



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINOSÁNCHEZ CARRIÓN
HUACHO**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Tesis:

**LOS CUENTOS CLASICOS DE DISNEY COMO
ESTRATEGIA DIDACTICA PARA INCENTIVAR LA
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
I.E.I 666 LURIAMA**

Presentada por lo

Bach. ESPINOZA SOSA JAHAIRA JHOSELIN

Asesor:

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE**

HUACHO – PERÚ

2018

TITULO

**LOS CUENTOS CLASICOS DE DISNEY COMO
ESTRATEGIA DIDACTICA PARA INCENTIVAR LA
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
I.E.I 666 LURIAMA**

MIEMBROS DEL JURADO

MG. RICARDO DE LA CRUZ DURAN

PRESIDENTE

DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

SECRETARIA

MG. ESPERANZA SANTOS PALOMINO

VOCAL

MG. JOSE MANUEL VEGA VILCA

ASESOR

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

INTRODUCCION

El problema del presente trabajo de investigación los cuentos clásicos de Disney en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriamá, fue planteado de la siguiente manera: cual es relación de los cuentos clásicos de Disney y el desarrollo de la creatividad. Las técnicas utilizadas fueron encuesta a los docentes y análisis documental.

Esta investigación consta de cinco capítulos,

Capítulo I, se encuentra análisis de la problemática del tema de estudio el marco teórico-

En el capítulo II, que corresponde a la Fundamentación Teórica, se ha hecho una descripción analítica y sistemática acerca de las diferentes técnicas planteadas.

En el capítulo III se desarrolla el diseño y tipo de investigación, lo que permitió encaminar al tema planteado para luego utilizar métodos generales, y específicos como es el inductivo y deductivo, para desarrollar la motricidad fina.

En el capítulo IV están los resultados obtenidos en la investigación de campo, donde se evidencia el problema y la necesidad de tomar decisiones en la adquisición de estas destrezas necesarias para la investigación, culminando con la Comprobación de la Hipótesis respectiva planteada al inicio del proceso investigativo.

Finalmente, en el capítulo V están las Conclusiones y Recomendaciones, a las que se arribó después de la investigación de campo, así como también de la investigación bibliográfica, además se ha cumplido con los objetivos planteados y se incluyen los respectivos Anexos.

RESUMEN

La presente tesis de grado: los cuentos clásicos de Disney como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Lurama, es una investigación con un enfoque descriptivo correlacional, crítico propositivo que busca permanentemente la relación entre variable dependiente e independiente. El marco teórico del trabajo investigativo es una compilación bibliográfica y consultas de documentos de internet, de varios autores enfocados a desarrollar conceptualmente a la variable independiente: cuentos clásicos de Disney, así como también de la variable dependiente: la creatividad. Para la presente investigación se ha planteado la hipótesis: cuentos clásicos de Disney inciden en el proceso de la creatividad; para comprobar esta hipótesis se aplicó encuestas a docentes y estudiantes, y utilizando el método del Chi Cuadrado se comprobó la hipótesis planteada

PALABRAS CLAVES

Cuentos clásicos de Disney

Creatividad

Aprendizaje

SUMMARY

The present thesis of degree: the classic stories of Disney like didactic strategy to incentivar the creativity in the children of 4 years of the IEI 666 Luriana, is an investigation with a descriptive approach correlational, critical propositive that looks for permanently the relation between dependent variable and Independent. The theoretical framework of investigative work is a bibliographic compilation and consultation of internet documents, by several authors focused on developing the independent variable conceptually: classic Disney stories, as well as the dependent variable: creativity. For the present investigation the hypothesis has been posed: classic Disney stories affect the process of creativity; To verify this hypothesis, surveys were applied to teachers and students, and using the Chi-square method, the hypothesis was verified.

KEYWORDS

Classic Disney Tales

Creativity

Learning

ÍNDICE

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	6
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	8
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	8
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	8
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	9
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	9
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
1.4. JUSTIFICACIÓN	9

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
2.2 BASES TEÓRICAS - CIENTÍFICAS	20
2.3 BASES PSICOLÓGICAS – PEDAGÓGICAS.....	42
2.4 DEFINICIONES CONCEPTUALES	44
2.5 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	47
2.5.1 HIPÓTESIS GENERAL.....	47
2.5.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	47

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO	48
3.1.1 TIPO DE LA INVESTIGACIÓN	48
3.1.2 ENFOQUE	48
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	48
3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES E INDICADORES	50
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .	51

3.4.1	TÉCNICAS A EMPLEAR	51
3.4.2	DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS	52
3.5	TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.	52
3.5.1	PROCESAMIENTO MANUAL.....	52
3.5.2	PROCESAMIENTO ELECTRÓNICO.....	52
3.5.3	TÉCNICAS ESTADÍSTICAS	53
CAPÍTULO IV: RESULTADOS		
4.1	CUADROS ESTADÍSTICOS	54
4.1.1	CONCLUSIONES	54
4.1.2	RECOMENDACIONES.....	54
4.2	ANEXOS.....	55
4.3	INSTRUMENTOS.....	55
CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA		
5.1.	FUENTES BIBLIOGRÁFICAS	56
5.2.	FUENTES ELECTRÓNICAS	57
	ANEXOS.....	59
	MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	61

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

Los cuentos es el mediador para mantener y promover las culturas ancestrales, para identificar y que nos identifiquen como parte de un grupo étnico. Los cuentos maravillosos son relatos que existen de muchas culturas. En Latinoamérica, permanecen algunos de origen europeo que han sobrevivido, tanto en la cultura mestiza como indígena, con adaptaciones al propio contexto. Los relatos tienen pocos protagonistas y éstos se ven involucrados en una serie de acciones que se repiten sucesivamente y en las que el personaje malo, trata de engañar o tiende trampas al personaje bueno, que siempre sale triunfante de las pruebas. (Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana CECC/SICA, 2009, p. 18)

Asimismo, Valdez (2003), afirma que “el cuento es una forma breve de narración, ya sea expresa en forma oral o escrita” (p. 56).

Para Delaunay (1986, citado por Castro, 2014), el cuento: Abre a cada uno un universo distinto del suyo; invita a hacer viajes al pasado, o hacia lejanías que no conocen otros límites que los de la imaginación. Lo maravilloso, aquello de lo que cada uno tiene necesidad, es tan necesario cuando más niño o cuando más oprimente es la realidad que le rodea” pag.67

Es decir los cuentos infantiles son tan importantes que pueden motivar al niño a que desarrolle su intelecto a una velocidad sorprendente, lo cual ayudará a fortalecer el desarrollo cognitivo, afectivo, desarrolla la sociabilidad y motricidad, por ello caracterizamos la importancia de los mismos.

Existen muchas razones importantes por lo cual hemos planteado esta investigación.

1.2 . FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema general:

¿Cómo se relaciona el uso de los cuentos clásicos de Disney como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama?

1.2.2 Problemas específicos:

¿Cómo se relaciona el cuento la Caperucita Roja como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama?

¿Cómo se relaciona el cuento la cenicienta como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama?

¿Cómo se relaciona el cuento blanca nieves como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama?

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Objetivo general

Determinar el grado de relación del uso de los cuentos clásicos de Disney como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

Objetivo Específico

Determinar el grado de relación del cuento la caperucita como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

Determinar el grado de relación del uso de los como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

Determinar el grado de relación del uso de los cuentos clásicos de Disney como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1 Justificación teórica.

Debido a la situación problemática que vinculan al aprendizaje de estudiantes de 5 años del nivel inicial, es de suma trascendencia ampliar y profundizar las bases teóricas de estos dos temas, enfatizando la vigencia del tema. Determinar el grado de relación del uso de los cuentos clásicos de Disney como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriamá.

1.4.2 Justificación práctica.

Los cuentos cobran mayor vigencia, por cuanto son accesibles, de bajo costo y fácilmente operativos. Por ello, es necesario tomarlo como factor importante en el proceso del aprendizaje del niño.

1.4.3 Justificación metodológica.

Como alternativa de nuestro trabajo docente los cuentos son un medio que incentiva la intervención de los estudiantes con mayor nivel de motivación, en tanto tienen relación con su propia vivencia. La formación de valores en los niños es necesaria especialmente en temprana edad donde fijan su personalidad. Se allí su integralidad en la formación y participación de los estudiantes.

1.4.4 Justificación social

| El resultado de este trabajo tendrá un alto impacto en los niños y niñas en cuanto a los cuentos relacionadas con la

comprensión lectora y al desarrollo de muchas habilidades más, lo que implica el trabajo práctico por parte del docente, llevando de la mano una expresión más fluida, no estereotipada y con un enfoque distinto al tradicional, orientada a llevar a las niñas y niños a situaciones enriquecedoras y significativas como resultado de una dirección acertada y exitosa

La comunidad educativa debe estar preparada para participar y hacer participar a docentes, estudiantes y padres familia para lograr que los cuentos sean parte de la currícula diaria en las instituciones educativas de nivel inicial.

1.5 Delimitaciones del estudio.

1.5.1 Delimitación espacial.

La investigación se desarrolló con los estudiantes de. Determinar el grado de relación del uso de los cuentos clásicos de Disney como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

Se consideraron como componentes de la muestra a los estudiantes matriculados en el ciclo académico 2018, de ambos sexos.

1.5.2 Delimitación temporal.

La investigación se realizó durante el primer semestre 2018, donde se incluye el trabajo de gabinete, trabajo de campo. La redacción de informe final para la sustentación respectiva se realizara en el año 2018.

1.5.3 Delimitación teórica

La investigación estuvo enfocada a conocer la relación entre los cuentos como estrategia didáctica en la comprensión lectora en los niños de determinar el grado de relación del uso

de los cuentos clásicos de Disney como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. 666 Luriama.

1.6 Viabilidad del estudio.

1.6.1 Evaluación Técnica

En esta investigación de tesis se consideraron los elementos necesarios para su desarrollo, de acuerdo a lo establecido por la comisión de grados y títulos de la facultad de educación.

1.6.2 Evaluación Ambiental

Debido a su naturaleza de investigación descriptiva correlacional netamente académica, no ha generado impacto ambiental negativo en ninguno de los componentes del ecosistema.

1.6.3 Evaluación Financiera

El presupuesto de la investigación y su financiamiento estuvo debidamente garantizado por la investigadora.

1.6.4 Evaluación Social

Se constituyó un equipo de trabajo debidamente implementado, tanto a nivel teórico como metodológico, para su participación pertinente.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En cuanto a los antecedentes que se han dado en la investigación sobre la temática de los cuentos y el aprendizaje significativo consideramos los siguientes estudios:

Guaman ch. y BENAVIDES T.(2206) en su tesis “El cuento como estrategia metodológica en el inicio de la lectura en niños y niñas de 6 - 8 años del jardín de infantes fiscal mixto ¿MELLIE DIGARD¿ de la Parroquia, Tambillo, provincia de Pichincha, en el año lectivo 2012-2013. Propuesta alternativa.” Dela universidad de Sangolqui Ecuador. Llegaron a las siguientes **conclusiones:**

La presente tesis de grado investiga al cuento como estrategia metodológica para el inicio de la lectura en niños y niñas de 6 a 8 años del Jardín de Infantes Fiscal Mixto ¿Mellie Digard¿ de la parroquia Tambillo, provincia de Pichincha. El objetivo principal es identificar al cuento como estrategia metodológica en el inicio de la lectura, para ello nos basamos en una investigación explicativa, descriptiva donde descubrimos los factores que generaron esta investigación a través de una metodología deductiva ¿inductiva, pudiéndose evidenciar que las docentes del Jardín de Infantes Fiscal Mixto Mellie Digard ¿utilizan al cuento como recurso lúdico y no como una estrategia metodológica para el inicio de la lectura. Motivo por el cual hemos creado una ¿Guía de Actividades para las Docentes Infantiles¿ en base a cuentos, con talleres que pueden ser aplicados luego de la narración del cuento, inculcándoles así el gusto e interés por la lectura, ya que esta no solo nos proporciona

información, sino crea hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo, recreando, distrayendo y divirtiendo.

Molina y Zárraga (1997) en su tesis “los juegos, cuentos, y metáforas como estrategias didácticas para la enseñanza de las ciencias naturales”, basándose en la metodología investigación-acción, concluyeron que a través de la aplicación de dichas estrategias se pueden construir nuevos conocimientos sobre la base de los conocimientos previos, de una manera amena y divertida, además de estimular y capacitar al docente para que adopte el uso de dichas estrategias didácticas a fin de obtener un producto educativo mejor preparado científicamente para afrontar los retos que le impone cada vez más exigente y cambiante.

Singer T. (2006) investigó el “Efecto del cuento como estrategia de enseñanza y aprendizaje sobre el rendimiento estudiantil en el contenido propiedades de los compuestos químicos inorgánicos”, este estudio cuasiexperimental demostró que la hipótesis del mayor rendimiento estudiantil como efecto de la administración del cuento dramatizado resultó confirmada por las pruebas estadísticas correspondientes; sin embargo, el cuento sin ilustración predominó sobre el cuento ilustrado, lo cual se explicaría por la libertad de imaginación y motivación en ausencia de ilustraciones.

Por su parte, Rodríguez M. (2003) en su metodología de investigación acción “El cuento como estrategia motivadora en el aprendizaje de nuevos temas”, demostró que el cuento contribuye en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura y de su comprensión, como una herramienta para desarrollar la competencia cognoscitiva y comunicativa de los alumnos de primer grado.

LA LITERATURA INFANTIL Y SU DIDÁCTICA. AMADO LÓPEZ VALERO Y PEDRO GUERRERO RUÍZ.

El presente artículo ofrece una serie de cuestiones que plantea la ya tradicional problemática de la Literatura Infantil: Concepto, caracteres, elementos que no deben tener, géneros, formas y funciones. Lo que pretendemos realmente con este trabajo es demostrar que la Literatura Infantil, además de ser un hecho social, histórico o psicológico, es también un hecho literario artístico estético que engloba varios apartados: La literatura creada por un autor específicamente para los niños; la literatura creada por un autor, no pensada en principio para los niños, pero que éstos han hecho suyo; la literatura anónima procedente del folklore popular; la literatura creada por los propios niños.

ÁNGULO CARRASCO y María Elena. (2004) "El cuento popular y su función social educadora en los niños del tercer ciclo de educación primaria de las instituciones educativas José Bernardo Alcedo y Germán Caro Ríos del distrito de Villa María del Triunfo"

En esta investigación arriban a las siguientes conclusiones:

- Los cuentos populares expresan en sus sentidos no solo los personajes que simbolizan nuestra cultura andina; sino también los problemas centrales de nuestra realidad y como tal es vital su función social educadora. Los cuentos populares son la esencia de nuestra cultura andina y como consecuencia camino fundamental para mejorar nuestra identidad cultural.

-El cuento popular como instrumento de educación cumple una finalidad política e ideológica e incluso filosófica porque nos acerca a la concepción del mundo de creencias y tradiciones.

-De esta manera el mejor cuento popular educativo es aquel que tiene belleza, contenido y posición de clase.

ARÓN HURTADO Soledad Jessica, (2003.) Los cuentos infantiles y su aplicación en el área de comunicación en los niños de educación primaria.” Concluye que:

- Las narraciones sencillas y sobre todo los cuentos estimulan al niño y niña en su desarrollo lingüístico y comunicativo. Los niños y las niñas que escuchan con atención y comprenden mejor los mensajes que son transmitidos de los cuentos, fábulas, leyendas y otras historias cortas y sencillas.
- Además las narraciones infantiles hacen que el niño desarrolle su capacidad de pensar, procesar y sintetizar las informaciones que el docente pretende comunicar a los niños haciendo que ellos aumenten su creatividad lógica.

PONCE FARRO, Carla Marina y Villanueva Quiroz María (2007) Tesis “El cuento infantil y su aprendizaje en el área de comunicación integral”

Arriban a los siguientes resultados:

- Siguiendo los resultados de las encuestas aplicadas a los niños y docentes el uso de los cuentos infantiles enriquecen el vocabulario de los niños y niñas de tal modo mejora el aprendizaje del área de comunicación integral.
- El cuento infantil estimula la evolución de la imaginación y creatividad del niño y niña, de esa manera también repercute en el desarrollo del área de comunicación integral.
- Los niños y niñas logran mejorar su capacidad de escuchar y prestar atención mediante los cuentos y ello contribuye un buen desarrollo comunicativo y expresivo

2.2 VARIABLE LOS CUENTOS CLASICOS DE DISNEY

EL CUENTO

Definición.

(Bermúdez, et al., 2013) Afirma en su análisis titulado “El maravilloso mundo de los cuentos de hadas y su simbologías” concluye: A partir de nuestro análisis, pensamos que las historias o cuentos modernos destinados al público infantil están muy edulcorados, ya que muestran unas historias “seguras”, que omiten cualquier tipo de referencia a esas angustias existenciales que hemos mencionado anteriormente. Estas, quizás, son estrictamente idealizadas y van en contra de las experiencias internas del niño, impidiéndole cualquier tipo de reflexión o aprendizaje personal más allá de su contenido más evidente. (p. 67)

Para Delaunay (1986:38), el cuento “abre a cada uno un universo distinto del suyo; invita a hacer viajes al pasado, o hacia lejanías que no conocen otros límites que los de la imaginación. Lo maravilloso, aquello de lo que cada uno tiene necesidad, es tan necesario cuando más niño o cuando más oprimente es la realidad que le rodea”.

El cuento es una narración breve, oral o escrita, que relata eventos que pueden ser reales o imaginarios. Los cuentos pueden ser populares, es decir, que son generalmente anónimos y se transmiten en forma oral; o literarios: cuando se transmiten a través de la escritura y tienen un autor conocido.

Los cuentos clásicos infantiles para Salmerón (2005) en su estudio “Transmisión de valores a través de los cuentos clásicos infantiles” definiéndolo de modo ligero, manifiesta, que es una leyenda que a pesar de los años se la siguen utilizando y expresa: A un nivel superficial y en términos generales, podemos definir al cuento clásico infantil como toda obra literaria que ha perdurado y se ha

extendido en el espacio y el tiempo, gracias a su legitimización y universalización por las generaciones adultas que de forma intersubjetiva los han considerado propios para la infancia, al mismo tiempo que esta se ha apropiado de ellos volviéndolos a legitimizar (p. 87)

Narración breve, oral o escrita, de un suceso imaginario. Aparecen en él un reducido número de personajes que participan en una sola acción con un sólo foco temático. Su finalidad es provocar en el lector una única respuesta emocional.

Ramón Menéndez Pidal, en el estudio preliminar de su antología de cuentos de la literatura universal, dice: "Al terminar la Edad Media, la conciencia creadora del narrador se ha impuesto, y, de ser refundidor, adaptador o traductor, se convertiría en artista, en elaborador de ficciones. Así, a través de un lento pero firme proceso de transformación, la Edad Media europea trasvasa a la Moderna el género cuentístico como creación absoluta de una individualidad con su propio rango de estructura literaria, autónoma, tan válida por sí misma como el poema, la novela o el drama".

René Marqués, citado en la misma obra anterior, dice "El cuento es, para mí, de modo esencial y en último análisis, la dramática revelación que un ser humano -hecho personaje literario- se opera, a través de determinada crisis, respecto al mundo, la vida o su propia alma. Lo psicológico es, por lo tanto, lo fundamental en el cuento. Todo otro elemento estético ha de operar en función del personaje. De lo contrario, deja de ser "funcional" y se convierte en materia extemporánea, muerta. Dada la brevedad que, en términos de extensión, dicta el género, el cuento se presta, quizás más que otras expresiones en prosa, al uso afortunado del símbolo como recurso de síntesis práctica..."

M. Baquero Goyanes, en su libro *El cuento español en el siglo XX*, dice lo siguiente: "El cuento es un precioso género literario que sirve

para expresar un tipo especial de emoción, de signo muy semejante a la poética, pero que no siendo apropiado para ser expuesta poéticamente, encarna en una forma narrativa, próxima a la novela pero diferente a ella en la técnica e intención. Se trata, pues, de un género intermedio entre poesía y novela, apresador del matiz semipoético, seminovelesco, que sólo es expresado en las dimensiones del cuento.

CARACTERÍSTICA DE LOS CUENTOS CLÁSICOS

Para Zavala (2006) en su corpus titulado "Un modelo para el estudio del cuento" finaliza: La idea central que presento a continuación consiste en señalar la posibilidad de establecer elementos distintivos característicos del cuento clásico, del cuento moderno y del cuento posmoderno. (...), señalaré las características en la construcción de cinco elementos sustantivos de todo cuento literario: tiempo, espacio, personajes, instancia narrativa y final.(...)A lo largo del siglo xx ha sido una convención firmemente establecida considerar que el nacimiento del cuento literario, en oposición al cuento de tradición oral, coincide con la escritura de las narraciones cortas de Edgar Allan Poe hacia mediados del siglo xix(...)Éstas son algunas reglas genéricas del cuento clásico, cuya intención es responsabilidad del autor, el cual se ajusta a una tradición genérica ya establecida de antemano, y que los lectores reconocen. Así, el cuento clásico es circular (porque tiene una verdad única y central), Epifánico (porque está organizado alrededor de una sorpresa final), secuencial (porque está estructurado de principio a fin), paratáctico (porque a cada fragmento le debe seguir el subsecuente y ningún otro) y Realista (porque está sostenido por un conjunto de convenciones genéricas). El objetivo último de esta clase de narración es la representación de una realidad narrativa. (p. 26)

MORFOLOGÍA DE LOS CUENTOS

Según Propp (2008) tratando de definir y estructurar la morfología de los cuentos manifiesta que es una tradición oral que se trasmite de generación en generación. No Hay más que dos formas de ver las cosas: o bien cada transformación da un nuevo argumento, o bien todos los cuentos no tienen más que un asunto que se presenta bajo diversas variantes. De hecho, las dos formulaciones expresan lo mismo: se debe considerar al conjunto de los cuentos maravillosos como una cadena de variantes.(...) O hay más que un único cuento si, antes de la reparación definitiva del daño causado, se experimenta una carencia, que provoca una nueva búsqueda, es decir una nueva secuencia mas no un nuevo cuento. (p. 132)

ESTRUCTURA DEL CUENTO INFANTIL:

El cuento se compone de tres partes.

Introducción o planteamiento: La parte inicial de la historia, donde se presentan todos los personajes y sus propósitos. Pero fundamentalmente, donde se presenta la normalidad de la historia. Lo que se presenta en la introducción es lo que se quiebra o altera en el nudo. La introducción sienta las bases para que el nudo tenga sentido.

Desarrollo o nudo: Es la parte donde se presenta el conflicto o el problema de la historia, toma forma y suceden los hechos más importantes. El nudo surge a partir de un quiebre o alteración de lo planteado en la introducción.

Desenlace o final: Parte donde se suele dar el clímax, la solución a la historia y finaliza la narración. Incluso en los textos con final abierto, hay un desenlace. Puede terminar en un final feliz o no.

CARACTERÍSTICAS DEL CUENTO

El cuento presenta varias características que lo diferencian de otros géneros narrativos:

Ficción: aunque puede inspirarse en hechos reales, un cuento debe, para funcionar como tal, recortarse de la realidad.

Argumental: el cuento tiene una estructura de hechos entrelazados (acción – consecuencias) en un formato de: planteamiento – nudo – desenlace.

Única línea argumental: a diferencia de lo que sucede en la novela, en el cuento todos los hechos se encadenan en una sola sucesión de hechos.

Estructura centrípeta: todos los elementos que se mencionan en la narración del cuento están relacionados y funcionan como indicios del argumento.

Personaje principal: aunque puede haber otros personajes, la historia habla de uno en particular, a quien le ocurren los hechos.

Unidad de efecto: comparte esta característica con la poesía. Está escrito para ser leído de principio a fin. Si uno corta la lectura, es muy probable que se pierda el efecto narrativo. La estructura de la novela permite, en cambio, leerla por partes.

Prosa: el formato de los cuentos modernos (a partir de la aparición de la escritura) suele ser la prosa.

Brevidad: por y para cumplir con estas características, el cuento es breve.

CLASIFICACIÓN DE LOS CUENTOS CLÁSICOS

Como dice García (2012) los cuentos populares es un recurso didáctico motivador lúdico que accede al desarrollo de macro destrezas lingüísticas y se subdividen en: – Cuentos de hadas-llamados también maravillosos o de fantasía-(La Bella durmiente; Cenicienta...), – Cuentos de animales (La ratita presumida; Los tres cerditos...) y – Cuentos de costumbres-entre los que se incluyen los cuentos de tontos y los de miedo-(Juan sin miedo; Garbancito; La casita de turrón...) (p. 1)

Los cuentos de hadas son historias fantásticas o ilusorias, que contienen personajes pintorescos como: ogros, duendes, hadas, sirena, animales, brujas en y más personajes que entretiene y le hace vivir al receptor un mundo de aventuras y maravillas. Los relatos de animales son historias, en donde los actores o protagonistas son animales que hablan y que poseen ciertas características físicas con los humanos, su composición primordial es el hambre y el humor y la trama entretenedora es observar cuál de ellos es el más fuerte o quién se alimenta de otro animal, que quizá es el más débil. Y los de costumbres, son los que hablan de las formas de vida sus costumbres y tradiciones y no poseen magia.

EL VALOR EDUCATIVO DEL CUENTO

El valor educativo de los cuentos ha sido reconocido en ámbitos pedagógicos y es una herramienta didáctica de primera magnitud en el seno de la Escuela y de bastante 38 penetración en el ámbito familiar, con funcionalidad lúdica, didáctica y socializadora y a través de la que se puede contribuir a la transmisión de valores conducentes a la igualdad. (Castaño Gómez, 2013, p. 7)

Como aclara Blanchard & Muzás (2016) en su investigación titulada “La influencia de las narraciones en la construcción de la identidad de las mujeres educadoras en Portugal y España” finiquita: Las historias influyen en la construcción de la identidad como parte del sistema socio-cultural (...). El uso de historias en la escuela tiene, casi siempre, una finalidad pedagógica, de naturaleza instrumental. (...)Todas las entrevistadas, excepto una, han informado que a través de los cuentos buscan un espacio para el disfrute (...), en primer lugar queremos construir un espacio para la magia, la belleza, el encanto y la satisfacción de ver "pequeños ojos brillantes" cada vez que se pronuncia "Érase una vez (p. 264)

Según Dewey (como se citó en López & Melgarejo , 2017) en su investigación Titulada “Valoración sobre la evolución de la figura

femenina en las películas animadas de Disney, basado en siete largometrajes: Blancanieves, Cenicienta, La Bella Durmiente, La Sirenita, Pocahontas, Mulán y Frozen.” concluye: Según la Teoría de la Valoración de John Dewey, además de diversos autores que se utilizaron para esta investigación, sobre la figura femenina en el cine, en el aspecto del subjetivismo, la muestra insistió en hacer una diferencia entre las princesas antiguas: Blanca Nieves, Bella Durmiente, Ariel y Cenicienta, y las nuevas: Pocahontas, Frozen y Mulán. (p. 55)

ELEMENTOS DEL CUENTO

En un cuento se conjugan varios elementos, cada uno de los cuales debe poseer ciertas características propias: los personajes, el ambiente, el tiempo, la atmósfera, la trama, la intensidad, la tensión y el tono.

Los personajes o protagonistas de un cuento, una vez definidos su número y perfilada su caracterización, pueden ser presentados por el autor en forma directa o indirecta, según los describa él mismo, o utilizando el recurso del diálogo de los personajes o de sus interlocutores. En ambos casos, la conducta y el lenguaje de los personajes deben de estar de acuerdo con su caracterización. Debe existir plena armonía entre el proceder del individuo y su perfil humano.

El ambiente incluye el lugar físico y el tiempo donde se desarrolla la acción; es decir, corresponde al escenario geográfico donde los personajes se mueven. Generalmente, en el cuento el ambiente es reducido, se esboza en líneas generales.

El tiempo corresponde a la época en que se ambienta la historia y la duración del suceso narrado. Este último elemento es variable.

La atmósfera corresponde al mundo particular en que ocurren los hechos del cuento. La atmósfera debe traducir la sensación o el

estado emocional que prevalece en la historia. Debe irradiar, por ejemplo, misterio, violencia, tranquilidad, angustia, etc.

La trama es el conflicto que mueve la acción del relato. Es leitmotiv de la narración. El conflicto da lugar a una acción que provoca tensión dramática. La trama generalmente se caracteriza por la oposición de fuerzas. Ésta puede ser: externa, por ejemplo, la lucha del hombre con el hombre o la naturaleza; o interna, la lucha del hombre consigo mismo.

La intensidad corresponde al desarrollo de la idea principal mediante la eliminación de todas las ideas o situaciones intermedias, de todos los rellenos o fases de transición que la novela permite e incluso exige, pero que el cuento descarta.

La tensión corresponde a la intensidad que se ejerce en la manera como el autor acerca al lector lentamente a lo contado. Así atrapa al lector y lo aísla de cuanto lo rodea, para después, al dejarlo libre, volver a conectarlo con sus circunstancias de una forma nueva, enriquecida, más honda o más hermosa. La tensión se logra únicamente con el ajuste de los elementos formales y expresivos a la índole del tema, de manera que se obtiene el clima propio de todo gran cuento, sometido a una forma literaria capaz de transmitir al lector todos sus valores, y toda su proyección en profundidad y en altura.

El tono corresponde a la actitud del autor ante lo que está presentando. Éste puede ser humorístico, alegre, irónico, sarcástico, etc.

Estructura Desde el punto de vista estructural (orden interno), todo cuento debe tener unidad narrativa, es decir, una estructuración, dada por: una introducción o exposición, un desarrollo, complicación o nudo, y un desenlace o desenredo.

La introducción, palabras preliminares o arranque, sitúa al lector en el umbral del cuento propiamente dicho. Aquí se dan los elementos necesarios para comprender el relato. Se esbozan los rasgos de los

personajes, se dibuja el ambiente en que se sitúa la acción y se exponen los sucesos que originan la trama.

El desarrollo, consiste en la exposición del problema que hay que resolver. Va progresando en intensidad a medida que se desarrolla la acción y llega al clímax o punto culminante (máxima tensión), para luego declinar y concluir en el desenlace.

El desenlace, resuelve el conflicto planteado; concluye la intriga que forma el plan y el argumento de la obra.

Extensión Respecto a la extensión de las partes que componen el cuento, ésta deben guardar relación con la importancia concreta que cada una tenga dentro del relato. Debemos señalar que la estructura descrita se refiere al cuento tradicional, que es organizado de forma lineal o narrado cronológicamente. Actualmente, los escritores no se ciñen a dicha estructura: utilizan el criterio estético libre, el que permite que un cuento pueda empezar por el final, para luego retroceder al principio; o comenzar por el medio, seguir hasta el final y terminar en el principio.

Técnica Respecto a la técnica, conjunto de recursos o procedimientos que utiliza el autor para conseguir la unidad narrativa y conducirnos al tema central, ésta suele variar según el autor. Si bien es cierto que la técnica es un recurso literario completo, pues está integrada por varios elementos que se mezclan y se condicionan mutuamente, se distinguen el punto de vista, el centro de interés, la retrospección, y el suspenso.

El punto de vista, se relaciona con la mente o los ojos espirituales que ven la acción narrada; puede ser el del propio autor, el de un personaje o el de un espectador de la acción. Los puntos de vista suelen dividirse en dos grupos: de tercera y de primera persona. Si el relato se pone en boca del protagonista, de un personaje secundario o de un simple observador, el punto de vista está en primera persona; si proviene del autor, en tercera persona.

IMPORTANCIA DEL CUENTO INFANTIL

Para Rossana Costantino (2011) "Existe un mundo en el cual los niños se refugian para sobrevivir a las fealdades de la vida, es producto de su fantasía, de su vitalidad, pero también fruto de lo que queda de bueno en nosotros adultos".

Es deber de los padres fomentar el gusto por la lectura y la socialización de los cuentos infantiles para que se transmita de generación en generación y se den así los aprendizajes significativos que queremos ver en los niños/as, este se convierte automáticamente en un refuerzo para que la maestra trabaje y consiga con satisfacción el desarrollo de habilidades y destrezas.

Pedro Pablo Sacristán,(2011) manifiesta que "Los cuentos tienen un enorme potencial educativo por su influencia en la memoria y porque... ¡a los niños les encantan!

Existe un mundo en el cual los niños se refugian para sobrevivir a las fealdades de la vida, es producto de su fantasía, de su vitalidad, pero es también fruto de lo que queda de bueno en nosotros adultos, que tenemos un arduo deber: defender ese mundo encantado que para los niños es una fortaleza.

En resumen, un cuento es una obra de ficción que se desarrolla con ciertos seres y acontecimientos. Además, un narrador es quien presenta a los personajes, los puntos de vista, los conflictos y el desenlace.

DIMENSION DE LA VARIABLE CUENTOS CLASICOS DE DISNEY

EL CUENTO LA CAPERUCITA ROJA

Todos los cuentos clásicos con los que nos hemos criado de pequeños tienen un alto valor pedagógico y por este motivo estos cuentos siguen vivos hoy en día y siguen transmitiéndose de padres a hijos. Y es que opino que este cuento tiene como valores principales: el valor de la familia unida (la pequeña Caperucita está

muy unida a su abuela y le lleva su cesta) y el valor de protegerse de los desconocidos (el lobo es la figura que se debe evitar). Para que un niño pequeño pueda captar estos valores deberá escuchar el cuento una y otra vez y darse cuenta como Caperucita debe obedecer a su madre y ver a la abuelita pero cuando sale el lobo feroz a su encuentro ésta no debe hacerle caso porque su madre le advirtió que no debe pararse con desconocidos. Tanto en casa como en la escuela se puede trabajar este cuento con los más pequeños con una reflexión acorde a la edad de los pequeños, con dibujos que realicen los niños para saber si han comprendido qué deberían hacer si ellos fueran Caperucita o con fichas que existen en Internet para trabajar la comprensión del cuento.

RESUMEN

Caperucita Roja era una niña que vivía con su mamá y tenía una abuelita que vivía al otro lado del bosque y que se había puesto enferma. La mamá le pidió llevar a la abuela un cesto con pasteles y frutas. Y le recomendó que no converse con extraños.



A mitad del trayecto se le apareció un lobo que le preguntó a dónde iba y qué llevaba. Caperucita le contó de su misión y el lobo le propuso una carrera para ver quién llegaba primero. Como había dos caminos, el lobo le dio a Caperucita el más largo. El lobo llegó primero a la casa de la abuelita y fingió la voz de Caperucita. Cuando la viejita le dejó ingresar el lobo la devoró de un solo bocado. Entonces se metió a la cama poniéndose el gorro y los lentes de la anciana.

Cuando Caperucita llegó la casa y se acercó a la cama creyendo que estaba su abuelita. Pero al notarla cambiada le dijo “¡Abuelita qué ojos tan grandes tienes!” y el lobo respondió “son para verte mejor”. Entonces Caperucita le dijo ¡Qué orejas tan grandes tienes! y el animal respondió “son para oírte mejor” Finalmente la niña preguntó ¡Qué dientes tan grandes tienes! y el lobo le dijo “¡Son para comerte mejor!”.

En ese el lobo intentó coger a la niña pero ésta lanzó un grito que llegó a oídos de un leñador que pasaba cerca. El leñador le dio un palazo al lobo y le abrió la panza de un hachazo. La abuelita salió con vida milagrosamente y abrazó a su nieta. Caperucita le pidió perdón por haberse dejado engañar por el lobo. Después le prometió a su mamá nunca más desobedecerla.

EL CUENTO LA CENICIENTA

Los cuentos ofrecen grandes valores educativos que hará que sea un recurso didáctico muy utilizado por padres y profesores. Pero los niños no deben verlo como un método de aprendizaje sino más bien como un método lúdico con el cual pasan un buen rato imaginando historias y descubriendo nuevos mundos de fantasía. Con un cuento imaginarán cosas pero también encontrarán después de descubrirlo un momento de reflexión que les hará pensar sobre aquello que han leído/visto/oído y de este modo interiorizarán los valores que el cuento les haya querido transmitir, porque educar y divertir son las dos máximas de los cuentos clásicos y de hoy en día. Por este motivo son un buen recurso educativo porque se trabaja la lectura, el vocabulario, la gramática, etc.

El cuento de La Cenicienta cuenta las esperanzas de una chica que producen su angustia con una rivalidad fraterna a causa de dos

hermanastras abusadoras y como la humilde chica tiene que luchar para poder ser feliz ya que sólo se le exige sin recibir nada a cambio. Se ven claramente como existen problemas fraternos que en ninguna familia se desea que existan. Estos son algunos valores que transmite este cuento y que espero que disfrutes en compañía de tus hijos puesto que hay que mantener viva la tradición de leer y compartir los cuentos clásicos con los pequeños de la casa. ¡Espero que te guste esta

2.3 VARIABLE CREATIVIDAD

Vygotsky (2008) expresó refiriéndose a la creatividad: “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimientos que actúan y está presente solo en el propio hombre” (p. 9).

Según Álvaro Posada Ríos “La creatividad se define como la capacidad de crear en lo personal, lo familiar, lo artístico, lo científico y lo social. En sentido humano, crear es organizar un conjunto de elementos en forma tal que se produzca un nivel de bienestar superior a aquel que estos elementos podrían producir por sí mismos separados, antes de ser organizados. Tal bienestar se refiere a tres maneras de satisfacción: el disfrute de lo creado, el interés –atención- por lo creado y la conveniencia de lo creado”.

Según Guilford conceptualiza a “la creatividad como una forma de pensamiento, la cual se desencadena a causa de la entrada del sujeto a un problema, en cuya solución se advierte la existencia de ciertas características especiales de fluidez, flexibilidad originalidad y elaboración”

Según DONALD W. MAC KINNON. “La Creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, el espíritu de adaptación y el cuidado de la realización concreta”. Estoy de acuerdo con el autor por que la creatividad es un proceso que se va desarrollando con el tiempo siempre y cuando los niños empiecen con pie firme teniendo buenas guías en todo ámbito.

IMPORTANCIA DEL PROCESO CREATIVO.

Según Juan Fernando Gomes Ramírez “Todos los niños necesitan ser verdaderamente creativos para confiarse totalmente al esfuerzo y para hacer cualquier actividad que están haciendo ellos mismos. Lo que es importante en cualquier acto creativo es el proceso de la expresión de uno mismo. Las experiencias creativas pueden ayudar a los niños expresarse y hacer afrontar sus sensaciones. La creatividad en la actividad de un niño ayuda a profesores a aprender más sobre lo que puede pensar el niño o lo que esté sintiendo. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños para que prueben las nuevas ideas y nuevas maneras de pensamiento y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar la unicidad y la diversidad de los niños, y brindan oportunidades excelentes para personalizar nuestra enseñanza y enfocar la en cada niño”.

MOMENTOS DE LA CREATIVIDAD

Según Eindhoven (1952) identifico momentos por los que pasa el sujeto en su producción creativa. “Durante el momento de la preparación se recopila la información que ha de ser la materia prima con la cual se establecerán las relaciones entre los elementos para realizarla obra nueva. Aquí intervienen procesos perceptuales, de memoria, y de selección.”

“Durante la incubación se indaga, se explora se descubre. Se perfeccionan las habilidades básicas y se elimina lo trillado. Es un tipo

de trabajo personal que no debe ser forzado ni obstaculizado por un pensamiento deliberado. Es un tiempo de análisis de lo indagado, explorado y descubierto. En este periodo se realiza un procesamiento de la información, en el que interviene más decididamente la memoria a través de procesos de búsqueda y corrección de información”.

“El momento de iluminación se refiere a la presentación repentina de ideas después de un periodo de confusión. Una solución o una idea nueva pueden surgir en medio de cualquier actividad. Algunos autores lo identifican como un fenómeno de salida de la información procesada, en forma de la solución a un problema”.

“En la verificación se trata de constatar si las ideas surgidas cumplen los criterios de novedad, verdad y utilidad. A través de medios de comprobación y con base en estos, el sujeto podrá después proceder a decidir, no la utilidad definitiva de una idea sino tan solo su utilidad transitoria”.

ORIGEN DE LA CREATIVIDAD EN EL NIÑO

M. Buber 1925 habla de “una capacidad con un origen genético, con posibilidad de ser mantenida como parte inherente del desarrollo humano, la cual se ve afectada positiva o negativamente por el entorno en el que el sujeto se ve inmerso (medio físico. Social, cultural y educativo) Y que a su vez afecta el desarrollo del mismo”.

ASPECTOS QUE ESTIMULAN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

Torrance (1983)” “entre las propuestas para estimular la creatividad en los niños se encuentran, principalmente, aspectos dirigidos a un tipo de educación creativa no solo a educación escolar, sino también la que recibe el niño dentro de su entorno, en su núcleo familiar y social”. Postula un aprendizaje creativo, conceptualizado dentro de un marco de orden e información.

Recomienda fomentar las respuestas originales más que las correctas. Sugiere un ambiente comprensivo y estimulante.

Propone un trabajo igualitario para niños y niñas. Recomendado un marco de disciplina y de trabajo.

Según Torrance (1977) “los agentes que contribuyen a inhibir la creatividad provienen también del entorno del niño, por ejemplo de la forma en que el maestro y padres de familia abordan el proceso educativo; los elementos más determinantes son: la imposición de criterios unilaterales; un enjuiciamiento permanente a la conducta del niño, utilizando la crítica sistemáticamente, ya sea para castigarlo o premiarlo; la sobreprotección, así como ofrecerle soluciones en vez de permitirle enfrentarse a sus propios problemas.”

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

CUENTO

El concepto de cuento proviene **del latín, *compŭtus***, esto quiere decir cuenta. Se entiende por cuento como el relato o **narración, más bien corta, de un hecho**, que suele ser imaginario. Normalmente los cuentos se caracterizan por poseer pocos personajes, donde sólo suele existir un solo personaje principal. Además su argumento suele ser más bien simple. Esta característica se debe a la escasa capacidad de utilizar recursos literarios debido a la brevedad de la narración.

APRENDIZAJE

Son muchas las definiciones de aprendizaje existentes, pero en nuestro caso creemos en la definición que ve al aprendizaje como un proceso mental por medio del cual el niño descubre y construye el conocimiento a través de sus propias acciones y reflexiones que

nacen al interactuar con los objetos, acontecimientos, fenómenos y situaciones que despierten su interés.

Esta definición da al niño la importancia que tiene dentro de su propio aprendizaje, el niño no es un tipo de disco de computadora, al que se le guarda la información y cada vez que la necesitemos ahí estará, sin cambios; el niño, como ser activo y parte fundamental de su propio aprendizaje, es activo y no se encuentra estático.

DRAMATIZACIÓN

Una dramatización es, en general, una representación de una determinada situación o hecho. Lo dramático está vinculado al drama y éste al teatro.

LENGUAJE

Entendemos por lenguaje la capacidad que tienen los hombres para expresar su pensamiento y comunicarse por medio de un sistema de signos vocales y ocasionalmente gráficos. La función más importante del lenguaje es la comunicación.

LITERATURA

Es una actividad de raíz artística que aprovecha como vía de expresión al lenguaje. También se utiliza el término para definir a un grupo de producciones literarias surgidas en el seno de un mismo país, periodo de tiempo o de un mismo género.

NARRATIVA

La narrativa es un género literario que engloba la novela y todo tipo de relatos. Estos escritos, generalmente en prosa, recogen una serie de hechos, explicados por un narrador, que suceden a uno o más personajes que son los que realizan las acciones.

2.4 FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

2.4.1 Hipótesis general

El uso de los cuentos clásicos de Disney como estrategia didáctica se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.

2.4.2 Hipótesis específicas

El uso del cuento la caperucita roja como estrategia didáctica se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.

El uso del cuento la cenicienta como estrategia didáctica se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.

El uso del cuento blanca nieves como estrategia didáctica se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.

IDENTIFICACION DE VARIABLES

- **VARIABLE INDEPENDIENTE**

Los Cuentos Clasicos de Disney

- **VARIABLE DEPENDIENTE**

Desarrollo de la creatividad

Operacionalización de variables

Tabla 1: Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Caperucita Roja		10	Bajo	10 -16
			Medio	17 -23
			Alto	24 -30
Cenicienta		10	Bajo	10 -16
			Medio	17 -23
			Alto	24 -30
Blanca Nieves		20	Bajo	20 -32
			Medio	33 -45
			Alto	46 -60

Tabla 2: Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Creatividad Expresiva		10	En Inicio	
			En proceso	10-14
			Logro previsto	15-19
			Logro destacado	20-25
				26-30
Creatividad Inventiva		10	En Inicio	10-14
			En proceso	15-19
			Logro previsto	20-25
			Logro destacado	26-30

COLOCAR LOS INDICADORES

ESCALA PARA LA CORRELACIÓN DE SPEARMAN

0.00 a 0.19	Muy baja correlación
0.20 a 0.39	Baja correlación
0.40 a 0.59	Moderada
0.60 a 0.79	Buena
0.80 a 1.00	Muy buena

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1.1 Tipo de la Investigación

El tipo de investigación utilizado corresponde al descriptivo – correlacional.

Descriptiva; correlacional, ya que se orienta a determinar el nivel influencia de una variable sobre otra.

Por la modalidad del procesamiento de la información es cuantitativa porque hace uso de procedimientos numéricos y estadísticos, establece la relación estadística entre las variables de estudio y sus indicadores; así como cualitativa porque emplea la encuesta a los alumnos.

3.1.2. Diseño de la investigación

El estudio corresponde al diseño no experimental correlacional, puesto que se trata de medir y evaluar la relación de dos variables: uso de los cuentos en la formación de valores.

Bajo este enfoque no experimental, el diseño que consideramos apropiado para la investigación es la transversal ya que los datos son recolectados en un solo momento o tiempo único, buscando describir las variables del estudio y analizar su incidencia e interrelación.

A su vez, esta investigación corresponde al correlacional porque lo que en esta investigación buscamos es analizar las relaciones existentes entre las variables de estudio.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La Institución Educativa Inicial I.E.I 666 Luriana, cuenta con 03 aulas distribuidas una aula de 3 años, 4 años y 5 años.

Tabla 1: Población de estudio

Grado	Total
Aula de 3 años	26
Aula de 4 años	15
Aula de 5 años	26
Total	67

MUESTRA

Para nuestro trabajo de investigación hemos considerado el aula de 3 años, los cuales suman un total de 25 alumnos-

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1 TÉCNICAS A EMPLEAR

Se utilizarán las siguientes técnicas:

Técnica de Observación: Con la finalidad de describir el problema de investigación y evidenciar las debilidades que presentan los niños y docentes en determinados aspectos.

Técnica de Encuesta: Con el propósito de verificar objetivamente los avances y dificultades en los niños y niñas.

Técnica de Fichaje: Se utilizará esta técnica para la sustentación científica y tecnológica del problema de investigación.

3.4.2 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Ficha de Observación: Este instrumento se empleará para recoger información sobre los niños y niñas de la muestra.

Cuestionarios: se aplicará según modelo del anexo.

Libreta de notas: En donde se registrarán las actividades más significativas realizadas en el proceso de la investigación

Fichas bibliográficas: se elaborarán fichas durante el estudio, análisis bibliográfico y documental.

3.3. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El método empleado en este estudio fue el deductivo, porque se realizó una construcción teórica del objeto de estudio, (Clima escolar asociado con las Inteligencias Múltiples); asimismo, el diseño descriptivo - correlacional, la operacionalización de las variables y la discusión de los resultados fueron determinados por la construcción realizada sobre los datos recogidos por los instrumentos.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

a. Instrumentos utilizados

La técnica empleada en el desarrollo de la variable Clima escolar fue la encuesta y el instrumento aplicado fue la de Ficha de observación

Para medir Los cuentos clásicos de Disney, se consideró la siguiente escala de Likert:

Si	(3)
A veces	(2)
No	(1)

Para medir el desarrollo de la creatividad, se consideró la siguiente escala de Likert:

Si	(3)
A veces	(2)
No	(1)

b. Validez de los instrumentos

Se entiende Validez según la definición dada por Hernández et al. (2010) “Grado en que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir” (p. 201). Según Streiner y Norman (2008) mencionados por Hernández et al. (2010) definen la **Validez de expertos**, como “la que se refiere al grado en que aparentemente un instrumento de medición mide la variable en cuestión de acuerdo con “voces calificadas”. (p. 202).

Por tanto para la validación de nuestro instrumento se realizó en base a estos conceptos teóricos, utilizando para ello procedimiento de juicio de expertos calificados que determinaron la adecuación de los ítems de nuestro respectivo instrumento.

Expertos	Calificación Promedio (%)
1. Experto 1	81%
2. Experto 2	82%
3. Experto 3	83%
Promedio General	82%

3.8. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

El procesamiento de la información consiste en desarrollar una estadística descriptiva e inferencial con el fin de establecer cómo los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación.

- Descriptiva

- Inferencial

Se aplicara la fórmula del **Chi- Cuadrado** que permite contrastar la hipótesis de independencia, la cual será analizado e interpretado.

$$x^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

La prueba **Chi cuadrado** sobre dos variables cualitativas categóricas presenta una clasificación cruzada, se podría estar interesado en probar la hipótesis nula de que no existe relación entre ambas variables, conduciendo entonces a una **prueba de independencia Chi cuadrado**.

Se hallará el **Coefficiente de correlación de Spearman**, ρ (ro) que es una medida para calcular de la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

IV CAPITULO

RESULTADOS

4.1. ANALISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES.

TABLA 3

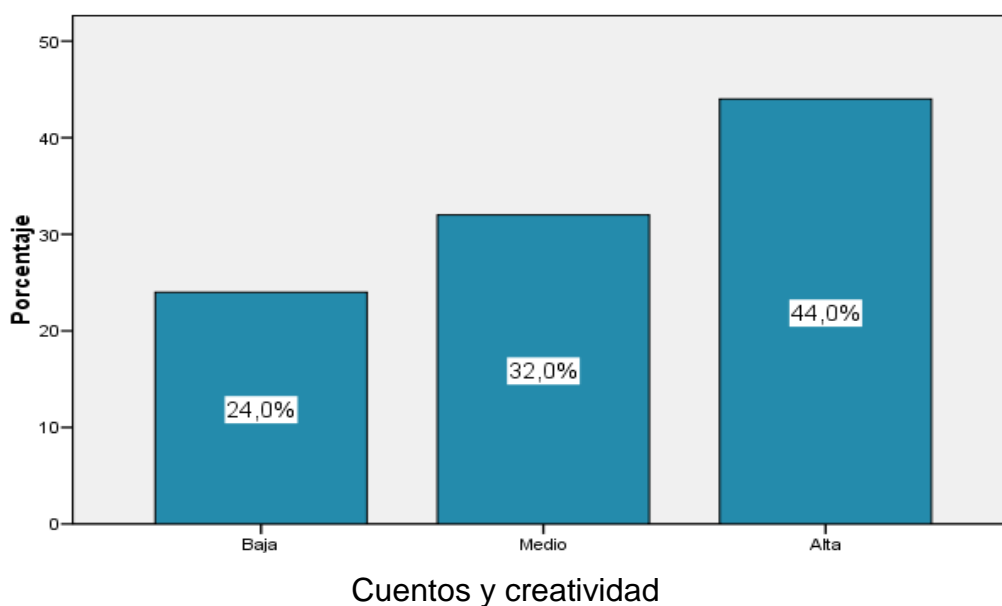
Los Cuentos Clásicos y la creatividad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Baja	6	24.0
Medio	8	32.0
Alta	11	44.0
Total	25	100.0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 1



De la fig. 1, un 44.0% de los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriamá tienen un nivel alto en las variables cuentos y creatividad, un 32.0% tienen un nivel medio y un 24.0% alcanzaron un nivel bajo.

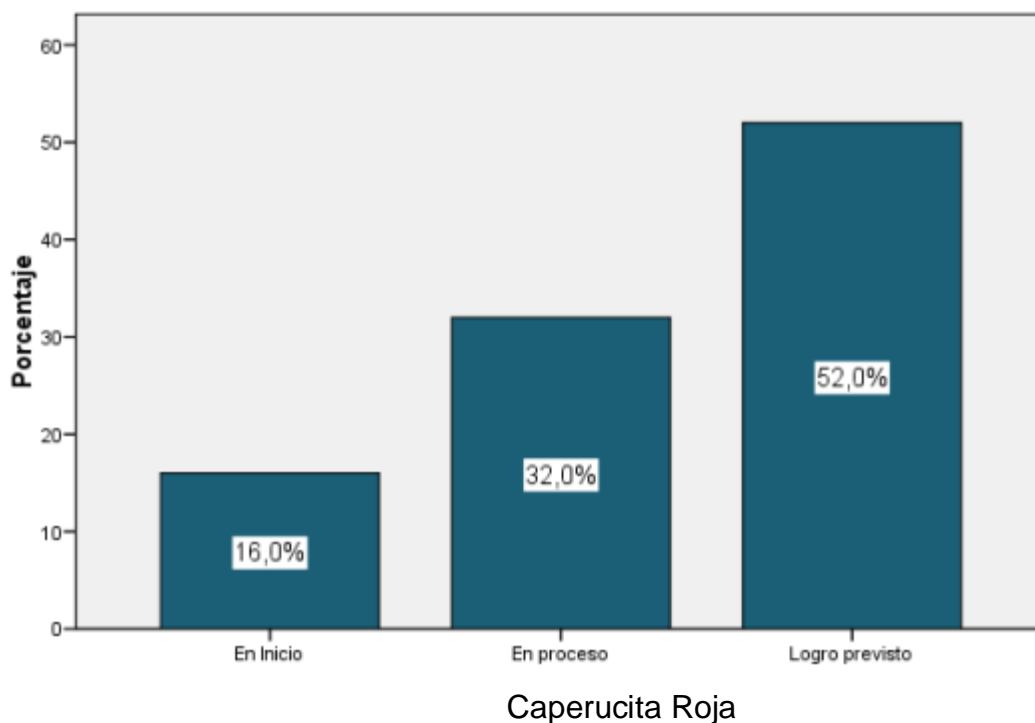
TABLA 4
Cuento Caperucita Roja

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	4	16,0
En proceso	8	32,0
Logro previsto	13	52,0
Total	25	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriamá

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 5



De la fig. 5, se afirma que un 52.0% de los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriamá, alcanzaron un logro previsto en la dimensión el cuento

clásico de Disney la caperucita roja, un 32.0% se hallan en proceso y un 16.0% se ubican en inicio.

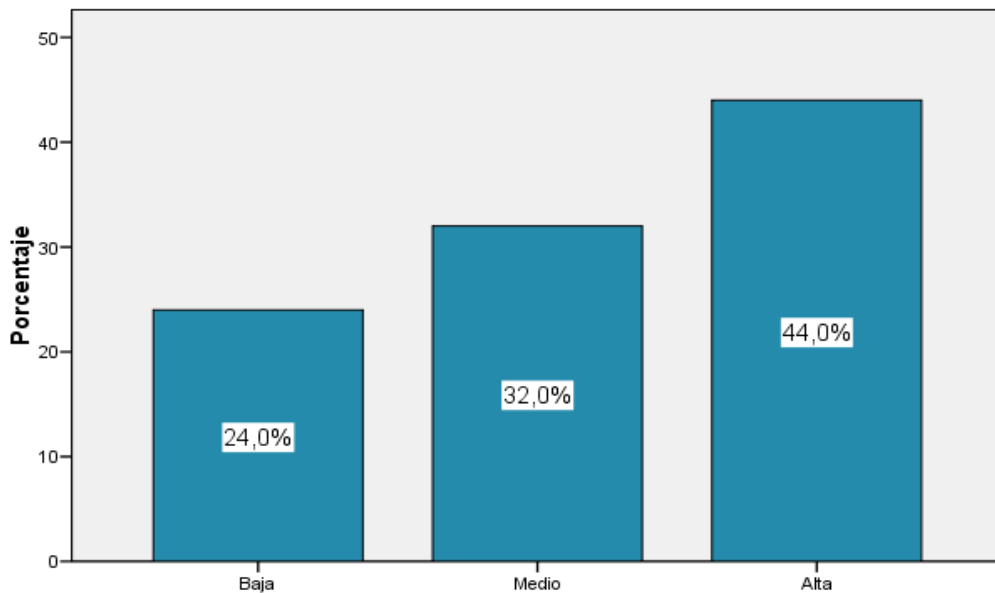
TABLA 5
Cuento clásico de Disney la Cenicienta

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Baja	6	24.0
Medio	8	32.0
Alta	11	44.0
Total	25	100.0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 3



Cuento Clásico de Disney la Cenicienta

De la fig. 3, un 44.0% de los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana, alcanzaron un nivel alto en la dimensión los cuentos clásicos de Disney la Cenicienta, un 32.0% lograron un nivel medio y un 24.0% alcanzaron un nivel bajo.

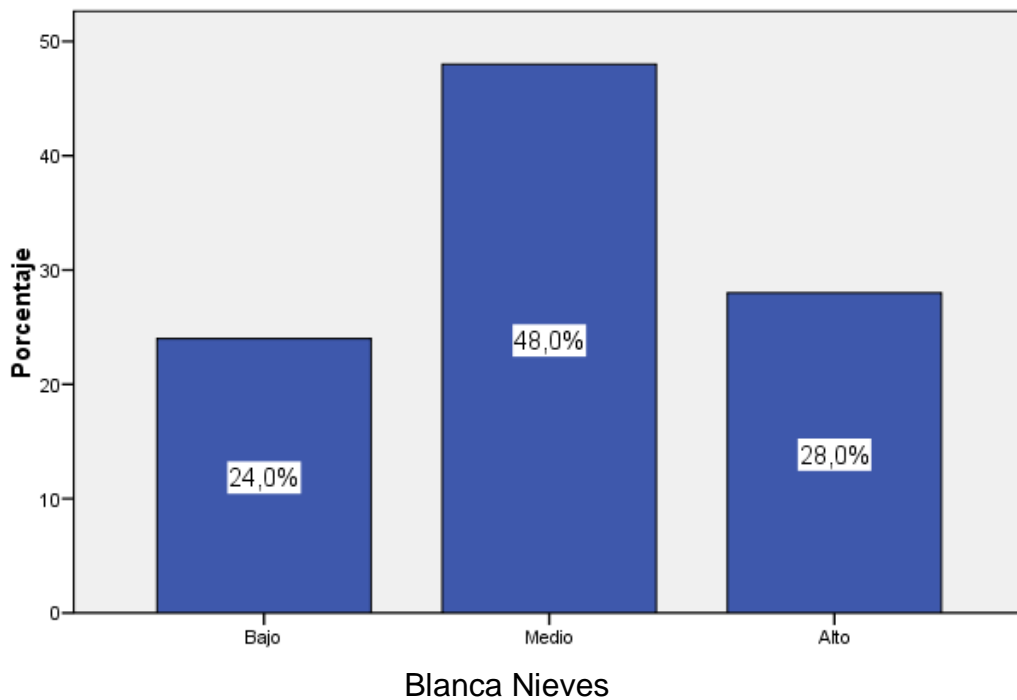
TABLA 1
Cuentos Clásicos de Disney Blanca Nieves

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	24,0
Medio	12	48,0
Alto	7	28,0
Total	25	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 1



De la fig. 1, se afirma que un 48.0% de los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama, alcanzaron un nivel medio en la dimensión los cuentos clásicos de Disney Blanca Nieves, un 28.0% lograron un nivel alto y un 24.0% alcanzaron un nivel bajo.

4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Hipótesis General

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los cuentos clásicos de Disney se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.

Hipótesis nula **H₀**: Los cuentos clásicos de Disney no se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.

TABLA 8

Los cuentos clásicos de Disney * Creatividad

Tabla de contingencia

		Aprendizaje			Logro Destacado	Total
		En Inicio	En Proceso	Logro Previsto		
Uso de los cuentos	Bajo	0 .0%	0 .0%	4 80.0%	1 20.0%	5 100.0%
	Media	0 .0%	5 29.4%	6 35.3%	6 35.3%	17 100.0%
	Alto	5 83.3%	0 .0%	1 16.7%	0 .0%	6 100.0%
Total		5 17.9%	5 17.9%	11 39.3%	7 25.0%	28 100.0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 8:

- De 5 estudiantes observados que tienen un nivel bajo en el uso de los cuentos, el 80.0% tienen un logro previsto en el aprendizaje y un 20.0% tienen un logro destacado.
- De 17 estudiantes observados que tienen un nivel medio en el uso de los cuentos, el 35.3% tienen un logro previsto en el aprendizaje, otro 35.3% tienen un logro destacado y un 29.4% se ubican en proceso.
- De 6 estudiantes observados que tienen un nivel alto en el uso de los cuentos, el 83.3% se hallan en Inicio y un 16.7% tienen un logro previsto.

TABLA 9

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	21.094	2	.000
Corrección por continuidad			
Razón de verosimilitudes	26.169	2	.000
Asociación lineal por lineal			
N de casos válidos	25		

Según la tabla 9 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre el uso de los cuentos clásicos de Disney y la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

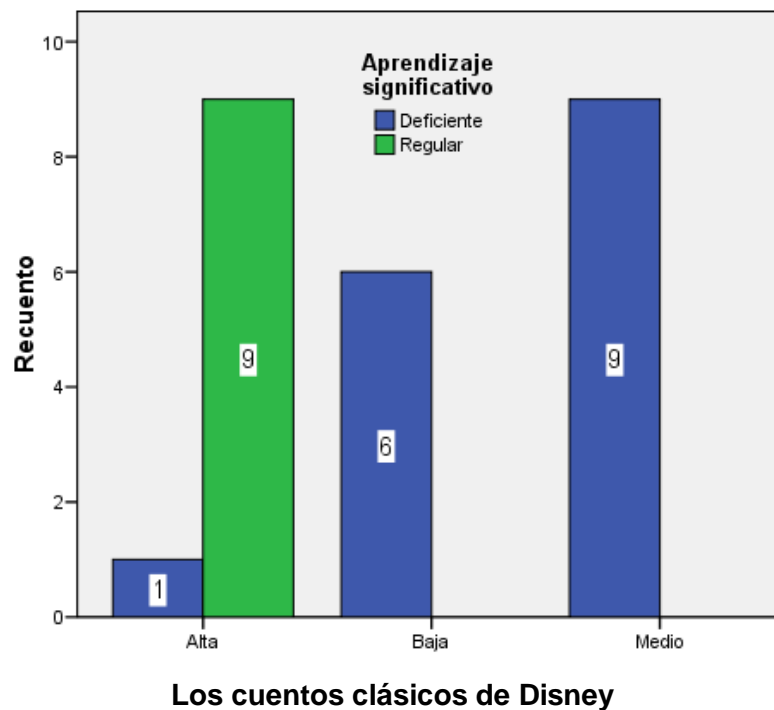


Figura 6. Los cuentos Clásicos de Disney y la Creatividad

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H_a**: El uso del cuento clásico la caperucita roja se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

Hipótesis nula **H₀**: El uso del cuento clásico la caperucita roja no se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

TABLA 10
Cuento la Caperucita Roja * Creatividad

Tabla de contingencia

		Aprendizaje significativo		Total
		Deficiente	Regular	
d	Baja	6 100.0%	0 .0%	6 100.0%
	Medio	8 100.0%	0 .0%	8 100.0%
	Alta	2 18.2%	9 81.8%	11 100.0%
		16 64.0%	9 36.0%	25 100.0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 10:

- De 6 niños que alcanzaron un nivel bajo en el uso del cuento la caperucita roja, el 100.0% tienen un deficiente desarrollo de la creatividad.
- De 8 niños que alcanzaron un nivel medio en el uso del cuento la caperucita roja, el 100.0% tienen un deficiente en el desarrollo de la creatividad.
- De 11 niños que alcanzaron un nivel alto en el uso del cuento la caperucita roja, el 81.8% tienen un regular desarrollo en la creatividad y un 18.2% tienen un nivel deficiente.

TABLA 11

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	17.898	2	.000
Corrección por continuidad			
Razón de verosimilitudes	22.240	2	.000
Asociación lineal por lineal			
N de casos válidos	25		

Según la tabla 11 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre el uso del cuento clásico la caperucita roja y la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

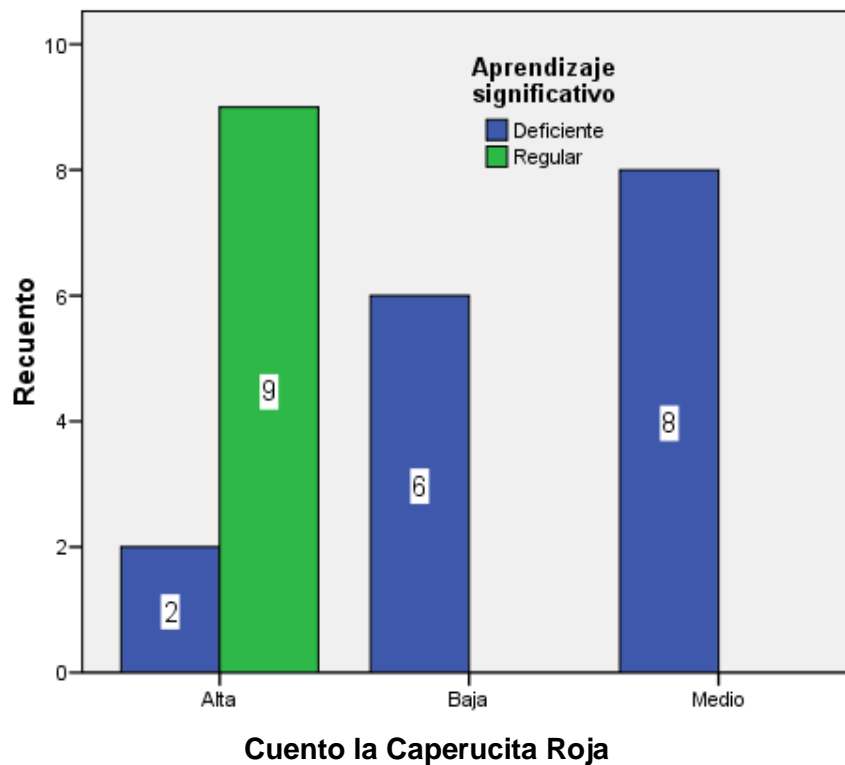


Figura 7. Cuento clásico de Disney la caperucita Roja y la Creatividad

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H_a**: El cuento la Cenicienta se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

Hipótesis nula **H₀**: El cuento la Cenicienta no se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

TABLA 12
El cuento clásico de Disney la Cenicienta * Creatividad

Tabla de Contingencia			
	Deficiente	Regular	Total
Baja	6	0	6
	100.0%	.0%	100.0%
Medio	9	0	9
	100.0%	.0%	100.0%
Alta	1	9	10
	10.0%	90.0%	100.0%
	16	9	25
	64.0%	36.0%	100.0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 12:

- De 6 niños que alcanzaron un nivel bajo en el uso del cuento la cenicienta, el 100.0% tienen un deficiente desarrollo de la creatividad.
- De 9 niños que alcanzaron un nivel medio en el uso del cuento la cenicienta, el 100.0% tienen un deficiente desarrollo de la creatividad.
- De 10 niños que alcanzaron un nivel alto en el uso del cuento la cenicienta, el 90.0% tienen un regular en el desarrollo de la creatividad y un 10.0% tienen un nivel deficiente.

TABLA 13

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	21.094	2	.000
Corrección por continuidad			
Razón de verosimilitudes	26.169	2	.000
Asociación lineal por lineal			
N de casos válidos	25		

Según la tabla 13 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre el cuento la Cenicienta y la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

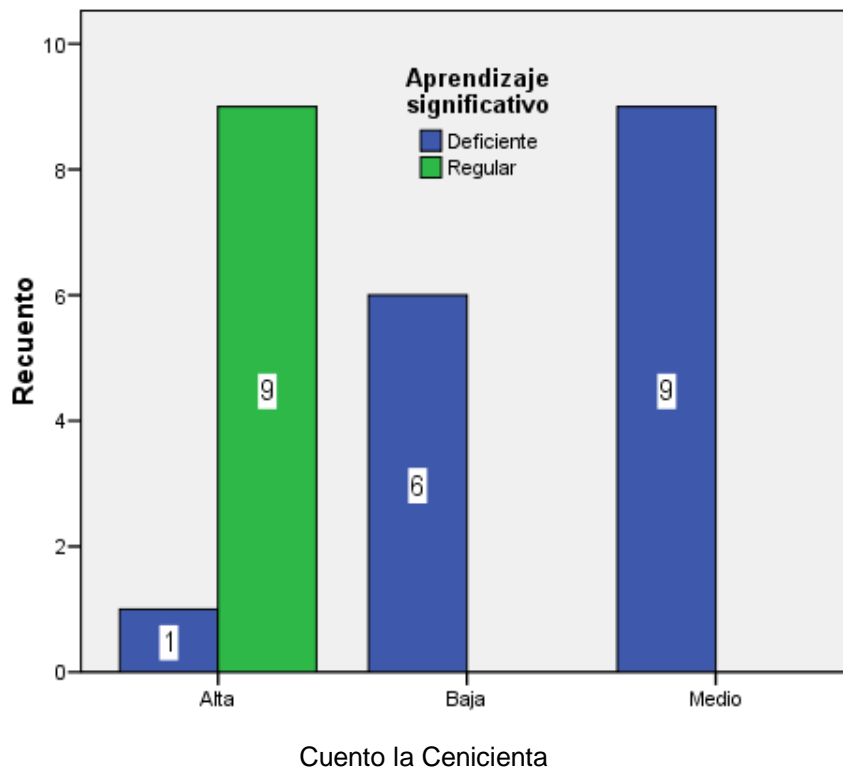


Figura 8. Cuento clásico de Disney la Cenicienta y la Creatividad

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H_a**: El uso del cuento clásico Blanca Nieves se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

Hipótesis nula **H₀**: El uso del cuento clásico Blanca Nieves no se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

TABLA 14
Cuento Blanca Nieves * Creatividad

Tabla de Contingencia

	Deficiente	Regular	Total
Baja	6	0	6
	100.0%	.0%	100.0%
Medio	8	0	8
	100.0%	.0%	100.0%
Alta	2	9	11
	18.2%	81.8%	100.0%
	16	9	25
	64.0%	36.0%	100.0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 14:

- De 6 niños que alcanzaron un nivel bajo en el uso del cuento Blanca Nieves, el 100.0% tienen un deficiente desarrollo de la creatividad.
- De 8 niños que alcanzaron un nivel medio en el uso del cuento Blanca Nieves, el 100.0% tienen un deficiente desarrollo de la creatividad.
- De 11 niños que alcanzaron un nivel alto en el uso del cuento Blanca Nieves, el 81.8% tienen un regular en el desarrollo de la creatividad y un 18.2% tienen un nivel deficiente.

TABLA 15

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	17.898	2	.000
Corrección por continuidad			
Razón de verosimilitudes	22.240	2	.000
Asociación lineal por lineal			
N de casos válidos	25		

Según la tabla 15 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre el uso del cuento clásico Blanca Nieves se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriana.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

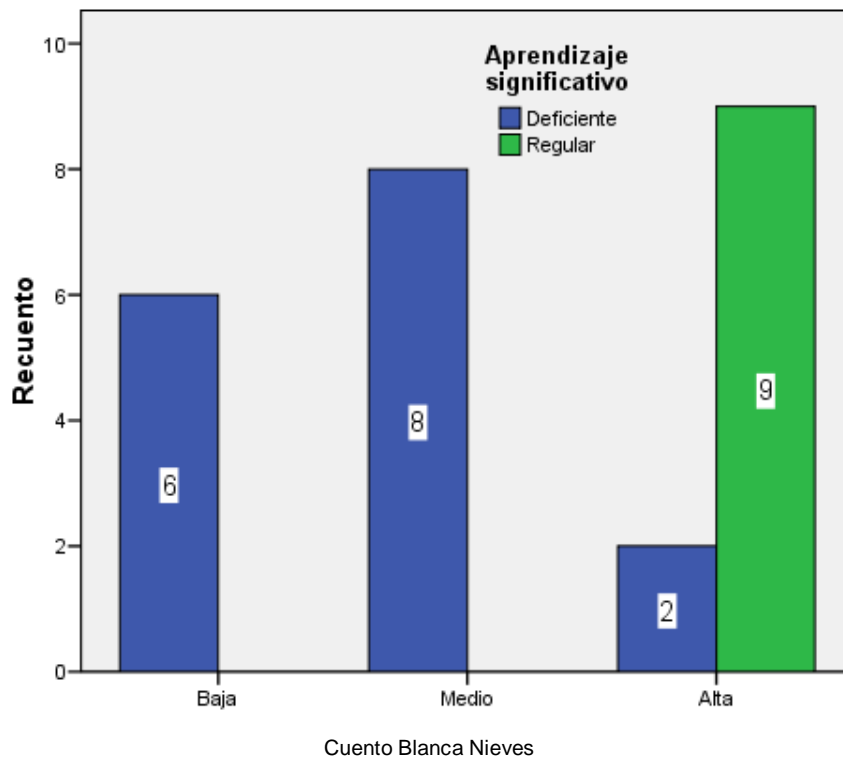


Figura 9. Cuento Blanca Nieves y la Creatividad

CONCLUSIONES

De las pruebas realizadas podemos concluir:

PRIMERO: Existe relación entre el uso del cuento clásico de Disney con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriamá, debido a que el valor p del Chi- cuadrado es menor a la prueba de significancia ($p=0.000<0.05$).

SEGUNDO: Existe relación entre el uso del cuento clásico de Disney Caperucita Roja con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriamá, porque la prueba Chi- cuadrado devuelve un valor $p=0.00<0.05$.

TERCERO: Existe relación entre el uso del cuento clásico de Disney la Cenicienta con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriamá, ya que el estadístico Chi cuadrado devolvió un valor $p=0.000<0.05$.

CUARTO: Existe relación entre el uso del cuento clásico de Disney Blanca Nieves con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriamá, porque la prueba Chi- cuadrado devuelve un valor $p=0.00<0.05$

RECOMENDACIONES

Las autoridades de la Institución Educativa deben de tener en consideración que con la implementación de los cuentos infantiles como recurso didáctico, se puede ayudar al estudiante a superar las dificultades que obstaculizan el aprendizaje.

Los docentes, deben enseñar abiertamente la conciencia fonológica, ya que el desarrollo de esta habilidad ayudará a los niños a desarrollar su creatividad.

Los docentes deberán de tener en cuenta la edad del niño y la secuencia evolutiva de adquisición del lenguaje, para diseñar ejercicios que permitan palabras solas a combinaciones de dos palabras de los tipos más frecuentes

CAPITULO V:

5.1 FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA

1. .Aguayo – (1980) “Pedagogía” - 3a edición.
2. Abascal Ruiz, Alicia (1987): Literatura infantil. Editorial Pueblo y Educación. La Habana - Cuba.
3. ÁNGULO CARRASCO María Elena.(2004) “El cuento popular y su función social educadora en los niños del tercer ciclo de educación primaria de las instituciones educativas José Bernardo Alcedo y Germán Caro Ríos del distrito de Villa María del Triunfo” Lima Perú.
4. ARÓN HURTADO Soledad Jessica, (2003.) Los cuentos infantiles y su aplicación en el área de comunicación en los niños de educación primaria.” Lima Perú.
5. ARY Donald y otros (2000) Introducción a la Investigación Pedagógica. Edit. Mc Graw Hill. 2da Edición, México p. 410.
6. Casals, E.; Defis, O. (Coord.) (2000; 2a. ed.). Educación infantil y valores. Bilbao: Desclée De Brouwer.
7. Casals, E.; Travé, C. L'educació en valors: Educar per a la vida a Infancia. (En prensa).
8. García Pérez, Delfina y Ministerio de educación, (1987) Los cuentos Lima Perú.
9. Hernández Sampieri, Roberto, (2005). Metodología de la Investigación. 3ra.edición. Editorial Esfuerzo S.A. México.
10. HESSEN, J.: (1970) *Tratado de Filosofía*, Ed. Sudamericana S.A., Buenos Aires.
11. Martínez Méndez, Mercedes (1989): **Temas de teorías de la literatura**. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- 12.. Mendoza Portales, Lissette.(2009) **Acerca de la formación de valores: algunas reflexiones** Facultad de Humanidades, Instituto Superior Pedagógico "Enrique J.Varona." La Habana. Cuba.

13. MENDEZ MARÍA, J. (1997): *Valores Éticos*, Estudios de Axiología, Madrid, 1985. Madrid-España.
14. MENÉNDEZ PIDAL, R.: (1971)*Los Españoles en la Historia*, Espasa-Calpe,S.A., Madrid.
15. PONCE FARRO, Carla Marina y: VILLANUEVA QUIROZ María (2007) Tesis “El cuento infantil y su aprendizaje en el área de comunicación integral” Lima Perú.
16. Rosario Vidal , Roberto (1988) *literatura infantil*, Lima: Editorial San Marcos.
17. SUANCES MARCOS, Manuel A.: Max Scheler (1986)- Principios de una ética personalista, Ed. Herder S.A., Barcelona.
18. Tamayo Tamayo, Mario.(2003) *El proceso de la Investigación Científica*. 4ta.edición. Editorial Limusa S.A. México.
19. Van Dijk, T.A. (1983) *LA CIENCIA DEL TEXTO*. Madrid, Editorial Paidós.
20. Van Dijk, T.A. (1984) *TEXTO Y CONTEXTO: Semántica y Pragmática*. Madrid, Editorial Paidós.

ANEXOS

CUESTIONARIO PARA LOS DOCENTES

Tema: El uso de los cuentos infantiles en el aprendizaje del niño de 5 años

Marca con un aspa (x) la respuesta que mejor te parece

1) Considera que las aulas cuenta con un ambiente adecuado para narración de cuentos.

a) Si b) No

2) En las ultimas capacitaciones que asistió le informan acerca de la enseñanza-aprendizaje a través de Los cuentos?

Siempre Casi siempre a veces nunca

3) ¿Ud. Promueve en los niños la creación de sus propios cuentos e historias para ser contadas por los mismos niños?

a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca

4) ¿Cree que es importante tener cuentos en el aula?

a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca

5) ¿Utilizas los cuentos en el aula?

a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca

6) ¿Aproximadamente cuantas veces utiliza los cuentos en una unidad didáctica?

Siempre casi siempre a veces nunca

7) ¿Es importante incentivar la creación de cuentos en el aula?

Siempre casi siempre a veces d. nunca

8) Ud. incentiva que el niño cree sus propios cuentos ?

siempre casi siempre a veces nunca

9) ¿El niño demuestra admiración y alegría cuando se le cuenta un cuento en clase?.

a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca

10) Cree que el cuento despierta el interés del niño aun cuando el tema a aprender puede ser complicado?.

11) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca

12) Promueve el desarrollo de la sensibilidad y la socialización a través de los cuentos en sus niños.

a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca

13) Emplea esta estrategia para el desarrollo de los hábitos y los valores.

a) Siempre b) casi siempre a veces nunca

14) Programa sesiones donde permite el uso de los cuentos.

Siempre casi siempre veces d. Nunca

15) ¿Realiza talleres de elaboración s con los niños?

a. Siempre b. Casi siempre c. A veces d. Nunca

16) En su programación que porcentaje cree usted le ha destinado a esta estrategia?

a. 100% b. 75% c. 50% d. 25% e. 5%

LOS CUENTOS CLASICOS DE DISNEY COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA INCENTIVAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I 666 LURIAMA

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Diseño de investigación	Métodos y técnicas	Población y muestra
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo se relaciona el uso de los cuentos clásicos de Disney como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cómo se relaciona el cuento la Caperucita Roja como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama?</p> <p>¿Cómo se relaciona el cuento la cenicienta como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama?</p> <p>¿Cómo se relaciona el cuento blanca nieves como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar el grado de relación del uso de los cuentos clásicos de Disney como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.</p> <p>Objetivos específico</p> <p>. Determinar el grado de relación del cuento la caperucita como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.</p> <p>Determinar el grado de relación del uso de los como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.</p> <p>Determinar el grado de relación del uso de los cuentos clásicos de Disney como estrategia didáctica para incentivar la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>El uso de los cuentos clásicos de Disney como estrategia didáctica se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>El uso del cuento la caperucita roja como estrategia didáctica se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.</p> <p>El uso del cuento la cenicienta como estrategia didáctica se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.</p> <p>El uso del cuento blanca nieves como estrategia didáctica se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la I.E.I 666 Luriama.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Cuentos Clásicos de Disney</p> <p>Caperucita Roja</p> <p>Cenicienta</p> <p>Blanca Nieves</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Desarrollo de la creatividad</p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptiva</p> <p>Correlacional</p> <p>DISEÑO</p> <p>No experimental</p>	<p>MÉTODO</p> <p>Científico</p> <p>TÉCNICAS</p> <p>Aplicación de encuestas a estudiantes</p> <p>Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Formato de encuestas.</p> <p>Guía de Observación</p> <p>Cuadros estadísticos</p> <p>Libreta de notas</p>	<p>ALUMNOS</p> <p>Población:</p> <p>Muestra: 25</p> <p>MUESTRA</p> <p>Estudiantes de 4 años</p>

--	--	--	--	--	--	--