sentados en el suelo y formar un círculo. De tal modo que la profesora, pueda iniciar la clase participativa de los niños mediante una historia, para que pueda ser continuada mediante aportes en la continuación de forma circular por cada uno de los niños y recibir sus aportes a la narración, esto se debe realizar por un período de tiempo adecuado y para lograr la concentración, reforzar el interés de los niños y fomentar su creatividad e innovación, logrando al final de esta clase el poder terminar una historia que pueda ser creada entre todos los niños.
2. **Crear una historia única:** La profesora escribirá en la pizarra algunos elementos que deberá contener la historia a ser creada por los niños en clase, serán como componentes, como una especie de piezas de un rompecabezas para desarrollar la historia. Cada niño deberá escribir su historia, con la extensión que precise, en la que deben aparecer todos los elementos indicados en la pizarra por la profesora.
3. **Realizar cuentos partidos:** Es una forma creativa e imaginativa de desarrollar cuentos e historias, existiendo diversas modalidades.

Según Garate (2011) para un mejor desarrollo de la creatividad narrativa y posterior de su discurso, son importantes algunas destrezas lingüísticas y cognitivas como son: destreza para organizar eventos en base a la trama central del cuento. Esta destreza permitirá desarrollar un discurso coherente, destreza para hacer que los sucesos de las historias vayan en secuencia en el tiempo y destreza para deducir relación de causa en los eventos. Con esto, el niño potencia la capacidad de análisis y síntesis necesarias para poder reconocer la idea central de una historia lo cual ayuda a la comprensión del mismo.

### **Dimensiones de la creatividad narrativa**

Para Penagos y Aluni (en Chacón, 2005), las características relevantes de la creatividad narrativa son la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y originalidad. La característica de fluidez se refiere a la cantidad de ideas que una persona produce respecto a un tema determinado; la flexibilidad es la variedad de los pensamientos producidos,

abordándose desde diferentes ángulos; finalmente, la originalidad es la característica que define la idea como algo único o diferente (Chacón, 2005).

### **Fluidez**

Es la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de manera permanente y espontánea. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen. Se define como la variedad y agilidad de pensamiento funcional, relaciones sinápticas, espontaneidad, post juicio y expresión.

Su aplicación es funcional realizada mediante la búsqueda de alternativas y la variedad de soluciones a un reto, al cual se le permite comparar, analizar puntos de vista diferentes, avizorar posibilidades, aportar mayor objetividad en la selección y elección, y su importancia se centra en la disponibilidad y amplitud de recursos para la solución de problemas.

Los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos son curiosos, exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento es móvil y pueden dar varias respuestas a un tema o juego.

Existen tres tipos de fluidez:

- La fluidez de ideas: se refiere a la producción cuantitativa de ideas.
- La fluidez de asociación: se enfoca en el establecimiento de relaciones.
- La fluidez de expresión: se basa en la facilidad para la construcción de frases (Cánepa & Evans, 2015, p. 31)

La fluidez narrativa, es la capacidad de narrar e inventar múltiples respuestas sobre una información dadas. Es la producción divergente de unidades semánticas.

### **Flexibilidad**

La flexibilidad está determinada por la capacidad del escolar para reflexionar, argumentar, mutar y proyectar. Es muy importante por la objetividad de apreciación para la toma de decisiones.

Una respuesta producto del análisis de diferentes alternativas, enfoques y perspectivas, tiene la posibilidad de ser más acertada que una respuesta vista desde un solo ángulo. Una respuesta es más objetiva por la oportunidad de la confrontación y el examen de la argumentación. Provee distintas perspectivas y caminos, siendo una fuente de recursos y pilar creativo.

En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez. Prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.

La flexibilidad puede ser de dos tipos:

- Espontánea: capacidad de dar soluciones variadas a un mismo problema.
- Adaptativa: capacidad para hacer cambios de estrategia o de planteamiento para alcanzar un objetivo (Cánepa & Evans, 2015, p. 31)

La flexibilidad narrativa, es la capacidad de cambiar de perspectiva creando y narrando distintos ángulos de un solo problema.

### **Originalidad**

La originalidad está íntimamente relacionada con el concepto de evolución; un nuevo descubrimiento, una nueva creación, un nuevo significado, es un nuevo paso en el trayecto evolutivo de la especie humana, cada descubrimiento, creación o significado, serán la base para nuevas realidades y éstas para otras nuevas.

La originalidad se determina por los siguientes factores como la novedad, manifestación inédita, singularidad y la imaginación. La importancia de la originalidad radica en ser fuente de recurso para la innovación.

Es uno de los rasgos característicos de la creatividad, y se basa en lo único, irrepetible. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras.

La originalidad es aquello que aparece en proporción escasa dentro de una población determinada; en consecuencia, las respuestas habituales o comunes no son originales (Cánepa & Evans, 2015, p. 31).

La originalidad narrativa, es la capacidad de producir respuestas remotas y poco frecuentes. Se asume que la persona original puede encontrar conexiones más tenues y relaciones menos obvias entre las cosas.

### 2.3. Hipótesis

Al ser una investigación de tipo descriptivo y con una sola variable de estudio, no requiere hipótesis.

### 2.4. Definición de términos

- a) **Creatividad:** es un conjunto de aptitudes caracterizadas principalmente por dos categorías: la producción divergente y los productos transformacionales. La producción divergente hace referencia a la capacidad para generar alternativas lógicas a partir de una información dada, cuya importancia se evalúa en función de la variedad, cantidad y relevancia de la producción a partir de la misma fuente. Los

productos transformacionales hacen referencia a la capacidad para imaginar cambios de diversas clases (Artola, Ancillo, Mosteiro & Barraca, 2004, p. 9).

- b) **Fluidez.-** Es la capacidad para dar muchas respuestas ante un problema, elaborar más soluciones, más alternativas (Artola, Ancillo, Mosteiro & Barraca, 2004, p. 9).
- c) **Flexibilidad.-** Es la capacidad de cambiar de perspectiva, adaptarse a nuevas reglas, ver distintos ángulos de un problema (Artola, Ancillo, Mosteiro & Barraca, 2004, p. 9).
- d) **Originalidad.-** Se refiere a la novedad desde un punto de vista más bien estudiado (Artola, Ancillo, Mosteiro & Barraca, 2004, p. 10).

## 2.5. Identificación de variables

### Variable

Nivel de creatividad narrativa

## 2.6. Operacionalización de variables

### *Operacionalización de la variable Creatividad narrativa*

<b>Variable</b>	<b>Definición</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
Creatividad narrativa	Este tipo de creatividad se ve reflejada en la capacidad de crear historias. Unir personajes, acciones, descripciones, gramática y narración en un relato. La narrativa se refiere a comunicar en secuencia (Jean, 2013)	<p>Fluidez</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Originalidad</p>	<p>Juego 1 Expresar ideas sobre el dibujo donde se aprecia un niño abriendo un cofre</p> <p>Juego 2 Indicar los usos que se le puedan dar a un tubo de goma</p> <p>Juego 3 Expresar e imaginar ideas de lo que puede ocurrir ante la conversión de una ardilla en un dinosaurio</p>

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1.    Ámbito de estudio**

La Institución Educativa N° 39001 “Mariscal Sucre”, es una institución educativa pública, que es de nivel primaria, con turno continuo de mañana y tarde, que se encuentra ubicada en jirón dos de mayo N° 179, en el distrito de Ayacucho, provincia de Huamanga, departamento de Ayacucho.

#### **3.2.    Tipo de investigación: Básico**

La investigación es de tipo básico, porque se está analizando de manera directa y evaluando el nivel de creatividad narrativa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 “Mariscal Sucre”, Ayacucho, ya que es importante saber cuáles son los niveles de fluidez, flexibilidad y originalidad que tienen los niños y a partir de los resultados de la Prueba de Imaginación Creativa (PIC para niños), permitirá tomar acciones para corregir y fomentar su nivel de creatividad.

#### **3.3.    Nivel de investigación: Descriptivo**

La investigación es descriptiva porque se realizó un diagnóstico de creatividad narrativa y sus dimensiones en los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 “Mariscal Sucre”, Ayacucho.

La investigación descriptiva “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente” (Tamayo, 2003).

### 3.4. Método de investigación.

- a. Método general: el método utilizado en esta investigación es el método científico, la cual es una serie ordenada de procedimientos de que hace uso la investigación científica para observar la extensión de nuestros conocimientos. Por lo cual es considerada como una estructura, un armazón formado por reglas y principios coherentemente concatenados.
- b. Métodos específicos:
  - Método descriptivo. es uno de los métodos cualitativos que se usan en investigaciones que tienen como objetivo la evaluación de algunas características de una población o situación en particular. Su finalidad es describir la conducta o estado de las variables. Orienta al investigador en el método científico.
  - Método psicométrico. es el conjunto de procedimientos que conducen a la valoración cuantitativa de los fenómenos psicológicos. Es importante su medición porque permite establecer científicamente la diferencia entre los rasgos y estados psicológicos entre individuos para ello se utilizan diferentes escalas que apoyan la medición objetiva de los atributos conductuales.
  - Método estadístico. consiste en una serie de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación. Las etapas son: recolección, recuento, presentación, síntesis y análisis.

### 3.5. Diseño de investigación:

El diseño de la investigación es el descriptivo simple

M.....O

M: muestra de estudiantes

O: nivel de creatividad narrativa

### **3.6. Población, muestra y muestreo**

#### **Población.**

La población de estudio estuvo compuesta por los alumnos de las tres secciones de la Institución Educativa N° 39001 “Mariscal Sucre”, Ayacucho:

3ro “A”, 30 alumnos (22 niños y 8 niñas)

3ro “B”, 21 alumnos (15 niños y 6 niñas)

3ro “C”, 23 alumnos (16 niños y 7 niñas)

#### **Muestra.**

La muestra estuvo representada por los alumnos de la sección 3ro “C” de la Institución Educativa N° 39001 “Mariscal Sucre”, Ayacucho, compuesta de 16 niños y 7 niñas).

#### **Muestreo**

El tipo de muestreo es no probabilístico.

### **3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **a. Técnica**

##### **Técnica psicométrica**

Según Cardona, Chiner y Lattur (2006) en su libro “Diagnóstico pedagógico” indican que las técnicas psicométricas incluyen aquellos tests de evaluación y diagnóstico que han sido elaborados utilizando procedimientos estadísticos, altamente sofisticados y con material rigurosamente estandarizado y tipificado en sus tres fases fundamentales: administración, corrección e interpretación (p. 74).

Como técnicas de diagnóstico, las pruebas psicométricas son instrumentos específicos que sirven para cuantificar las características diferenciales de las personas evaluadas y para contrastar los datos obtenidos a través de otros procedimientos de recogida de información. Además, permiten una descripción cuantitativa y contrastable de la conducta de un individuo ante una situación específica tomando como referencia la conducta de un grupo de sujetos.

### **b. Instrumento**

El instrumento que se utilizó fue la Prueba de Imaginación Creativa (PIC) de los autores Artola, Ancillo, Mosteiro & Barraca, la cual es una prueba diseñada para evaluar la creatividad a través del uso de la imaginación o fantasía del niño. Consta de 4 juegos, de los cuales en esta investigación se van a considerar los 3 primeros para evaluar la creatividad narrativa de los niños y niñas participantes del estudio (Artola, Ancillo, Mosteiro & Barraca, 2004).

Esta prueba ha demostrado que puede constituir un prometedor instrumento para la evaluación de la creatividad, ya que sus propiedades psicométricas son notablemente aceptables. Posee una aceptable consistencia interna, tan problemática en la mayoría de las pruebas de creatividad.

La Prueba de Imaginación Creativa mide la creatividad y sus categorías como son: la fluidez de ideas, la flexibilidad del pensamiento y la originalidad de las producciones.

En el juego 1 a partir de una situación que aparece reflejada en un dibujo, el niño tiene que escribir todo aquello que pudiera estar ocurriendo en la escena. Este juego permite al niño expresar su curiosidad e imaginación y ha sido incluido para explorar la capacidad de los sujetos para formular hipótesis y pensar en términos de lo posible. Esta capacidad parece constituir una parte importante de la esencia del pensamiento creativo. La prueba permite al niño expresar su curiosidad y actitud especulativa; su capacidad de ir más allá de

la información proporcionada por el estímulo al plantear distintas posibilidades con respecto a lo que ocurre en la escena (Artola, Ancillo, Mosteiro & Barraca, 2004).

El juego 2 consiste en la prueba de usos posibles de un objeto. Se trata de una adaptación del Test de Guilford, en este caso cambiaremos los ladrillos por un tubo de goma al pensar que los niños responderían de manera más creativa a estos estímulos que son más corrientes que los ladrillos en sus juegos, construcciones y diversas actividades. Esta prueba se incluye como una medida de la capacidad de los sujetos para liberar su mente y pensar de forma poco convencional. Permite evaluar la capacidad de “redefinición” de los problemas: es decir la capacidad para encontrar usos, funciones y aplicaciones diferentes de las habituales; de agilizar la mente y de ofrecer nuevas interpretaciones o significados ante objetos familiares para darles un nuevo uso o sentido (Artola, Ancillo, Mosteiro & Barraca, 2004).

En el juego 3 se plantean a los sujetos situaciones inverosímiles. La situación planteada es la siguiente: “Imagínate qué ocurriría si cada ardilla, de repente, se convirtiera en un dinosaurio”. Este juego se ha introducido en la prueba con el fin de evaluar un aspecto fantástico de la imaginación. Esta forma de pensamiento parece muy importante en el comportamiento creativo. Evalúa, por tanto, la capacidad de fantasía y la facilidad para manejar ideas poco convencionales que probablemente el sujeto no se atrevería a expresar en situaciones más serias, así como la apertura y receptividad ante situaciones novedosas (Artola, Ancillo, Mosteiro & Barraca, 2004).

Para calcular la puntuación de la fluidez narrativa en los juegos 1, 2 y 3, se deben anotar en las casillas de frecuencia todas las respuestas dadas por los niños y niñas dentro de la categoría en que puedan clasificarse (valor 1 punto), para obtener el puntaje total se deben sumar el total de frecuencias anotadas en las casillas de cada uno de los 3 juegos.

En cuanto a la puntuación en flexibilidad narrativa en los juegos 1, 2 y 3, se contó el número de categorías diferentes y en las que al menos hay una respuesta, se sumó el total de los obtenidos en los tres juegos.

Para calcular la originalidad narrativa en los juegos 2 y 3, se multiplicó la frecuencia de cada categoría por los constantes que aparecen en la hoja de respuesta en la casilla de coeficiente. El resultado de dicha multiplicación debe anotarse en la casilla de Originalidad. Para calcular la puntuación total se sumará la puntuación en Originalidad de todas las categorías y anotarse en la casilla de cada juego Finalmente la puntuación directa de la Originalidad narrativa será la suma de las obtenidas en los 2 juegos.

### **Validez**

Para la validez factorial, la PIC mide la creatividad mediante una aproximación factorial; a través del estudio de variables identificadas como relevantes y de los que pueden darse definiciones operativas, se pretende llevar a cabo un acercamiento o un constructo de otro modo inaccesible.

Para la validez convergente y divergente, al elaborarse dentro del marco de una investigación que trata de identificar y ayudar a los niños con altas capacidades, las medidas que escogimos para correlacionar con la PIC, guardan relación con otras utilizadas para la detección de niños superdotados.

### **Confiabilidad**

De acuerdo con el estadístico Alpha de Cronbach, en relación a los 8 elementos, el puntaje obtenido fue de 0,780, por lo cual se considera que el instrumento es confiable.

### **3.8. Procedimiento de recolección de datos**

- Se coordinó con los directivos de la institución educativa, docentes y padres de familia los permisos respectivos para la aplicación de la Prueba de Imaginación Creativa a los niños y niñas que son la muestra de estudio.
- Se preparó el material necesario para la aplicación de la prueba, determinando el horario y lugar adecuados para su desarrollo.

- La prueba se aplicó de manera individual
- Para la realización de los 3 juegos se consideraron las siguientes instrucciones:  
Instrucciones para el juego 1  
Cada niño y niña debe fijarse bien en el dibujo que aparece en la primera página. Deben imaginar todo lo que pueda ocurrir en la imagen. No se debe contar una historia, sólo indicar las ideas que se le ocurran y escribir una en cada línea. Tener en cuenta que este juego no hay respuestas buenas o malas, sólo imaginar y expresar sus ideas.  
Instrucciones para el juego 2  
Cada niño y niña deben hacer una lista de las cosas que consideren se pueda dar uso a un tubo de goma. Anotar todo lo que imaginen y no limitarse en el número y tamaño de los tubos de goma.  
  
Instrucciones para el juego 3  
Cada niño y niña deben imaginar y contestar sobre lo que pasaría si una ardilla se convierte en un dinosaurio. Expresar libremente todo lo que pueden imaginar que puede ocurrir.
- En cuanto a los tiempos determinados para la realización de estos 3 juegos, el juego 1 tendrá una duración de 10 minutos, el juego 2 debe durar 7 minutos y finalmente el juego 3 debe durar 10 minutos, estos tiempos sin embargo pueden variar y se puede considerar que algunos niños y niñas les falte algo de tiempo para poder terminar su realización, por lo cual se les permitirá continuar sin limitar su tiempo.
- Finalmente se realizó la calificación de cada uno de los juegos de la Prueba de Imaginación Creativa y trasladar los resultados a una base de datos para el análisis correspondiente.

### 3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se procedió a organizar los resultados en una base de datos y se procesó, mediante el programa estadístico SPSS v21, teniendo en cuenta las dimensiones de la creatividad narrativa y el total. Se utilizó la estadística descriptiva.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1. Presentación de resultados

Tabla 1

Valores de media, mediana, desviación estándar, puntaje máximo, puntaje mínimo y rango según Puntuación Centil como resultado de la Prueba PIC a los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019

Estadísticos	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad	Creatividad narrativa
Media	70	70	85	80
Mediana	68.45	66.68	82.86	77.47
Desviación estándar	8.16	6.89	9.41	7.63
Pje. Máximo	85	80	95	90
Pje. Mínimo	60	50	65	60

**Interpretación:** De acuerdo con los resultados obtenidos de la Prueba PIC a los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019, en relación a la puntuación por centiles y a las variables, la media fue de Fluidez (70), Flexibilidad (70), Originalidad (85) y la Creatividad Narrativa (80). Según la mediana, los valores son: Fluidez (68.45), Flexibilidad (66.68), Originalidad (82.86) y la Creatividad Narrativa (77.47). En relación a la desviación estándar se pueden apreciar los valores, para la Fluidez (8.16), para Flexibilidad (6.89), Originalidad (9.41) y para la Creatividad Narrativa (7.63). Los puntajes máximos fueron: Fluidez (85), Flexibilidad (80), Originalidad (95) y Creatividad Narrativa (90). Por otra parte, los valores mínimos fueron: Fluidez (60), Flexibilidad (50), Originalidad (65) y Creatividad Narrativa (60)..

Tabla 2

Nivel de creatividad narrativa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019

CREATIVIDAD NARRATIVA	Frecuencia	Porcentaje
ALTA	18	78%
MEDIA	5	22%
BAJA	0	0%
TOTAL	23	100%

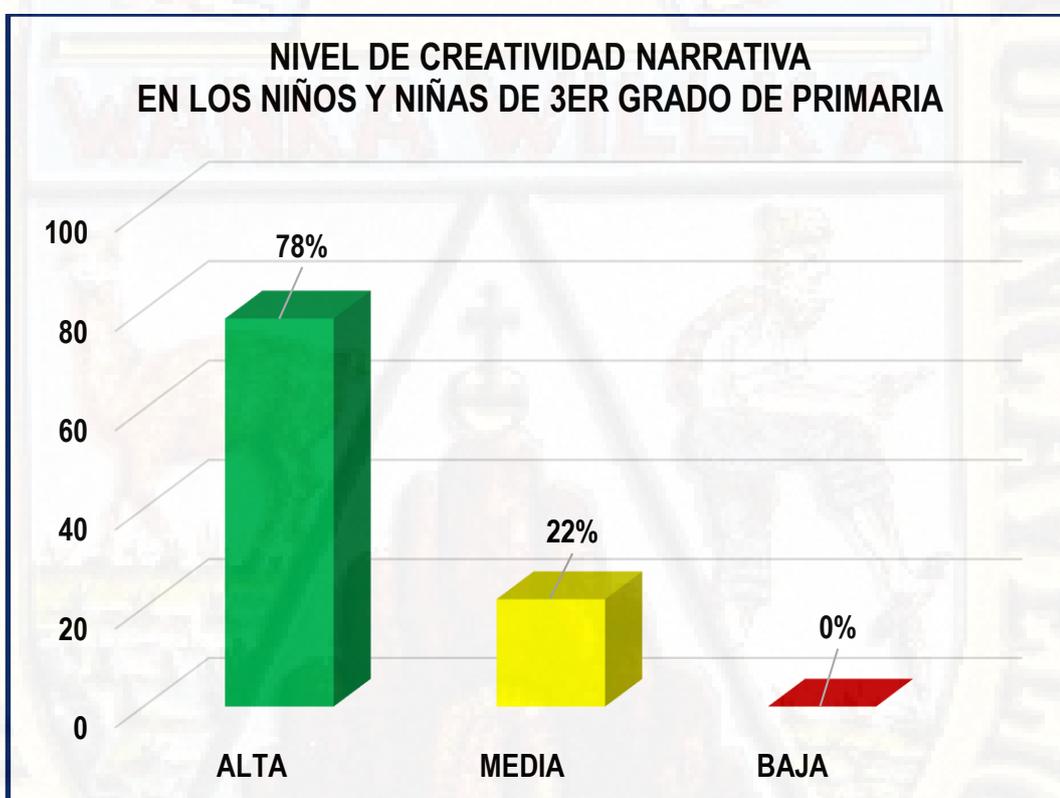


Figura 1

Nivel de creatividad narrativa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019

**Interpretación:** Del total de niños evaluados con la prueba PIC se evidenció en relación al nivel de creatividad narrativa, del 100% (23), el 78% (18) presentaron un nivel alto y el 22% (5) tuvieron un nivel medio de la creatividad narrativa.

Tabla 3

Nivel de creatividad narrativa según la dimensión fluidez de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019

FLUIDEZ NARRATIVA	Frecuencia	Porcentaje
ALTA	9	39%
MEDIA	14	61%
BAJA	0	0%
TOTAL	23	100%

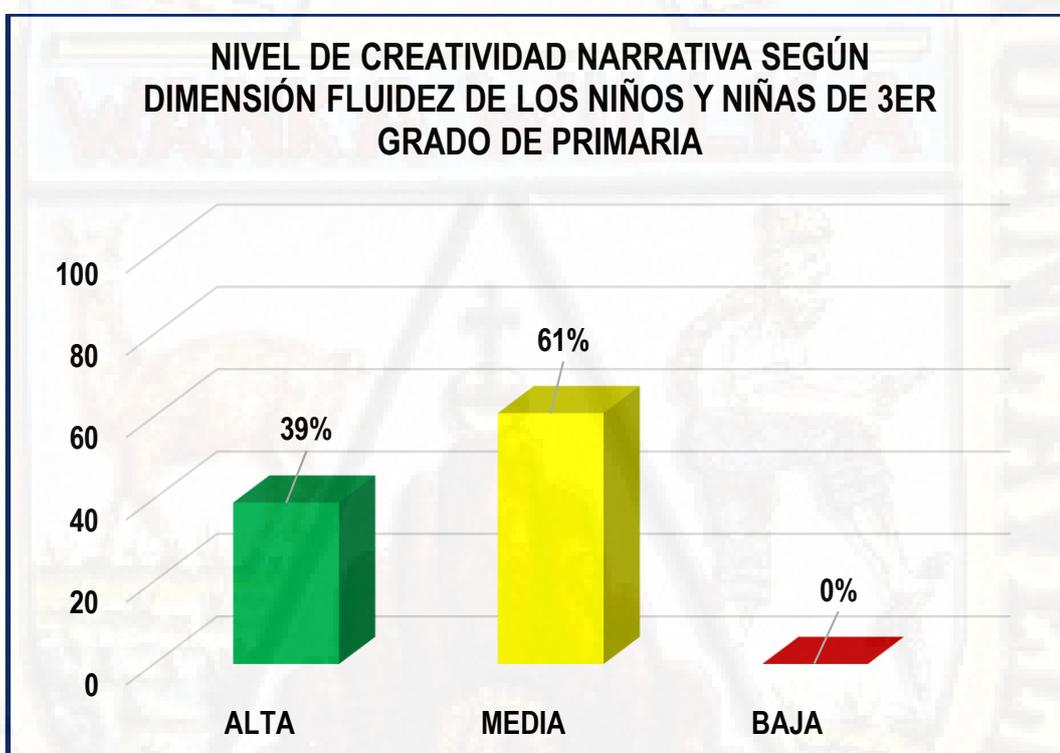


Figura 2

Nivel de creatividad narrativa según la dimensión fluidez de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019

**Interpretación:** Según los resultados obtenidos de la prueba PIC a los niños y niñas del tercer grado de primaria, del 100% (23), el 61% (14) resultaron con un nivel medio en relación a la fluidez narrativa, mientras que el 39% (9) evidenciaron un nivel alto de la fluidez narrativa.

Tabla 4

Nivel de creatividad narrativa según la dimensión flexibilidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019

FLEXIBILIDAD NARRATIVA	Frecuencia	Porcentaje
ALTA	4	17%
MEDIA	19	83%
BAJA	0	0%
TOTAL	23	100%

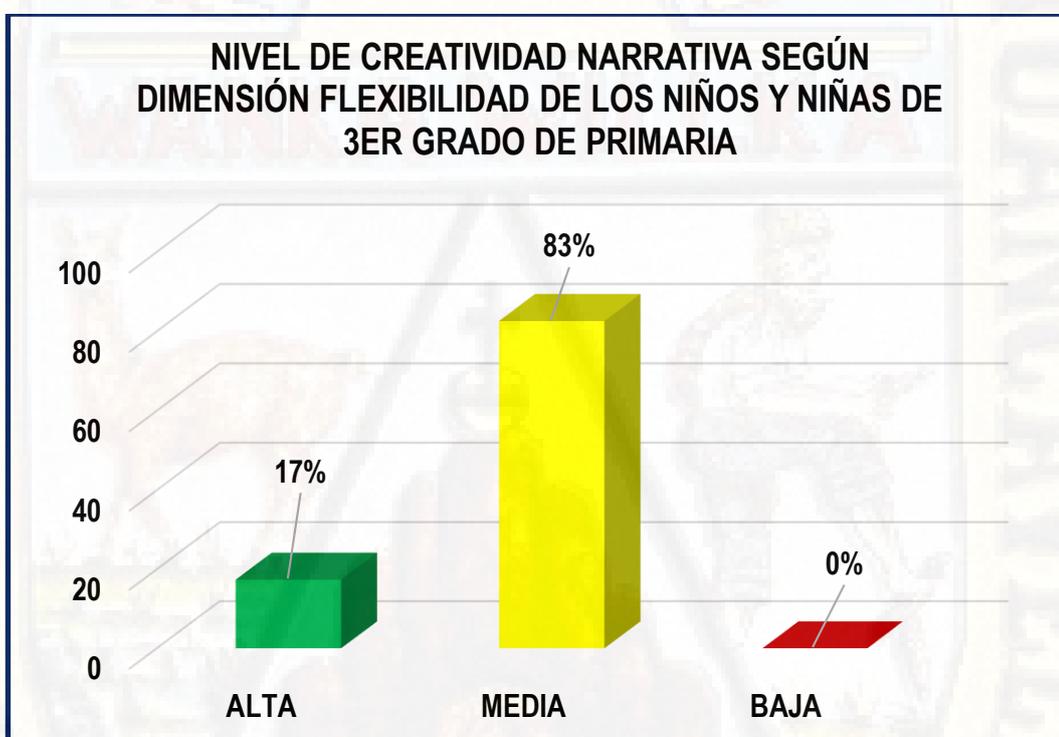


Figura 3

Nivel de creatividad narrativa según la dimensión flexibilidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019

**Interpretación:** De acuerdo con los resultados obtenidos de la prueba PIC a los niños y niñas del tercer grado de primaria, se evidenció que del 100% (23) que fueron evaluados, el 83% (19) mostraron un nivel medio de la flexibilidad narrativa, mientras que el 17% (4) presentaron un nivel alto de la flexibilidad narrativa.

Tabla 5

Nivel de creatividad narrativa según la dimensión originalidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019

ORIGINALIDAD NARRATIVA	Frecuencia	Porcentaje
ALTA	20	87%
MEDIA	3	13%
BAJA	0	0%
TOTAL	23	100

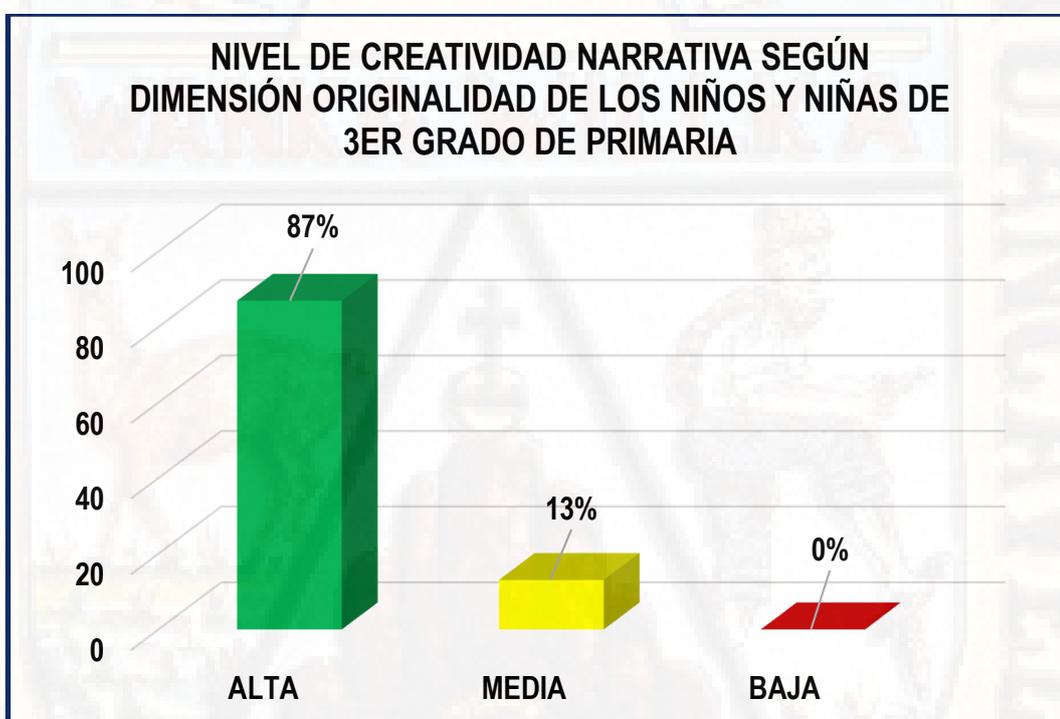


Figura 4

Nivel de creatividad narrativa según la dimensión originalidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho, 2019

**Interpretación:** En relación a la dimensión Originalidad del 100% (23) niños y niñas del tercer grado de primaria evaluados con la prueba PIC, se pudo evidenciar mediante el análisis de sus respuestas, que el 87% (20) obtuvieron un nivel alto de originalidad, mientras que el 13% (3) se pudo constatar que tienen un nivel medio de originalidad.

#### **4.2. Análisis de resultados**

De acuerdo con los resultados obtenidos los 23 niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho se pudo percibir en relación al nivel de creatividad narrativa, obtuvieron un puntaje promedio (95), que corresponde al nivel de creatividad alta.

En relación al objetivo específico 1, se pudo evidenciar que el nivel de fluidez narrativa, se ubicaron en el nivel de creatividad promedio (47), que corresponde al nivel de creatividad medio.

De acuerdo con los resultados, se pudo evidenciar en lo concerniente al objetivo específico 2, que se ubicaron en flexibilidad en el nivel promedio (20), que corresponde al nivel de creatividad medio.

Finalmente, en relación con el objetivo específico 3, del total de niños y niñas de tercer grado de primaria evaluados en la dimensión originalidad narrativa, se consideró en el promedio (28), se ubicaron en el nivel de creatividad alta.

#### **4.3. Discusión**

Luego de obtener los resultados de esta investigación hemos procedido a hacer la comparación con investigaciones que hemos referenciado en este estudio, por lo que procedimos a hacer las siguientes comparaciones.

Si bien es cierto la creatividad narrativa es una de las mediciones de la Prueba de Imaginación Creativa, las pruebas que se realizan pueden ser variadas en su contenido, pero manteniendo su forma, es por eso que al comparar los resultados obtenidos con el de Galeano, Ordoñez & Carmenza (2014), con una muestra similar a la de este estudio (23), la aplicación de la prueba tuvo resultados positivos en relación a las habilidades creativas, de

esta manera, ambos estudios permiten respaldar la efectividad de esta prueba y esto se refleja en las respuestas de los niños y niñas.

La creatividad narrativa en niños desde muy temprana conlleva a mejorar su desarrollo tanto físico como psicosocial, lo que permite que el niño y niña vayan desarrollando sus capacidades intelectuales y además se pueda incentivar las prácticas de asociación, relación, toma de decisiones, tanto dentro del aula como en sus hogares y a su vez en diversas situaciones en las cuales puedan participar, sin limitar su acción de creatividad.

Otro de los estudios que hemos citado en las referencias es el de Frías (2014) quien en su investigación desarrolló el impulso de la creatividad narrativa y la coherencia en el discurso de los niños de primer año de educación básica. En sus resultados demostró que no existe un desarrollo coherente en su discurso narrativo debido a la falta de actividades

Es cierto que la creatividad es importante en las personas, en este estudio los participantes si bien es cierto, son niños de educación primaria cuyas edades fluctúan entre los 7 u 8 años, es importante que puedan participar en actividades que fomenten la lectura con interpretaciones propias, al igual que desarrollar inventos caseros con la finalidad de obtener soluciones a problemas diversos y que sean sencillos de resolver, para poco a poco mejorar su creatividad para dar soluciones a problemas a mayor escala.

En relación a la investigación de Monforte (2014) cuya finalidad fue evaluar la capacidad y la creatividad narrativa en niños de entre 3 y 4 años de edad mediante la aplicación de una serie de pruebas de ejercitación en la narración. Los resultados obtenidos, demuestran cómo las habilidades narrativas de los niños objeto de estudio se han visto mejoradas tras la aplicación del experimento. Es así que la importancia de fomentar la participación de los niños permite que la creatividad que puedan desarrollar se vea perfeccionada con la ejecución de actividades en el aula y que se puedan complementar en el hogar.

Otra investigación efectuada por Porras & Esteban (2017) obtuvo como resultado un nivel bajo en relación a la creatividad narrativa, sobre todo en la dimensión de la flexibilidad y fluidez, lo que no les permitió a los niños presentar de manera rápida soluciones a los problemas planteados y más aún mostraron deficiencias en la expresión verbal.

Esta dificultad que se presentó en esta investigación, queda demostrado que la aplicación de esta Prueba de imaginación creativa permite determinar no solamente la creatividad narrativa, sino sus dimensiones que son fluidez, flexibilidad y originalidad, por lo que los maestros deben plantear soluciones en coordinación con los padres de familia para que las acciones correctivas y de fomento de la creatividad no sólo se limitan a las actividades dentro del aula, sino que en sus casas también puedan ejercitar su creatividad, al igual que cada una de las dimensiones que la comprenden, de manera tal que puedan mejorar su nivel de creatividad y los padres participen de estas actividades.

## CONCLUSIONES

- Primera: Se pudo comprobar, en relación al nivel de creatividad narrativa de los niños y niñas del del tercer grado de primaria, de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, que existe un mayor porcentaje (78%) que presentan un nivel alto, lo que evidencia que existe en los niños la capacidad para poder crear situaciones a través de las expresiones que pueden presentar en clase.
- Segunda: De acuerdo con el nivel de fluidez narrativa, los resultados demostraron luego de ser evaluados los 23 niños y niñas del del tercer grado de primaria, de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, que existe un mayor porcentaje que tienen un nivel medio (61%) y lo cual demuestra un índice de retraso en la expresión de sus ideas y que esto, en algunos casos, disminuye su posibilidad de intervención en clase.
- Tercera: En relación a la dimensión flexibilidad del nivel de creatividad narrativa, se pudo determinar que del 100% de los niños y niñas del del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, ningún niño o niña pudieron obtener un alto nivel, debido a que el 83% manifestaron un nivel medio, lo que demuestra que existe una falta de adaptación en el entorno de la clase y a cumplir las reglas de conducta.
- Cuarta: Finalmente, de acuerdo con los resultados obtenidos de la evaluación a los niños y niñas del del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, en relación a la dimensión originalidad, existen resultados alentadores y positivos, porque el 87% tuvieron un alto nivel de originalidad narrativa, aunque el 13% evidenciaron un nivel medio, esto demuestra que los niños y niñas pueden manifestarse de manera original en sus ideas, pero necesitan tener orden al expresarlas.

## RECOMENDACIONES

- Primera: A los docentes de la institución a solicitar a la dirección la autorización para impulsar un grupo de actividades para mejorar el nivel de creatividad en todos los niños y niñas, como concursos de pintura, creación de cuentos, etc.
- Segunda: A los docentes, elaborar pruebas narrativas que incluyan cuentos creativos y con situaciones que permitan a los niños y niñas, poder plantear alternativas de solución a las acciones que se desarrollan en los cuentos.
- Tercera: A los padres de familia, realizar juegos en casa con sus hijos e hijas, en las cuales hagan participar a sus hijos en el intercambio de roles en la familia, para fomentar las acciones que deben estar preparados para realizar ante situaciones que se presenten en el hogar o en la escuela.
- Cuarta: A los docentes, coordinar con los padres de familia la realización de actividades en casa, en las cuales puedan participar, de tal manera que fomenten de manera conjunta la originalidad en sus hijos, pueden crear historietas y cuentos con mensajes al final para que las personas puedan reflexionar ante las situaciones que se puedan describir en las lecturas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arango, V. & Henao, C. (2006) La imaginación creativa en la narrativa y el dibujo. Revista Electrónica de Educación y Psicología, junio de 2006, No. 3, p. 4-19. Universidad Tecnológica de Pereira.
- Artola, T.; Ancillo, I.; Mosteiro, P. & Barraca, J. (2004) Prueba de Imaginación Creativa (PIC). TEA ediciones. Madrid, España.
- Azzerboni, Delia. (2007). La creatividad en la educación infantil. Conferencia magistral presentada en el 2º Congreso Provincial. Creatividad, juego y expresión en el Nivel Inicial. Revista enseñar y aprender Nro 6 206-214. Madrid. España.
- Cánepa, B. & Evans, D. (2015) Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel. Universidad Pontificia Católica del Perú.
- Cardona, M.; Chiner, E. & Lattur, A. (2006) Diagnóstico psicopedagógico. Editorial Club Universitario. San Vicente (Alicante), España.
- Cegarra, J. (2012) La creatividad en la investigación, Pág. 153 Madrid España.
- Chacón, Y. (2005) Una revisión crítica del concepto de creatividad. Revista Electrónica "Actualidades investigativas en educación". Volumen 5 Número 1.
- DeGraff, T. (2013). Universia. Recuperado el 26 de Abril de 2019, de Universia: <http://noticias.universia.es/tiempolibre/noticia/2013/10/14/1055661/conoce-5-tipos-creatividad.html>

De la Cruz, M. & Quispe, N. (2016) La técnica binomio fantástica y la creatividad narrativa en los niños y niñas del 5to "E" de la I.E. N°37001(Pepín) Huancavelica, 2016. Tesis. Universidad Nacional de Huancavelica, Perú. Recuperado de: URI: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1223>

Fleming, J.; Gibson, R.; Anderson, M.; Martin, A. & Sudmalis, D. (2016). Cultivating imaginative thinking: teacher strategies used in high-performing arts education classrooms. *Cambridge Journal of Education*, 46(4), 435-453.

Frías, A. (2014) La creatividad narrativa y el desarrollo de la coherencia en el discurso de los niños de primer año de educación básica de la escuela Eugenio Espejo de la parroquia el Rosario Cantón Pelileo. Informe final del Trabajo de Graduación. Universidad de Ambato, Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/12442/1/FCHE-EPS-607.pdf>

Galeano, S.; Ordoñez, Y. & Carmenza, M. (2014) Desarrollo de las habilidades relativas al pensamiento creativo. Repositorio Institucional Universidad de Manizales. Colombia. URI <http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/handle/6789/1859>

Garate, G. (2011) La educación inicial requiere de maestros que asuman como objeto de conocimiento la didáctica. *Maestras sin fronteras*. Lima, Perú.

García-Ramírez, J. (2016). La motivación de logro mejora el rendimiento académico. *ReiDoCrea*, 5, 1-8.

Gómez, J. (2005) Desarrollo de la creatividad. Fondo Editorial FACHSE. Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo. Lambayeque, Perú.

Guerrero, A. (2009) La importancia de la creatividad en el aula. Federación de Enseñanza de CCOO de Andalucía. España.

Huamán, L. & Castro, C. (2014) Programa JUECREA en la creatividad en estudiantes de 4° I. E. N° 30073 – Chupaca Pág. 87 Huancayo, Perú.

Millán, P. (2019) Tipos de creatividad ¿En cuál encajas? Relatos en construcción. Aprende a escribir.

Monforte, M. (2014) Habilidad narrativa y creativa entre 3 y 4 años de edad. CAUCE. Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas, n° 36-37 (2013-2014).  
URI: <http://hdl.handle.net/11441/48004>

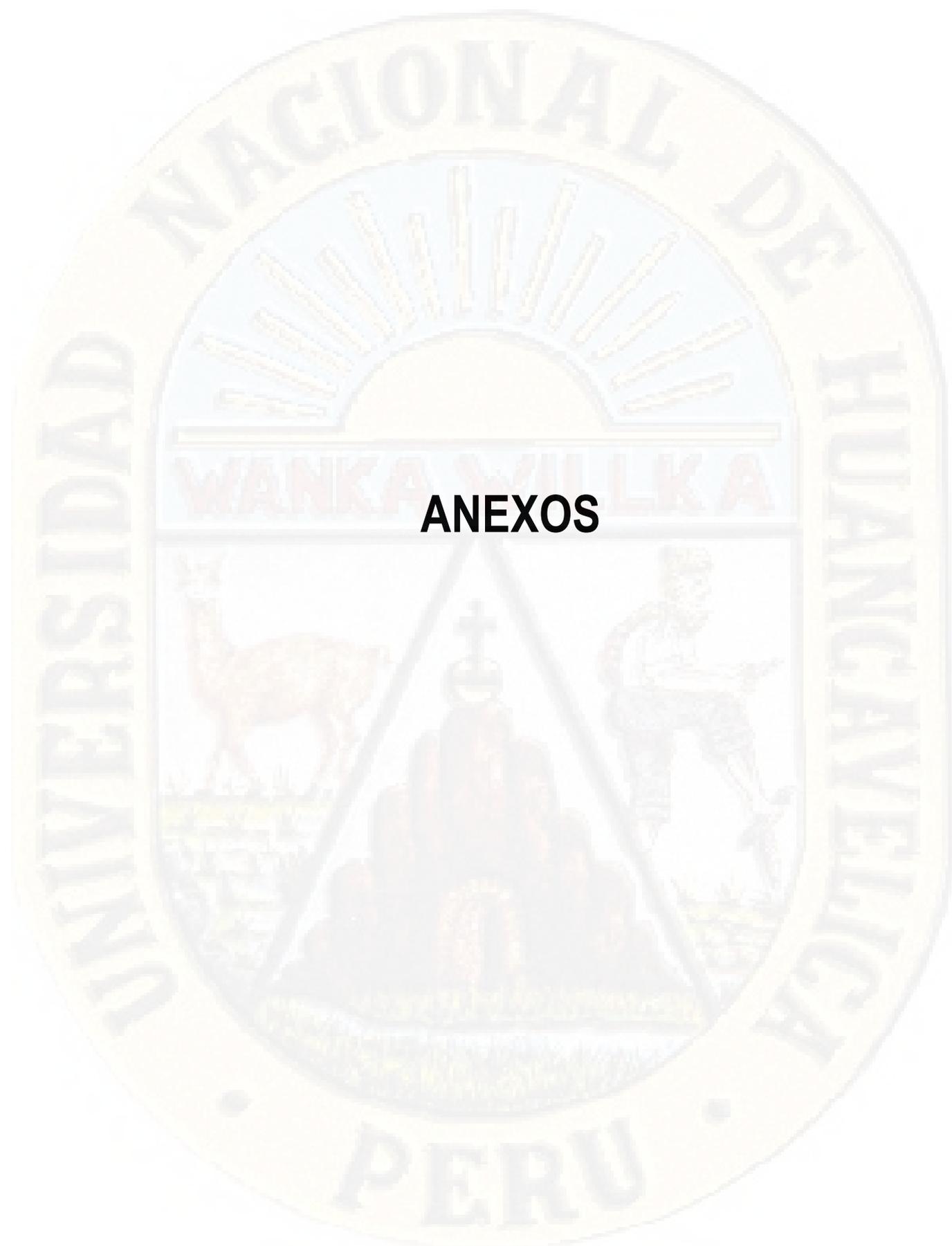
Olivares, A. (2016) Aplicación de la estrategia de construcción textual para mejorar el nivel de producción creativa en textos narrativas (fábulas) de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 80265 del caserío de Shulgón, distrito de Salpo, año 2016. Tesis. Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo, Perú. URI: <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/4225>

Porras, L. & Esteban, S. (2017) La creatividad en los niños y niñas del cuarto grado de la I. E. N° 36556 Isolina Clotet de Fernandini – Huancavelica. Tesis. Universidad Nacional de Huancavelica. Perú. Recuperado de: <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1096/TP%20-%20UNH%20PRIM.%200051.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sabino, C. (2014) El proceso de investigación. Lumen Humanitas. Buenos Aires, Argentina.

Senoceain, P. & Ossa, C (2017) Creatividad narrativa en estudiantes de dos establecimientos de enseñanza media de la provincia de Ñuble. UCMaule - Revista Académica N°52 - Julio 2017. DOI <https://doi.org/10.29035/ucmaule.52.45>

Tamayo y Tamayo, M. (2003) El proceso de la investigación científica. Editorial LIMUSA S.A. Grupo Noriega editores. 4ª edición. México.



## **ANEXOS**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

### “NIVEL DE CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 39001 MARISCAL SUCRE. AYACUCHO, 2019”

PROBLEMAS	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p><b>Problema general:</b> ¿Cuál es el nivel de creatividad narrativa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019?</p> <p><b>Problemas específicos:</b></p> <p><b>Problema específico 1</b> ¿Cuál es el nivel de creatividad narrativa según la dimensión fluidez de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019?</p> <p><b>Problema específico 2</b> ¿Cuál es el nivel de creatividad narrativa según la dimensión flexibilidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar el nivel de creatividad narrativa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p><b>Objetivo específico 1</b> Identificar el nivel de creatividad narrativa según la dimensión fluidez de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019.</p> <p><b>Objetivo específico 2</b> Conocer el nivel de creatividad narrativa según la dimensión flexibilidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019.</p>	<p>La presente investigación tiene una sola variable y es un estudio descriptivo, por lo que no se presenta alguna hipótesis.</p>	<p><b>Variable Dependiente</b></p> <p>Creatividad narrativa</p>	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Tipo:</b> Básica</p> <p><b>Nivel:</b> Descriptivo</p> <p><b>Método:</b> Científico</p> <p><b>Técnica:</b> Psicométrica</p> <p><b>Instrumento:</b> Prueba de imaginación creativa para niños (PIC - N)</p> <p><b>Población:</b> Alumnos del 3er grado de primaria y de las secciones A, B y C, de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019.</p> <p><b>Muestra:</b> 23 alumnos del 3er “C” de primaria (16 niños y 7 niñas) de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019.</p>

**Problema específico 3**

¿Cuál es el nivel de creatividad narrativa según la dimensión originalidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019?

**Objetivo específico 3**

Determinar el nivel de creatividad narrativa según la dimensión originalidad de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre, Ayacucho, 2019.

## INSTRUMENTOS

PRUEBA DE IMAGINACIÓN CREATIVA PARA NIÑOS (PIC - N)  
PARA EVALUAR EL NIVEL DE CREATIVIDAD NARRATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS  
DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 39001  
MARISCAL SUCRE. AYACUCHO, 2019

Apellidos: \_\_\_\_\_

Nombres: \_\_\_\_\_

Sexo: Masculino ( ) Femenino ( )



## JUEGO N° 1

Fíjate bien el dibujo que aparece en la primera página. Tu tarea consiste en imaginar todo aquello que podría estar ocurriendo en esa escena. Escribe todo lo que se te ocurra. Ten en cuenta que en este juego no existen respuestas buenas o malas, así que pon en marcha tu **IMAGINACIÓN** y **FANTASÍA** y procura poner muchas ideas.

**Ejemplo: Es una escena de aventuras**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_
13. \_\_\_\_\_
14. \_\_\_\_\_
15. \_\_\_\_\_
16. \_\_\_\_\_
17. \_\_\_\_\_
18. \_\_\_\_\_
19. \_\_\_\_\_

PRUEBA DE IMAGINACIÓN CREATIVA PARA NIÑOS (PIC - N)  
PARA EVALUAR EL NIVEL DE CREATIVIDAD NARRATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL  
TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 39001 MARISCAL  
SUCRE. AYACUCHO, 2019

Apellidos: Alvites Rodriguez

Nombres: Madeley

Sexo: Masculino ( ) Femenino ( )



JUEGO N° 1

Fíjate bien en el dibujo que aparece en la primera página. Tu tarea consiste en **IMAGINAR** todo aquello que podría estar ocurriendo en esa escena. Escribe todo lo que se te ocurra. Ten en cuenta que en este juego no existe respuestas buenas o malas, así que pon en marcha tu **IMAGINACIÓN** y **FANTASÍA** Y procura poner muchas ideas.

Ejemplo: Es una escena de aventuras.

1. El niño está abriendo la caja.
2. El mono está mirando al platano.
3. El mono mira al niño.
4. El mono está por colarse.
5. El niño está subido a un árbol.
6. El platano está sobre el niño.
7. El mono y el niño están en un árbol.
8. El niño está sobre la tierra.
9. El mono mira al niño.
10. El niño está colgando.
11. El niño tiene hambre.
12. El mono está comiendo plátano.
13. El niño está asustado.
14. ....
15. ....
16. ....
17. ....
18. ....
19. ....
20. ....
21. ....
22. ....
23. ....

## JUEGO N° 2

Haz una lista de todas las cosas para las que podría servir un **TUBO DE GOMA**. Piensa en cosas interesantes y originales. Apunta todos los usos que tú le darías aunque sean imaginadas. Puedes utilizar el número y tamaño de tubos que tú quieras.

**Ejemplo: Como tubería para el agua**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_
13. \_\_\_\_\_
14. \_\_\_\_\_
15. \_\_\_\_\_
16. \_\_\_\_\_
17. \_\_\_\_\_
18. \_\_\_\_\_
19. \_\_\_\_\_
20. \_\_\_\_\_

8

## Fabia Isabella

### JUEGO N° 2

Haz una lista de todas las cosas para las que podría servir un TUBO DE GOMA. Piensa en cosas interesantes y originales. Apunta todos los usos que tú le darías aunque sean imaginadas. Puedes utilizar el número y tamaño de tubos que tú quieras.

Ejemplo: Como tubería para el agua

1. para hacer figuras geométricas con el tubo
2. para lavar los servicios, bañarse, etc.
3. servir como resorte
4. para bañarse con turcos
5. para hacer una escoba meheritar los turcos
6. Adentro de las sillas usamos los turcos
7. para que no se rompa una manguera
8. para hacer chisquetes
9. lo ponem en el jabon liquido
10. para hacer el lapiz
11. para hacer el recogedor
12. por hacer el palo de los polisinos estolares
13. lo ponem para lo caña
14. lo ponem a los cables
15. lo ponem al cordel de la ropa
16. lo ponem a las mesas de metal
17. lo ponem a las tijeras
18. lo ponem a las gomas en barco
19. lo ponem a las pueretas
20. lo ponem a los tajadores

### JUEGO N° 3

**IMAGÍNA**TE y **CONTESTA** lo que tú crees que pasaría si ocurriera lo que dice esta frase:  
**¿QUÉ OCURRIRÍA SI CADA ARDILLA, DE REPENTE, SE CONVIRTIESE EN UN DINOSAURIO?**

**Ejemplo:** Que se comería todos los árboles

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_
13. \_\_\_\_\_
14. \_\_\_\_\_
15. \_\_\_\_\_
16. \_\_\_\_\_
17. \_\_\_\_\_
18. \_\_\_\_\_
19. \_\_\_\_\_
20. \_\_\_\_\_

Marina

JUEGO N° 3

Lizeth

IMAGÍNA y CONTESTA lo que tú crees que pasaría si ocurriera lo que dice esta frase:

¿QUÉ OCURRIRÍA SI CADA ARDILLA, DE REPENTE, SE CONVIRTIESE EN UN DINOSAURIO?

Ejemplo: Que se comería todos los árboles

- 1. Todas las personas estarían alteradas.
- 2. Las escuelas estarían en peligro.
- 3. Todos los animales estarían uyesendo.
- 4. Estaría moviendo los árboles y el pasto.
- 5. Algunas casas estarían rompiéndose.
- 6. Las aguas del mar tinteando.
- 7. Todas las personas muriendo.
- 8. Tiendas con cosas rompiéndose.
- 9. Los animales alterados.
- 10. Las personas gritando.
- 11. El dinosaurio asustando a las personas.
- 12. Trabajadoras gritando.
- 13. Cosas moviéndose.
- 14. Cumpleaños que se arruina por el dinosaurio.
- 15. Los vasos de las personas están rompiéndose.
- 16. \_\_\_\_\_
- 17. \_\_\_\_\_
- 18. \_\_\_\_\_
- 19. \_\_\_\_\_

**RESULTADOS DE LA PRUEBA 1 DE LA PRUEBA DE IMAGINACIÓN CREATIVA A  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA N° 39001 MARISCAL SUCRE - AYACUCHO, 2019**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	PRUEBA 1	
		FLUIDEZ	FLEXIBILIDAD
1	ALBITES RODRÍGUEZ, MADELEY	13	3
2	ALMENARA ARONES, IKER A.	14	6
3	BARBOZA CASTAÑEDA, BRAYAN ARTURO	11	5
4	CALDERÓN PALOMINO, MARINA LIZETH	17	5
5	CANCHO GÓMEZ, MAX JHOEL	8	3
6	CONTRERAZ PINZAS, GERBER GABRIEL	12	4
7	FERNÁNDEZ QUISPE, VALENTINA EMILY KIARA	14	5
8	GAMBOA GUTIÉRREZ, FABIA ISABELLA	20	6
9	GARAY HUAMÁN, GREIS FABIOLA	19	6
10	GONZÁLES BUSTAMANTE, THAIS MÍA	19	7
11	GUTIÉRREZ GUZMÁN, LENNY NAEL	16	6
12	HUAMANÍ HUARCAYA, MARCO J.	11	4
13	HUARCAYA PÉREZ, SEBASTIÁN ANDREE SALOMÓN	15	4
14	JAVIER PALOMINO, ANDERSON	15	6
15	LEON CURI, ANGEL JOVETIC	16	6
16	MEDINA SONEHUA, ANDRE SEBASTIÁN	19	8
17	MEZA MARQUINA, LINOVIS JHOSGUA DIEZ	15	6
18	MORÁN JAYO, ANDRE GABRIEL	10	4
19	PALOMINO MORÓN, ZAHORY VICTORIA ANTHONELLA	12	4
20	PEZO SERNA, MAX JUNIOR	19	7
21	RAMOS QUISPE, HENRY GADIEL	15	7
22	SULCA JAUREGUI, GADHIEL RAÚL	12	4
23	UMBRIA DÍAZ, FERYINI D.	19	7

**RESULTADOS DE LA PRUEBA 2 DE LA PRUEBA DE IMAGINACIÓN CREATIVA A  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA N° 39001 MARISCAL SUCRE - AYACUCHO, 2019**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	PRUEBA 2		
		FLUIDEZ	FLEXIBILIDAD	ORIGINALIDAD
1	ALBITES RODRÍGUEZ, MADELEY	13	8	14
2	ALMENARA ARONES, IKER A.	15	10	20
3	BARBOZA CASTAÑEDA, BRAYAN ARTURO	15	11	30
4	CALDERÓN PALOMINO, MARINA LIZETH	15	8	11
5	CANCHO GÓMEZ, MAX JHOEL	20	10	23
6	CONTRERAZ PINZAS, GERBER GABRIEL	15	8	31
7	FERNÁNDEZ QUISPE, VALENTINA EMILY KIARA	12	7	12
8	GAMBOA GUTIÉRREZ, FABIA ISABELLA	20	7	18
9	GARAY HUAMÁN, GREIS FABIOLA	15	7	12
10	GONZÁLES BUSTAMANTE, THAIS MÍA	15	6	11
11	GUTIÉRREZ GUZMÁN, LENNY NAEL	11	5	6
12	HUAMANÍ HUARCAYA, MARCO J.	20	9	13
13	HUARCAYA PÉREZ, SEBASTIÁN ANDREE SALOMÓN	20	7	18
14	JAVIER PALOMINO, ANDERSON	20	6	12
15	LEON CURI, ANGEL JOVETIC	18	9	13
16	MEDINA SONEHUA, ANDRE SEBASTIÁN	19	8	16
17	MEZA MARQUINA, LINOVISH JHOSGUA DIEZ	17	8	18
18	MORÁN JAYO, ANDRE GABRIEL	11	6	10
19	PALOMINO MORÓN, ZAHORY VICTORIA ANTHONELLA	15	9	11
20	PEZO SERNA, MAX JUNIOR	20	8	28
21	RAMOS QUISPE, HENRY GADIEL	15	7	15
22	SULCA JAUREGUI, GADHIEL RAÚL	15	5	15
23	UMBRIA DÍAZ, FERYINI D.	15	7	17

**RESULTADOS DE LA PRUEBA 3 DE LA PRUEBA DE IMAGINACIÓN CREATIVA A  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA N° 39001 MARISCAL SUCRE - AYACUCHO, 2019**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	PRUEBA 3		
		FLUIDEZ	FLEXIBILIDAD	ORIGINALIDAD
1	ALBITES RODRÍGUEZ, MADELEY	15	8	7
2	ALMENARA ARONES, IKER A.	15	8	7
3	BARBOZA CASTAÑEDA, BRAYAN ARTURO	10	8	8
4	CALDERÓN PALOMINO, MARINA LIZETH	15	7	15
5	CANCHO GÓMEZ, MAX JHOEL	15	7	15
6	CONTRERAZ PINZAS, GERBER GABRIEL	14	8	16
7	FERNÁNDEZ QUISPE, VALENTINA EMILY KIARA	15	7	17
8	GAMBOA GUTIÉRREZ, FABIA ISABELLA	19	7	20
9	GARAY HUAMÁN, GREIS FABIOLA	15	6	4
10	GONZÁLES BUSTAMANTE, THAIS MÍA	15	7	17
11	GUTIÉRREZ GUZMÁN, LENNY NAEAL	17	8	29
12	HUAMANÍ HUARCAYA, MARCO J.	16	7	13
13	HUARCAYA PÉREZ, SEBASTIÁN ANDREE SALOMÓN	15	7	17
14	JAVIER PALOMINO, ANDERSON	15	6	10
15	LEON CURI, ANGEL JOVETIC	15	5	12
16	MEDINA SONEHUA, ANDRE SEBASTIÁN	19	5	9
17	MEZA MARQUINA, LINOVISH JHOSGUA DIEZ	16	8	23
18	MORÁN JAYO, ANDRE GABRIEL	19	10	24
19	PALOMINO MORÓN, ZAHORY VICTORIA ANTHONELLA	11	5	7
20	PEZO SERNA, MAX JUNIOR	15	4	6
21	RAMOS QUISPE, HENRY GADIEL	10	4	4
22	SULCA JAUREGUI, GADHIEL RAÚL	19	6	23
23	UMBRIA DÍAZ, FERYINI D.	15	5	6

N°	SEXO	FLUIDEZ		NIVEL	FLEXIBILIDAD		NIVEL	ORIGINALIDAD		NIVEL	CREATIVIDADNARRATIVA		NIVEL
		PB	PC		PB	PC		PB	PC		PB	PC	
1	F	41	60	Media	19	65	Media	21	75	Alta	81	65	Media
2	M	44	65	Media	24	80	Alta	27	80	Alta	95	80	Alta
3	M	36	60	Media	24	80	Alta	38	95	Alta	98	80	Alta
4	F	47	70	Media	20	70	Media	26	80	Alta	93	80	Alta
5	M	43	65	Media	20	70	Media	38	95	Alta	101	85	Alta
6	M	41	60	Media	20	70	Media	47	95	Alta	108	85	Alta
7	F	41	60	Media	19	65	Media	29	85	Alta	89	70	Media
8	F	59	85	Alta	20	70	Media	38	95	Alta	117	90	Alta
9	F	49	75	Alta	19	65	Media	16	65	Media	84	70	Media
10	F	49	75	Alta	20	70	Media	28	85	Alta	97	80	Alta
11	M	44	65	Media	19	65	Media	35	90	Alta	98	80	Alta
12	M	47	60	Media	20	70	Media	26	80	Alta	93	80	Alta
13	M	50	75	Alta	18	60	Media	35	90	Alta	103	85	Alta
14	M	50	75	Alta	18	60	Media	22	75	Alta	90	75	Alta
15	M	49	75	Alta	20	70	Media	25	80	Alta	94	80	Alta
16	M	57	85	Alta	21	75	Alta	25	80	Alta	103	85	Alta
17	M	48	70	Media	22	75	Alta	41	95	Alta	111	85	Alta
18	M	40	60	Media	20	70	Media	34	90	Alta	94	80	Alta
19	F	38	60	Media	18	60	Media	18	70	Media	74	60	Media
20	M	54	80	Alta	19	65	Media	34	90	Alta	107	85	Alta
21	M	40	60	Media	18	60	Media	19	70	Media	77	65	Media
22	M	46	70	Media	15	50	Media	38	95	Alta	99	80	Alta
23	M	49	75	Alta	19	65	Media	23	75	Alta	91	75	Alta

**CUADERNILLO DE CORRECIÓN DE LA  
PRUEBA DE IMAGINACIÓN CREATIVA PARA NIÑOS (PIC – N)  
PARA EVALUAR EL NIVEL DE CREATIVIDAD NARRATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS  
DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 39001  
MARISCAL SUCRE. AYACUCHO, 2019**

**I. Datos de identificación:**

Apellidos: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

Nombre de la evaluadora: \_\_\_\_\_

**Resumen de Puntuaciones**

**PIC Narrativa**

	PD	PC
Fluidez	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Flexibilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Originalidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PD = Puntuación directa

PC = Puntuación centil

## JUEGO 1

FLUIDEZ

FLEXIBILIDAD

N°	CATEGORÍAS	Frecuencia
1	Acción física del personaje principal relacionada con el cofre	
2	Acción física del personaje principal no relacionada con el cofre	
3	Referencias al tiempo en que tienen lugar los hechos: época, duración	
4	Lugar de los hechos: Contexto geográfico	
5	Magia: referencia a cualquier aspecto que tenga que ver con lo imaginario, mágico, esotérico, sobrenatural, futurista.	
6	Características físicas de la situación	
7	Características físicas del personaje	
8	Factores de identidad del personaje	
9	Estado de ánimo del personaje	
10	Retrato moral y psicológico del personaje	
11	Ocupación del personaje	
12	Referencia al mono	
13	Referencia a personajes, animales o elementos que no aparecen en la escena	
14	Referencias o características físicas del cofre	
15	Historia pasada o familiar del personaje: relacionado con el hogar, la familia, los amigos.	

## JUEGO 2

FLUIDEZ

FLEXIBILIDAD

ORIGINALIDAD

Nº	CATEGORÍAS	Frecuencia	Coeficiente	Originalidad
1	Conducción		0	
2	Jugar y juguetes		0	
3	Usos escolares		0	
4	Construir		0	
5	Guardar, meter		0	
6	Utensilios del hogar		0	
7	Deporte		1	
8	Mirar		1	
9	Soplar o sorber		1	
10	Agredir		1	
11	Adornos personales		1	
12	Herramientas		1	
13	Apoyar, sostener		1	
14	Decoración		1	
15	Producir ruidos		1	
16	Atar		1	
17	Utensilios en general		2	
18	Proteger, aislar		2	
19	Figuras geométricas		2	
20	Medir		3	
21	Agarrar, alcanzar		3	
22	Partes del cuerpo		3	
23	Ropa de vestir y complementos		3	
24	Viajar, transportar		3	
25	Comunicación		3	
26	Señalar, indicar, iluminar		3	
27	Alimentación		3	
28	Armas		3	
29	Magia		3	
30	Reciclar		3	

### JUEGO 3

FLUIDEZ

FLEXIBILIDAD

ORIGINALIDAD

Nº	CATEGORÍAS	Frecuencia	Coeficiente	Originalidad
1	Convivencia		0	
2	Alimento y utilidad para los humanos		0	
3	Fin de humanos y animales		0	
4	Reacciones de gente y otros animales		0	
5	Cambio de poder		0	
6	Destrucción y caos		0	
7	Diversión		1	
8	Ámbito científico		1	
9	Medios de transporte		1	
10	Manifestación de poder humano		1	
11	Escasez de alimento y casa		1	
12	Cambio de época		1	
13	Características de los dinosaurios		1	
14	Ecología e higiene		2	
15	Relevancia en los medios de comunicación		2	
16	Aspectos relacionados con la reproducción		2	
17	Sueño, fantasía		3	
18	Guerra y lucha entre dinosaurios		3	
19	Aspectos religiosos		3	
20	Evolución de las especies		3	