



## Índice de contenido

Índice de contenido .....	2
Índice de tablas.....	5
Índice de figuras.....	7
Índice de anexos.....	8
Capítulo I .....	9
A. Introducción en la que se hace la descripción del proyecto.....	9
B. Justificación sobre la pertinencia o necesidad del proyecto. Se debe sustentar en un diagnóstico de la realidad en que se trabajó el proyecto .....	14
Aplicación 1: observaciones de aula: explorando la frontera creativa .....	15
Aplicación 2: Piloteando juntos sobre la creatividad .....	18
Aplicación 3: el arte de enganchar: descubriendo el interés por los cuentos... ..	29
C. Objetivos o propósitos del proyecto de graduación.....	35
Objetivo General .....	35
Objetivos Específicos .....	35
D. Una síntesis reflexiva sobre los principales hallazgos obtenidos de la revisión de antecedentes del proyecto.....	36



Capítulo II.....	44
Plan operativo para la ejecución .....	44
A. Plan estratégico que se siguió para la ejecución del proyecto, tomando como base los principios en los que se sustenta el quehacer pedagógico. Descripción de la manera cómo se realizó el proyecto considerando los principios pedagógicos que orientan la propuesta .....	44
Participantes.....	53
Descripción del plan seguido para la ejecución del proyecto, considerando las técnicas o actividades utilizadas, los materiales y recursos humanos que se utilizaron. 60	
B. Estrategia de evaluación del proyecto (de acuerdo con el enfoque que guía la ejecución del proyecto) .....	83
Capítulo III.....	86
Sistematización, análisis y discusión de resultados que considera la reflexión teórico-conceptual sobre los principales resultados del proyecto.....	86
El primer objetivo del proyecto consistió en: Promover desde la narrativa de cuentos y la lúdica, experiencias orientadas al desarrollo sensorial y de relajación para favorecer la preparación y la incubación como parte de las fases del proceso creativo .....	88
Subcategoría 1: "la magia sensorial: explorando los sentidos a través de los cuentos". .....	89



Subcategoría 1: "viaje de relajación: actividades que nos transportan a un mundo tranquilo" ..... 109

El objetivo dos planteó: Conocer la fase de iluminación desde la voz de los niños a partir de la diversidad de respuestas que ofrecen frente a situaciones que se les plantean desde la narrativa de cuentos ..... 113

Subcategoría 1: "explorando la chispa creativa de los niños y las niñas. .... 114

El tercer objetivo planteó: registrar todas las posibles soluciones que plantean los niños y las niñas, en la etapa de verificación al participar de experiencias pedagógicas en las cuales se le plantean problemas con el cuento, además de observar cómo utilizan los materiales que conocen de diferentes maneras en creaciones artísticas. .... 129

Subcategoría 1 "riqueza mental: explorando las reflexiones de los niños en los cuentos creativos". .... 129

Subcategoría 2: "exploradores creativos: descubriendo cómo los niños dan vida a sus creaciones". .... 143

El cuarto objetivo de este trabajo es: Valorar la aplicabilidad de las fases del proceso creativo utilizadas para el desarrollo creativo en los niños desde la dinámica diaria en el contexto del aula costarricense de este estudio. .... 150

Subcategoría 1: "transformando la educación: valorando las fases del proceso creativo en el aula costarricense. .... 151



Capítulo IV. Conclusiones y Recomendaciones .....	155
Recomendaciones dirigidas a padres, madres o encargados legales de los niños o las niñas. ....	158
Recomendaciones dirigidas a los docentes y las docentes de educación en la primera infancia. ....	159
Referencias Bibliográficas .....	160
Anexo 1 .....	165
Anexo 2 .....	168
Anexo 3 .....	171
Anexo 4 .....	172
Anexo 5 .....	176
Anexo 6 .....	190

### Índice de tablas

Tabla 1 .....	19
Tabla 2 .....	23
Tabla 3 .....	31
Tabla 4 .....	45
Tabla 5 .....	50



Tabla 6 .....	54
Tabla 7 .....	62
Tabla 8 .....	63
Tabla 9 .....	63
Tabla 10 .....	64
Tabla 11 .....	65
Tabla 12 .....	66
Tabla 13 .....	67
Tabla 14 .....	68
Tabla 15 .....	69
Tabla 16 .....	71
Tabla 17 .....	72
Tabla 18 .....	73
Tabla 19 .....	74
Tabla 20 .....	74
Tabla 21 .....	76
Tabla 22 .....	76
Tabla 23 .....	78
Tabla 24 .....	79
Tabla 25 .....	80
Tabla 26 .....	81



Tabla 27 .....	83
Tabla 28 .....	90
Tabla 29 .....	115
Tabla 30 .....	118
Tabla 31 .....	120
Tabla 32 .....	122
Tabla 33 .....	125

### Índice de figuras

Figura 1 .....	51
Figura 2 .....	86
Figura 3 .....	109
Figura 4 .....	114
Figura 5 .....	130
Figura 6 .....	131
Figura 7 .....	133
Figura 8 .....	134
Figura 9 .....	136
Figura 10 .....	137
Figura 11 .....	138
Figura 12 .....	140



Figura 13.....	141
Figura 14.....	151

### Índice de anexos

Anexo 1.....	165
Anexo 2.....	168
Anexo 3 .....	171
Anexo 4.....	172
Anexo 5.....	176
Anexo 6.....	190



## Capítulo I

### A. Introducción en la que se hace la descripción del proyecto

Este Trabajo Final de Graduación (TFG) se presenta en la modalidad de proyecto. Surge del interés de la investigadora y de los datos del diagnóstico realizado en el Centro Educativo Trinidad, los cuales visibilizan la necesidad de promover el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del grupo participante. El tipo de proyecto que se presenta tiene orientación pedagógica.

Esta investigación se desarrolló con 14 estudiantes, 7 niñas y 7 niños de 3 y 4 años que asistieron al grado de prekínder, En el Centro Educativo la Trinidad en 2022, dicha institución se encuentra ubicada en la provincia de Alajuela. Es relevante mencionar que, el objetivo central del proyecto es favorecer la creatividad en niños y niñas de 3 y 4 años que asisten al Centro Educativo la Trinidad, desde la aplicación de las fases del proceso creativo, por medio de la narrativa de cuentos.

La investigación se desarrolló en el Centro Educativo la Trinidad ubicado en Alajuela, el cual fue fundado en 1989 y actualmente ofrece educación para la primera infancia en los niveles de maternal, prekínder, kínder y preparatoria, mientras que, en primaria, de primer grado hasta sexto grado. Es una institución reconocida por el Ministerio de Educación Pública (MEP), además, ofrece servicios de “after school” hasta las 6:00pm. Este centro educativo trabaja sobre el área principalmente del desarrollo de valores, en torno a una enseñanza y preparación del estudiante para la vida. Constantemente se practica



un valor diferente, y este valor es el motivo sobre el cual se realizan actos cívicos semanales, por tanto, deben ser incluidos por el equipo docente en la planificación de actividades a desarrollar en el aula y en el hogar.

Con este trabajo se promovió la creatividad en los niños y las niñas utilizando el cuento infantil, como un eje para desencadenar soluciones diversas a problemáticas y cuestiones, que presentaban dichos cuentos. Por otra parte, se determinó que al enfrentar al niño con una situación problema, fuese esta surgida de un cuento o de una interrogante del docente, se experimentó momentos de silencio, pocas respuestas o respuestas reiteradas de otras que manifestaba algún otro niño o niña, tomando en cuenta las características de creatividad que Perdomo (2011), acoge del autor Guilford, se hace énfasis en la fluidez, la originalidad y la flexibilidad como características que ayudan a la investigadora a observar si el proyecto favorece la creatividad en los estudiantes por medio de la respuesta fluida de ideas, la originalidad con la que realizan sus productos creativos o artísticos y la flexibilidad con la que pueden cambiar su producto creativo o mejorarlo.

Es a partir de estas conclusiones que se toma la decisión de trabajar sobre procesos creativos infantiles, ya que estos se relacionan directamente con la flexibilidad del pensamiento, la experimentación del ambiente, el planteamiento de hipótesis, la identificación de posibles respuestas y, por tanto, aportan al desarrollo de un pensamiento divergente, el cual se considera hoy en día un reto importante a nivel educativo.

Para organizar el planteamiento y desarrollo de cada una de las experiencias de aula, se utilizó las 4 etapas del proceso creativo: preparación, iluminación, incubación y



verificación, planteadas por Graham Wallas, 1976. Con la utilización de estas etapas fue posible generar secuencias de experiencias, en las cuales los niños y las niñas, pudieran ir pasando de la construcción de una idea a la representación de esta, utilizando sus habilidades artísticas.

La decisión de trabajar sobre la temática de Creatividad y Procesos Creativos desarrollados desde ciclos creativos, alrededor de la narrativa de cuentos, surgió de los datos obtenidos en la etapa de diagnóstico realizada para este proyecto, que se encuentra más adelante en el trabajo. Esta etapa se inició en el mes de marzo del 2022 y se concluyó en setiembre del mismo año. Este proceso diagnóstico implicó tres aplicaciones, entre ellas se encuentran observaciones de aula, una entrevista a padres de familia y una experiencia de aula con los niños y las niñas participantes, dicha experiencia estuvo asociada a los intereses de los estudiantes en literatura para el desarrollo de la creatividad, los cuales se ampliarán más adelante.

Los datos generales del diagnóstico aseguran que las prácticas de aula son estructuradas, con horarios establecidos a nivel institucional y experiencias propuestas por la docente, sin que medie la participación activa del estudiante; asimismo, los niños y las niñas se exponen al desarrollo de tareas académicas tales como el uso de libros de apresto. Por su parte, el ambiente de aprendizaje está estructurado de acuerdo con las necesidades e intenciones del docente y la institución, por tanto, existe una perspectiva adultocentrista de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las experiencias de aula se orientan desde un paradigma de estímulo respuesta, donde el docente determina qué debe hacer el niño y la



niña, así como también, el cómo utilizar los juegos, juguetes y materiales del aula en general. Por tanto, y considerando las nuevas tendencias para abordar el trabajo con niños y niñas en la primera infancia, ellos y ellas requieren entornos enriquecidos de posibilidades para el aprendizaje desde la exploración, la creación y los procesos de aprendizaje mediados desde las necesidades de quienes las experimentan.

En virtud de las características que se presentan en el ambiente de aprendizaje del salón de clases observado para el desarrollo de esta investigación, se consideró oportuno valorar la creatividad y los procesos creativos en los niños y las niñas. Esto con la intención de provocar en ellos pensamiento flexible y aportar mayor cantidad de espacios de participación en el ambiente de aprendizaje, así como un entorno con experiencias de mediación pedagógica orientadas desde los intereses de los niños y las niñas.

Aunado a los datos señalados en los párrafos anteriores, en esta misma etapa de diagnóstico se determinó que la creatividad es un área en la cual el Centro Educativo participante busca incursionar. De manera que le permitiría mejorar su filosofía basada en valores, esto según lo indicado por la directora Licda. Ana Lorena Paniagua Segura, quién comunicó en una reunión con la investigadora que “la creatividad es la base para resolver problemas o conflictos entre los mismos estudiantes y en futuros altercados que se pueden dar cuando sean personas que conforman una misma comunidad, en la que tiene que haber respeto y comunicación” (L. Paniagua, Comunicación personal, 30 de febrero de 2023). Por lo tanto, si se desea educar en valores, formar ciudadanos que resuelvan problemas y que busquen soluciones, se debe dar énfasis a las estrategias pedagógicas enfocadas en



la creatividad desde el nivel de preescolar, para que con el pasar de los años, los estudiantes sean ciudadanos que puedan solucionar sus conflictos con un óptimo desenlace.

En términos de metodología, esta investigación se desarrolló desde una perspectiva cualitativa, utilizando el método de investigación-acción, de manera que la participación de los actores en su proceso le permitiera cambios a nivel del disfrute desde la literatura y la creación artística como medio para representar su pensamiento creativo. Además, se utilizaron instrumentos como la observación participante, la entrevista a los niños y las niñas, el uso de la fotografía y el video, especialmente de los momentos de desarrollo de las fases del proceso creativo.

Para el desarrollo del proyecto se generaron un total de 20 aplicaciones con los niños y las niñas, cabe aclarar que, cada aplicación implicó un proceso creativo. Esta decisión metodológica se sustenta en que a la edad de 3 y 4 años, los periodos de atención son cortos y se debe aprovechar al máximo esos tiempos, al tratar de individualizar lo que sucede en cada proceso creativo para potenciarlo, tal y como lo mencionan López y Llamas, (2018) “el hecho de conocer que la creatividad es un proceso que cuenta con una serie de etapas, en las que intervienen diferentes procesos y estructuras, nos permite fomentar dicho constructo “a la carta”, de una manera individualizada” (p. 122).

En este proyecto se coloca la creatividad como proceso y producto planteado por Taylor (2009) en donde menciona los procesos metacognitivos que realizan las personas al



construir un pensamiento creativo conllevan también a la visualización específica de la creación de un producto. Esto porque, el proceso que se genera al crear una idea, aunque no sea visible, implica procesos cognitivos de alto funcionamiento cerebral como: recibir, almacenar, clasificar, codificar, guardar, recuperar y elaborar. (pp. 155-156). Del mismo modo, el producto permite ver la idea creativa en físico y su documentación. Cabe aclarar que, desde la propuesta de este trabajo la proyectista pretende documentar los procesos y productos realizados, al generar una serie de estrategias a partir del cuento narrado sensorial, lúdico o musical, para potenciarla visualización de las ideas creativas en los niños y las niñas, desde el uso de diferentes materiales reutilizables.

### **B. Justificación sobre la pertinencia o necesidad del proyecto. Se debe sustentar en un diagnóstico de la realidad en que se trabajó el proyecto**

Para comprender mejor el porqué de la temática seleccionada para el desarrollo de esta investigación, se realizó una etapa diagnóstica en el Centro Educativo La Trinidad, con niños y niñas de 3 y 4 años. Esta etapa fue realizada desde el mes de marzo hasta septiembre del 2022. La idea central del diagnóstico se basó en observar el ambiente de aula, para comprender de manera general cómo trabajaban los estudiantes, qué preferencias tenían de sus clases y qué actividades se podrían proponer. En total se realizaron 3 aplicaciones, que contienen observaciones de aula, una entrevista a padres y madres de familia sobre intereses de los niños y las niñas en literatura y una experiencia práctica con los participantes, para conocer sus reacciones ante situaciones problemas que la docente



crea con base en la narración de un cuento. Del Trabajo de campo diagnóstico se obtienen los siguientes datos, que ofrecen razones del porqué la creatividad es importante en el desarrollo integral de los niños y las niñas.

***Aplicación 1: observaciones de aula: explorando la frontera creativa***

De acuerdo con Marina (1994, como se citó en López, 2017)

Creatividad es someter las operaciones mentales a un proyecto creador; es una capacidad, un hábito, una competencia que se puede aprender, es hacer que algo valioso que no existía, exista. Esta imagen invita a los currículos escolares y, por ende, a sus ambientes de aprendizaje a fomentar la metacognición y la autorregulación, exhortando a los aprendices a organizar la memoria y la voluntad para alcanzar una meta que valga la pena. (p.14)

En virtud de lo anterior, la creatividad implica una respuesta de la persona ante un evento, situación o problema que se le presenta. Este hecho es el que desencadena procesos cognitivos y metacognitivos que ayudan a resolver, reaccionar y generar alguna idea, la cual a manera de solución puede ser la base para otra mayor, especialmente cuando se trabaja en equipo.

Por otra parte, Barraca y Artola, (2004, citados por Sánchez y Morales, 2017) indican que

La creatividad en los primeros años de Educación Preescolar es aquella que contribuye al fortalecimiento del pensamiento divergente que motiva a su vez un amplio número de variables, tales como la fluidez de



ideas, la flexibilidad del pensamiento, la originalidad de las producciones, la elaboración de las respuestas, el uso de detalles creativos tanto en actividades verbales y gráficas, ya que la creatividad se desarrolla en campos de dominio específico (p.78).

Para estos autores, la creatividad es fundamental para el desarrollo del pensamiento divergente, el cual hoy se consolida como una de las habilidades importantes de desarrollar para comprender y ser parte de una sociedad que cambia continuamente. Por su parte hay autores como Vigotsky (1996) que ponen en evidencia la capacidad que tienen los niños y las niñas de usar su imaginación, el autor menciona que "...el niño que cabalga sobre un palo y se imagina que monta a caballo, la niña que juega con su muñeca creyéndose madre, niños que juegan a los ladrones a los soldados a los marineros" (párr. 64). Es esa la capacidad para darle vida a los objetos que abre la puerta a la imaginación y, por tanto, desarrollar habilidades que se asocian a la exploración del ambiente, el uso diverso de materiales, entre otros, es fundamental para el desarrollo de los niños y las niñas. Esto sugiere que es desde el juego, su libre forma de solucionar problemas, donde podemos provocar la creatividad, especialmente cuando son ellos y ellas, los que buscan alternativas para responder retos o cuestionamientos que le plantea el ambiente a su alrededor, como se puede observar en el siguiente ejemplo.

En el caso específico del salón de clases, en el cual se realizó la investigación, se determinó durante el diagnóstico, que los niños y las niñas responden de manera tímida frente



a la posibilidad de explorar un objeto y darle otros significados y sentidos desde su imaginación, a continuación, se presenta un extracto de observación

*“La docente les presentó una caja de cartón, la puso frente a ellos y solamente les indicó que podían jugar con ella, pero los estudiantes vieron la caja, le dieron unas vueltas, la abrieron para ver que tenía dentro y ahí la dejaron” (Diario de campo, 24 de marzo, 2022). Los estudiantes estaban en “juego libre” y decidieron seguir jugando “perseguidos” antes de apreciar la caja, o realizar algún juego con la caja, esto llevó a la docente a realizarse algunas preguntas con base a esta observación ¿Por qué los estudiantes no jugaron con la caja?, ¿Por qué no preguntaron por la caja de cartón?, ¿su juego de la anda era más interesante?, ¿Por qué no incluyeron la caja en su juego?, fue hasta el momento en el que la docente interfirió y les dio ideas a los estudiantes para que jugaran con la caja de cartón.*

La experiencia de presentar una caja de cartón se planteó con la intencionalidad de observar si las personas estudiantes elaboraban creaciones a partir de un objeto presentado por la docente sin ninguna indicación. Sin embargo, al observar que los estudiantes no mostraron interés por la caja, la educadora utilizó la pregunta como detonante del aprendizaje y les consultó: *¿Y sí vamos a la luna?, ¿Cómo podríamos ir?, “En un cohete”, ¿y cómo podemos hacer un cohete en este momento?, y se metieron a la caja a jugar con ella, porque iban al espacio, luego les preguntó ¿Qué más podría ser esta caja?, y*



*comenzaron a responder -Un bus, -Una casa, -Un barco, -Un avión. (Diario de campo, 24 de marzo, 2022).*

Esta observación es relevante para el diagnóstico, porque evidencia que los estudiantes no reaccionaron o respondieron sin la intervención de la docente. Lo anterior anuncia un ambiente de aprendizaje en el cual el docente debe guiar al niño y la niña, pero, además, ellos requieren de su ayuda para interactuar y aprender de un objeto (la caja). En este sentido, Gardner (1998 como se citó en Sánchez y Morales, 2017) indica que la exploración es fundamental en los niños y niñas de edades preescolares, ya que se convierte en una herramienta y fuente de aprendizaje del contexto, además, le permite desarrollar habilidades que propicien la creatividad.

Además de identificarse poco interés de exploración por parte del niño y la niña, la docente investigadora desarrolló con ellos y ellas una estrategia que tituló “Cuento piloto”, para acercar al niño y la niña a situaciones problema y así conocer cómo reaccionan o responden, utilizando para ello la expresión artística como vehículo para visibilizar el pensamiento.

### ***Aplicación 2: Piloteando juntos sobre la creatividad***

Esta experiencia se realizó el 23 de agosto del 2022 y consistió en contarle el cuento “El pingüino perdido” a los estudiantes, y posteriormente generar una pregunta, ¿cómo terminará el cuento? Que, a manera de problema, provocará la búsqueda de soluciones por parte de los niños y las niñas. Para representar estas ideas generadas por ellos y ellas, se les solicitó utilizar una serie de materiales reciclables, pinturas, gomas, ojos movibles,



escarcha, etc. Incorporando el elemento artístico como medio de representación del pensamiento infantil.

A partir de dicha aplicación, la docente identificó tres aspectos importantes que orientan la justificación de este proyecto:

1. La participación de los estudiantes requiere de apoyos del docente para ser efectiva y que ellos y ellas se sientan motivados a ofrecer respuestas ante experiencias.
2. Las respuestas que plantean los estudiantes ante un problema planteado por la maestra en el cuento permiten identificar respuestas concretas, tímidas y hasta reiteradas de lo que plantean unos y otros niños.
3. La elaboración de las respuestas creativas de los estudiantes los enfrenta a momentos en los cuáles no saben qué hacer, qué elegir, cómo utilizarlos para que representen sus pensamientos.

En la tabla que se presenta a continuación, se incluyen las notas de observación de la experiencia aplicada en el proceso de diagnóstico

### **Tabla 1**

*Participación de los estudiantes en la actividad titulada “el cuento piloto”, en el marco del desarrollo del diagnóstico.*

#### Participación de los estudiantes

Fecha	Descripción detallada de la aplicación
-------	--



23 de agosto, 2023 La docente les dijo a los estudiantes que había traído una sorpresa pero que tenían que cerrar los ojos para tocar, oler, probar, lo que la docente les daba en la mano.

La docente comenzó a pasar el hielo por cada uno, poniendo un hielo en sus manos por unos segundos y los niños contestaron; T: dijo “está mojado”, P: dijo “es un hielo”, NC: dijo “sí es un hielo está frío” (silencio y solamente algunas participan)

Luego la docente les preguntó ¿Qué es?, y en coro dijeron “un hielo”, la maestra preguntó ¿Cómo se siente? (silencio) A dijo “frío” P dijo “mojado” ¿huele a algo? N dijo “a agua” ¿sabe a algo? A, E, Z y D dijeron “a agua”. La maestra preguntó ¿Cómo se hace el hielo? (silencio) A dijo “De agua congelada” ¿y como es el hielo frío o caliente? Los estudiantes contentaron “Frío”, la maestra preguntó (silencio) ¿Dónde vivimos es frío o caliente? A y P dijeron “caliente” ¿Quiénes viven en el hielo? A contestó “los pingüinos”, E dijo “los osos”, NC “las focas” Momentos después, la docente les presentó la portada del cuento, pero no les dijo el nombre y les preguntó ¿Qué ven en la portada? A dijo “un pingüino” T dijo “un pájaro”, NC dijo “nieve”, P dijo “un huevo”, la maestra preguntó ¿y que creen que pueda pasar en el cuento? E dijo “que el pingüino está en la nieve”, la maestra pregunta ¿Quiénes más pueden salir en el cuento? NA dijo “no sé “. En ese instante la docente comenzó a leer el cuento y mientras lo hacía intercambiaba voces, utilizaba sonidos, elementos como el agua, etc. Por ejemplo, cuando la ballena salpica al pingüino la docente les tiró un poquito de agua y los estudiantes se rieron. Cada vez que salía un animal diferente la docente hacía el ruido y los estudiantes trataban de imitarla o reírse. Cuando el pingüino corría detrás de la foca Z hizo cara de asustada y P dijo “pobrecito pingüino”, el pingüino decide entrar en su huevo otra



vez, porque piensa que ahí no hay peligro. Es en este momento cuando la docente se detiene y no hace lectura del final del cuento, y los invita a generar ideas sobre ese final, para lo cual les pregunta “¿Qué creen que pase en el final?” (silencio prolongado) D dijo “creo que no le gustan los animales”, hubo un silencio y la docente motivó a decirles “algo falta en la historia ¿qué creen que sea?” E dijo “el papá”, y todos repitieron con cara de asombro “el papá” A dijo “yo creo que es la familia que lo estaba esperando” NC dijo “el oso” P dijo “el zorro” y la docente procedió a seguir con el cuento lúdico.

*Nota:* En esta tabla se muestra la descripción detallada de la aplicación llevada a cabo y la participación que los estudiantes dieron en la aplicación de la docente. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 23 de agosto, 2022.

Cómo se puede observar en la tabla 2, los estudiantes van respondiendo las preguntas que la docente les hace, sin embargo, esta dinámica estuvo marcada por momentos de silencio, en los cuales los niños y las niñas, generaban respuestas a las preguntas, pero de forma pausada. Asimismo, no todos los estudiantes contestan, aunque su atención parecía estar centrada en el cuento. En los momentos de silencio la docente generó preguntas para motivarlos a dialogar sobre la actividad, pero solo algunos estudiantes siguen el diálogo. Si bien es cierto, los niños y las niñas estaban atentos a la narración de la historia, ante las preguntas de la docente, no formularon respuestas inmediatas, esto porque al ser un espacio educativo en el cual el docente define la participación, ellos y ellas, esperaban obtener dichas respuestas del docente y no necesariamente formularlas ellos mismos.



La fluidez es la capacidad con la que las personas generan una idea con un límite de tiempo (Perdomo, 2011). En la observación se detalla cómo A, E y NC respondieron a la última pregunta de forma rápida, pero los demás participantes no plantean ninguna respuesta e incluso repiten la idea principal que sus compañeros y compañeras han planteado. Por lo tanto, se podría interpretar, desde la lectura, que los niños utilizan una estrategia de repetición del lenguaje como una etapa cognitiva, por lo tanto, se debe incentivar a los niños para generar otras respuestas, por medio de mediaciones que podrían producir esa participación individual que considere ideas construidas por la persona en la experiencia. Del mismo modo, de este dato, es oportuno plantear la posibilidad que ofrece este proyecto, para que todos los participantes, desde el derecho a una educación igualitaria y equitativa, puedan disfrutar de oportunidades para que también logren generar respuestas, sin necesidad de, continuamente, replicar el pensamiento de otros.

En la nota de campo indicada en la Tabla 2, se evidencia que los niños y las niñas consiguen participar activamente ofreciendo soluciones, ante preguntas que hace el docente y que de alguna manera provoca en ellos y ellas la necesidad de explorar ideas y nuevas respuestas. En relación con esto, cuando A indica que lo que sucede al finalizar el cuento es que la familia lo estaría buscando. Si bien es cierto, algunos participantes no expresan ideas, también es valioso valorar que cuando se generan estas oportunidades para hacer evidente el pensamiento, poco a poco unos aprenden de los otros.

Lo indicado en el párrafo anterior, se acerca al concepto de flexibilidad, el cual se relaciona con la interpretación o regeneración que las personas le den solución a un



problema (Perdomo, 2011). La respuesta que se genera puede ser repensada, organizando las estructuras mentales que se tenían previas para dar una o varias soluciones nuevas, lo cual según el autor Perdomo (2011) se demuestra cuando “Las respuestas a un problema sugieren una solución inusual. Puede identificarse como uno de los aspectos cualitativos de la creatividad, pues se manifiesta por la variedad de formas que se dan a las ideas y a las cosas” (p.30).

Por lo tanto, la flexibilidad se puede evidenciar en el momento en el que D dijo en primera instancia “creo que lo que pasa es que al pingüino no le gustan los animales”, pero luego cambió su idea y concluyó diciendo que era el papá. Tuvo la capacidad de cambiar su idea inicial. Por otra parte, la falta de originalidad también está presente, según Guilera (2020) “si buscamos la aparición de la idea feliz sin método, tendremos escasa posibilidades de éxito. Tenemos que evitar caer en el mito de las musas que aparecen al azar por inspiración divina. La inspiración viene al azar rarísimas veces. Lo normal es que venga de la transpiración” (p.15). Esta cita hace un énfasis en que hay personas que tienen el “eureka” (momento en el que se da una idea o la solución a un problema) muy fácilmente, pero otras que necesitan de un proceso más estructurado para poder tener respuestas claras o acertadas. Por tanto, el docente necesita diseñar espacios apropiados para que esas “eureka”, sean sencillas de acceder para más estudiantes y cada vez más ricas, con la intención de que en ellas se evidencien el pensamiento del niño y la niña, de ahí la relevancia de este proyecto y el aporte que puede generar a este espacio educativo.

**Tabla 2**



*Elaboración de las respuestas por parte de los estudiantes, ante el problema planteado por la docente.*

#### Elaboración de las respuestas creativas

Fecha	Descripción detallada de la aplicación
23 de agosto, 2022	<p>La docente comenzó a sacar el material y lo colocó en una mesa, luego le puso el chaleco a cada estudiante y les dijo “vamos a hacer el final del cuento”, pueden usar el color que ustedes quieran, botellas, cajas, ojitos, lo que ustedes quieran ponerle a su final, pero siempre compartiendo los materiales. Los estudiantes se vieron muy entusiasmados y comenzaron uno por uno a buscar lo que querían usar, AM tomó el color rosado, porque era una mamá pingüino, E agarro el color azul, porque dijo que era el papá pingüino, NR, tomó el color negro, porque dijo que los pingüinos eran negros, NC tomó el color amarillo y una caja de leche, porque dijo que su pingüino iba a ser amarillo como Bob esponja.</p> <p>Na le preguntó a la maestra “¿Teacher, que tengo que hacer?” y la docente les preguntó a los demás, ¿Qué era lo que había que hacer chicos? Y Ple contestó “Na hay que hacer el final del cuento” y procedió a tomar una caja de leche pequeña, el color negro y ojitos movibles. La docente le dijo a los estudiantes que sí necesitaban ayuda le dijeran a ella, pero ninguno necesitó ayuda.</p>

*Nota:* Se muestran las respuesta de los estudiantes ante el problema que plantea la docente. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 23 de agosto, 2022.



En la tabla 3 se evidencia que los estudiantes plantean y recrean sus respuestas en relación con el final del cuento utilizando para ello material reciclable, y otros recursos escolares que la docente les brindó. Los participantes escogieron pinturas de colores que asociaron a una característica que le adjudicaron a la creación, AM tomó el color rosado, porque dijo que estaba haciendo una mamá pingüino e identifica a las madres con ese color, E toma el azul porque visualiza de esa forma al papá pingüino, NC, estaba pasando por una etapa de apego con Bob Esponja y tomó el amarillo porque Bob esponja es de este color y NR tomó el negro, porque los pingüinos para él son negros. Una estudiante le dijo a la docente que no sabía que había que hacer, esta misma estudiante no contestó en el primer ni en el segundo momento, la docente no observó ni anotó que ella estuviera dispersa o poniendo atención, pero cuando P le contestó lo que había que hacer, tomó el color negro. Luego/Después cuando la maestra le preguntó ¿por qué escogió el color negro? ella dijo “porque me gusta”. Al finalizar la actividad los estudiantes que no dieron respuestas o imitaron las de los demás fueron: Z, R, F, NR y Na. Al preguntarles por el final del cuento que realizaron, contestaron “el papá pingüino”. D cambió su idea, ella dijo que el final era que el pingüino les tenía miedo a los animales, pero al hacer su creación hizo una ballena, al preguntarle ¿cuál es su final del cuento leído? Ella dijo “la ballena abre el huevo”, haciendo un cambio en su versión del cuento.

Guilera (2020) señala, “si no sabes lo que buscas, no entenderás lo que encuentras” (p.17). Esto dando a entender que la creatividad debe tener un proceso. Este autor lo comenta como un método que hace a las personas darse cuenta de lo que les falta para



completar un problema. Para la proyectista es importante que las personas tengan una idea de lo que están buscando para saber qué respuestas pueden encontrar, ya que, muy pocas veces la idea llega a una persona solo porque sí. Además, considera que, si los docentes contaran con el conocimiento sobre las fases de los procesos creativos, como herramientas dentro de la práctica pedagógica, podrían facilitarles experiencias a sus estudiantes que les ayude a buscar soluciones.

Ahora bien, el proceso creativo es complejo y formar productos creativos también lo es, pero es más difícil aún compartir estos productos creativos con los demás. Guilera (2020), menciona que “hay aspectos que intervienen en la creatividad según los conceptos que se registran a lo largo de los años y que han definido como abstracto: El autor, el producto, el proceso, la dimensión social y cultura” (p. 37). Hay personas con una deficiencia en su capacidad creativa que pueden llegar a tener buenos resultados si utilizan una técnica y hay otras personas con una alta capacidad creativa que pueden fracasar cuando no utilizan las técnicas o métodos apropiados. Este mismo autor, Guilera (2020), propone a Dewey, Wallas y Rossman como los autores del proceso creativo. En virtud de lo anterior, se consideró la perspectiva de Wallas 1926, para orientar este proyecto, especialmente porque el proceso creativo permite un desarrollo desde la estimulación en lo sensorial y hasta la presentación de la idea. Lo anterior, para niños y niñas de 3 y 4 años, se pensó y trabajó desde el arte libre y el uso de materiales variados, provocando siempre el compartir sus ideas-productos, como esa creación desde lo que es capaz de hacer y demostrar un niño o niña en esta edad.



Además de concentrar la atención en el proceso creativo y las potencialidades de los niños y las niñas del grupo participante, fue necesario valorar aspectos propios del ambiente de aula, ya que según Campos y Palacios (2018):

Un entorno creativo riguroso, estructurado, plagado de normas y esquemas se aleja de los principios de la creatividad; por lo tanto, impactará negativamente en los sujetos, sus acciones e incluso elaboraciones. Un ambiente positivo es abierto, flexible a las posibilidades, transversal e integrador y donde se promueven capacidades superiores a la del aprendizaje memorístico. En este contexto, la escuela es señalada como la institución social por excelencia para el fomento y el desarrollo intencional de la creatividad. (p.175)

En relación con el ambiente de aula, la docente observó las siguientes características:

-La organización del espacio físico y los materiales es definida por la institución y el docente.

-Los materiales están al alcance de los niños y las niñas, pero la docente indica cuándo y cómo utilizarlos.

-La rutina de clase está organizada en seis periodos, los cuales son organizados por la docente, sin participación de los niños y las niñas.

-Se utiliza un periodo de 40 minutos para trabajar en el libro de texto con perspectiva conductista, para trabajar habilidades tales como motora fina.



En virtud de las características del ambiente de aula, indicadas en el párrafo anterior, es fundamental procurar un cambio, especialmente porque según lo indica López (2017) en su investigación “Estrategias de enseñanza creativa” menciona también el componente del ambiente y cita a Marina (1994 y 2012) quién dice:

Creatividad es someter las operaciones mentales a un proyecto creador; es una capacidad, un hábito, una competencia que se puede aprender, es hacer que algo valioso que no existía, exista. Esta imagen invita a los currículos escolares y, por ende, a sus ambientes de aprendizaje a fomentar la metacognición y la autorregulación, exhortando a los aprendices a organizar la memoria y la voluntad para alcanzar una meta que valga la pena. (p.14)

Por lo tanto, la investigadora, como docente de aula, nota pertinente realizar cambios en el ambiente en donde se está llevando a cabo este proyecto, para visibilizar a los estudiantes otorgándoles oportunidades desde el ambiente de aprendizaje para que puedan generar respuestas ante las situaciones que se les presentan, favorecer sus habilidades propositivas y participativas, y por ende, impulsar positivamente su desarrollo infantil.

Las personas docentes en sus prácticas de aula deben enfocarse en motivar a los estudiantes, aún más si los niños y las niñas están en sus primeros años de vida, porque a partir de la motivación que los docentes les propicien tanto para dialogar, crear, responder, actuar, entre otros, también se va a ir desarrollando iniciativa y motivación propia que no



requiera de una persona externa para sentirse interesado o motivado a buscar y dar soluciones, sino que aflora desde su voluntad.

Por último, en esta observación la investigadora agregó en su diario de campo que los estudiantes se ven atraídos por los libros de cuentos y le solicitan a la docente un espacio para que ella les haga lectura de un cuento o para que ellos hagan lectura de imágenes con el cuento que escogieron. Se tomó este interés y se convirtió en un día para llevar el cuento favorito al kínder, lo que nos transporta a la segunda aplicación diagnóstica.

### ***Aplicación 3: el arte de enganchar: descubriendo el interés por los cuentos***

En la observación, con fecha del 25 de abril del 2022, la docente registró lo sucedido en la actividad titulada “los libros de cuentos”, en la cual solicitó a los padres de familia que los estudiantes fueran vestidos de su personaje de cuento favorito y que llevaran su libro al kínder.

Durante la actividad del día del libro, la docente preparó un espacio físico para que cada estudiante subiera a presentar su cuento a los demás. Entre lo observado se evidencia que, los cuentos presentados por los estudiantes eran muy largos, sin imágenes, con gran cantidad de texto y en idioma inglés. Los estudiantes trataron de contar el cuento, algunos se lo sabían de memoria y otros no, por tanto, narraban pequeños extractos de la historia. A pesar de esto se pudo evidenciar en la actitud de los estudiantes el gusto por el cuento y la emoción de pasar al frente a contarlo a sus compañeros y compañeras. La docente



identificó que, aunque los estudiantes no saben leer, ellos crearon o recrearon la historia por el interés y la motivación que el cuento les generó. Como se mencionó anteriormente, la motivación es un aspecto importante en la creatividad de los estudiantes y esto es lo que la investigadora quiere favorecer en los participantes desde el desarrollo del proyecto, especialmente porque el proceso de aprendizaje en estas edades debe ser activo, participativo, permitir la exploración y generar motivación por el aprendizaje de algo nuevo. Sin embargo, para ello, es fundamental partir de los intereses de los niños y las niñas, razón por la cual, y como parte del diagnóstico se realizó una entrevista a los padres y madres de familia, para conocer sobre el uso del cuento en el hogar, particularmente, porque es el cuento, la herramienta que se decidió utilizar como punto de partida para el desarrollo de los procesos creativos.

La investigadora realizó la entrevista dirigida a las madres y padres de familia el miércoles 15 de junio del 2022, en ésta no todos los encargados participaron, de 14 estudiantes se obtuvo la respuesta de nueve padres y madres de familia.

La entrevista tuvo el objetivo de obtener información sobre los cuentos infantiles que los estudiantes leen en el hogar, si poseen uno favorito y si realizan creaciones, ya sea, por medio de dramatizaciones, ideas, productos gráficos o juegos con el cuento. Las respuestas de las entrevistas apuntaron a que los estudiantes sí usan la literatura con sus padres y madres de familia, no todos poseen un cuento favorito, y las respuestas precisas de lo que los estudiantes realizan con el cuento fueron: “representa al personaje, preguntar



cosas o trata de contarlos ella misma, reír, poner atención, preguntar, a veces inventa que sigue el cuento, juega, algunas veces cambia partes del cuento, hace los sonidos de los animales que aparecen en el cuento, solo lo escucha”. (Tabla 3)

De los datos obtenidos, ocho familias indican que sí hacen uso de los cuentos en el hogar para contarlos a sus hijos e hijas, solamente una familia asegura que no lo hace. Asimismo, cinco familias responden que sus hijos e hijas tienen un cuento favorito y cuatro padres valoran que ellos y ellas no prefieren alguna historia. A continuación, se ubican a detalle los datos mencionados en la siguiente tabla.

**Tabla 3**

*Datos de la entrevista realizada a los padres de familia para obtener información sobre los cuentos que utilizan los estudiantes en los hogares.*

Pregunta/ Participante	¿Qué tan frecuente utilizan los libros de cuentos en el hogar con sus hijos e hijas?	¿Cuál es el cuento favorito de su hijo o hija?	¿Idioma en el que le gustan los cuentos a su hijo o hija?	Su hijo o hija ¿se disfraza, dibuja, juega, en referencia con el cuento que leen juntos?	¿Qué hace su hijo o hija en base al cuento que leen juntos?
Participante 1	De 2 a 1 vez a la semana	La Princesa y el Sapo	Español	Algunas veces	Juega, algunas veces



					cambia partes del cuento
Participante 2	De 4 a 3 veces a la semana	Rapunzel	Español	Sí	Nada
Participante 3	De 6 a 5 veces a la semana	Caperucita Roja	Español	Algunas veces	Juega
Participante 4	De 2 a 1 vez a la semana	El patito feo	Ambos	Sí	Representa al patito
Participante 5	De 2 a 1 vez a la semana	No tiene	Español	No	Pregunta cosas o trata de contarle ella misma
Participante 6	De 4 a 3 veces a la semana	todos	Español	No	escuchar
Participante 7	De 4 a 3 veces a la semana	7 enanos	Español	Sí	reír, poner atención, preguntar



Participante 8	Todos los días	Con animales	En inglés también	No	Hace sonidos de los animales que observa o repite palabras
Participante 9		No tiene ninguno	Español	No	A veces inventa qué sigue del cuento

*Nota:* En la tabla se muestran las respuestas dadas por los padres y madres de familia sobre los gustos literarios de sus hijos e hijas. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 15 de junio, 2022.

Los resultados de la entrevista le dan a la investigadora algunas ideas sobre el uso de los cuentos en el hogar. En primera instancia se permite evidenciar que los niños y las niñas sí leen o les leen cuentos en sus hogares, pero que, al mismo tiempo, no todos tienen un cuento favorito. También, se muestra que sólo tres de los participantes indicaron que sus hijos e hijas realizan creaciones gráficas, dramatizaciones o interpretaciones del cuento, mientras que los otros cuatro no realizan creaciones con base en los cuentos y los dos restantes hacen creaciones en algunas ocasiones.



Las respuestas de las creaciones que sus hijos e hijas realizaron de los cuentos fueron muy variadas, desde escuchar con atención, jugar o representar al personaje. Por lo tanto, a raíz de lo mostrado se considera pertinente realizar estrategias en el proyecto que promuevan los procesos creativos en los estudiantes y que éstas puedan favorecer un pensamiento flexible y creativo sobre las resoluciones de problemas a partir del uso de cuentos.

En términos generales, este proyecto se enfocó en trabajar procesos creativos en los niños y las niñas, desde el uso del cuento como herramienta que promueve la imaginación, la flexibilidad, el disfrute, entre otros. Para el desarrollo de esta propuesta se tomó en consideración los presupuestos teóricos de autores como Graham Wallas, quien expone en su libro “The arte of thought” en 1926, cuatro etapas: preparación, incubación, iluminación y verificación donde él plantea cómo se genera el proceso creativo. En cada fase se desarrolla una situación diferente, en la preparación se da la información al estudiante de forma sensorial; durante la incubación, se realiza un juego en el que el estudiante puede relajarse y despejar su mente, para que cuando piense en el problema planteado al inicio pueda resolverlo de una mejor manera sin afrontar embotamiento mental; en la tercera etapa titulada la iluminación, los estudiantes crean esa respuesta en un producto creativo; y, por último, en la verificación comprueban si sus respuestas están listas para después realizar una reflexión y observar si pueden mejorar.

Llevar a cabo estos procesos y hacerlos visibles en las estrategias de un planeamiento, pueden promover el proceso creativo en los estudiantes para que participen



en la realización de respuestas fluidas y productos creativos. Cabe aclarar que, conforme transcurría el proyecto, surgieron nuevas teorías o nuevos enfoques por parte de la investigadora durante la práctica, los cuales complementaron la teoría de Graham Wallas dentro del análisis del proyecto, para promover la creatividad de los estudiantes.

### **C. Objetivos o propósitos del proyecto de graduación**

En este proyecto se planteó como propósito promover en niños y niñas la creatividad por medio de la experimentación de las fases de los procesos creativos de Graham Wallas (1926). Esto quiere decir que, al trabajar o experimentar las fases de los procesos con los participantes, se buscaba que ellos de forma directa promovieran su creatividad. Además, se pudo valorar las fases del proceso creativo expuesto por el autor en la experimentación de estas dentro un contexto costarricense, con algunos cambios que la investigadora estimó pertinentes hacer. Se utilizó la narrativa de cuentos, como instrumento de mediación pedagógica.

#### ***Objetivo General***

Favorecer la creatividad en niños y niñas de 3 y 4 años que asisten al Centro Educativo la Trinidad, desde la aplicación de las fases del proceso creativo, por medio de la narrativa de cuentos para comprender y registrar la experiencia en torno a estos procesos desde la vivencia de los niños y las niñas.

#### ***Objetivos Específicos***



1. Promover desde la narrativa de cuentos y la lúdica, experiencias orientadas al desarrollo sensorial y de relajación para favorecer la preparación y la incubación como parte de las fases del proceso creativo.

2. Conocer la fase de iluminación desde la voz de los niños a partir de la diversidad de respuestas que ofrecen frente a situaciones que se les plantean desde la narrativa de cuentos.

3. Registrar todas las posibles soluciones que proponen los niños y las niñas, en la etapa de verificación al participar de experiencias pedagógicas en las cuales se le plantea problemas con el cuento, además de observar cómo utilizan los materiales que conocen de diferentes maneras en creaciones artísticas que expresen sus ideas.

4. Valorar la aplicabilidad de las fases del proceso creativo utilizadas para el desarrollo de creatividad en los niños desde la dinámica diaria en el contexto del aula costarricense de este estudio.

#### **D. Una síntesis reflexiva sobre los principales hallazgos obtenidos de la revisión de antecedentes del proyecto**

En los siguientes párrafos se encuentran los antecedentes del proyecto con sus principales hallazgos, cada investigación tiene relación directa con la creatividad, pero en diferentes áreas, como la importancia que ha tenido la creatividad en la educación. La implementación de estrategias que los docentes deben tener para propiciar la creatividad con el arte en las aulas y cómo la literatura fomenta la motivación en la creatividad de los



estudiantes, sin dejar de lado los valores y sus habilidades blandas. Por otra parte, los antecedentes presentados son internacionales, ya que, se realizó una búsqueda en el repositorio Académico Institucional y el portal de revistas académicas de la Universidad Nacional sobre creatividad en la primera infancia, literatura y creatividad, creatividad y aprendizaje y las bases de datos no mostraron resultados que puedan aportar en el contexto de este proyecto de antecedentes para este proyecto, los documentos encontrados en estos repositorios son antiguos, por lo tanto, se muestran los encontrados internacionalmente.

El primer estudio presentado es realizado por Sánchez y Morales (2017), el cual fue realizado con la participación de 30 niños y niñas, de 5 a 6 años, que asistían al nivel transición de una institución educativa pública de la ciudad de Bucaramanga en Colombia. Este estudio se tituló: “Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil” La problemática de esta investigación comienza siendo una iniciativa sobre la ley de obligatoriedad del grado de Educación Preescolar por parte del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, en los que paulatinamente surgen lineamientos que dan al educador pautas para que los estudiantes sean protagonistas en la construcción de sus propios conocimientos. Aun conociendo lo que la política educativa de Colombia está solicitando, las investigadoras relatan que, a pesar de estos lineamientos en el plan de estudios, han observado poca manifestación de espacios, estrategias y rutinas que promuevan la exploración creativa de los estudiantes, lo que, causa un rezago educativo en innovación y creatividad, por esta problemática, las autoras buscan la forma de diseñan una propuesta para fortalecer los procesos creativos en preescolar.



Dentro del estudio, las investigadoras han observado poca manifestación de espacios, estrategias y rutinas que promuevan la exploración creativa de los estudiantes. Lo que causa un rezago educativo en innovación y creatividad. En virtud de lo anterior, las autoras diseñaron una propuesta para fortalecer los procesos creativos en preescolar. Las investigadoras hacen uso del arte y la literatura infantil, ya que estas permiten que los estudiantes sean libres al expresar sus ideas creativas y, al igual que el juego, no necesita muchas pautas para resultar ser placentero. Del mismo modo utilizan la literatura infantil y el arte como una herramienta que se ajusta a estrategias pedagógicas respetando las características de la población con la que trabajaron (Sánchez y Morales, 2017).

El objetivo general de esta investigación fue diseñar una propuesta de intervención pedagógica orientada por estrategias artísticas y literarias que posibilite el fortalecimiento de los procesos creativos en niños de educación preescolar entre los 5 y 6 años. Para el desarrollo de este objetivo, las investigadoras se posicionaron desde una perspectiva cualitativa, utilizaron el método de investigación acción participativa y las fases de investigación acción: planeación, acción, observación y reflexión en espiral para dar sentido a sus planeaciones, ejecuciones y análisis. Por otra parte, la observación fue la principal técnica de recolección de datos en los diferentes momentos de la investigación. Dicha observación se registró en escalas de medición y diarios pedagógicos.

La investigación de Sánchez y Morales (2017), orientó el análisis de sus datos sobre la base de tres categorías que fortalecieron la creatividad: pensamiento divergente,



motivación, expresión oral, gráfica y escrita. Las investigadoras concluyen que al desarrollar conversatorios, técnicas artísticas y lúdicas por medio del vocabulario y las ideas que tenían al resolver el final de los cuentos, permitió a los estudiantes un enriquecimiento en sus habilidades creativas. Por otra parte, lograron demostrar que las estrategias pedagógicas planteadas en el proyecto propiciaron en los estudiantes respuestas positivas en relación con una participación activa y fluida, del mismo modo, descubrieron que las actividades en donde se utilizó el arte y la literatura infantil como herramienta de mediación favorecieron la creatividad en los participantes.

La investigación de Sánchez y Morales (2017), aporta a la presente investigación datos concluyentes que aseguran que la literatura y la expresión artística, favorecen habilidades creativas, lo cual se toma como referente para el uso del cuento como nodo que desencadena los procesos creativos planificados desde el proyecto actual. El valor de este antecedente es valioso, porque asume la creatividad como un proceso necesario de trabajar en la edad preescolar. Adicionalmente enfatiza en el uso de las artes y la literatura infantil, como herramientas para potenciar el desarrollo de la creatividad, lo cual confirma este estudio como una decisión metodológica oportuna para el desarrollo del presente proyecto.

El segundo antecedente que orienta a la presente investigación es el realizado por Vera (2018), quien presentan una propuesta metodológica llamada “Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial el



Clavelito, año lectivo 2016-2017”. Este trabajo fue presentado para obtener el grado de licenciatura, la autora presentó inquietud por conocer los procesos creativos que se estaban llevando en el centro educativo en el ámbito lúdico. Por medio de técnicas de observación, análisis de trabajos en clase y evaluaciones, detallan en sus evidencias falta de creatividad en los estudiantes, desinterés por realizar sus tareas o participar en actividades de clase.

Del mismo modo, anotan en sus observaciones que los docentes a cargo de los grupos no le conceden o dan la importancia que se le debe adjudicar a la creatividad dentro de las actividades o estrategias pedagógicas. Además, agregaron que hay una nula presencia de una guía metodológica, que ayude a los maestros a guiar sus actividades lúdicas y finalizan sus observaciones, mencionando que los materiales que se encuentran en el lugar, están desactualizados e impiden innovaciones pedagógicas, tanto por parte de los docentes como de los estudiantes El objetivo general del trabajo se centró en “diseñar estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa pre-escolar del Centro de Educación Inicial el Clavelito, año lectivo 2016-2017” (Vera, 2018, p 6).

En el desglose que utilizaron como marco contextual las autoras, plantean las características del desarrollo integral por el que transcurren los niños en la primera infancia, la importancia del juego como una experiencia creativa y su definición, cómo se da el desarrollo de la creatividad en la etapa pre-escolar y, por último, esta autora hace hincapié en el proceso creativo y las fases que plantea Graham Wallas. Unido a esto recalca la



importancia que posee el maestro en el aula, para motivar e incentivar a los estudiantes a favorecer la creatividad.

La investigadora presenta un apartado donde expone las actividades que realizaron con los participantes disponiendo cada aplicación en tres momentos. La autora de este proyecto lo considera como una atribución directa el estudio descrito, ya que, tomaron algunas etapas de Graham Wallas (1926), para realizar actividades pedagógicas y plasmarlas en una guía que ayuda a los docentes a poder visualizar el proceso creativo y así favorecerlo. Es este el punto central que se toma de este antecedente, esa necesidad de que los estudiantes se vean motivados con las estrategias que brindan los y las docentes, por medio de una guía que ayude a favorecer la creatividad en los estudiantes de preescolar.

Por su parte, los autores Díaz y Ledesma (2021) realizaron el proyecto “El arte y la creatividad en niños y jóvenes: procesos de transformación del espacio escolar y público”. El trabajo se realizó en barrio Nejayote en México con 142 participantes. En su estudio dieron a conocer la importancia de la sistematización y el análisis de los aportes creativos de los niños y las niñas en base a las artes, la educación y la cultura. Esto con la idea de lograr en ellos habilidades blandas que favorezcan su futuro, como lo son el control de sus emociones, automotivación y valores que se interpongan en las decisiones a tomar con el compromiso de la sociedad. Los autores mencionan que este proyecto nace de la preocupación que poseen sobre cómo se están llevando a cabo las clases de artes en las escuelas, que a pesar de que el gobierno de su país quiera a conocer que deben de integrar en sus planeamientos el arte como parte fundamental de la integralidad de todos los



estudiantes y todas las estudiantes, los y las docentes no tienen los conocimientos necesarios para desarrollar clases con un arte verdadero.

Por lo tanto, Díaz y Ledesma (2021), realizan una intervención en las aulas con el modelo artístico “leer para crear” desarrollado por el proyecto “AL MURAL”, quienes se encargan de crear murales en los barrios con técnica de mosaica para fomentar el arte y la integración social. El objetivo general de este trabajo es:

Describir el diseño, gestión, implementación e impacto del modelo de intervención educativo-artístico Leer para Crear, implementado en el barrio El Nejayote, Monterrey, México, de julio a septiembre de 2017, asesorado y dirigido por el proyecto AL MURAL, un equipo de personas promotoras y artistas culturales que trabajan la construcción de murales con la técnica de mosaico-Trencadís.(p.9).

Los autores utilizaron diversas técnicas para obtener los datos y evidencias que iban surgiendo, para al final “triangular informantes”.

El proyecto Leer para Crear posee 4 momentos: planeación por parte de los autores, seducción para atraer a los participantes, actuación artística, donde crean su mosaico, y socialización. Se distribuyeron en dos talleres: un taller de lectura y un taller de mosaico-Trencadís, con seis sesiones, de tres horas una vez a la semana, para un total de 18 horas. Cada taller atendió a más de 20 participantes, en especial a niñas, niños y jóvenes, aunque también participaron personas adultas. El cuento “El circo de las maravillas” se utilizó para concientizar sobre temas como fraternidad y tolerancia. Además de entregarse un ejemplar



firmado por su autora, lo que fue significativo para sus participantes. Díaz y Ledesma (2021), mencionan que:

Se parte de la idea de que el taller de lectura buscó, además, elevar los niveles de imaginación y creatividad que se materializaron con el diseño de bocetos con relación al cuento, esto para el posterior diseño del mural. Dicha etapa se basó en la realización de bocetos individuales que luego, a través de la técnica lluvia de ideas, se evaluaron para llegar a un consenso general, el cual fue transmitido a una persona artista para que pudiera concretar la idea final. Aprender el proceso de crear la pieza artística de Trencadís era otro de los ejercicios a realizar, se enseñó sobre las ventajas de reutilizar materiales y de qué modo podría hacerse. Luego de que la persona artista realizara su esbozo, este era presentado a los y las participantes y se comenzaba a trabajar en la banqueta, donde se plasmaba el diseño. (p.11)

Por último, los autores realizaron una socialización al finalizar cada mural con el objetivo de respetar y tolerar los diseños de las demás personas, poner en práctica actitudes de convivencia en la comunidad y fomentar la participación de los estudiantes.

Díaz y Ledesma (2021) finalizan su proyecto mencionando:

Una de las importantes del estudio es que el factor motivación es la clave para un desenlace pertinente, que es importante que el niño, la niña y la persona joven aprendan jugando y descubriendo, que se les permita dilucidar



abiertamente y sin prejuicios sobre cualquier tema, por lo que es imprescindible hacer gala de la triada recrear-entretener-enseñar. (p.14)

Este proyecto aporta a la presente investigación la importancia que tiene la literatura en la creatividad y como un cuento logra la motivación necesaria para que los estudiantes realicen creaciones con base en sus ideas.

## Capítulo II.

### Plan operativo para la ejecución

#### **A. Plan estratégico que se siguió para la ejecución del proyecto, tomando como base los principios en los que se sustenta el quehacer pedagógico. Descripción de la manera cómo se realizó el proyecto considerando los principios pedagógicos que orientan la propuesta**

El presente trabajo se desarrolló en el Centro Educativo la Trinidad en Alajuela, bajo la modalidad de proyecto pedagógico con niños y niñas de 3 y 4 años. Para favorecer procesos creativos y el desarrollo de las experiencias pedagógicas, se consideró una serie de principios pedagógicos, que funcionaron como ejes del proyecto y, por tanto, aportaron a la caracterización del trabajo a realizar, del tipo de experiencias diseñadas y de los ambientes de aprendizaje logrados para el desarrollo de la creatividad.

Es por ello por lo que, se partió del principio pedagógico de que cada estudiante es capaz de construir su propio aprendizaje; el buen docente, como principio pedagógico de



Flores y Ochoa (2007), le proporcionó al estudiantado ambientes y experiencias de aprendizaje que permitieron su participación activa, además de generar en ellos aprendizajes significativos por medio del uso del cuento narrativo. La docente propuso a los estudiantes estrategias pedagógicas, utilizando los cuentos y la pregunta como medio para potenciar el protagonismo en las respuestas creativas. A continuación, se describen estos principios y el cómo se asumieron en el desarrollo del proyecto.

**Tabla 4**

*Por qué y cómo estuvieron presentes los principios pedagógicos en el proyecto.*

Principio pedagógico	¿Por qué está presente?	¿Cómo está presente?
La enseñanza lúdica	Este principio pedagógico estuvo presente porque en cada ciclo creativo se llevó a cabo una fase de incubación, la cual necesitó de la lúdica para que el estudiante se relajara y pudiera conseguir respuestas a las incógnitas en los problemas que la docente les presentó.	Se encontró presente en los estudiantes por medio de las actividades que se llevaron a cabo para que ellos experimentaran con materiales, jugarán con el cuento, expresaran sus pensamientos mientras jugaron con los demás.
El buen maestro	El buen maestro estuvo presente porque el estudiante necesitó materiales, motivación, acompañamiento y experiencias pedagógicas que les ayudaron a favorecer la construcción de sus	Se encontró presente en la mediación pedagógica, por medio de la motivación que la docente les brindó a los estudiantes en la creación de sus respuestas creativas, así mismo, en la



Principio pedagógico	¿Por qué está presente?	¿Cómo está presente?
	aprendizajes, en este caso de su creatividad.	intervención docente que se realizó con los estudiantes. Por lo tanto, la docente facilitó materiales, experiencias creativas sin limitaciones y motivación a los participantes.
El entorno de aprendizaje	Estuvo presente porque los estudiantes poseen conocimientos previos del entorno en el que se relacionaron en sus primeros tres años de vida. Por lo tanto, esas experiencias previas deben ser respetadas por el docente al presentarles nuevas oportunidades de aprendizaje dentro de un entorno que se adapte a ellos.	El entorno de aprendizaje se observó presente mediante las actividades y el ambiente creativo que se propició por parte de la docente como el hecho de haber respetado las respuestas, comentarios o aportes que los estudiantes brindaron. Del mismo modo, la docente planteó las estrategias para cumplir con un aprendizaje universal para todos y todas, asimismo realizó una reflexión sobre lo que se llevó a cabo en cada aplicación para tomarlo en consideración en cada entorno que se le brinde al estudiante para favorecer su proceso creativo.

*Nota:* En esta tabla se encuentra por qué y el cómo están presentes los principios pedagógicos en este proyecto. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela.



Para lograr lo anterior, se desarrollaron las fases de preparación, incubación, iluminación y verificación propuestas por Graham Wallas (1926). Se utilizó la información cultural ya previa y construida de los participantes en sus primeros años de vida y los nuevos datos que brindó la investigadora durante el proyecto, al tomar en consideración el entorno de aprendizaje motivador y creativo que se pretendió resaltar, de esta manera se identificó y se asume desde este trabajo el principio del entorno de aprendizaje de Flores y Ochoa (2007).

Además de los principios pedagógicos, el diseño del proyecto se fundamentó en la investigación acción, la cual es definida por La torre (2007), como “un proceso que va en espiral, ya que, es recursivo, esto quiere decir que no termina al finalizar una actividad, al contrario, favorece la reflexión permitiendo propiciar la siguiente estrategia, en un ciclo de acción- reflexión- acción” É implica una serie de etapas en cada ciclo creativo. La idea de reflexión y recursividad fue importante en este trabajo, porque permitió a la investigadora ir generando cambios en el desarrollo del proyecto, en términos de las experiencias pedagógicas y por ende del nivel de participación de actores (niños, niñas y docente investigadora).

Se les habilitó a los 14 participantes de 3 y 4 años la oportunidad para participar y sus contribuciones fueron tomadas con valor, así como las soluciones que realizaron con base en los cuentos fueron presentadas ante todos los demás compañeros. Como bien se aprecia, lo anterior da voz al grupo de niños y niñas implicados en la investigación y a su vez, actúa como agente de cambio ante las situaciones presentadas. La investigación acción





En relación con el diseño del plan de trabajo, se tomó la decisión de trabajar en cada sesión ciclos sobre la base de las fases de preparación, incubación, iluminación y verificación, es así como en cada sesión de aplicación, se trabajó sobre la siguiente estructura.

-Preparación: es el primer momento en donde se inicia con un cuento que introduce **material sensorial para aportar información nueva a los niños y las niñas** por medio de sus canales sensoriales. La selección de los cuentos se realizó considerando como criterios: temas de interés para los niños, ilustraciones y texto apropiados a la edad, así como el tema central de la historia debía evocar una situación que el niño pudiera resolver. En esta fase también se aprecia la participación que los estudiantes van desarrollando con el pasar de las aplicaciones.

- Incubación: en un segundo momento se generan actividades que puedan despejar a los estudiantes del problema que deben resolver como juegos, canciones, realización de recetas o interpretación de personajes. Esto se da para que los estudiantes no se “emboten” sobre el problema planteado y pueda ayudar a llegar a un “eureka”.

-Iluminación: como tercer paso, se reta al niño a generar un producto, que, desde el uso de diversidad de materiales, le permita evidenciar su postura ante lo que se le solicita, por ejemplo, sobre el final del cuento, la creación de un personaje, el traje de un personaje, etc.

-Verificación: cuarto momento que se presenta para que el estudiante pueda mostrar su creación y observar si es la respuesta que querían dar o sí el producto necesita algún



cambio que quieran agregar. Esto hace una reflexión en el estudiante que genera una autocrítica hacia su trabajo.

-Utilización: Está quinta fase, fue agregada por la proyectista, ya que, se dio cuenta de que este momento es su suma importancia, porque el participante, le da uso a su creación, lo que conlleva a darle diferentes usos en los que refleja su imaginación, además de poder observar su funcionalidad y ver si es necesario modificar algún elemento para favorecer su utilización.

**Tabla 5**

*Fases del proceso creativo, sus criterios teóricos y tipos de estrategias para implementar en cada uno.*

Fases	Criterios teóricos (elementos de la teoría utilizados para guiar la construcción de las estrategias)	Tipos de estrategias pedagógicas
Preparación	- Materiales sensoriales	Introducción de materiales sensoriales en el cuento como, rociar agua, presentar diferentes olores, comidas y tocar diferentes texturas.
Incubación	-Relajación	Realizar juegos que distrajeran a los estudiantes y se pudiera observar que se están divirtiendo para promover la respuesta creativa del problema desde un estado de bienestar.



Fases	Criterios teóricos (elementos de la teoría utilizados para guiar la construcción de las estrategias)	Tipos de estrategias pedagógicas
Iluminación	- Motivación -Facilitar materiales	Refuerzo positivo por parte de la docente al escuchar y observar los materiales que los estudiantes iban creando.
Verificación	- Autocrítica	Brindar preguntas generadoras a los estudiantes sobre lo que realizaron para ayudar a crear una reflexión.
Utilización	-Funcionalidad	Darle libertad al estudiante para que utilice su creación, y poder observar su creatividad.

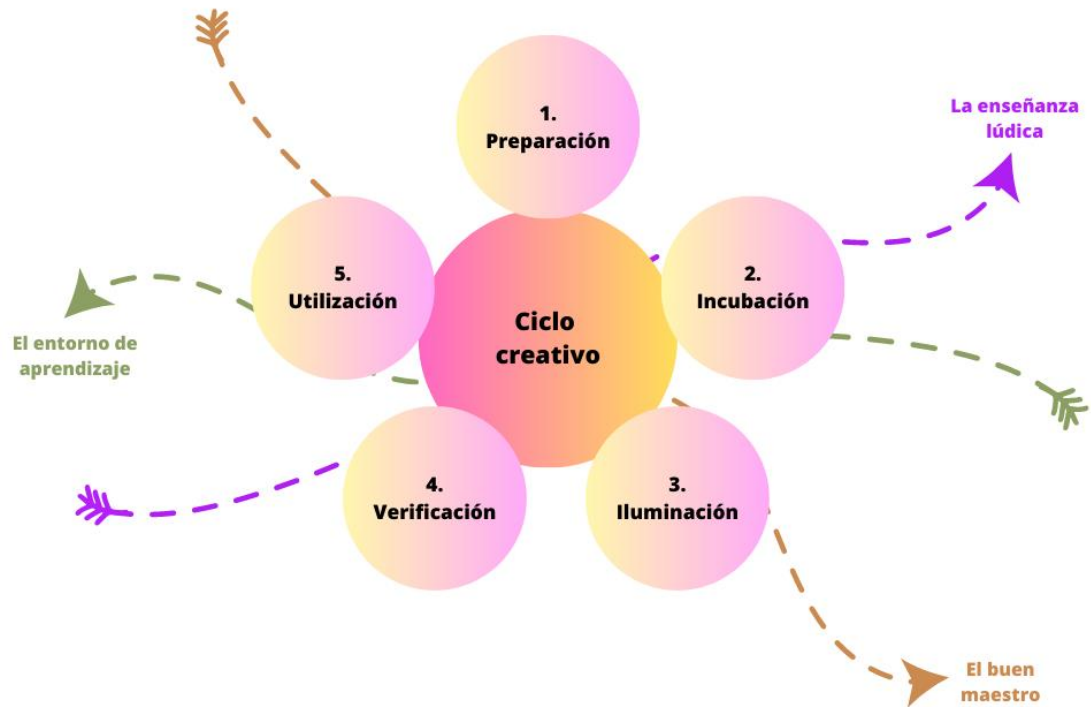
Nota: En esta tabla se mencionan las fases del proceso de Graham Wallas y la fase que la proyectista agrega, criterios en los que se basó para generar las estrategias pedagógicas con las que llevo a cabo el proyecto. Alajuela, 2022.

Consecuente a la información anterior, la investigadora unificó el proceso para favorecer la creatividad de la mano con la reflexión docente. Esto por medio de los principios pedagógicos que transversalmente se fueron relacionando en las estrategias llevadas a cabo en el planeamiento de la docente.

### **Figura 1**

*Representación del ciclo creativo*





*Nota:* El ciclo creativo está compuesto por las fases de los procesos creativos: 1 preparación, 2 incubación, 3 Iluminación, 4 Verificación y un proceso agregado por la investigadora 5. Utilización, estas fases son transversalmente atravesadas por líneas que representan los principios pedagógicos del proyecto.

Por lo tanto, en la figura 1 se puede observar con claridad el orden que mantuvo esta investigación. La cual se presentó por ciclos que, con las fases de los procesos creativos, se vieron favorecidos por la investigación acción. Además, los principios pedagógicos jugaron un papel muy importante, porque actuaron como el eje transversal del proyecto que está en función del niño y la niña de 3 y 4 años.



## Participantes



Los participantes de este proyecto fueron 14 estudiantes, 7 niñas y 7 niños, que tienen las edades de 3 y 4 años. Los mismos se encuentran en una etapa crucial del desarrollo de una persona. Los niños y las niñas en la etapa preescolar son activos, atentos y están en constante aprendizaje, todas sus experiencias y vivencias van generando aprendizajes nuevos y pueden llegar a ser tanto beneficiosas como perjudiciales en el camino hacia la adultez.

Todos los participantes mostraban apego con la docente, la cual es la expositora de este proyecto, lo anterior se visualizó, ya que, al llegar a su salón la abrazaban, le daban besos y le regalaban notas. Los participantes tenían un gusto específico por los cuentos, y le solicitaron a la docente-investigadora leer un cuento por día, además ellos se postulaban para leer el cuento a sus compañeros. Por su edad se marcaba el egocentrismo, pero la investigadora pudo observar cómo algunos estudiantes hacían el esfuerzo de compartir sus pertenencias o ayudar a sus pares cuando observaban la necesidad.



El criterio de selección de los participantes se realizó mediante muestreo por conveniencia, ya que la institución permitió el desarrollo del proyecto en la institución. A continuación, se agrega una lista con los participantes, una foto y algunas características particulares de cada uno. Cabe destacar que la proyectista cuenta con la autorización de las familias para utilizar la imagen de las personas estudiantes, sin embargo, no se utiliza su nombre completo para proteger su identidad, solo su inicial.





**Tabla 6***Características de los participantes del proyecto*

Participantes	Foto	Características
AM		AM es una estudiante que asiste a la jornada completa, reside en la misma comunidad donde se ubica el kínder, no tiene hermanos.
P		P vive en una Urbanización cercana al centro educativo, asiste a la jornada completa, y tiene una hermana mayor. Posee un color favorito, es el verde. Su prima Na es compañera en el kínder.





Participantes	Foto	Características
Na		<p>Na es prima de P, asiste a la jornada completa, vive largo del kínder así que viaja en buseta, no tiene hermanos.</p>
Z		<p>Z asiste a la jornada completa, su abuela es quién la va a dejar la mayoría de las veces, reside cerca del centro educativo y no tiene más hermanos.</p>





Participantes	Foto	Características
NR.		<p>NR. Tiene un hermano mayor en el mismo centro educativo, asiste a la jornada completa y se queda en guardería por las tardes.</p>
A		<p>A reside en la urbanización cercana al centro educativo, asiste a la jornada completa y tiene una hermana mayor. Le gusta pintar y participar en clase.</p>





Participantes	Foto	Características
T		<p>T vive cerca del centro educativo, asiste a la jornada completa, sus tardes las pasa en guardería y no tiene hermanos. T es participativo en clase y muy amistoso.</p>
NC.		<p>NC, tiene una hermana menor, es un niño con condición de autismo nivel 2 y es medicado. Tiene un grado alto de funcionamiento, NC hace lectura de palabras en clase. También asiste a la jornada completa. Su color favorito es el amarillo y tiene gran fijación por el personaje Bob Esponja.</p>


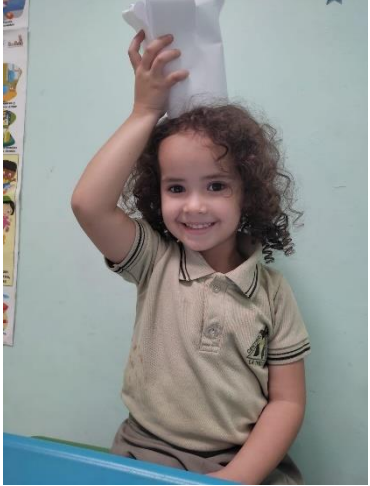


Participantes	Foto	Características
R		<p>R, asiste a la jornada completa, No tiene hermanos y no le gustan las fotos, al comienzo del proyecto su participación era casi nula, pero conforme fue avanzando, interviene activamente en las aplicaciones.</p>
F		<p>F reside en una Urbanización en Alajuela, es tímido, pero le gusta realizar creaciones mágicas y no tiene hermanos.</p>



Participantes	Foto	Características
S		<p>S es un estudiante que vive cerca del kínder, tiene un hermano gemelo que asiste con él. Su color favorito es el amarillo. En algunas ocasiones es difícil comprender lo que dice, porque habla muy rápido y su acento es colombiano.</p>
Sa		<p>Sa es un estudiante que vive a pocos minutos del kínder, tiene un hermano gemelo que asiste con él. Su color favorito es el verde. Al igual que su hermano, habla muy rápido y su marcado acento Colombiano hacen difícil su comprensión oral.</p>



Participantes	Foto	Características
E		<p>E asiste a jornada completa y hace uso de guardería por las tardes, tiene una hermana mayor que asiste al mismo centro educativo. E tiene tres años en el centro educativo y su nivel de participación es alto.</p>
D		<p>D tiene una hermana mayor en el centro educativo, asiste a jornada completa y en las tardes se queda en guardería. D tiene un gran potencial en motora fina y gruesa, pero compartir con los demás es algo que se le dificulta.</p>

*Nota:* En la siguiente tabla se describen los y las participantes de este trabajo de graduación con una foto adjunta. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 2022.

**Descripción del plan seguido para la ejecución del proyecto, considerando las técnicas o actividades utilizadas, los materiales y recursos humanos que se utilizaron**



En términos generales la intencionalidad pedagógica del diseño del plan para desarrollar el proyecto fue generar espacios para que el niño y la niña favorecieron su creatividad, pero para saber cómo se iba favoreciendo se toman características propias de la creatividad como flexibilidad, originalidad y fluidez mencionadas por Perdomo (2011).

A continuación, se describen las 20 aplicaciones que se llevaron a cabo en el proyecto considerando las técnicas, materiales y recursos humanos que se utilizaron en la redacción de cada aplicación. Se realizó un ciclo creativo completo con todas las fases del proceso creativo. Asimismo, se destaca que el recurso humano en cada una de las estrategias fueron los estudiantes y la investigadora. Es importante mencionar que estas estrategias se crearon antes de que la docente introdujera la fase de utilización, ya que, este surgió con el transcurso de la aplicación del proyecto, por lo que, se ve reflejado en el análisis final como un descubrimiento.


La docente realizó aplicaciones en las que le presenta un problema a los participantes, por ejemplo, realizar una marioneta, sin embargo, la intencionalidad de la autora se basa en observar la originalidad de dicho producto, ¿qué materiales utilizaron?, ¿por qué utilizaron dicho material, porque les gusta algo particular de éste o por qué su compañero lo utilizó?, ¿copiaron la marioneta o producto creativo del compañero? Del mismo modo el propósito de la docente en algunas aplicaciones se basa en observar la participación y la generación de ideas o respuestas por parte de los participantes, así como el uso que le dan a los productos creativos, ya que, su flexibilidad de pensamiento juega un papel muy importante en este momento de utilización. Por lo tanto, de esta manera se



podrán exponer las características de creatividad “fluidez”, “originalidad” y “flexibilidad” mencionadas por Perdomo (2011), que surjan en los niños y niñas de 3 y 4 años al realizar los ciclos creativos de Wallas.

**Tabla 7**


*Descripción de la aplicación 1 del proyecto*

Fecha	20 de septiembre, 2022	
Aplicación	<p><b>Aplicación 1:</b> cuento “la crema mágica”</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> En el cuento hay un niño que le pega a sus compañeros por lo que, una maestra le pone crema mágica para que ya no pegue, pero cuando el niño le va a pegar a alguien desaparece su mano, reapareciendo cuando pide perdón.</p> <p><b>Pregunta problema</b></p> <p>¿Cómo les gustaría que queden sus manitas mágicas con la crema? ¿Cómo representar en una marioneta sus manitas con crema? Realizar una marioneta</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la originalidad de los estudiantes al realizar una marioneta diferente o igual a la que la docente les enseña en la iluminación.</p> <p><b>Preparación</b> (Experiencia sensorial): La docente usa el tacto, el olfato y la escucha para transmitir el mensaje de convivencia que quiere dejar, aplicando crema a los estudiantes en sus manos.</p> <p><b>Incubación</b> (Relajación): Luego la docente va a sacar una marioneta de su mano, y va a ir contando el cuento con ella puesta, cada vez que la marioneta se quede dormida los estudiantes deben aplaudir para despertarla.</p> <p><b>Iluminación</b> (Creación del producto): Después le brindan materiales como calcetines, ojitos, goma, calcomanías, paletas, marcadores y lana.</p> <p><b>Verificación</b> (Reflexión): Al final la docente va a pasar a cada uno de los estudiantes al salón tranquilo, para que puedan compartir con todos, contarle a la maestra lo que hicieron, cómo lo hicieron, por qué lo hicieron, si les gustó y si le pusiesen algo más a su creación.</p>	
Materiales	Calcetines, ojos movibles, goma, calcomanías, paletas, marcadores y lana.	



**Tabla 8**


*Descripción de la aplicación 2 del proyecto*

Fecha	21 de septiembre, 2022	
Aplicación	<p><b>Aplicación 2:</b> cuento: ¿A quién le toca?</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> En este cuento un vecino tira una cáscara de banano en la acera, la señora que barre la calle lo vio, pero no hizo nada, hasta que sale de la casa una niña y se resbala con la cáscara, el cuento hace la pregunta de ¿a quién le toca? porque muchas personas vieron la banana, pero nadie la junto.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> ¿Sí pudieran cambiar algo del cuento, que cambiarían?</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la participación de los estudiantes por medio de la fluidez de respuestas o ideas.</p> <p><b>Preparación:</b> La docente lleva una cáscara de banano y les pide a los estudiantes que la toquen, la huelan y la vean, luego comienza el cuento.</p> <p><b>Incubación:</b> Después la docente va a escoger a varias estudiantes para que representen los personajes y los demás van a observar la dramatización, los niños que están observando van a ayudarlo a los que dramatizan con lo que seguía en el cuento. Les va a volver a recordar, ¿Qué le cambiarían del cuento?</p> <p><b>Iluminación:</b> La docente les va a brindar un papel periódico grande y va a hacer grupos de tres personas, deben de hacer otro final con lápices, crayolas y marcadores, paletas, ojitos, lana, etc.</p> <p><b>Verificación:</b> Al final la docente va a ir pasando grupo por grupo, para que le expliquen qué le cambiaron al cuento, y les va a pedir que lo dramatizen. Al final les va a preguntar ¿le agregarían algo más?</p>	
Materiales	Papel periódico grande, lápices, crayolas y marcadores, paletas, ojitos, lana, témperas.	

**Tabla 9**

*Descripción de la aplicación 3 del proyecto*

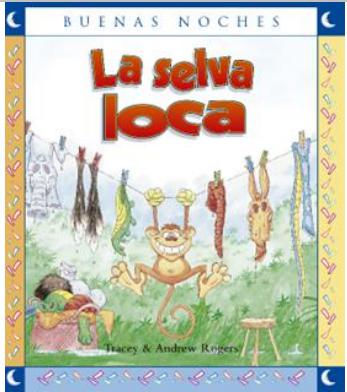


<b>Fecha</b>	<b>23 de septiembre, 2022</b>	
Aplicación	<p><b>Aplicación 3:</b> cuento “Mirando por la ventana”</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> El cuento relata cómo un niño estaba enfermo en un hospital y no dejaban a nadie pasar a visitarlo. De repente comienza a ver animales en la ventana, eran sus amigos de la escuela que se disfrazaron para poder ir a visitarlo.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> ¿Qué disfraz le harían a un amigo?</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la originalidad de los estudiantes al realizar el traje o disfraz.</p> <p><b>Preparación:</b> Al leer el cuento la docente lleva banano para que prueben, y un globo pequeño para que inflen al terminar la merienda. Y la pregunta para responder será: ¿Qué disfraz le harían a un amigo?</p> <p><b>Incubación:</b> La docente lee el cuento de nuevo, y los estudiantes van a ir imitando lo que dice el cuento. Luego con el globo que inflaron van a jugar congelado, cuando la docente ponga el audio de nuevo cada vez que lo detenga tienen que parar con el globo en la mano. La docente debe repetir la pregunta otra vez ¿Cómo le harían un disfraz divertido a su amigo?</p> <p><b>Iluminación:</b> La docente les brinda material reciclable, pinturas, tela, ojitos movibles, goma, escarcha, paletas, hojas blancas, entre otros, para que los estudiantes creen un disfraz divertido para su amigo.</p> <p><b>Verificación:</b> Los estudiantes llevan sus productos creativos al espacio de compartir con los demás, para contarle a sus compañeros lo que hicieron, ¿por qué lo hicieron y si le agregasen algo más?</p>	
Materiales	Botellas, papel crepé, témperas, ojos movibles, papel de construcción y goma.	

**Tabla 10**

*Descripción de la aplicación 4 del proyecto*

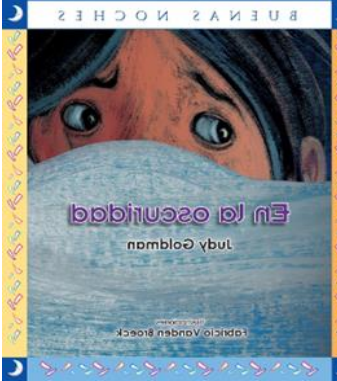


Fecha	26 de septiembre, 2022	
Aplicación	<p><b>Aplicación 4:</b> Cuento “La selva loca”</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> El mono de la selva era el lavandero y lavo todas las pieles de los animales, pero al entregarlas se equivocó de dueños, así que el elefante tenía la piel de la serpiente, el cocodrilo tenía la piel del león y así sucesivamente. Todos los animales furiosos le fueron a reclamar, pero cuando se vieron todos con los trajes equivocados se pusieron a reír de lo graciosos que se veían.</p> <p><b>Problema a resolver:</b> Crear un animal loco</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la flexibilidad que tienen los estudiantes al utilizar su producto creativo.</p> <p><b>Preparación:</b> La docente va a utilizar los sonidos de los animales para que los estudiantes vayan escuchan mientras se narra el cuento. Al final del cuento la docente les va a decir ¿ustedes lavan sus dientes solitos?, ¿limpian sus juguetes?, ¿se lavan sus manos?, bueno vamos a crear una selva loca, cada uno va a crear un animal de la selva con traje diferente.</p> <p><b>Incubación:</b> La docente les va a decir a los estudiantes, ahora vamos a hacer un juego, nos vamos a quitar los zapatos y los vamos a echar en esta canasta, y voy a escoger a un compañero para que busque de quién era cada par, para recrear lo que paso con los animales de la selva.</p> <p><b>Iluminación:</b> La docente les brinda material de reciclaje para crear un animal con diferente ropa.</p> <p><b>Verificación:</b> La docente propicia un espacio cómodo para que los estudiantes pasen al frente a mostrar su animal a los compañeros y maestra.</p> <p>Por último, los deja utilizar su animal loco y anota cómo lo utilizan.</p>	
Materiales	Libro en físico de “La selva loca”, canasta, material de reciclaje, pinturas, lápices, tijeras, goma.	

**Tabla 11**

*Descripción de la aplicación 5 del proyecto*




Fecha	27 de septiembre, 2022	
Aplicación	<p><b>Aplicación 5:</b> Cuento “en la oscuridad”</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> Este cuento narra la historia de una niña que no quiere ir a dormir sola porque ve monstruos en las sombras de su cuarto que resultan ser juguetes. Sus padres se levantan toda la noche a encender la luz y se dé cuenta que son juguetes, pero llega un momento en el que los padres se quedan dormidos en el cuento de la niña.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> Realizar una estrella mágica.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la originalidad en la realización de la estrella.</p> <p><b>Preparación:</b> la docente prepara uno de los cuartos para que se vea un poco oscuro, y con un foco comienza a hacer las formas que salen en el cuento, para que los estudiantes lo observen. Al final del cuento la docente les pregunta, ¿ustedes duermen con sus papás o solitos? Hoy vamos a crear una estrella mágica que nos va a dar el super poder de dormir solitos sin miedo. ¿Cómo van a hacer su estrella?</p> <p><b>Incubación:</b> Luego por medio del juego “adivino las sombras”, los estudiantes van a tener que adivinar qué sombra está haciendo la maestra en la pared, después van a pasar de uno por uno a hacer una sombra. Después la docente vuelve a preguntar ¿ya saben cómo hacer su estrella?</p> <p><b>Iluminación:</b> La maestra les brinda materiales a los estudiantes para que realicen su estrella mágica.</p> <p><b>Verificación:</b> Por último, la docente va a llamar uno por uno a los niños para que le comenten cómo hicieron sus estrellas, qué le colocaron y si le pusiesen algo más.</p>	
Materiales	Cuento en físico llamado “la oscuridad”, materiales de reciclaje, pinturas, gomas, ojos movibles, paletas, tijeras, lápices.	

**Tabla 12**

*Descripción de la aplicación 6 del proyecto*




Fecha	28 de septiembre, 2022	
Aplicación	<p><b>Aplicación 6:</b> Cuento “Marcelina en la cocina”</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> En el cuento aparece una jirafa pequeña que dice ser la sobrina de Marcelina y debe cuidarla por el día de hoy, así que Marcelina debía cocinar para ella, pero no es muy buena cocinando, así que la sobrina al final le termina ayudando.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> ¿Cómo decorar las tortillas?</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar el disfrute y relajación de los estudiantes.</p> <p><b>Preparación:</b> los estudiantes van a escuchar y ver el cuento, luego la docente les va a preguntar ¿Qué le pasó a la jirafa grande?, ¿Qué hizo la jirafa pequeña?, ¿ustedes saben cocinar?, ¿abrir las galletas o el jugo?, bueno hoy vamos a ser unos chefs y vamos a hacer tortillas y ustedes las van a decorar con natilla ¿Qué le van a hacer a las tortillas?</p> <p><b>Incubación e iluminación</b> Luego la docente les va a dar los ingredientes y cada estudiante va a ir añadiendo lo que la docente indique a la mezcla, luego van a tratar de hacer las tortillas y la docente las va a cocinar. Cuando estén cocinadas, van a poder decorar sus tortillas como ellos quieran y luego comérselas.</p> <p><b>Verificación:</b> Al final la docente les va a preguntar uno por uno si ¿les gustaron las tortillas?, ¿Qué más les hubieran puesto a las tortillas?</p>	
Materiales	Cuento digital de “Marcelina en la cocina”, masa, queso, frijoles, platos.	

**Tabla 13**

*Descripción de la aplicación 7 del proyecto.*



Fecha	29 de septiembre, 2022	
Aplicación	<p><b>Aplicación 7:</b> Cuento “el cumpleaños”.</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> Un niño hace una fiesta de cumpleaños y él y sus invitados se van a jugar al patio. Cuando la mamá les dice que es hora de cortar el pastel, primero los envía a lavarse las manos porque tienen muchas bacterias en ellas.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> Dibujar su próximo cumpleaños.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la flexibilidad de los participantes por medio de la interacción y el diálogo de los estudiantes cuando están realizando su dibujo.</p> <p><b>Preparación:</b> los estudiantes aprenden a lavarse las manos correctamente, pero además deben hacer un dibujo de cómo quieren que sea su próxima fiesta de cumpleaños, para ponerlo en un álbum de los cumpleaños.</p> <p><b>Incubación:</b> Luego la docente les dice a los estudiantes que va a volver a poner el cuento y que esta vez deben pasar la pelota en círculo a sus compañeros. Cuando el cuento pare deben detenerse, al niño que le quede la pelota, debe decir cuántos años tiene. Al final del juego la docente les pregunta otra vez ¿Cómo quieren que sea su próximo cumpleaños?</p> <p><b>Iluminación:</b> Después, la docente les brinda material para que los estudiantes puedan dibujar su producto creativo. Cuando termina espera a ver si recuerdan que deben lavarse las manos por sí solos.</p> <p><b>Verificación:</b> Al final la docente pasa uno por uno a los estudiantes para preguntarles sobre lo que dibujaron, si les gustó y si le agregarían algo más, para finalmente ponerlo en el álbum de los cumpleaños.</p>	
Materiales	Cuento digital “el cumpleaños”, papel, pinturas, lápices de color, ojos móviles. Material de reciclaje, goma.	

**Tabla 14**

*Descripción de la aplicación 8 del proyecto*



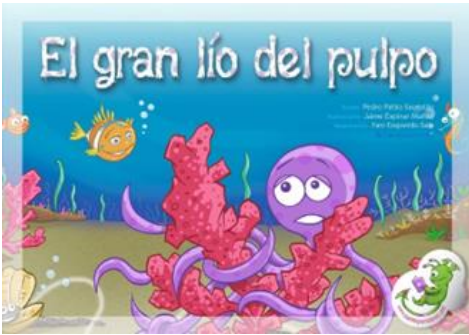

Fecha	30 de septiembre, 2022	
Aplicación	<p><b>Aplicación 8:</b> “El gran lío del pulpo”</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> En el cuento aparece un pulpo muy tímido y solitario que le costaba hacer amigos, pero un día se quedó atrapado en un coral y sólo un pez le quiso ayudar. Con el pasar de los días vio que un gran pez estaba tratando de convencer al pez que le había ayudado, así que sin pensarlo soltó tinta para apoyar su escape. El pez muy agradecido dijo que él era muy valiente por haberlo salvado, todos los demás peces escucharon y quisieron ser amigos del pulpo.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> Realizar un amigo al pulpo.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la originalidad de los estudiantes al realizar el amigo para el pulpo.</p> <p><b>Preparación:</b> La docente les va a pedir a los estudiantes que cierren sus ojos y estiren sus manos, luego les va a comenzar a tirar burbujas y los estudiantes deben adivinar qué es lo que sienten, después les va a contar el cuento “el lío de pulpo” al final del cuento les va a preguntar ¿Cómo creen que se sentía el pulpo sin amigos?, ¿ustedes tienen amigos?, -vamos a hacerle un amigo nuevo al pulpo ¿Cómo lo van a hacer?</p> <p><b>Incubación:</b> Luego, la docente les va a decir que vamos a jugar el pulpo y el tiburón, ella va a escoger a un tiburón y un pulpo, mientras que los demás niños son peces. Entonces cuando el tiburón aparezca los peces deben escapar del tiburón y el pulpo debe echarle tinta al tiburón para que se vaya. Al final del cuento, la docente les va a preguntar ¿ya saben cómo hacerle un amigo nuevo al pulpo, ¿cómo?</p> <p><b>Iluminación:</b> Después la docente les va a brindar diferentes materiales como hojas, cartones, papel construcción, pinturas, lápices de color, etc.</p> <p><b>Verificación:</b> Al final la docente va a escoger a tres estudiantes para que pasen al frente a mostrarle y contarle a sus compañeros y maestra qué fue lo que hizo, cómo lo hizo, si le cambiaría algo y cómo le daría la carta al pulpo?</p>	
Materiales	Burbujas, cuento digital “el lío del pulpo” materiales de reciclaje, pinturas, gomas, ojos movibles, paletas, tijeras, cartones, papel de construcción, lápices.	

Tabla 15



*Descripción de la aplicación 9 del proyecto*

Fecha	03 de octubre, 2022	
Aplicación	<p><b>Aplicación 9:</b> Cuento “Los juguetes ordenados”</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> El cuento muestra la historia de un niño que tenía muchos juguetes, pero no le gustaba ordenarlos, así que un día los juguetes no quisieron jugar más con él porque los dejaba tirados en el suelo, al darse cuenta de esto, el niño nunca más olvido ordenar sus juguetes. Cuento ilustrado en PDF</p> <p><a href="https://cuentosparadormir.com/cuentos-ilustrados/los-juguetes-ordenados-cuento-infantil-ilustrado">https://cuentosparadormir.com/cuentos-ilustrados/los-juguetes-ordenados-cuento-infantil-ilustrado</a></p> <p><b>Pregunta problema:</b> Realizar un juguete nuevo para la caja de juguetes</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la flexibilidad al dejar que los estudiantes utilicen el juguete que realizaron.</p> <p><b>Preparación:</b> La docente va a mostrar la caja de juguetes del kínder, pero cerrada y les va a preguntar ¿les gusta jugar con los juguetes? ¿les gustaría jugar con ellos después del cuento de hoy?, y la docente va a comenzar a contar el cuento, al final les va a pedir que hagan un juguete nuevo para la caja de juguetes ¿Cómo lo van a hacer?</p> <p><b>Incubación:</b> La docente les va a decir “ahora sí, es hora de jugar con los juguetes de la caja” pero está vacía no hay ningún juguete, vamos a tener que irlos a buscar por todo el kínder, y comienza una búsqueda de juguetes. Al final de la búsqueda la maestra les va a preguntar ¿ya saben cómo hacer su juguete nuevo para la caja?</p> <p><b>Iluminación:</b> La docente les va a brindar material reciclable, pinturas, ojos móviles, escarcha, etc.</p> <p><b>Verificación:</b> ¿Los estudiantes van a pasar uno por uno para comentarle a sus compañeros lo que hicieron, ¿cómo lo hicieron y qué le cambiarían al cuento? ¿Al final la docente va a darles un espacio para que usen su nuevo juguete y va a anotar lo que hacen con él? (escoger tres estudiantes para observar)</p>	



<b>Fecha</b>	<b>03 de octubre, 2022</b>
Materiales	Caja de juguetes del kínder vacía, materiales de reciclaje, pinturas, gomas, ojos movibles, paletas, tijeras, cartones, papel de construcción, lápices.

**Tabla 16**

*Descripción de la aplicación 10 del proyecto*

<b>Fecha</b>	<b>04 de octubre, 2022</b>
Aplicación	<p><b>Aplicación 10:</b> cuento “El árbol mágico”</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> El cuento muestra la historia de un niño que se encuentra un árbol con un cartel que decía “soy un árbol mágico” y el niño le dice todas las palabras para tratar de abrirlo, pero no podía y llorando se tiró al piso y le dijo “por favor arbolito” y el árbol se abrió y le dijo que tenía que seguir diciendo esas palabras mágicas. El niño llevó a sus amigos para que compartieran los dulces que tenía el árbol por dentro, siempre y cuando también dijeran palabras mágicas. Audiocuento <a href="https://cuentosparadormir.com/audiocuentos/castellano/el-arbol-magico-audiocuento-narrado-en-castellano">https://cuentosparadormir.com/audiocuentos/castellano/el-arbol-magico-audiocuento-narrado-en-castellano</a></p> <p><b>Pregunta problema:</b> Crear un árbol mágico</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la fluidez de ideas en las respuestas que dan los estudiantes en el diálogo con la maestra.</p> <p><b>Preparación:</b> La docente va a llevar un árbol de cartón que dice “palabras mágicas”, y les va a explicar que para leer el cuento de hoy hay que lograr abrir el árbol con las palabras mágicas. Les va a dar unas pistas, pero si no lo consiguen la maestra va a poner el audio del cuento “El árbol mágico”. Luego de escucharlo la docente les va a decir ¡hoy vamos a hacer nuestro árbol de palabras mágicas! ¿Cómo lo van a hacer?</p> <p><b>Incubación:</b> Luego la docente va a llevar unas maracas y les va a decir que vamos a cantar una canción de las palabras mágicas que aparecen en el cuento. Al final de la canción les va a preguntar ¿ya saben cómo hacer su árbol mágico? <b>Iluminación:</b> Después, la docente les va a brindar materiales como cartón, botellas, brillo, ojos movibles, hojas, lápices, etc.</p>



<b>Fecha</b>	<b>04 de octubre, 2022</b>
	<b>Verificación:</b> Y al final la docente individualmente va a pasar uno por uno al rincón de reflexión y les va a preguntar ¿qué hicieron, ¿cómo lo hicieron y si le cambiarían algo?, Además les va a dar un espacio para que puedan usar el árbol mágico, y anotar ¿cómo lo usan?
<b>Materiales</b>	Audio Cuento “el árbol mágico” materiales de reciclaje, pinturas, gomas, ojos movibles, paletas, tijeras, cartones, escarcha, papel de construcción, lápices.

**Tabla 17***Descripción de la aplicación 11 del proyecto*


<b>Fecha</b>	<b>05 de octubre, 2022</b>
<b>Aplicación</b>	<p><b>Aplicación 11:</b> Cuento “Yo sola”</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> El cuento trata sobre una niña a la que su mamá no deja hacer las cosas por sí misma, como bañarse, ponerse los zapatos, lavarse los dientes, hasta que la niña se enoja y le dice que alto, que ella puede hacer las cosas sola y que puede aprender a hacerlas.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> Realizar un banco con material reciclable para Clara.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar el disfrute en los estudiantes de la actividad planteada por la docente</p> <p><b>Preparación:</b> La docente primero les va a dar una bolsita a cada uno para que adivinen a qué les huele, luego por medio del audio cuento “Yo sola” los estudiantes van a escuchar el cuento y al final la maestra les va a decir ¿ustedes se visten solos?, ¿comen solos? ¿han comido cereal solos? ¿se ha servido el cereal? Luego los estudiantes deben crear un nuevo banco para Clara pueda llegar mejor al lavado ¿Cómo van a crear el banco?</p>



Fecha	05 de octubre, 2022
	<p><b>Incubación:</b> Por medio de la actividad “me sirvo el cereal solito” los estudiantes van a tener una bolsita de cereal que deben poner en el plato y luego echarle leche (al que le guste) y luego comerlo.</p> <p><b>Iluminación:</b> La docente al finalizar les pregunta ¿Ya saben cómo hacer el banco de Clara? les da cajas, goma, ojitos movibles, pintura, etc., y les recuerda que deben hacer un banco nuevo para Clara, para que pueda llegar mejor al lavado.</p> <p><b>Verificación:</b> ¿Al final los estudiantes muestran a sus compañeros qué fue que lo hicieron, por qué lo hicieron y si le pusieran algo más?</p>
Materiales	Audio Cuento “yo sola”, cereal, leche, materiales de reciclaje, pinturas, gomas, ojos movibles, paletas, tijeras, cartones, escarcha, papel de construcción, lápices.

**Tabla 18**

*Descripción de la aplicación 12 del proyecto*

Fecha	06 de octubre, 2022
Aplicación	<p><b>Aplicación 12: Cuento “Compartido todo sabe mejor”</b> PDF y audio fundación PANIAMOR.</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> Este cuento se basa en la amistad de unos compañeros, quienes se dan cuenta que uno de sus amigos se va a comer lejos. El compañero nunca llevaba comida porque su papá no tenía trabajo, así que, a los demás se les ocurre juntar todas las mesas para hacer una comida compartida y que el compañero no pasará hambre.</p> <p>Pregunta problema: ¿Cómo cambiar el final del cuento?</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar si los estudiantes dan ideas fluidas en la conversación</p> <p><b>Preparación:</b> la docente pone el audio y les va dando unas ricas galletas para que compartamos todos, mientras escuchamos el cuento. Al final del cuento la maestra les pregunta ¿Qué pasó?, ¿Cómo podemos ayudar al niño que no trajo comida?, ¿Cómo se siente el niño que no tiene comida?, ¿y cómo lo hizo sentirse Pluc?, vamos a cambiar el final del cuento ¿ustedes que harían si un niño no trae comida? ¿Qué otro final le haría al cuento?</p> <div data-bbox="906 997 1385 1255" style="text-align: center;">  </div>



<b>Fecha</b>	<b>06 de octubre, 2022</b>
	<p><b>Incubación:</b> Después, la docente les va a poner unos chocolates, pero no alcanzan para todos, así que hay que jugar a encontrar los que faltan para los demás compañeros. Al final del juego la docente les pregunta ¿ya saben que final le van a hacer al cuento?</p> <p><b>Iluminación:</b> Luego, la docente les brinda materiales para que hagan su nuevo final con cartón, hojas, lápices, crayolas, brillos, goma, pinturas, material de reciclaje, etc.</p> <p><b>Verificación:</b> Finalmente la docente va a pasar un estudiante a la vez al rincón de reflexión y les va a preguntar ¿Qué hicieron, ¿cómo lo hicieron, le cambiaran algo?, les va a pedir que le cuenten su nuevo final a tres estudiantes y la docente va a anotar cómo cuentan ese nuevo final.</p>
Materiales	Cuento “compartido sabe mejor” materiales de reciclaje, pinturas, gomas, ojos movibles, paletas, tijeras, cartones, escarcha, papel de construcción, lápices.

**Tabla 19**

*Descripción de la aplicación 13 del proyecto*

<b>Fecha</b>	<b>07 de octubre, 2022</b>
Aplicación	<p><b>Aplicación 13:</b> Cuento recreado por los estudiantes.</p> <p><b>Descripción de la actividad:</b> En esta aplicación la docente no les presenta un cuento a los estudiantes, sino que cuando están en la merienda, la docente les dice a los que hoy no trajo un cuento, que se le olvidó, así que les propone que debemos hacer un cuento entre todos.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar el disfrute de los estudiantes al interpretar su propio cuento.</p> <p><b>Incubación:</b> Después, cuando el cuento esté terminado la docente les va a decir a los participantes que escojan el personaje del cuento que ellos quieren ser y traten de actuar como ese personaje. Luego, la docente les indica que hagamos la interpretación del cuento.</p> <p><b>Iluminación:</b> Los estudiantes crean con materiales los personajes que escogieron del cuento.</p> <p><b>Verificación:</b> Al finalizar, la docente les pregunta a los estudiantes si les gusto el cuento que hicieron, si le pondrían algo más, además anota si los estudiantes juegan a sus personajes en el recreo.</p>
Materiales	Cuento en físico “Carazo es un perro muy especial” materiales de reciclaje, pinturas, gomas, ojos movibles, paletas, tijeras, cartones, escarcha, papel de construcción, lápices.

**Tabla 20**



*Descripción de la aplicación 14 del proyecto*

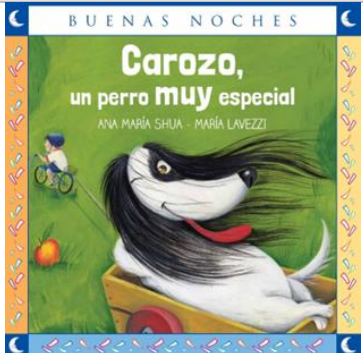
Fecha	18 de octubre, 2022	
Aplicación	<p><b>Aplicación 14:</b> Cuento “Carozo, un perro muy especial”</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> En este cuento el personaje principal es Carozo un perro que nace de una semilla de durazno, el cuento trata de cómo va creciendo y las cosas increíbles que puede ir haciendo.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> Realizar una mascota para llevar a su casa.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar si los estudiantes imitan al perro del cuento o si realizan otra mascota para ver su originalidad.</p> <p><b>Preparación:</b> Primero la docente les va a mostrar un durazno y les va a preguntar ¿lo han probado? lo quieren probar?, y los chicos que quieren y que no son alérgicos verificados por los padres lo van a probar, luego la docente va a leer el cuento y van a ir descubriendo palabras que la docente seleccionó como nuevo vocabulario, ¿al final del cuento la docente les va a preguntar ¿Qué mascota realizan ustedes?</p> <p><b>Incubación:</b> Después la docente les va a enseñar un peluche de perro, y les va a preguntar ¿Ustedes creen que hable?, ¿qué nombre le ponemos? y les va a decir que el peluche trae unos amigos para jugar. Seguidamente, va a sacar otros tres peluches de perro a los que hay que ponerle nombre para poder jugar con ellos. La maestra va a escoger a cuatro estudiantes para que sean los dueños de los peluches ese día, se lo lleven a la casa y al siguiente día nos cuenten lo que hicieron con los peluches ¿si le dieron comida?, ¿jugaron con ellos?, y lo más importante traerlo al otro día.</p> <p><b>Iluminación:</b> Consiguiente la docente les vuelve a preguntar ¿cómo harían su propio perro? y les brinda materiales de reciclaje para que puedan realizarlo.</p> <p><b>Verificación:</b> Al final la docente va a pasarlos uno por uno para que les cuenten a los compañeros como hicieron su perrito, el nombre que le pusieron y si le pusiesen algo más. Además, les va a dar un espacio para que interactúen con su perro y la docente debe anotar lo que tres estudiantes realicen.</p>	
Materiales	Cuento en físico “Carazo es un perro muy especial” materiales de reciclaje, pinturas, gomas, ojos movibles, paletas, tijeras, cartones, escarcha, papel de construcción, lápices y peluches.	



Tabla 21

## Descripción de la aplicación 15 del proyecto

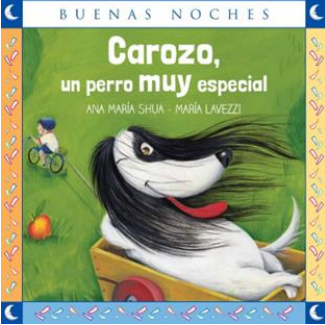

Fecha	19 de octubre, 2022	
Aplicación	<p><b>Aplicación 15:</b> Cuento: “Carozo, un perro especial”</p> <p><b>Pregunta problema:</b> ¿Qué cosas necesitan los perros para estar bien?</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la fluidez con la que los estudiantes piensan en las cosas que muestra el cuento que necesita el perro y cómo las llevan a realidad.</p> <p><b>Preparación:</b> La docente les vuelve a contar el cuento de “Carozo, un perro muy especial” pero esta vez la docente se equivoca y en lugar de llamarlo perro lo llama gato, para que los chicos estén atentos a corregir, les pregunta por el vocabulario del lunes y les pregunta ¿qué pasa si el perro se convierte en gato?, ¿cómo se cuida un gato?, ¿cómo se cuida a un perro?</p> <p><b>Incubación:</b> Luego va a pasar a uno por uno de los estudiantes que se llevaron el peluche el día anterior para preguntarles ¿qué hicieron con el peluche?, ¿cómo lo cuidaron? Al final va a escoger otros cuatro niños para que se lleven los peluches.</p> <p><b>Iluminación:</b> Después la docente les va a decir “debemos hacerles a los perros de ayer cosas que necesitan para estar bien cuidados” (cama, taza de agua, comida, amor, etc.). Les va a brindar materiales reciclables para que los estudiantes realicen los objetos que ellos quieran para su perrito.</p> <p><b>Verificación:</b> Al final la maestra va a pasar uno por uno a los estudiantes para que le cuenten lo que hicieron, como lo hicieron y si le pusieron algo más. La docente va a escoger a tres estudiantes y les va a decir que pueden jugar con el perro de ayer y las cosas que les hicieron, mientras ella anota lo que hacen.</p>	
Materiales	Cartón, botellas, ojos movibles, goma, tijeras, lápices de color, pintura líquida, cuento “Carozo un perro muy especial”	

Tabla 22

## Descripción de la aplicación 16 del proyecto



Fecha	14 de noviembre, 2022
Aplicación	<p data-bbox="386 247 906 275"><b>Aplicación 16:</b> Cuento “Morgana en la cocina”</p>  <p data-bbox="386 562 1198 590"><a href="https://www.youtube.com/watch?v=zs8vit8d1jE&amp;ab_channel=JosepMarcos">https://www.youtube.com/watch?v=zs8vit8d1jE&amp;ab_channel=JosepMarcos</a></p> <p data-bbox="386 604 1372 821"><b>Descripción del cuento:</b> Este cuento relata la historia de una mamá que tiene un restaurante y trabaja mucho para sus hijos. Sin embargo, su tiempo con ellos se ve reducido, por lo que, no puede asistir al juego de su hijo, se pone triste y su comida comienza a tener las repercusiones de sus sentimientos. Los clientes se dan cuenta de lo que sucede y le ayudan a atender el restaurante ese día para que ella asista al juego de su hijo.</p> <p data-bbox="386 835 1279 909"><b>Pregunta problema:</b> ¿Qué le podemos realizar a Morgana para agradecerle por los panqueques?</p> <p data-bbox="386 924 1177 951"><b>Intencionalidad:</b> Observar el disfrute de los estudiantes en la incubación.</p> <p data-bbox="386 966 1372 1182"><b>Preparación:</b> La docente les va a llevar una marioneta que se llama “Morgana” y les va a ir preguntando el nombre a cada estudiante. Seguidamente, se les llamará por nombre y deben de ir haciendo lo que ella dice “dar un aplauso, un salto, levantar un pie, una mano”, pero cada vez más rápido; Morgana se despide por unos minutos para que la docente comience el cuento.</p> <p data-bbox="386 1197 1347 1413">La docente mientras lee el cuento les pasa un poco de polvo de panqueques para que lo vayan oliendo. Luego por medio del cuento “Morgana en la cocina” los estudiantes ven el cuento y responden a las preguntas ¿qué pasó?, ¿por qué pasó?, ¿qué le pasó al hijo de Morgana?, ¿por qué estaba triste Morgana?, ¿quiénes le ayudaron?, ¿ustedes le ayudarían, ¿cómo?</p> <p data-bbox="386 1428 1372 1686"><b>Incubación:</b> Luego la maestra saca la marioneta y les dice que está triste, porque además de tener muchos panqueques que hacer, está triste porque nadie le agradece la comida que ella hace. Así que la maestra les va a preguntar, ¿qué podemos hacer para ayudar a Morgana? ¿Cómo podemos agradecerle a Morgana por la comida que hace? Después la maestra va a sacar platos y materiales para hacer panqueques, los estudiantes van a ir haciendo sus panqueques, luego la maestra los va a cocinar y los van a comer. (incubación). La maestra</p>



<b>Fecha</b>	<b>14 de noviembre, 2022</b>
	<p>les va a volver a preguntar ¿cómo podemos agradecerle a Morgana por los panqueques y por la comida que hace?</p> <p><b>Iluminación:</b> Los estudiantes van a pasar a hacer algo para agradecerle a Morgana por la comida, puede ser una carta, un material que ellos quieran realizar, etc. La docente les va a ir motivando en su iluminación y si los estudiantes se ven en conflictos les ayuda a darles información de la preparación.</p> <p><b>Verificación:</b> Por último, cada uno se lo va a dar a Morgana y si quieren agregar algo más lo pueden hacer, además de jugar con Morgana en tiempo libre. (utilización)</p>
<b>Materiales</b>	Cuento “Morgana en la cocina”, Marioneta de Morgana, materiales de reciclaje, pinturas, gomas, ojos movibles, paletas, tijeras, cartones, escarcha, papel de construcción, lápices

**Tabla 23**

*Descripción de la aplicación 17 del proyecto*

<b>Fecha</b>	<b>15 de noviembre, 2022</b>
<b>Aplicación</b>	<p><b>Aplicación 17:</b> Cuento “Trabajo en equipo”</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> En este cuento se relata la historia de un señor que tenía una pastelería y su cliente especial le pide un queque. Sin embargo, él se enferma y los instrumentos de la cocina se enteran, así que deciden realizar el queque ellos, pero no se pueden poner de acuerdo, por lo que, llaman al libro de las recetas el cual los pone a trabajar en equipo.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> ¿Cómo le podrían decir al señor que le van ayudar, si está muy lejos?</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la relajación de los estudiantes en la incubación.</p> <p><b>Preparación:</b> Antes del cuento la maestra les va a dar a oler un ajo a los estudiantes, para que adivinen qué verdura es, luego por medio del cuento “trabajo en equipo” los estudiantes van a ver el cuento, mientras prueban la leche condensada, después la docente les va a preguntar ¿qué pasó?, ¿quiénes cocinaron?, ¿qué tenía el niño?, ¿ustedes pueden ayudar a</p>






Fecha	16 y 17 de noviembre, 2022
	<p><b>Preparación:</b> Está aplicación se realizará en dos partes, porque el instrumento que realicen debe secarse bien.</p> <p>La docente presenta un Dragón, que pregunta a los estudiantes y les pide el nombre por medio de una canción. Por medio del cuento el dragón Chef, la docente les va a poner el cuento, mientras les da unas cuantas palomitas, solo para que las prueben, luego del cuento les pregunta ¿qué pasó en el cuento?, ¿cómo se formaron las palomitas, ¿dónde echó el Dragón las palomitas?, bueno hoy la maestra trae muchas palomitas, pero no tengo donde echarlas, ¿cómo podemos hacer algo para que las guarden?</p> <p><b>Incubación:</b> luego de esto la maestra va a llevarles unas tazas, y va a regar muchas pelotas de colores. Los estudiantes deben ir echando las bolas en las tazas, pero rápido para que la maestra no les vacíe de nuevo el tarro.</p> <p><b>Iluminación:</b> Cuando hayan terminado, van a ir al aula y la maestra les va a decir, ahora sí, ¿ya saben cómo hacer el tarro para echar las palomitas?, y les va a brindar diferentes materiales de reciclaje como tijeras, papel crepé, pinturas, etc.</p> <p><b>Verificación:</b> Cuando los estudiantes terminen y el recipiente creativo para guardar las palomitas esté listo, se les colocarán las palomitas en su creación. En este momento la maestra debe observar si algún estudiante quiere realizar algún cambio en su recipiente y en cómo lo utiliza luego de comerse las palomitas.</p>
Materiales	Cajas de cartón, pintura líquida, lápices, ojos movibles, tijeras, palomitas.

**Tabla 25**

*Descripción de la aplicación 19 del proyecto*

Fecha	21 de noviembre, 2022	
Aplicación	<p><b>Aplicación 19:</b> “El lobo cocinero y caperucita ladrona”</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> En este cuento el lobo es un cocinero del bosque y necesita ir a entregar unos cupcakes, pero caperucita se los roba, el lobo piensa en ponerle</p>	




<b>Fecha</b>	<b>21 de noviembre, 2022</b>
	<p>laxante para que caperucita aprenda su lección de no robar y así lo hace.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> Realizar un lobo</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar si los estudiantes son flexibles al realizar a un lobo pastelero o a un lobo malvado.</p> <p><b>Preparación:</b> La docente va a ir con una capa roja como la de caperucita roja, y les va a hacer unas preguntas sobre el cuento original. Luego les va a decir a los estudiantes que deben cerrar los ojos, después de cerrarlos les va a dar un dulce en la mano, les va a pedir a los estudiantes que lo huelan y que luego lo prueben. Cuando adivinen que es la docente va a comenzar el cuento que se llama “el lobo pastelero y caperucita luchadora”- Al final del cuento la docente les va a preguntar ¿qué pasó en el cuento, ¿qué hizo caperucita?, ¿qué hizo el lobo?, ¿saben qué es un laxante?, ¿qué le pasó a caperucita? ¿Qué trampa le pondrían ustedes a caperucita para que no se robe sus dulces?, ¿cómo harían ustedes al lobo?</p> <p><b>Incubación:</b> luego del cuento la docente les va a decir a los estudiantes que van a hacer un juego, la maestra va a ser caperucita y ellos el lobo. Se deben esconder, si caperucita los encuentra deben decir “no caperucita no te robes los dulces” y se van corriendo.</p> <p><b>Iluminación:</b> Después del juego vamos a ir al aula, y la docente les va a volver a preguntar ¿ya saben cómo hacer su lobo? y les va a dar materiales reciclables, pintura, papel de color, papel crepé, ojos, goma, tijeras, etc., para que realicen su lobo.</p> <p><b>Verificación:</b> luego la docente va a escoger a tres niños para observar lo que hicieron y si le agregan algo más (verificación) luego les a un juego libre para observar cómo lo utilizan.<a href="https://www.youtube.com/watch?v=94I33er1r_4&amp;ab_channel=JosepMarco">https://www.youtube.com/watch?v=94I33er1r_4&amp;ab_channel=JosepMarco</a></p>
Materiales	Cuento “El lobo pastelero y caperucita luchadora”, una capa de caperucita, materiales de reciclaje, pinturas, gomas, ojos movibles, paletas, tijeras, cartones, escarcha, papel de construcción, lápices.

**Tabla 26**

*Descripción de la aplicación 20 del proyecto*

<b>Fecha</b>	<b>24 de noviembre, 2022 y 1 de diciembre, 2022</b>
--------------	---



Fecha	24 de noviembre, 2022 y 1 de diciembre, 2022	
Aplicación	<p><b>Aplicación 20:</b> Cuento “Hay que comer hortalizas”</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> Este cuento les enseña a sus oyentes que las hortalizas tienen superpoderes para acabar los virus y del cuerpo, además de hacer que las personas crezcan sanos y fuertes.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> Realizar una verdura poderosa.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la flexibilidad que los estudiantes tienen al hacer uso de sus creaciones.</p> <p><b>Preparación:</b> La docente va a presentarle a los estudiantes una caja con algunas verduras que ellos trajeron y les va a pedir que le digan el nombre, el color y el sabor. Luego les va a poner el cuento “hay que comer hortalizas” mientras les da a oler un tomate, al final del cuento les va a preguntar ¿les gustan las verduras?, ¿cuándo comen verduras?, ¿cómo harían una verdura super poderosa?</p> <p><b>Incubación:</b> Después van a jugar a los superhéroes, entonces la docente les va a pedir que se inventen un poder y lo representen, ella también debe inventarse un superpoder.</p> <p><b>Iluminación:</b> Luego la docente les va a dar la verdura que trajo cada uno y les va a recordar “deben hacer de esta verdura normal una verdura super poderosa” y les dará material para que los realicen (iluminación). Los estudiantes van a presentar sus verduras y si desean agregar algo más lo pueden hacer.</p> <p><b>Verificación:</b> Por último, los estudiantes van a jugar con sus verduras y la maestra va a observar cómo lo utilizan o si en su utilización le agregan algo más.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=u2MkPUI0o7U&amp;ab_channel=CuentosInfantiles">https://www.youtube.com/watch?v=u2MkPUI0o7U&amp;ab_channel=CuentosInfantiles</a></p> <p>Nota: Está aplicación comenzó el 24 de noviembre y finalizó el 1 de diciembre, por un cambio de horario del kínder de último momento.</p>	
Materiales	Cuento “hay que comer hortalizas” verduras, materiales de reciclaje, pinturas, gomas, ojos movibles, paletas, tijeras, cartones, escarcha, papel de construcción, lápices.	



## B. Estrategia de evaluación del proyecto (de acuerdo con el enfoque que guía la ejecución del proyecto)

La estrategia de evaluación que guía el proyecto se entrelaza a la intencionalidad de las aplicaciones, dichas aplicaciones se complementan con los objetivos específicos y estos fueron de la mano con las fases de los procesos creativos del proyecto. Por lo tanto, en la tabla 26 se presentan las estrategias de evaluación, lo que se buscaba con la realización de la estrategia y los instrumentos que se utilizaron para la recolección de los datos.

**Tabla 27**

*Estrategias de evaluación del proyecto*

Estrategia de evaluación	Pre-aplicación ¿Qué se busca?	Instrumento de recopilación de datos
<p>La docente utiliza la característica de creatividad denominada fluidez para observar el avance en las respuestas o ideas de los estudiantes para favorecer las fases del proceso creativo de Graham Wallas preparación e incubación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducir nueva información con base en los cuentos sensoriales</li> <li>• Conocer la participación de los estudiantes en base a la fluidez de sus respuestas o ideas.</li> <li>• La relajación y el despeje del problema planteado por la docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grabaciones de voz.</li> <li>• Videos.</li> <li>• Diario de campo.</li> </ul>



<p>La investigadora utiliza la característica de creatividad denominada originalidad para conocer la fase de iluminación desde la voz de los niños a partir de la diversidad de respuestas que crean.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los materiales que utilizan los estudiantes para realizar su respuesta creativa.</li> <li>• Observar la originalidad en los productos realizados por los estudiantes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grabaciones de audio.</li> <li>• Videos,</li> <li>• Fotos.</li> </ul>
<p>La investigadora utiliza la característica de creatividad denominada flexibilidad para observar cómo los niños y las niñas realizan reflexiones con base a sus respuestas creativas en conjunto al uso que les brindan según la fase de verificación de Graham Wallas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer las reflexiones que realizan los estudiantes.</li> <li>• Observar si los estudiantes son flexibles al momento de realizar cambios en sus productos creativos.</li> <li>• Ver el uso que le dan los estudiantes a los productos creativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diarios de campo.</li> <li>• Videos.</li> <li>• Grabaciones de audio.</li> <li>• Fotografías.</li> </ul>



<p>A partir de matrices de vaciado la docente sistematiza toda la información documentada para lograr vivenciar los procesos que se llevaron a cabo y concluir en un análisis de los datos obtenidos para futuras mejoras en la promoción de la creatividad para niños y niñas en su primera infancia en base a las fases del proceso creativo de Graham Wallas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer cómo se dio el proceso de las fases en los estudiantes.</li> <li>• Notar cambios que se necesiten para mejorar las fases.</li> <li>• Valorar si la teoría de Graham Wallas necesita mejoras para su aplicabilidad en las aulas costarricenses.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matrices de vaciado.</li> </ul>
--	--	--

*Nota:* En la tabla se muestra lo que se buscó con las estrategias de evaluación y sus instrumentos de recopilación de datos. Alajuela, 2022.

La etapa de evaluación logró conectar las fases del proceso de Wallas (1926), las características de Perdonó (2011) y la voz de los participantes, dando como resultado una síntesis que expone como las características de la creatividad dan una accesible observación a la docente para visualizar el avance de cada estudiante en las fases de Wallas (1926).

El progreso que los niños y niñas van obteniendo al pasar de las aplicaciones le dan hincapié a la docente para determinar qué factores debe reforzar para seguir por el camino que favorece los procesos creativos de los estudiantes, este análisis en detalle se presenta en el siguiente capítulo del proyecto.



### Capítulo III

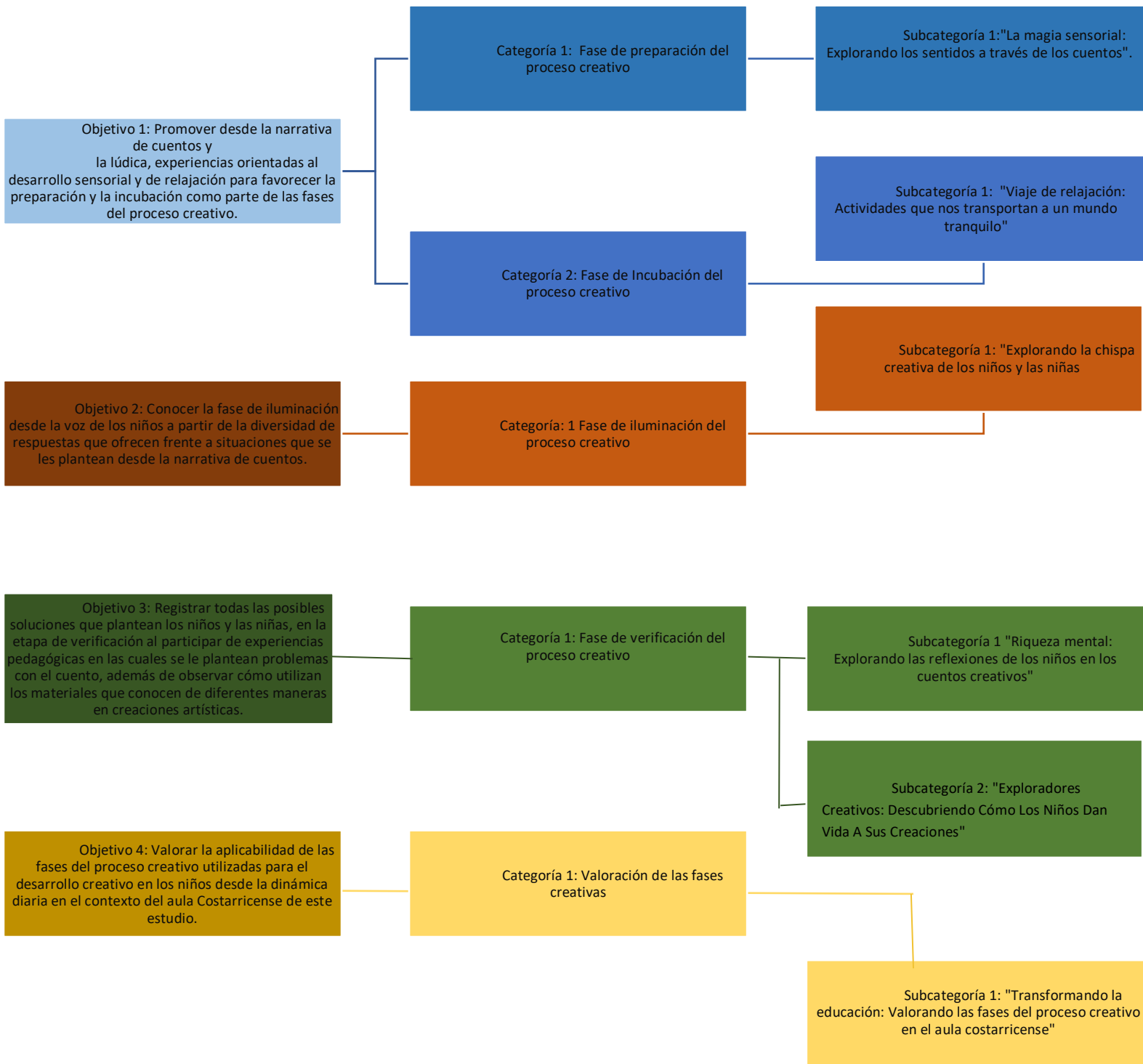
#### **Sistematización, análisis y discusión de resultados que considera la reflexión teórico-conceptual sobre los principales resultados del proyecto**

El presente Trabajo Final de Graduación en modalidad de proyecto se llevó a cabo con niños y niñas de 3 y 4 años, estos participantes realizaron diferentes estrategias pedagógicas en aplicaciones planteadas por la docente. A continuación, la investigadora va a proceder en presentar los hallazgos obtenidos de este proceso de investigación, desde el desarrollo del proyecto para la reflexión analítica de los mismos en relación con los objetivos específicos, cada objetivo posee subcategorías que desglosan hallazgos importantes desde la voz de los participantes. En la siguiente figura (**figura 2**) se presenta un mapa de los objetivos con sus respectivas categorías y subcategorías para una mejor comprensión de los datos. Es importante mencionar que en el texto se encuentran hipervínculos que abren videos textos y fotos, estos están subrayados y con color rojo.

#### **Figura 2**

*Mapa de categorías y subcategorías*





*El primer objetivo del proyecto consistió en: Promover desde la narrativa de cuentos y la lúdica, experiencias orientadas al desarrollo sensorial y de relajación para favorecer la preparación y la incubación como parte de las fases del proceso creativo*

**Categoría 1: fase de preparación en el proceso creativo.** La primera categoría de este proyecto aborda la fase inicial del proceso creativo, denominada “preparación”, planteada por Graham Wallas en 1926. Esta fase, se enfoca en la asimilación de nueva información por parte de las personas, a través de diversas fuentes relacionadas con materiales sensoriales los cuales permiten una mejor recepción de dicha información.

Fase de preparación, En esta fase es de especial relevancia la sensibilización a los problemas que se produce al detectar una incongruencia o una necesidad, por ello y con el objetivo de captar información, el sujeto se familiariza y acumula información sobre un determinado problema. Por ello, es fundamental mencionar la captación de la información por parte de los sentidos y, por ende, la participación de los diferentes órganos de los sentidos en cuanto que reciben información del exterior (López y Llamas, 2018, p.117).

Del mismo modo se utilizó en esta primera categoría la característica denominada por Perdomo (2011) como “fluidez” siendo esta una capacidad presente en las respuestas de los estudiantes, según el autor:



La fluidez se refiere a la facilidad con que las ideas son generadas. La fluidez de pensamiento se demuestra por el número de ideas que surgen en un período determinado y que, según Gisela Ulman, puede identificarse como el aspecto cuantitativo de la creatividad, pues implica que el sujeto sea capaz de usar estrategias de pensamiento productivo para relacionar los aspectos del problema analizado, con otros similares que forman parte de su experiencia, y producir, como resultado, una gran variedad de ideas; es el aspecto cuantitativo de la creatividad y se le identifica por el número de ideas producidas por el sujeto.<sup>2</sup> Sería importante definir la fluidez para comprender las características en el proceso de los niños y las niñas. (p.30)

Esta característica se utilizó para observar el avance que los estudiantes iban teniendo con respecto a participar y la línea coherente y continua de la idea al dar sus respuestas a lo largo del proyecto.

Por lo tanto, la primera subcategoría presenta cómo la docente lleva la fase de preparación a la práctica y toma como recurso los cuentos sensoriales para introducir la nueva información. De este modo utiliza la fluidez de manera intencional para valorar la participación y las respuestas.

***Subcategoría 1: "la magia sensorial: explorando los sentidos a través de los cuentos".***

En primera instancia se buscó que la docente en cada aplicación, por medio de la mediación pedagógica con la intervención de los libros de cuentos, pudiera introducir



información nueva del mismo cuento. Lo anterior al utilizar estrategias sensoriales como se muestra en el siguiente análisis de las aplicaciones llevadas a cabo en el proyecto. Además, los estudiantes tuvieron respuestas ante el estímulo sensorial presentado, y cabe destacar que la fluidez de respuestas sensoriales de los estudiantes apunta hacia un mismo elemento encontrado: “conocimientos previos”. Del mismo modo, se puede observar que la participación en la fluidez de respuestas de los estudiantes ante las preguntas de la docente va incrementando con cada aplicación.

**Tabla 28**

*Respuesta de los estudiantes hacia lo sensorial*

*El surgimiento de los conocimientos previos desde la información del cuento*

<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
<p><u>Aplicación 2:</u></p> <p><b>Descripción del cuento:</b> En este cuento un vecino tira una cáscara de banano en la acera, la señora que barre la calle lo vio, pero no hizo nada, hasta que sale de la casa una niña y se resbala con la cáscara, el cuento hace la pregunta de ¿a quién le toca? porque muchas personas vieron la banana, pero nadie la junto.</p>	<p>La maestra lleva un banano y los estudiantes se lo pasan uno por uno, lo huelen, tocan y estriparon, la maestra lo tira al piso y observan que resbala.</p>	<p>La maestra les dijo “si yo me como este banano, pero boto la cáscara en el piso, ¿qué pasa? y T dijo “nooo, se bota en el basurero” y la maestra le dijo “ah muy bien T”, A dijo “alguien se puede resbalar”.</p>	<p>En el diálogo que se forma con los estudiantes la docente puede entender por medio de sus respuestas que ellos comprenden que el banano resbala, puede ser que ellos ya sabían esta información por alguna otra fuente,</p>



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
<p><b>Pregunta</b></p> <p><b>problema:</b> ¿Sí pudieran cambiar algo del cuento, que cambiarían?</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la participación de los estudiantes por medio de la fluidez de respuestas o ideas.</p>			<p>pero no es lo mismo que alguien diga “resbala” o ver en la televisión que resbala a sentir que de verdad el banano es resbaloso y que puede ser peligroso si se bota en el suelo. Por otra parte, en este momento solo dos estudiantes dieron alguna respuesta ante la información presentada, del mismo modo, puede ser que los demás estudiantes ya tenían está información y no les llamó la atención participar, por lo tanto, la fluidez de ideas de esta aplicación se ve escasa y un poco forzada.</p>



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
<p><u>Aplicación 10:</u></p> <p><b>Descripción del cuento:</b> El cuento muestra la historia de un niño que se encuentra un árbol con un cartel que decía “soy un árbol mágico” y el niño le dice todas las palabras para tratar de abrirlo, pero no podía y llorando se tiró al piso y le dijo “por favor arbolito” y el árbol se abrió y le dijo que tenía que seguir diciendo esas palabras mágicas el niño llevó a sus amigos para que compartieran los dulces que tenía el árbol por dentro, siempre y cuando también dijeran palabras mágicas.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> Crear un árbol mágico</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la fluidez de ideas en las respuestas que dan los estudiantes en el dialogó con la maestra.</p>	<p>La maestra les presenta un árbol con una puerta cerrada y les pregunta características del árbol y cómo podrían abrirlo, les da una pista sobre palabras mágicas.</p>	<p>Texto 10.3:</p> <p>"La maestra lleva un árbol al aula y les pregunta a los estudiantes ¿qué tengo aquí? los estudiantes contestan “un árbol”, NR. dice “un árbol de cajita” - maestra “muy bien, ¿qué tiene el árbol? - A:“ unas hojas y unas ramas” -P dice “una puerta”, la maestra dice “una puerta, ¿qué creen que hay detrás de esa puerta? T: “para jugar en la casa” la maestra repite la pregunta y E: “no sabemos”, - maestra ¿Y cómo hacemos para saber que hay? T dice “circulo” A dice “abrirlo” -maestra “muy bien A y ¿cómo la podemos abrir? T</p>	<p>En esta aplicación las respuestas de los estudiantes se dieron de forma más fluida, la investigadora considera curioso porque entre ellos sucede que se preguntan cosas y se responden formando un diálogo o una conversación. Al contestar sobre las palabras mágicas se puede observar que “abracadabra” “patas de cabra” son respuestas de conocimientos que ya obtuvieron de algún otro medio, pero E es quién adivina la palabra mágica “por favor” luego de pensar por</p>



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
		<p>dice “con círculo” y los estudiantes se quedan en silencio por un segundo, así que la maestra les dice “creo que hay que decirles palabras mágicas”</p> <p>-maestra</p> <p>“qué palabras mágicas podemos decirle para que se abra? -A</p> <p>“abracadabra”, -Sa</p> <p>“patas de cabra”, P</p> <p>dijo una palabra que la maestra no comprendió, pero era para abrir la puerta, maestra “hay que abrirla, vamos a ver quién dice las palabras mágicas” y los estudiantes comenzaron a decir palabras hasta que E dijo “por favor” y la maestra dijo “aaah E</p>	<p>unos minutos, puede ser que ella recordó esa información o se le ocurrió pedirle que por favor se abriera la puerta.</p>



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
		<p>dijo una palabra mágica” y E contestó “y gracias” -Maestra “y gracias es otra palabra mágica, muy bien E” y la maestra abre la puerta del árbol y les dice “detrás de esta puerta hay un cuento sobre las palabras mágicas que vamos a escuchar, ¿está bien?” T contesta “sí”. La maestra pregunta ¿qué otras palabras mágicas hay? T dijo “mucho gusto” -E “muchas gracias”.</p>	
<p>Aplicación 12</p> <p><b>Descripción del cuento:</b> Este cuento se basa en la amistad de unos compañeros que se dan cuenta que uno de sus amigos se va a comer lejos y era porque nunca llevaba comida porque su papá no</p>	<p>La docente pone el audio del cuento y les va dando unas ricas galletas para que compartamos todos, mientras escuchamos el</p>	<p><b>Texto 12.2:</b></p> <p>"Al finalizar el cuento la maestra abrió un diálogo con los estudiantes: Maestra: ¿qué pasó en el cuento? T: “comía zanahorias”, maestra “sí Pluc comía</p>	<p>Las respuestas de los estudiantes en esta aplicación se ve un poco forzada, la maestra tuvo que preguntar e insistir para lograr que los estudiantes</p>



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
<p>tenía trabajo, así que, a sus compañeros se les ocurre juntar todas las mesas para hacer una comida compartida y que el compañero no pasará hambre.</p> <p><b>Pregunta</b></p> <p><b>problema:</b> Cambiar el final del cuento</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar si los estudiantes dan ideas fluidas en la conversación</p>	<p>cuento. Al final del cuento la maestra les pregunta ¿Qué pasó?, ¿Cómo podemos ayudar al niño que no trajo comida?, ¿Cómo se siente el niño que no tiene comida?, ¿y como lo hizo sentirse Pluc?, vamos a cambiar el final del cuento ¿ustedes que harían si un niño no trae comida? ¿Qué otro final le haría al cuento?</p>	<p>zanahorias, ¿qué más? A: “de que compartiendo sabe mejor”, maestra “ajá, así se llamaba el cuento, pero de qué trataba?”, Z: “estaba comiendo con Pluc”, A “qué no traía merienda”, maestra “¿porque el niño no traía merienda?”, Z con cara triste dice “porque el papá estaba sin trabajo”, maestra “el papá no tenía trabajo, ¿entonces qué pasó?”, P “tenía poca comida”, maestra “¿y que hizo Pluc?” Z “Pluc le ayudó”, maestra “¿cómo le ayudó?”, P “le dio galletas”, maestra: ¿y que hizo Pluc para que el niño pudiera comer al día</p>	<p>comentaran sobre el cuento, del mismo modo, se puede observar cómo Z siente la situación del niño que no tenía merienda porque el papá estaba sin trabajo con su expresión de tristeza, en algún otro momento. Z pudo sentir o pasar por alguna situación similar que la llevará a recordar, o también se pudo imaginar en el lugar del niño, lo que generó un conocimiento nuevo.</p>



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
		<p>siguiente, qué le dijo que hicieran al día siguiente?, A: “cuando estaba de noche se fue a dormir pensando” A: “qué estaba en el cuento”, maestra: “Pluc se fue pensando que porque habían niños que no comían, ¿qué le dijo Pluc a la maestra que hicieran para no hubieran niños con hambre?, niños: no contestan, maestra; “que compartieran las meriendas, vean aquí” y se devuelve en el cuento para leerles esa parte de nuevo. Vamos a ver hoy vamos a cambiar el final del cuento, vamos a hacer marioneta y saca una marioneta de mariquita ¿qué harían</p>	



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
		ustedes, si su compañero no trae merienda? A: “Darle comida”, maestra “¿ustedes le darían comida?” E: “Ujum” (asiente con la cabeza).	
<p><u>Aplicación 15</u></p> <p><b>Descripción del cuento:</b> En este cuento el personaje principal es Carozo un perro que nace de una semilla de durazno, el cuento trata de cómo va creciendo y las cosas increíbles que puede ir haciendo.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> ¿Qué cosas necesitan los perros para estar bien?</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la fluidez con la que los estudiantes piensan en las cosas que muestra el cuento que necesita el perro y cómo las llevan a realidad.</p>	<p>La docente les vuelve a contar el cuento de “Carozo, un perro muy especial” porque es parte de un cuento repetido, por lo tanto, los estudiantes, ya habían escuchado el cuento el día anterior. Pero esta vez la docente se equivoca y en lugar de llamarlo perro lo llama gato, para que los</p>	<p>Cuando la docente va leyendo el cuento llega a una parte donde dice “los perros solo saben hacer miau” y ningún estudiante corrigió a la maestra en su lugar repitieron diciendo “miau”, y siguió con el cuento en lugar de decir un perro muy especial dijo “carozo era un gato muy especial” y en ese momento E le dijo a la maestra “un perro no un gato” y la maestra se disculpa, y sigue leyendo. La</p>	<p>La investigadora puede notar cómo algunos estudiantes tienen una fluidez de respuestas en su participación muy marcada, en comparación con otros estudiantes, también observa que necesitan la guía de preguntas de la docente para mantener el diálogo entre ellos.</p> <p>Por otra parte, en esta aplicación el estímulo sensorial</p>



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
	<p>chicos estén atentos a corregir, les pregunta por el vocabulario del lunes y les pregunta ¿qué pasa sí el perro se convierte en gato?, ¿cómo se cuida un gato?, ¿cómo se cuida a un perro? ¿Qué necesita un perro para vivir bien?</p>	<p>maestra cambió los personajes del niño y de la mamá, pero los estudiantes no vieron el cambio, la maestra dijo “mamá dijo ¿me puedo quedar con el perrito? y Z dijo “si, si puede si puede”, pero no corrigió a la maestra, la maestra señaló al niño y dijo mamá le dijo a Lautano, “me puedo quedar con el perro”, pero los estudiantes tampoco notaron que la maestra intercambiar los papeles.</p> <p>La maestra continúa con el cuento y llega a una parte donde el perro guiña un ojo y les pregunta “¿qué es guiñar un ojo?” y E guiñó su ojo,</p>	<p>no estuvo marcado por un objeto sino en la atención por parte de los estudiantes cuando la maestra se equivocó en el cuento, lo que provocó que algunos estudiantes la corrigieron. Sin embargo, en otros momentos cuando la docente cambió los personajes los estudiantes no se dieron cuenta a pesar de ser el mismo cuento del día anterior, es llamativo en cierta parte porque se observaba que los estudiantes estaban prestando atención al cuento, tal vez, no entendieron que la docente estaba</p>



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
		<p>entonces la maestra les dijo “es eso que está haciendo E” y todos comenzaron a guiñar el ojo.</p> <p>Al terminar el cuento la maestra les pregunta ¿con que cuidamos al perrito, ¿qué usa en el cuento? E “zapatitos y vestidito”, -maestra “¿usa zapatos y vestido?, podría usar zapatos y vestido” -Z “tiene una cuerda para agarrarse para que no se ...” - muestra “una correa muy bien, una cuerda para que le ponga aquí para que no se vaya corriendo” -E “zapatitos y vestidito”. La maestra ve la página del cuento en donde estaba comiendo y</p>	<p>cambiando cosas del cuento o su representación mental no notó los cambios que hizo la maestra.</p> <p>Por otra parte, a la investigadora le parece curioso que E dijera que al perro le quería hacer vestido y zapatos, está idea es ajena al cuento, porque no se presentaron esos artefactos, del mismo modo, Z señala que tiene que hacerle una cuerda al perro. La maestra lo interpreta como una correa para que el perro no se escape, pero este conocimiento pudo venir de algún</p>



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
		<p>NC C dice “ese perrito tomaba agua para que la mamá esté muy feliz”, -maestra “tomaba agua, ¿dónde tomaba agua el perrito?, los estudiantes no contestan, la estudiante señala el plato del perro y les pregunta ¿qué es esto? -E dice “un plato lleno de comida en la mesa” - maestra “entonces el perrito, ¿qué necesita para comer? -E “un platito”, - maestra “entonces el perro necesita un platito, una correa, un vestido y unos zapatos dice E, vean aquí está la correa, ¿necesitará juguetes el perrito?” - estudiantes “si” - maestra “¿y donde</p>	<p>momento o experiencia de su pasado.</p>



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
		duermen los perritos? en la cama dice T y Nicolas C dice “y usa un cuento” -maestra “muy bien”.	
<p><u>Aplicación 18</u></p> <p><b>Descripción del cuento:</b> En este cuento el dragón como actor principal decide hacer una venta de elotes, pero se le cocinan de más y termina haciendo palomitas.</p> <p><b>Pregunta problema:</b> ¿Si hacemos palomitas donde las podemos poner?, realizar un envase para poder las palomitas.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Observar la fluidez de ideas en el diálogo con la docente.</p>	<p>La docente presenta un Dragón marioneta que le pregunta a los estudiantes y les pide el nombre por medio de una canción. Por medio del cuento el dragón Chef, la docente les va a poner el cuento, mientras les da unas cuantas palomitas, solo para que las prueben, luego del cuento les pregunta ¿qué pasó en el cuento?, ¿cómo se formaron las</p>	<p>La maestra les dice que hoy podemos hacer palomitas, pero que solo hay un problema” y los estudiantes contestaron con cara de angustiados “¿qué?”. La maestra les dice “no tengo donde echarles las palomitas, porque no hay platos, así que ¿qué hay que hacer?” P dice “echarlas en una bolsita” la maestra le contesta “ya no hay bolsitas, aquel día nos quedamos sin bolsitas” y P pone cara triste, ¿dónde</p>	<p>La marioneta en este momento ayudó como estímulo visual a romper el hielo antes del cuento para presentarlo a los chicos, pero durante el cuento la marioneta hacía una que otra aparición llamando la atención de ellos. La investigadora analiza que está aplicación fomenta un gusto bastante grande en los estudiantes y son las palomitas, ellos necesitaban la forma de hacer</p>



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
	<p>palomitas, ¿dónde hecho el Dragón las palomitas?, bueno hoy la maestra trae muchas palomitas, pero no tengo donde echarlas, ¿cómo podemos hacer algo para que las guarden?</p>	<p>podremos echar las palomitas?” P dice “en el piso” y la maestra le dice que se ensucian, T dice “en un plato” y la maestra le dice que no hay platos, P dice “en el tele” la maestra con una risilla le dice que en el tele tampoco, P con una sonrisa dice “en las cortinas” la maestra se ríe y le pregunta ¿porque en las cortinas? y P evade la pregunta y dice “en el reloj” la maestra le dice “ay, Paulita” y les pregunta ¿qué podemos hacer para que nos echen las palomitas? Z dice “una olla” P dice “en el basurero” y la maestra le dice “ay, Paulita en el basurero,</p>	<p>algún recipiente para echar las palomitas, por lo que generan muchas ideas, P comienza a bromear con sus respuestas, porque ve que a los demás les causa gracia, no porque fueran opciones válidas; cuando dejaron de bromear dieron respuestas funcionales para el problema planteado como una olla, un plato una bolsa, que son objetos concretos que se utilizan a diario en otros lugares para colocar las palomitas.</p>



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
		<p>Wuacala Paulita” mientras suelta una carcajada y sus compañeros también. La maestra les recuerda “estas semanas hemos estado haciendo cositas con las manos verdad, creaciones” E replica lo del basurero y se siguen riendo, la maestra se ríe y bromea con ellos y los deja seguir un momento y ya les enseña el puño que significa “silence”, así que los niños dejan de bromear y la maestra le dice “vamos a crear algo para echar las palomitas con materiales, ¿qué podemos hacer? T dice “una bolsa de palomitas para</p>	



<i>Descripción de la aplicación</i>	<i>Que hizo la maestra</i>	<i>Respuesta del niño</i>	<i>Análisis de la actividad</i>
		comer” T sigue insistiendo en el chiste de la basura, pero Z dice ya en forma seria “una olla”, E dice “un plato” P copia su idea y dice “ay sí yo quiero hacer un plato y Na dice lo mismo”	

*Nota:* En esta tabla se puede observar el contexto de lo que sucedió en cada aplicación con textos desde la voz de los participantes, en los cuales se evidencian momentos claves que permiten observar cómo los elementos sensoriales permiten la fluidez de respuestas que los estudiantes dan con base en sus conocimientos previos. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 2022.

En las aplicaciones presentadas, se evidencia el diálogo y el desenvolvimiento de los estudiantes al interactuar con la nueva información que la docente presenta a través de materiales sensoriales como: llevar alimentos, hacer sonidos, marionetas, etcétera. Todos los extractos de aplicaciones mostrados en las tablas demuestran cómo el estímulo sensorial no solo introdujo nueva información en los participantes, sino que también abrió el diálogo entre los estudiantes y la docente, lo que permitió compartir conocimientos totalmente únicos. Calzada (2013) menciona que “La fluidez, es la cantidad de ideas que una persona



puede producir respecto a un tema determinado. Por ejemplo, el número de soluciones que haya para un problema dado en un tiempo determinado.”(p.19). Esta definición y las respuestas de los estudiantes ayudan a la investigadora a analizar que algunos participantes tienen una fluidez alta de respuestas desde el comienzo como T y E en la aplicación 2 y 10. En estas aplicaciones se observa la facilidad con la que generan respuestas ante las preguntas de la docente. Sin embargo, por otra parte, hay estudiantes que al comienzo del proyecto no daban respuestas ni aparecían en el diálogo, porque no participaban como P y Z en el sentido que la maestra tenía que preguntarles lo mismo, varias veces, como A. Con el pasar de las aplicaciones y las estrategias que se utilizaron se puede notar como la fluidez aumenta por medio de los diálogos entre ellos, se preguntan y se responden entre ellos mismos, la docente pregunta una cosa y las respuestas son tan inmediatas por parte de los estudiantes que debe ir uno por uno, porque si hablan todos al mismo tiempo no se comprenden las ideas, como Z, A, P en las aplicaciones 15 y 18. Esta participación que va en aumento en algunos estudiantes se puede deber a las estrategias y estímulos como el cuento sensorial, las actividades lúdicas y los diálogos presentados por la proyectista que toma como punto de partida los sentidos para facilitar la interiorización de la información, lo anterior debido a que considera una etapa crucial en la que se encuentran los participantes. Lo que genera curiosidad, motivación, ganas de seguir participando y generando ideas. Calzada, (2013) también menciona que “Esas actitudes surgirán gracias a la vía sensorial, donde el gusto, el tacto, la vista, el oído, y el olfato juegan un papel importante para que precisamente se presenten esas sensaciones que darán lugar a la



expresión de los niños y de este modo, a su creatividad”. (p.29). Por lo tanto, el recurso utilizado por la docente, de insertar estrategias sensoriales, jugó un papel clave en el proceso de enseñanza, permitiendo una mayor participación y comprensión por parte de los participantes. Del mismo modo, el tipo de cuento físico, audio o video formaron parte de estímulos sensoriales.

El cuento utilizado como instrumento de mediación para propiciar la creatividad toma un sentido particular e importante, el cual es apoyado por Fernández (2010), quien asegura que:

Desde los primeros años el niño debe de tener una herramienta que ayude a su imaginación a conseguir estructuras, a reforzar su creatividad. Esta herramienta es el “cuento”. Es una pieza fundamental en el ámbito pedagógico e instructivo del niño/a, le procura entretenimiento, gozo, diversión, tranquilidad y desahogo, le ayuda a conocer el mundo y sus personajes. (p.1).

Lo que este autor plantea enlazado a los procesos que el docente desarrolle en sus estrategias genera experiencias significativas que favorecen la creatividad de los y las estudiantes. Esto porque está ligado a su imaginación y porque va creando en su mente una lectura de imágenes o palabras. De igual manera, otros autores retoman la importancia del uso del cuento como recurso pedagógico, por la fase del desarrollo creativo en la que se



encuentran los niños y niñas de 3 y 4 años. El niño de Educación Infantil, según (Franco y Justo, 2009, citando a Mateo et al. 1983):

Encuentra en la fase intuitiva de su desarrollo creativo, etapa en la que tiene un papel muy importante el desarrollo de la imaginación y de la intuición como elementos básicos de la creatividad, ya que el niño, en esta etapa, inventa, investiga, descubre, juega con la realidad y también aprende a pensar con relación a ella. (p.2).

Del mismo modo, estos autores Franco y Justo (2009), mencionan como “Los niños crean a partir de las palabras que escuchan en los cuentos sus propias imágenes mentales, constituyendo, de esta manera, una herramienta útil para el desarrollo de la creatividad infantil” (p.2). Por lo tanto, el cuento por sí solo es una herramienta para que los niños y niñas abran sus mentes y exploren diferentes mundos, pero no deja de ser algo material del entorno del niño, lo que convierte ese cuento en una motivación para crear a partir de él. También, es la forma en la que se le presenta un cuento al niño lo que permite generar diversas oportunidades de aprendizaje a partir de un mismo cuento, una forma de hacerlo es de modo sensorial, como lo realizado en el proyecto.

Con base en las aplicaciones realizadas y los conocimiento previos encontrados en el análisis de datos presentados en la tabla 28. Podría determinarse que la fase de preparación de Wallas (1926) y su uso de materiales sensoriales propició a lo largo del



proyecto la fluidez de respuestas o ideas por parte de los participantes los cuales también tomaron sus experiencias previas para dialogar y propiciar su creatividad.

**Categoría 2: Fase de incubación en el proceso creativo.** Esta categoría se relaciona con la segunda fase del proceso creativo de Graham Wallas (1926), incubación, en esta fase se produce una desconexión o distanciamiento consciente del problema. Esto es cuando el cerebro continúa trabajando en la idea sin que la persona sea consciente de ello. Este trabajo que el cerebro realiza de forma inconsciente engloba tareas como búsqueda de información, identificación, selección, almacenaje y clasificación de ésta, en aras a encontrar “algo” que ayude a solucionar el problema planteado. Según Wallas (1926), en esta fase del proceso creativo, el creador parece desentenderse del problema de una manera consciente, aunque inconscientemente siga ocupándose de él y avanzando en la búsqueda de una solución válida para el problema que desde el presente proyecto la docente proporcionó. Además, se permitió a los estudiantes buscar soluciones, mientras que la docente dio una intencionalidad con cada problema, expuesto en las tablas de la 7 a la 26 de los planeamientos. Convendría considerar que el cerebro asocia de manera inconsciente la información, por lo que debería facilitarse ese distanciamiento del problema desde el aula. Por ello, hacer un descanso cuando estamos atascados en algún problema, facilita que, posteriormente, al retomarlo se incremente la probabilidad de resolverlo (Sio y Ormerod, 2009, citado por Lopez y Llamas, 2018). Por tanto, en las aulas, podría potenciarse esta fase estimulando la memoria, creando ambientes lúdicos, relajantes y actividades diferentes que posibiliten darse un descanso para asimilar la información (López y Llamas, 2018, p.



123). De esta categoría surge la subcategoría nombrada “viaje de relajación” en la cual se puede apreciar cómo la docente proporcionó un ambiente de aula relajante para que los estudiantes logaran la incubación de sus ideas en forma creativa.

***Subcategoría 1: "viaje de relajación: actividades que nos transportan a un mundo tranquilo"***. Para esta subcategoría la docente se guio por la fase de Wallas (1926), llamada, incubación, en donde las personas realizan complejos procesos cognitivos de forma inconsciente. El autor plantea que suelen darse embotamientos al resolver un problema, así que hace énfasis en crear espacios de relajación, donde las personas olviden el problema por completo y luego logren llegar a la gran idea o el “eureka”. Por lo tanto, la docente realizó diferentes actividades que tuvieran como objetivo que los estudiantes se relajaran.

### **Figura 3**

*Actividades de incubación*



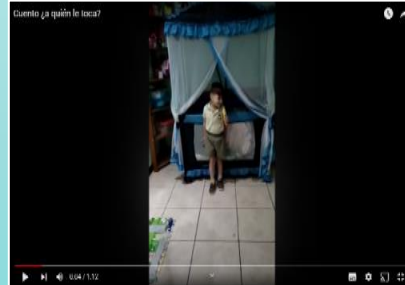


### Teacher en tu cocina

Segmento de relajación en donde los estudiantes realizaron algunas recetas.

### El cuento a la realidad

Los estudiantes realizaron diferentes dramatizaciones a lo largo del proyecto.



### Compartiendo comida

Sección del proyecto donde los estudiantes disfrutaron de comidas compartidas.

### Imaginación al vuelo

Momento del proyecto donde los estudiantes realizaron juegos lúdicos e imaginativos.



### Contando historias

Los estudiantes realizaron exposiciones sobre lo que hicieron el día anterior con los peluches de la maestra.



*Nota:* En esta figura se muestran los segmentos que realizó la docente en las actividades de incubación, para que los estudiantes disfrutaran y se relajaran. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 2022.

La investigadora planificó una serie de experiencias para que los niños y las niñas pudieran disfrutar, y como resultado se observó que todos los estudiantes se mostraron con sus rostros sonrientes, tenían conversaciones ajenas al problema, atraídos por las actividades. Por lo que, se podían ver distraídos y relajados del problema inicial, como en el video de **“juego con mis superpoderes”** donde se observó a los estudiantes realizar un juego de imaginar superpoderes, con la intención de que se enfocaran en cómo hacer una super verdura. También en el **“cuento a la realidad”** se buscaba despejar a los estudiantes del problema de hacer un nuevo final. Esta clase de actividades junto con las fotos de la figura 3 relajaron a los estudiantes para luego proceder a realizar sus ideas.

Por otra parte los espacios tradicionales en que los estudiantes participan y dan sus opiniones, el uso excesivo de memorización de textos y exámenes clásicos en los centros educativos, suelen crear bloqueos o falta de interés, por lo tanto, hay autores como Narvárez (2008) y Perdomo (2011), que citan la importancia de la motivación que los docentes deben brindar en sus experiencias pedagógicas para que los estudiantes no pierdan la motivación en la búsqueda y resolución de problemas creativos. Medina, Velázquez, Alhuay-Quispe, Aguirre (2017) citan a Narvárez (2008) quién enfatiza que



En la etapa infantil, la enseñanza debe centrarse en el pensamiento del niño. Esto hace ver la necesidad de que la enseñanza se debe orientar a estimular la motivación intrínseca de los infantes, encaminados a que observen, expresen sus ideas, pregunten, dialoguen, indaguen y reflexionen sobre su entorno de manera que puedan formar sus esquemas previos y problematicen con sus compañeros. (p.159).

Las personas docentes en sus prácticas de aula deben enfocarse en motivar a los estudiantes, aún más si los niños y niñas están en sus primeros años de vida. Lo anterior porque a partir de la motivación que los docentes les propicien tanto para dialogar, crear, responder, actuar, etc. también van a ir desarrollando su propia motivación en la que no necesiten de un externo para sentirse interesado o motivado a buscar y dar soluciones. Por consiguiente, para que un ambiente sea creativo se debe procurar que los docentes promuevan la creatividad por medio de sus actividades, en las cuales, no se piense en un resultado único, sino que se brinde la apertura a muchas posibilidades que los estudiantes puedan plantear o crear. Se identifica que para poder observar sus respuestas es importante acudir a una forma en la que los niños y niñas puedan hacer visible sus creaciones, por ello, se reconoce el arte infantil como el medio que permite evidenciar su pensamiento.

Como se aprecia en las evidencias, con el pasar de las aplicaciones los productos realizados por los estudiantes son propios, además, ningún trabajo se parece al de otro compañero, lo que conlleva a la docente a valorar que elaboraron trabajos bajo su propia



creatividad. Por lo que, el ambiente de aula, gracias al disfrute de diferentes actividades, pudo ser el verdadero promotor de la creatividad y esto se puede ver reflejado con más detalle a continuación en el segundo objetivo en donde los estudiantes crean sus ideas paso por paso.

***El objetivo dos planteó: Conocer la fase de iluminación desde la voz de los niños a partir de la diversidad de respuestas que ofrecen frente a situaciones que se les plantean desde la narrativa de cuentos***

**Categoría 1: Fase de iluminación.** La primera categoría está conectada a la fase de iluminación, la cual, se caracteriza por ser el momento en el que las personas tienen la idea de cómo resolver el problema, así mismo, la solución parece surgir de manera repentina, se presenta de manera estructurada para el sujeto, lo que permite al individuo conocer, de manera nítida, cómo dar solución (Yeh, Tsai, Hsu y Lin, 2014, citado por López y Llamas, 2018). “Para que se llegue a este ¡eureka! o ¡ajá! se requieren asociaciones, combinaciones de imágenes y/o palabra” (López y Llamas, 2018, p.120).

En esta fase las autoras Yeh, Tsai, Hsu y Lin (2014) recomiendan utilizar diferentes materiales y “de esta forma, los alumnos podrían comprobar que, ante una misma problemática, pueden surgir diferentes perspectivas y soluciones, siendo todas ellas válidas” (p.123). Esta categoría posee una subcategoría nombrada “explorando la chispa creativa de los niños y las niñas” y como su nombre lo explica es donde ocurre el momento de “eureka” de los participantes, el cual es documentado por la docente paso a paso para traerlo al análisis.



**Subcategoría 1: "explorando la chispa creativa de los niños y las niñas.** Esta subcategoría se planteó de la mano con el tercer proceso de Wallas (1926), llamado iluminación, el cual, es donde ocurre la creación de la idea o de la respuesta al problema planteado por la docente con base en el cuento. Del mismo modo la docente utiliza la característica de originalidad brindada por Perdomo (2011) para observar en aplicaciones ya planteadas, la utilización de materiales sobre los productos creativos de los estudiantes. Por lo que, la docente les brindó a los estudiantes material de reciclaje como botellas, cajas, cartones, etc. y materiales de clase como lápices, pinturas, tijeras, goma, ojos movibles, escarcha, etc.

Se toma como referencia la recomendación de la teoría, donde se da una sugerencia de utilizar diferentes materiales para que los estudiantes puedan realizar sus respuestas, por parte de López y Llamas (2018, p.123). Además de materiales, la docente les brinda a los estudiantes un acompañamiento en sus creaciones, con palabras motivantes, que incentivan e impulsan a los participantes a seguir creando, de igual forma con el planteamiento de preguntas para ayudar en su proceso iluminativo. Esta motivación se conecta con el principio pedagógico del buen maestro, que, siempre está presente. Para poder ver y anotar cómo los niños y las niñas de 3 y 4 años realizan la iluminación paso por paso se presenta una figura con la secuencia de la fase de iluminación.

#### **Figura 4**

*Secuencia de imágenes del proceso creativo en la fase de iluminación de los participantes del proyecto.*





Con los materiales presentados, los estudiantes escogieron lo que necesitaban para realizar su respuesta creativa.



La docente guía de cerca el proceso iluminativo de cada estudiante, preguntando ¿qué estás haciendo?, ¿cómo lo estás haciendo?, ¿por qué lo estás haciendo? y anotaba descriptivamente lo que observaba.



Cuando los estudiantes terminaban la docente les preguntaba ¿qué realizaron?, ¿por qué lo realizaron?, ¿cómo lo realizaron?



*Nota:* Fotos del proceso de iluminación llevado a cabo en el proyecto. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 2022.

A continuación, se presentan cinco aplicaciones de la fase de iluminación en donde se podrá percibir la aplicación, el problema planteado, la respuesta del producto creativo de los estudiantes, y las conversaciones que la investigadora documentó al momento en el que los estudiantes realizaban sus creaciones para valorar la originalidad de cada creación.



### **Tabla 29**

#### *Aplicaciones de iluminación de la aplicación 1*



Descripción de la aplicación	Problema e intencionalidad	Fotos de los productos creativos	Observaciones de la investigadora en el momento de la iluminación.
<p>Aplicación 1:</p> <p>Descripción del cuento: En el cuento hay un niño que le pega a sus compañeros por lo que, una maestra le pone crema mágica para que ya no pegue, pero cuando el niño le va a pegar a alguien desaparece su mano, reapareciendo cuando pide perdón.</p>	<p>Pregunta problema ¿Cómo les gustaría que queden sus manitas mágicas con la crema? ¿Cómo representar en una marioneta sus manitas con crema? Realizar una marioneta. Intencionalidad: Observar la originalidad de los estudiantes al realizar una marioneta diferente o igual a la que la docente les enseña en la iluminación.</p>	<p>1. Marioneta de E</p>  <p>2. Marioneta de Z</p>  <p>3. Marioneta de P</p>	<p>A le pidió ayuda a la maestra para abrir su tarro de pintura, al igual que Z y D, los tarros estaban atascados, a la maestra también le costó abrirlos. Na y AM usaron color negro. P le puso muchos ojos a su marioneta de color verde. Z y E le pusieron escarcha y NC la pintó de amarillo porque dijo “es igual que bob esponja”. La docente le dijo a la mitad de la actividad “que linda esa</p>




		 <p data-bbox="740 638 967 674">4. Marioneta de A</p> 	<p data-bbox="1149 197 1377 1104">marioneta que están haciendo”, “que lindos todos los colores que están usando”. Para pegarle los ojos a la marioneta con el silicón la docente le ayudó a los estudiantes, porque el tarro era grande para ellos. E usó el silicón frío ella sola para pegar el pelo.</p>
--	--	---	---

*Nota:* La tabla 29 muestra el proceso de iluminación de la aplicación 1. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 20 de septiembre, 2022.



La docente en la aplicación 1 llevada a cabo el 20 de septiembre del 2022, pudo observar que los y las participantes tenían una idea de que ponerle a su marioneta y como darle la forma que ellos querían, en algunos casos utilizaron los mismos materiales o el mismo color, dejando a la proyectista una idea sobre la originalidad que surgió en ellos al momento de la iluminación.



**Tabla 30***Aplicaciones de iluminación de la aplicación 3*

Descripción de la aplicación	Problema e intencionalidad	Fotos de los productos creativos	Observaciones de la docente en el momento de la iluminación.
<p>Aplicación 3</p> <p>Descripción del cuento: El cuento relata cómo un niño estaba enfermo en un hospital y no dejaban a nadie pasar a visitarlo, y de repente comienza a ver animales en la ventana y eran sus amigos de la escuela que se disfrazaron para poder ir a visitarlo.</p>	<p>Pregunta problema: ¿Qué disfraz le harían a un amigo?</p> <p>Intencionalidad: Observar la originalidad de los estudiantes al realizar el traje o disfraz.</p>	<p>Disfraz de T</p>  <p>Disfraz de E</p>	<p>La docente les dijo que quieren usar y E dijo “botellas” P dijo “color verde, yo quiero color verde”, T dijo “yo también quiero verde” y D dijo “yo quiero rosado y morado” la docente les bajó la caja de materiales y agregó papel crepe, los estudiantes comenzaron a pintar.</p> <p>La maestra le preguntó a E ¿Qué estás haciendo? Contesto “-A Frozen” maestra: ¿y porque estás haciendo a Frozen? E -porque sí, maestra ¿y que le</p>



			<p>estás echando, ¿cómo la estás haciendo? E: con pintura, maestra ¿y para que le hechas pinturas? Porque si, maestra ¿de qué color es esa pintura? E.- Rosa, maestra: ¿y porque de color rosa?, E: -porque quiero.</p> <p>La maestra le preguntó a D ¿Qué estás haciendo? -Una sirena ¿y para qué? -para Paloma ¿y que le estas echando a la botella, que le estas poniendo? -pintura ¿y porqué pintura? -porque me gusta ¿de qué color es esa pintura? -morado ¿y porque morado? - porque me gusta.</p> <p>La maestra le preguntó a T ¿Qué estás haciendo? -un payaso ¿Por qué?, -porque sí porque los payasos</p>
	<p>Disfraz de D</p> 		



			<p>comen donas ¿y que le estas untando? - pintura ¿y de qué colores? -verde ¿y porque verde? -porque es de hulk. Los estudiantes terminaron de hacer sus disfraces, recogieron los materiales, se lavaron las manos y se integraron con sus compañeros que estaban en clases de baile.</p>
--	--	--	--



Nota: En la tabla número 30 se observan fragmentos de la aplicación 3 en donde los estudiantes tenían que hacer un disfraz para una marioneta. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 23 de septiembre, 2022.

Se pudo observar en esta aplicación que la docente les pregunta sobre los materiales que van utilizando y porque escogen cada objeto, esto fue importante en el trabajo para evidenciar el pensamiento que están teniendo en iluminación en ese momento y la originalidad de ideas.


### **Tabla 31**

#### *Aplicaciones de iluminación de la aplicación 5*



Descripción de la aplicación	Problema e intencionalidad	Fotos del producto creativo	Observación de la investigadora en el momento de la iluminación.
<p>Aplicación 5</p> <p>Descripción del cuento: Este cuento narra la historia de una niña que no quiere ir a dormir sola porque ve monstruos en las sombras de su cuarto que resultan ser juguetes, sus padres se levantan toda la noche a encender la luz y que se dé cuenta que son juguetes, pero llega un momento en el que los padres se quedan dormidos en el cuento de la niña.</p>	<p>Pregunta problema:</p> <p>Realizar una estrella mágica.</p> <p>Intencionalidad:</p> <p>Observar la originalidad en la realización de la estrella.</p>	<p>Estrella de AM</p>  <p>Estrella de E</p>  <p>Estrella de T</p>	<p>T escogió una cartulina de color azul y le pidió ayuda a la maestra para hacer una estrella, luego le puso tres ojos, y un poco de escarcha. El niño dijo “yo quiero ponerle tres y quiero ojos de hombre” (haciendo referencia a los ojos que no tenían pestañas dibujadas).</p> <p>AM escogió una cartulina anaranjada y le puso dos ojos con pestañas, porque la estrella dijo ella “era una mujer”, además les puso dos paletas a los lados porque ella dijo “son los brazos” y escarcha en las</p>



			<p>orillas de la estrella. E también escogió una cartulina y me pidió ayuda para hacer la estrella, le puso ojos con pestañas y escarcha para hacer el pelo con un papel crepe. Por último, recogieron lo que utilizaron, se lavaron las manos y se prepararon para ir a desayunar.</p>
--	--	--	---



*Nota:* En la tabla 31 se muestra la aplicación 5 y los materiales que utilizaron los estudiantes en el momento de la iluminación. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuéla, 27 de septiembre, 2022.

Estás observaciones van guiando a la proyectista para determinar los detalles de originalidad que cada participante le va agregando a sus creaciones, como sus gustos en colores o formas, en la tabla 31 se aprecia no solo el gusto por los colores, sino también la definición de género que tienen por contexto los y las estudiantes al usar ojos móviles con pestañas. Además del toque personal que le agrega cada uno con el pelo o los pies.


### **Tabla 32**

*Aplicaciones de iluminación de la aplicación 8.*



Descripción de la aplicación	Problema e intencionalidad	Fotos del producto creativo	Observaciones de la investigadora en el momento de la iluminación.
<p>Aplicación 8</p> <p>Descripción del cuento: En el cuento aparece un pulpo muy tímido y solitario que le costaba hacer amigos, pero un día se quedó atrapado en un coral y solo un pez le quiso ayudar, con el pasar de los días vio que un gran pez estaba tratando de convencer al pez que le había ayudado, así que sin pensarlo soltó tinta para ayudarlo a escapar, el pez muy agradecido</p>	<p>Pregunta problema:</p> <p>Realizar un amigo al pulpo.</p> <p>Intencionalidad:</p> <p>Observar la originalidad de los estudiantes al realizar el amigo para el pulpo.</p>	<p>AM haciendo su pez</p>  <p>2.T realizando su “caballito de mar”</p> 	<p>T escogió un caja de jugo, tijeras, una paleta, escarcha azul y muchos ojos, comenzó a partir la paleta a la mitad, pero no podía, dijo que la iba a cortar “porque estaba muy grande” así que la maestra le dijo “te ayudo” y T le dijo “sí” y la maestra se la cortó en dos y luego T pidió que se la volviera a cortar para que quedaran más pequeños.</p> <p>AM escogió una caja de jugo y la aplastó, también escogió el color rojo, una paleta, tijeras y la escarcha gris.</p>



<p>dijo que él era muy valiente por haberlo salvado, todos los demás peces escucharon y quisieron ser amigo del pulpo.</p>		<p>3.El pez de E</p> 	<p>E escogió una caja de jugo que también aplastó, las tijeras, papel rosado, pintura rosada y escarchas. E recortó un pedazo de papel rosado en forma de cola porque estaba haciendo un pez.</p> <p>La maestra va donde T a ver cómo va y observa qué le puso muchos ojos y muchas paletas y le pregunta ¿qué hiciste? y T contesta “es el amigo del pulpo” y la maestra le dice “es el amigo del pulpo” (con asombro) y T dice “sí es un caballito de mar”.</p>
--	--	---	---


*Nota:* En la tabla 32 se observa la aplicación 8 en donde la maestra describe lo que los estudiantes van haciendo para resolver el problema del cuento. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 30 de septiembre, 2022.





En la tabla 32 se puede observar como los y las estudiantes van creando un amigo para el pulpo del cuento con material reciclable, la docente va preguntando a cada participante lo que va utilizando para hacer su creación, en esta aplicación como en la anterior la docente nota, que los y las estudiantes toman decisiones sobre el color o material que va a utilizar y le da un porque, esto es importante, porque en este momento de iluminación, los niños las niñas hacen una toma de decisiones que pasaron por un proceso mental en los y las estudiantes, que aunque no se puede ver o visualizar, está presente.

**Tabla 33**

*Aplicaciones de iluminación de la aplicación*

Descripción de la aplicación	Problema intencionalidad	Fotos de los productos creativos	Observaciones de la docente en el momento de iluminación
<p>Aplicación 14</p> <p>Descripción del cuento: En este cuento el personaje principal es Carozo un perro que nace de una semilla de durazno, el cuento trata de cómo va</p>	<p>Pregunta problema: ¿Qué cosas necesitan los perros para estar bien?</p> <p>Intencionalidad: Observar la fluidez con la que los estudiantes piensan en las cosas que muestra el cuento que necesita el perro</p>	<p>E y su perro púrpura</p> 	<p>NC dijo que él quería “amarillo porque es su color favorito, le puso pelo largo con papel crepé, porque el perro del cuento tenía el pelo largo, luego de pegarle los ojos dijo que le faltaba una boca y le dijo a la maestra que, si le ayudaba a hacer una</p>



<p>creciendo y las cosas increíbles que puede ir haciendo.</p>	<p>y cómo las llevan a realidad.</p>	<p>NC y su perro con pelo</p>  <p>NR y su perro con patas</p> 	<p>boca, (nunca más se le olvidó la boca). También le puso una colita y dijo “porque cuando está feliz la mueve para los lados” (como en el cuento). La maestra trató de documentar está respuesta en un video, pero cuando le preguntó -Maestra “¿Qué estás haciendo? NC C, dijo “un perro con pelo” - maestra ¿y eso que está ahí que es? -NC. “una cola” -maestra: ¿porque le vas a poner una cola?, -NC señala donde se pone la cola, la maestra le pregunta de nuevo ¿porque le vas a poner una cola? NC dice “porque tiene una nariz” la maestra le contestó” también tiene una nariz” y NC asiente con la cabeza “ujum” y la maestra termina</p>
--	--------------------------------------	--	---



			diciéndole “que lindo NC”, NR. le puso patas y cola, dijo “para que pueda caminar”. E agarró púrpura y una caja, le pintó y le puso ojitos, no quiso ponerle nada más.
--	--	--	--

*Nota:* En la tabla 33 se muestra la aplicación 14 con su descripción, desarrollo y evidencias. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 18 de octubre, 2022.

Todas las aplicaciones mostradas en las tablas anteriores representan el momento donde los estudiantes usan materiales para crear algo, esta fase de iluminación representó algo muy importante en este proyecto. La primera observación que la docente puede notar y analizar es la toma de decisiones que todos los participantes tuvieron que realizar para hacer sus creaciones. Para una persona adulta realizar un marioneta o un disfraz para un muñeco no suele ser un problema difícil, pero para un niño o niña de 3 y 4 años el simple hecho de escoger entre mi color favorito y el color que está usando mi amiga es un problema interno de gran dificultad, porque mentalmente deben tomar una decisión que para ellos es muy importante, dicha construcción que pueden pasar desapercibidas desde la visión adulta con las cargas laborales y diversas dinámicas que caracterizan el quehacer de los padres o encargados legales.



L' Ecuyer (2013), en su libro “Educar en el asombro” hace un énfasis completo en lo que para el adulto ya no es asombroso porque ya está grande y ya lo descubrió y se le olvida que para los niños todo es nuevo y tratan de sustituir la motivación de aprender de los niños por objetos en esta época tecnológicos (p.22). Esto es un gran problema que intrínsecamente afecta a la creatividad, debido a que ya nada es interesante y aprender ya no es importante, porque, hay otras cosas que dan sobre estímulos no necesarios a estas edades como, celulares, tablets, videojuegos, etc., en lugar de tomar con seriedad el incentivo que verdaderamente necesitan los niños en estas edades como el uso del material concreto, la motivación, la atención, etc. Se puede observar este argumento en las creaciones de la tabla anterior número 28 en donde en la **primera aplicación**, las marionetas se parecen mucho entre ellas, algunas como la de P son distintas, pero ésta es del mismo color que A. Igualmente, la marioneta de Z y E son casi iguales, pero conforme van avanzando las aplicaciones se observa que ya los estudiantes usan **su color favorito, le ponen brazos, pelo, ojos con o sin pestañas** de acuerdo a sus propias decisiones, van resolviendo conflictos mentales individuales **como agregarle boca,** a los productos, es decir, le van dando un motivo personal a cada escogencia de material que utilizan. En este sentido, sus productos son diferentes y se ven originales ya que tienen, según Perdomo (2011), códigos y patrones de figuras únicos e irrepetibles. Por lo tanto, la fase de iluminación de Wallas (1926), utilizada para efectos de este proyecto demostró un favorecimiento en la característica de originalidad en los estudiantes propiciando la creatividad en cada uno de ellos.



*El tercer objetivo planteó: registrar todas las posibles soluciones que plantean los niños y las niñas, en la etapa de verificación al participar de experiencias pedagógicas en las cuales se le plantean problemas con el cuento, además de observar cómo utilizan los materiales que conocen de diferentes maneras en creaciones artísticas.*

**Categoría 1: Fase de verificación.** La primera categoría del tercer objetivo del proyecto está enfocada en la cuarta fase del proceso creativo de Wallas (1926), la verificación. En esta fase del proceso creativo no sólo se comprueba que la solución es válida, sino que, también se perfecciona. Para ejecutar dicha solución se requiere la participación de diversas estructuras cerebrales (López y Llamas, 2018, 121). En esta etapa los participantes hacen una reflexión conjunta sobre las respuestas creativas que realizaron y aportan ideas nuevas para las próximas creaciones. Con la intención de poder visualizar y analizar las reflexiones que hicieron los participantes de este proyecto la investigadora realiza la siguiente subcategoría.

*Subcategoría 1 "riqueza mental: explorando las reflexiones de los niños en los cuentos creativos".* La primer subcategoría de este objetivo se debe a la cuarta y última fase de los procesos creativos de Wallas (1926), verificación, en el cual las personas toman sus creaciones y hacen una introspección de lo realizado y valoran la opción de modificar de nuevo su producto en ese momento o al día siguiente. Para lograr esa introspección, el niño no se sienta y piensa retrospectivamente, algo sucede en esta fase, por lo tanto, cada día, en cada experiencia detallada en este objetivo se verá, qué fue lo que llevó al niño a la reflexión. Este objetivo es un pilar conceptual en este trabajo porque los estudiantes de



forma autónoma realizaron diferentes pasos para hacer sus creaciones, pero al mismo tiempo llevaron a cabo procesos metacognitivos que les permitió tener auto criticidad de sus elaboraciones y por ende beneficiar la confianza en sí mismos y su autonomía.

Al terminar los productos creativos la docente implementó diferentes formas para realizarles preguntas sobre su creación, por ejemplo, en algunas aplicaciones la docente pasaba al frente a estudiantes para que ellos les contaran a sus compañeros lo que habían realizado. La docente vio pertinente que en algunas aplicaciones los estudiantes compartieran sus reflexiones con todos los compañeros, ya que, según Davalos, Hernández, Rodríguez (2018):

Cabe señalar que el aprendizaje autónomo no se da de un momento a otro, es un proceso, y es social pues se necesita el acompañamiento de los compañeros y del docente. El pensar críticamente permitirá desarrollar esta autonomía ya que proporciona las herramientas necesarias para saber el tipo de conocimiento deberán utilizar en determinada situación. (p.350)

Por otra parte, en otras aplicaciones llamaba por separado a algunos estudiantes para que le contaran a ella lo que había realizado y centrarse solo en la respuesta de él o la participante en particular. Del mismo modo, la respuesta que el estudiante mencionaba no era escuchada por los demás compañeros, lo que convertía a la respuesta en original.

### **Figura 5**

*Foto de Z en verificación*



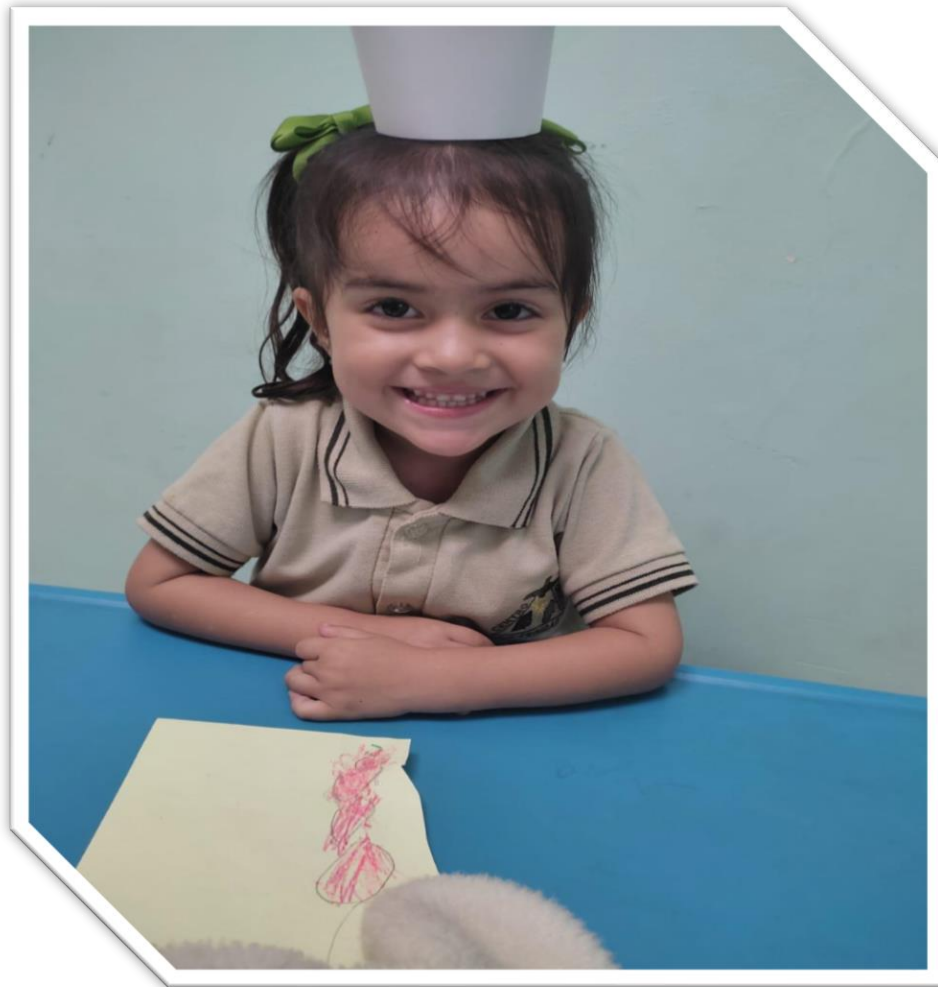


*Nota:* En la figura se muestra la foto de una estudiante al frente de sus compañeros mostrando su producto creativo. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 2022.

### **Figura 6**

*P cocinera*





*Nota:* En esta fotografía se observa cómo la docente llevó a P a un aula aparte, para preguntarle lo que había realizado. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 2022.

La docente aprovechaba ese momento para preguntarles ¿Cómo lo hicieron? Y la pregunta clave: ¿le pondrías algo más? esta pregunta fue importante, porque los estudiantes miraban su producto y valoraban su respuesta, a continuación, se mostrarán algunas evidencias de estos momentos.



## Figura 7

### *La marioneta de P*



*Nota:* En esta figura P está mostrándole a la docente la marioneta que realizó.

Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 2022.

La maestra le pregunta a P, ¿P qué fue lo que hiciste? P: ¿esto es una papa, maestra: ¿qué nombre le puso?, P contestó “Betty” la maestra le dijo “qué lindo nombre y que cosas usaste para hacer a Betty? P dijo: “pintura ojos y muchos muchos ojos”, la maestra le dijo “qué lindo que te quedó, lindísimo paulita” y ¿te gustó? Ella contestó sí y la maestra le dijo



“¿si le pudieras poner algo más que le pondrías o no le pondría nada más?” P contestó, “no” (contundente).

### Figura 8

*E y su marioneta*



*Nota:* En esta fotografía E está mostrándole la marioneta a la investigadora. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 2022.



La maestra le pregunta a E, ¿qué fue lo que hiciste? una marioneta y qué nombre le pusiste? E “flor”, maestra “que lindo” E: “estrella mejor porque tiene estrellas” maestra: tienes razón y dime ¿qué usaste para hacer esa marioneta? E: ¿le hice vestido y pelos un pelo, maestra “ah qué lindo y estos que son? E ojos, maestra ¿te gustó tu marioneta estrella? E: “sí”; maestra: ¿si le pudieras poner algo más le pondrías algo más o lo dejarías así? E dijo “le pondría una enagua y una blusa”

Hay una gran diferencia en las figuras anteriores y es que con la misma actividad P estaba muy clara que su marioneta estaba terminada y no quería ponerle nada más. Por su parte, E miró su marioneta y pensó que ponerle una enagua y además que una blusa era algo que le gustaría agregar. La investigadora observa que P quiere dejar su marioneta intacta y que E sí quiera ponerle más cosas, simplemente son reflexiones que cada persona puede realizar y no deben ser iguales, del mismo se determina que la personalidad de los niños y las niñas influye en la toma de decisiones (Calzada, 2013), como P que no quiso agregarle más a su marioneta o E que sí. El hecho de que la docente en algunas aplicaciones haya querido hacer la reflexión por individual está explicitada en este ejemplo. Sí P hubiera escuchado a E decir que le iba a poner una enagua, tal vez ella también hubiera contestado lo mismo o viceversa. La originalidad es una característica de la creatividad mencionada por varios autores al pasar de los años como Trigo (1996), Guilford (1965), Menchén y Bellón (1998), Torrance (1965), todos concuerdan que es parte de respuestas o pensamientos únicos.



En la verificación la docente no solo utilizó la pregunta clave de ¿Qué más le pondrías?, sino que deja este espacio para observar la resolución de problemas por parte de los participantes, como por ejemplo la figura 9 y la figura 10. En estas imágenes los estudiantes debían cambiar el final del cuento para que el personaje principal no se cayera con una banana.

### Figura 9

*E y Na en iluminación*



Texto 2.5 La maestra les pregunta ¿qué le cambiaron al cuento? E dijo “que no pusieran la banana” la maestra les preguntó ¿por qué? ¿E dijo “porque se resbalan”, la maestra dijo “Na y tú qué le cambiaste al cuento? Na dijo “le cambie que no dejen ahí la banana”. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 2022.



## Figura 10

*T en verificación*



*Nota:* T les comenta a los compañeros el final del cuento. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 2022.

En el Texto 2.6: se aprecia a la maestra decir “T, ¿qué le cambiaste al cuento? T contestó “la banana” la maestra le preguntó ¿qué pasó con la banana? T dijo “el señor le tiró”, la maestra le vuelve a preguntar ¿qué le cambiaste al cuento? T dijo “que no pusiera ahí la banana”.

Los tres participantes de esta observación concluyeron que el mejor final para el cuento era no dejar la banana tirada porque Elvira (el personaje principal) se resbalaba, dando una resolución al problema planteado por la docente en la estrategia. Esta toma de



decisiones tan determinante marca un rasgo característico y habilidoso que es parte de la creatividad.

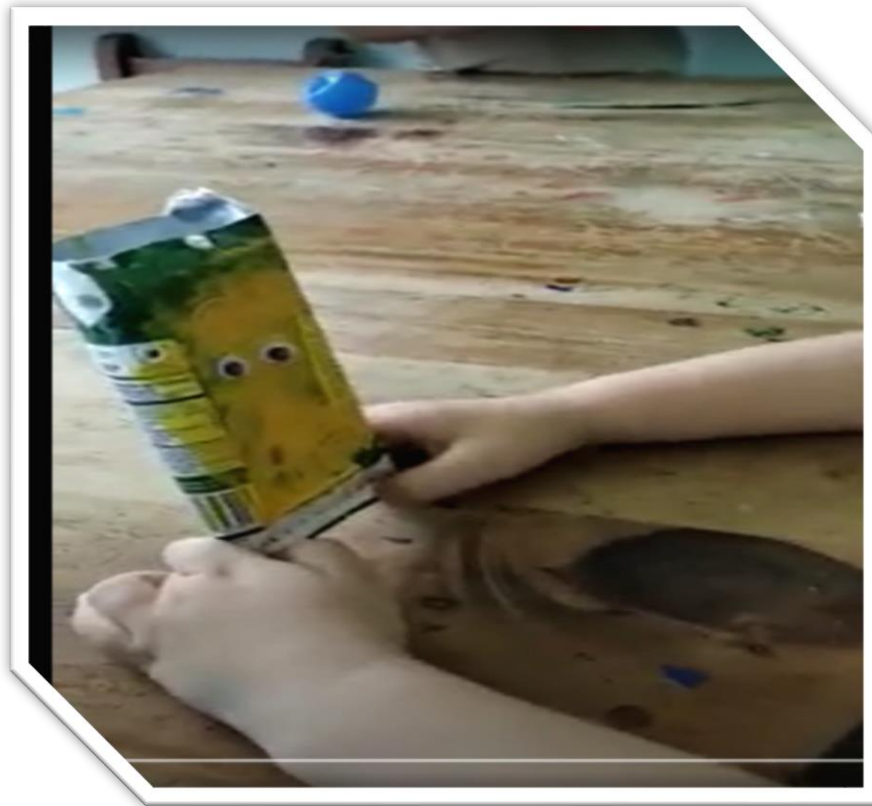
Entre sus habilidades destacan: la fluidez verbal, la habilidad de pensar de manera lógica, la flexibilidad de pensamiento, la independencia de juicio, la aptitud para la toma de decisiones, la capacidad de trabajar con ideas nuevas y la habilidad para descubrir el orden en el caos. La mente creativa, se caracteriza por combinar información, percepción, intuición, imaginación, abstracción y síntesis. (Calzada, 2013, p. 21)

Estos estudiantes realizaron estos procesos que menciona la autora en la cita anterior con determinación en su palabra lo que los lleva a una verificación con una reflexión basada en su creatividad. Por otra parte, algunos estudiantes observaron su creación y reflexionaron sobre lo que no le pusieron, ya sea porque se les olvidó en ese momento o porque no pensaron que fuera necesario, pero al verlo detenidamente, les dio el impulso de agregarles más materiales. El participante Nicolas C, realizó en la aplicación 9 un juguete de pikachú con una caja de jugo de color amarillo y le puso dos ojos, cuando la docente le preguntó ¿qué más le pondrías? Nicolas contesta “una nariz y una boca”.

### **Figura 11**

*NC y su creación*





*Nota:* NC realizó una creación a la que le faltaron cosas, de las que el mismo se dio cuenta. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 2022.

NC realizó una reflexión con base en lo que le faltó y que le quería agregar a su producto creativo, realizando una introspección del mismo con un pensamiento crítico. Los autores Acosta et al. (2020). refieren que “el pensamiento crítico hace parte del conjunto de capacidades intelectuales de orden superior que se deben fortalecer en los estudiantes y, por ende, en los docentes: análisis, síntesis, conceptualización, manejo de la información, pensamiento sistémico, investigación, metacognición” (p.15). El pensamiento crítico que la proyectista le atribuye a esta reflexión de NC C, podría confundirse con “olvido ponerla”, y



sí, el participante pudo haber olvidado ponerla, pero en el momento de reflexión tuvo que realizar procesos complejos para notar que “se le olvidó” y esta cualidad, para la autora de la presente investigación tiene mucho peso por la edad en la que se encuentran los estudiantes. Además, esta intervención con el participante NC, continuó al siguiente día, cuando el estudiante realiza un árbol mágico al que le pone boca y en su reflexión hace énfasis a este momento “Cuando la docente le preguntó a NC ¿Cómo hiciste el árbol? NC dijo “hoy le puse la boca”.

### **Figura 12**

*NC y su árbol mágico*





*Nota:* Nicolas le agregó al árbol mágico una boca, la que no le agregó al producto del día anterior. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 2022.

Cabe rescatar que, esta reflexión que realizó sobre la boca de su juguete, no se le olvidó en las siguientes aplicaciones.

### **Figura 13**

*El perro de NC*





*Nota:* NC realizó un perro con pelo, ojos, nariz y boca. Grupo de Pre-kínder, centro privado en Alajuela, 2022.

En el texto 14.5 NC. dijo que él quería “amarillo porque es su color favorito, le puso pelo largo con papel crepé, porque el perro del cuento tenía el pelo largo, luego de pegarle los ojos dijo que le faltaba una boca y le dijo a la maestra que si le ayudaba a hacer una boca. Este análisis sobre la boca no se le olvidó al estudiante en ninguna otra creación que hizo. Además, realizó un proceso de auto criticidad de su producto, que es lo que se busca



con este concepto, que los estudiantes puedan resolver problemas y valorar sus respuestas y acciones.

Los autores Oviedo y Páez (2020) además de explicitar lo que para ellos significa el pensamiento crítico también expresan la importancia de fortalecer este proceso en los estudiantes, pero antes en los docentes, para que puedan propiciar una óptima educación. Por otra parte, dentro del pensamiento crítico que se observó en sus creaciones, a la docente le pareció interesante que los estudiantes realizaron una creación que podían utilizar y en ese proceso de utilización podrían visualizar si su objeto necesitaba algo más, esta reflexión nos da una conexión a la segunda subcategoría de este objetivo.

***Subcategoría 2: "exploradores creativos: descubriendo cómo los niños dan vida a sus creaciones"***. Esta subcategoría no está relacionada a las fases del proceso creativo de Wallas (1926) de forma directa, pero de una forma u otra al utilizar el producto que los estudiantes crearon pueden tener flexibilidad del pensamiento, una característica de creatividad señalada por Perdomo (2011). En el proyecto la docente observó de manera pertinente que los participantes necesitaban darles un uso a sus elaboraciones para poder analizar si ese objeto fuera funcional. Cabe destacar que lo que la investigadora recopiló una serie de utilizaciones detalladas que en algunas ocasiones los estudiantes le dieron a su producto creativo, utilizando las características de la creatividad como la fluidez, la flexibilidad y la originalidad. Del mismo modo, se puede dividir como un proceso o producto, algunos autores como (Torrance, 1979, citado por Tristán y Mendoza, 2016), refieren que se debe “ver a la creatividad como un proceso porque, una vez definido, es



posible organizar el esfuerzo personal y de enseñanza-aprendizaje para orientar a una persona a desarrollar dicho proceso en forma exitosa” (p.155). Por otro lado, (Taylor, 2009, citado por Tristán y Mendoza, (2017), expone que realizó una investigación donde utilizó ambos procesos y al final las dos condujeron a obtener algo nuevo y único representado en una idea, un dibujo, una forma, etc. Tal y como se puede apreciar a continuación en las evidencias.

En la aplicación 8 la docente les presentó el cuento “El lio del pulpo”, a los estudiantes, los cuales debían realizar un personaje que fuera amigo del pulpo para que no estuviera solo, la estudiante AM realizó un pez, en el [\(video 8.3\)](#) y [\(video 8.4\)](#) se puede apreciar como AM juega con su pez y la maestra le pregunta “¿qué eres?” y AM dijo “soy Dori” - maestra “¿qué haces aquí ?” - AM “me voy a ir a nadar” - maestra “ok, ahorita nos vemos”. AM le adjudicó a su creación la utilidad de nadar y cabe aclarar que no le quiso agregar nada a su creación ni en la verificación ni en la utilización.

No obstante, en otras ocasiones, como en la aplicación 5, la docente utilizó el cuento “En la oscuridad”, el cual relataba la historia de unos niños que tenían miedo de dormir solos, pero los papás estaban ahí para apoyarlos a superar su terror. Por lo tanto, la docente les dijo que debían crear una estrella como ellos gusten, para que los acompañe en la noche, los estudiantes crearon su estrella, con algunas similitudes, pero al utilizarla en el juego, cambió por completo, en el texto 5.8 y el [\(video 5.4\)](#) "Se aprecia que AM estaba jugando con la estrella y la docente comenzó a grabarla y le preguntó ¿qué estás jugando?, AM contestó “con los lentes”. Luego la maestra le pregunta ¿qué estás viendo? y AM



contesta “a mis amigos”; por ende, la estrella que era para la oscuridad pasó a ser unos lentes para ver a sus amigos, al poner, además de otra utilidad, un poco de creatividad en su juego. Lo mismo sucedió en la aplicación 9 con el cuento “Los juguetes ordenados” el cuento en donde el niño deja los juguetes botados todos los días y llega un momento en el que los juguetes ya no quieren jugar con él niño, porque siempre los deja en el suelo y ese no es el lugar favorito de ellos para dormir. El cuento continúa con que el niño recuerda una vez que se quedó dormido en una silla y amaneció con dolor de espalda y les dice a los juguetes que no los volverá a dejar desordenados en el piso.

La docente les indicó a los estudiantes que debían hacer un juguete, el que ellos quisieran para poner en la caja de juguetes del salón, los estudiantes realizaron su creación y al momento de darle utilidad se puede apreciar en el texto 9.8 del [\(video 9.6\)](#) como S y Sa comenzaron a personificar su momia y su esqueleto. D, E, A y Z jugaron a la casita y le dieron una utilidad de lo que crearon imaginando que los juguetes eran un bebé y el biberón de la bebé. S y Sa les dan vida a sus juguetes con voces propias y las participantes mujeres utilizan sus juguetes para realizar un juego totalmente diferente como la casita.

En la aplicación 12 los estudiantes debían crear marionetas para crear un nuevo final al cuento “Compartiendo sabe mejor” y se puede apreciar en el texto 12.7 y el [video 12.4](#) como en el recreo los estudiantes llevaron sus marionetas y les dieron diferentes usos, como en el caso de D que lo utilizó de peine. En la aplicación 16 los estudiantes debían hacer una carta para el cuento “Morgana en la cocina” para agradecerle por los bocadillos”,



pero en el texto 16.13 de **la Fotografía 16.8** la maestra le presta la marioneta a Z y ella decide utilizar su creación como una cobija para Morgana. Texto 16.14 (**video 16.9**): Cuando E y D terminan sus creaciones van a jugar con ellas y utilizan la marioneta como un bebé y las cartas como implementos para él bebe. (**fotografía 16.1**, **fotografía 16.2**).

Como se puede observar, todas las utilidades que los estudiantes le adjudicaron a sus creaciones son características creativas. En este sentido, la flexibilidad se relaciona con la interpretación o regeneración que las personas le den como solución a un problema. La respuesta que se genera puede ser repensada, al organizar las estructuras mentales que se tenían previas para dar una o varias respuestas nuevas. Perdomo (2011), menciona que se demuestra cuando “Las respuestas a un problema sugieren una solución inusual. Puede identificarse como uno de los aspectos cualitativos de la creatividad, pues se manifiesta por la variedad de formas que se dan a las ideas y a las cosas” (p.30).

En el **Video 19.8** de la aplicación 19 los estudiantes debían crear el personaje que más les gustó les cuento “El lobo pastelero y caperucita ladrona”. Se evidenció cómo los estudiantes juegan con sus creaciones y le ponen diferentes papeles, modificando la función del lobo en comparación a su rol malvado dentro del cuento. Esto es algo importante, porque la atribución creativa se da en todas las fases creativas que se reflejaron en esta actividad. Por lo tanto, se encuentra que los preescolares de 3 y 4 años tienen la habilidad de tomar símbolos, números, imágenes, etc., para representar objetos o palabras que las personas ya le han adjudicado un significado. Esto quiere decir que los niños y niñas en



esta edad, no necesitan tener el objeto frente a ellos para decir su nombre, sino que pueden solo pensar y decir como se llama o lo que necesitan. En su juego esto se puede representar al darle un uso diferente al juguete con el que está interactuando como, por ejemplo: que una caja sea un autobús. (Papalia et al. 2009).

Aunado a lo anterior, la recopilación de los trabajos para realizar las observaciones de las respuestas creativas se presentó con igual importancia en un producto porque es tangible. Sin embargo, para fines de este proyecto la estrategia de observar lo que los estudiantes crearon con su producto fue de gran ayuda considerando que la creatividad también estaba implícita en los procesos mentales de los participantes como un tipo de creatividad imaginativa y fantástica, la cual según Fuentes y Torboy (2004) “emerge para sobrepasar los límites de la realidad, a través de un pensamiento analógico, imaginativo y fantástico-transformativo, alejados de lo real y sin ningún control lógico-racional” (p.9).

Por otra parte, los usos que los estudiantes le adjudicaron a sus creaciones no siempre representaron utilidades fantasiosas, al contrario, fueron basadas en la pregunta que la docente les hizo sobre el cuento. Por ejemplo, en la aplicación 3 los estudiantes debían realizar algo que ayudará a “Paloma la marioneta” a sentirse mejor; por lo tanto, en el Texto 3.8 del [\(video 3.1\)](#) la maestra con la marioneta Paloma le pregunta a T “¿Qué puedes hacer para que me sienta mejor?” y T le contesta “darte medicina” (Paloma hace que bebe la medicina) y le pregunta ¿y ahora cómo haces para que no me sienta triste? T le dice “ríase” (hace que se ríe, para que Paloma lo pueda imitar)". En el Texto 3.9 del [\(video 3.2\)](#) la maestra le pregunta a D “¿cómo me va a alegrar la sirena?” y D contesta “con un



cuento”. La maestra dice “la sirena me va a contar un cuento, que linda sirena” y D responde “para que te sientas mejor”; la maestra le dice “ok sirena cuéntame el cuento” y D le lee el cuento a la marioneta de la maestra para que éste se sienta mejor. En el texto 3.10: [\(video 3.3\)](#) Paloma y Rapunzel se van para la escuela, cuando llegan a la escuela, E dice que vamos a saltar, la maestra le dice “¿Qué estás haciendo?” y E se ríe, luego le dice “hay que pasar e ir a estudiar?; la maestra le pregunta ¿con eso me voy a sentir mejor? y E contestó “ajaa”. En esta aplicación las utilizaciones de los productos creativos que mostraron los estudiantes fueron más enfocadas a responder de forma objetiva al problema planteado por la docente.

En la aplicación 10 los estudiantes debían crear un árbol mágico que se abre con las palabras mágicas en el Texto 10.7 del [\(video 10.3\)](#): "E y D comenzaron a jugar a que el árbol de D era el árbol del cuento y E le pedía “por favor arbolito me dejas entrar”, dando énfasis a la pregunta de la docente y a lo que pasaba en el cuento. En la aplicación 12 los estudiantes debían crear marionetas de paleta para dramatizar un nuevo final del cuento. En el Texto 12.5 del [\(Video 12.1\)](#) y [\(video 12.2\)](#) la maestra les enseñó un teatrillo, por donde metió a su marioneta, les comenzó a decir que tenía mucha hambre y E se levanta para decir que le va a compartir de su comida. Mientras que en el texto 12.6 del [\(video 12.3\)](#) P y D utilizan el teatrillo para dramatizar su final.

Entonces, todos ellos utilizaron sus productos para responder a la pregunta de la docente, de forma realista como el tipo de creatividad objetiva que mencionan (Fuentes y Torboy, 2004, citando a De Prado, 2001) “relacionada con lo exterior, con lo que ya sabe y



ha vivido la persona. Se traduce también, en un cuestionamiento y planteamiento hipotético de la realidad para descubrir lo deficitario y negativo, y de esa forma que emerja una solución creativa a los problemas” (pp: 9-10). Para la investigadora el observar cómo los estudiantes utilizaron sus creaciones fue provechoso por el hecho sencillo de presenciar el surgimiento de la creatividad en los participantes. Su esencia al jugar, darle un nuevo sentido o convertir su producto fue parte de lo que el proyecto pudo favorecer en cada uno de ellos.

Por otro lado, los estudiantes terminaron sus productos y en la fase de utilización se dieron cuenta que debían corregir algunas cosas que vieron necesarias para utilizar de mejor forma sus elaboraciones como ponerle más paletas o hacerle un corte. Por ejemplo, en la aplicación 4 los estudiantes luego de escuchar el cuento “La selva loca” debían realizar un animal de la selva. En el texto 4.7 del [\(video 4.3\)](#) AM y T primero estaban jugando con la maestra “a la anda” con los animales, luego jugaron a que eran mariposas y hacían que los animales iban volando. Después a los cocodrilos que iban nadando y AM se dio cuenta que no podía meter su mano en el cocodrilo como T en la jirafa, así que le pidió a la maestra que lo cortará, modificando su creación para una mejor y más fácil utilización.

Por su parte, en la aplicación 17 los estudiantes debían crear una carta para el personaje principal Morgana, agradeciendo el postre que les envió. Seguidamente, la maestra llevó a las estudiantes al aula de cuentos y les mostró una marioneta que era Morgana para que le entregaran la carta. En el texto 17.9: E adivina quién es la marioneta y le explica lo que le realizó en la carta, “que le puso su nombre ella solita y que le dibujó



una princesa y unos corazones”. La maestra le pregunta “¿para qué?” y ella contesta “para hacer una receta”; la maestra le dice que está muy bien y le pregunta “¿te gustaría ponerle algo más?” y ella dice “sí, una paleta”, E verifica, después regresa al salón a terminar su carta.

Como se pudo evidenciar en esta aplicación, E se regresa a la iluminación, del mismo modo sucedió con D quién luego de haber verificado su carta se devuelve al salón y le hace un sol que le hizo falta. En el texto 16.20 del [\(video 16.15\)](#) la maestra observa que D se devuelve a la mesa de trabajo y le pregunta a D “¿qué estás agregando y por qué?” y D contesta que “amarillo, porque es el sol de la carta es la playa”. La investigadora encuentra que en estas ocasiones los participantes vuelven a tener un ciclo creativo completo. En donde, con base en la reflexión de autocrítica y valoración reinician un nuevo ciclo creativo donde tienen otro conflicto y buscan una solución saltando por cada una de las fases de Wallas (1926). Esta subcategoría conecta de forma completa con el cuarto y último objetivo de este proyecto de graduación, especificado a continuación.

*El cuarto objetivo de este trabajo es: Valorar la aplicabilidad de las fases del proceso creativo utilizadas para el desarrollo creativo en los niños desde la dinámica diaria en el contexto del aula costarricense de este estudio.*

**Categoría 1: Valoración.** Esta categoría se basó en analizar los datos recolectados del proyecto para hacer una síntesis con los pro y contra de utilizar las fases de los procesos creativos de Wallas (1926) en el contexto costarricense.



**Subcategoría 1: "transformando la educación: valorando las fases del proceso creativo en el aula costarricense.** A lo largo de este proyecto la autora realizó aplicaciones con fases de los procesos creativos y fue valorando cada una de estas por medio de la investigación acción que estuvo presente en todo el trabajo con los participantes. Parte de la observación y los datos que recabó le dan la potestad de valorar si los procesos creativos que se llevaron a cabo fueron pertinentes en la dinámica de aula del contexto en el que se ubica el trabajo.

#### **Figura 14**

*Proceso completo de Graham Wallas (1926), llevado a cabo en este trabajo final de graduación.*





Al llevar las fases de los procesos creativos al aula con los participantes la docente notó que hay puntos relevantes por valorar de las fases que no se mencionan en los textos. Una evidencia de esto es, Wallas (1926), quien da a conocer las fases de forma lineal, solo da mención que la fase de verificación puede variar dentro de las demás fases. Sin embargo, en la aplicación se demostró que las fases no son lineales, sino que tienen forma de una red neuronal, las cuales están conectadas y pueden ir y venir de un punto a otro. Tal



y como se observa en la descripción de la aplicación 16 en donde dos estudiantes luego de su proceso de verificación dan un salto a iluminación, porque pensaron en que les hacía falta algo.

Por ejemplo, “E decide ir a su mesa y le agrega sirenas y corazones a su carta, **E se devuelve a iluminación.** D también decide ir a su mesa y le hace algunas modificaciones como un sol, unos ojos y unos recortes, **D se devuelve a iluminación**”. Lo mismo se vio presente en la aplicación 17, en la cual “E adivina quién es la marioneta y le explica lo que le realizó en la carta, que le puso su nombre ella solita y que le dibujó una princesa y unos corazones, la maestra le pregunta ¿para qué? y ella contesta “para hacer una receta”. La maestra le dice que está muy bien y le pregunta ¿te gustaría ponerle algo más y ella dice “sí, una paleta”, **E verifica.** Después se regresa al salón a terminar su carta. **E de vuelta a la iluminación.**

Por las evidencias presentadas anteriormente, Wallas (1926) expone que una sola persona puede estar haciendo muchos procesos creativos en su cerebro al mismo tiempo, pero no se da cuenta que esto mismo sucede al etiquetar o pensar en cada fase. Los estudiantes demostraron estar en iluminación y al mismo tiempo en preparación, porque se devolvían al problema inicial para continuar con la creación. Por ejemplo, la investigadora comenzó con un calentamiento para los participantes, continuó con la preparación, el cuento y el problema planteado.

Seguidamente se dio la incubación, en la que los estudiantes se relajaron para que de forma inconsciente su cerebro siguiera trabajando en el problema planteado por la



docente. Cuando los estudiantes tuvieron el “eureka” pasaron a la siguiente fase de iluminación, pero en algunos casos, hubo estudiantes que necesitaron más incubación y se devolvieron a la preparación para buscar en la información antes dada. Al estar de nuevo en la preparación, algunos dieron un salto a la iluminación y otros pasaron de nuevo por incubación. La etapa de verificación es muy compleja como se mencionó en el tercer objetivo, sin embargo, los estudiantes no solo lograron verificar los productos creativos, sino que también reflexionaron acerca de la información o preguntas dadas, durante el proceso de iluminación y en la utilización del producto. En conclusión, los procesos creativos no son un proceso secuencial, es una red que puede devolverse si es necesario, cuantas veces lo amerite.

Para concluir con este último objetivo en el que se valora la utilización de este proceso creativo de Wallas (1926), en el aula costarricense, la proyectista ve necesario resaltar la mediación pedagógica y el ambiente de aula como dos elementos fundamentales que se necesitan para realizar las aplicaciones con las fases de los procesos creativos.

López, (2017), se cuestiona ¿cuáles son los procesos creativos?, por lo tanto, López (2017) alude que:

Este interrogante permite explicar la anatomía del proceso, cuya comprensión no es lineal, sino más bien de carácter espiral, ya que las etapas se van complejizando de manera ascendente hasta alcanzar productos cada vez más creativos. Las fases son: interés, preparación, incubación, iluminación, explotación y verificación de



resultados; fueron expuestas por Wallas (1929) y Kaufman, Ray y Goleman (2009), en complemento con algunas explicadas por Khao (2013). (p.19).

Del mismo modo, este autor también usa a Wallas (1926), pero añade nuevos procesos. En este proyecto la investigadora le da relevancia también al ambiente como un componente que puede influir de forma positiva o negativa en el proceso creativo.

Se demostró en las aplicaciones que la docente al estar atenta, observando lo que cada estudiante hace por individual, detalló si había un trasfondo de su proceso, y si necesitaban ayuda Desde su rol mediador realizó preguntas generadoras que llevaron a los estudiantes a pensar y repensar en lo que estaban haciendo y porqué lo está haciendo, siempre respetando su espacio y su límite, además de valorar la edad y el contexto que rodea a los participantes. Estas cualidades que la investigadora mantuvo en sus aplicaciones con las fases de los procesos creativos, por medio de la narrativa de cuentos, lograron que los estudiantes fueran participativos, autónomos, con pensamiento crítico y que de forma directa contribuyó a favorecer su creatividad. Por lo tanto, estas fases planteadas por Wallas (1926), podrían ser de gran utilidad en las aulas costarricenses siempre y cuando se respeten las características propias de los estudiantes en el proceso y sus necesidades, lo cual es brindado desde la mediación pedagógica del docente

#### **Capítulo IV. Conclusiones y Recomendaciones**

Este trabajo final de graduación en modalidad de proyecto se realizó con la finalidad de promover la creatividad de niños y niñas de 3 y 4 años, a partir de la narrativa



de cuentos desde el enfoque de Wallas (1926) en los procesos creativos que estuvieron entrelazados con los objetivos del proyecto en todo momento, por lo tanto, se utilizaron los objetivos para llevar una coherencia lineal.

Objetivo específico 1: Promover desde la narrativa de cuentos y la lúdica, experiencias orientadas al desarrollo sensorial y de relajación para favorecer la preparación y la incubación como parte de las fases del proceso creativo.

Las estrategias que se llevaron a cabo dieron como resultados que los estudiantes no solo obtuvieron mejor apropiación de la información por medio de estrategias que tomaban en cuenta el uso de sus canales sensoriales, sino que también, unieron sus experiencias previas con las oportunidades de aprendizaje expuestas por la docente para generar nuevos conocimientos, esto gracias a los cuentos, que desde el comienzo se relacionan con los estudiantes. Lo anterior desde el propio gusto por parte de ellos, que funcionó para hacer más llamativas las aplicaciones.

Objetivo específico 2: Conocer la fase de iluminación desde la voz de los niños a partir de la diversidad de respuestas que ofrecen frente a situaciones que se les plantean desde la narrativa de cuentos.

Aplicación tras aplicación se pudo observar cómo los estudiantes al comienzo de las aplicaciones tenían poca participación, no ponían atención o no daban respuestas, pero con el pasar del tiempo y las estrategias realizadas con el proyecto los estudiantes demostraban más participación que en la actividad anterior.



La investigadora pudo concluir que en las actividades de relajación los estudiantes disfrutaron y se vieron distraídos del problema generado inicialmente, pero es importante tener como recomendación qué actividades les gustan a los estudiantes, como cocinar, correr, hacer dramatizaciones, para que estas actividades lúdicas y su despeje sea verdaderamente satisfactorio para ellos.

La investigadora concluye con este proyecto el análisis acerca de las preguntas planteadas a los estudiantes; pues, aunque parezcan simples y, hasta pensar que “eso no es un problema”, es importante resaltar que para muchas personas la palabra problema puede significar un gran y complicado obstáculo. Sin embargo, para efectos de este proyecto, un problema para los estudiantes resultó ser tomar una decisión al realizar sus creaciones, ¿qué color usar? ¿tomar una botella o una caja?, ¿le hago una boca? Todas estas decisiones que tomaron los estudiantes son un problema para ellos y se ajustan a las características que poseen los niños y niñas de 3 y 4 años. Por ende, es recomendable siempre tener presente las características de las edades con las que se desarrolla el proyecto y poder ajustar la profundidad de los problemas a cada grupo de participantes.

3. Registrar todas las posibles soluciones que proponen los niños y las niñas, en la etapa de verificación al participar de experiencias pedagógicas en las cuales se le plantea problemas con el cuento, además de observar cómo utilizan los materiales que conocen de diferentes maneras en creaciones artísticas que expresen sus ideas.



Las reflexiones que surgieron desde los estudiantes acerca de sus productos creativos fungieron como elementos de gran ayuda. Lo anterior puesto que cada uno logró realizar una introspección de dichos productos, una tarea difícil de realizar por un niño o niña de 3 o 4 años, pero no imposible. Por lo tanto, es importante valorar las reflexiones que puede generar un niño de estas edades.

Objetivo específico 4: Valorar la aplicabilidad de las fases del proceso creativo utilizadas para el desarrollo de creatividad en los niños desde la dinámica diaria en el contexto del aula costarricense de este estudio.

Finalmente, se debe mencionar que las fases del proceso creativo de Wallas (1926), fueron de gran ayuda para generar los ciclos creativos, para poder comprender cómo funciona cada una en los niños y niñas de una escuela privada en Alajuela, Costa Rica. Además, dar continuidad al proceso fue de gran beneficio para algunos estudiantes, ya que al comienzo del proyecto se les dificultaba la fluidez en la participación, la flexibilidad de respuestas e inclusive la originalidad en sus productos. Sin embargo, esto se fue propiciando con el pasar de las aplicaciones, un buen del ambiente de aula y sin lugar a duda, la mediación docente.

**Recomendaciones dirigidas a padres, madres o encargados legales de los niños o las niñas.**



Se recomienda que los cuentos que se utilicen sean seleccionados por los niños o niñas, para que él o ella disfruten, la atención y propiciar que la motivación se encuentre mayormente reflejada.

### **Recomendaciones dirigidas a los docentes y las docentes de educación en la primera infancia.**

Se recomienda mantener la calma si los niños o las niñas no están teniendo suficiente protagonismo en las aulas al practicar con los cuentos o al responder problemas, es importante siempre motivar a los niños y niñas, brindarles un acompañamiento que los haga sentir cómodos y seguros para que logren expresar sus ideas.

Se recomienda brindar un espacio en el cual los estudiantes realicen sus creaciones artísticas con base en los cuentos y que puedan observar lo que realizaron, exponerlo a su clase y dejarlos que verifiquen cuanto les gustó y qué otras cosas le podrían poner.

Como ultima y no menos importante los y las docentes deben conocer las fases del proceso creativo y tenerlos siempre presentes en cualquier actividad, para saber cómo ayudar y beneficiar la creatividad en sus estudiantes.



### Referencias Bibliográficas

- Acosta, M., Bedoya, C., Castañeda, J., Cifuentes, F., Gaitán, J., Milena, A., Narváez, S., Navarrete, A., Oviedo, P., Reyes, E., Rivera, J., Roa, Y., Rodríguez, A., Sierra, L., Silvia, E., Velásquez, L., Vélez, K., Velqui, M., (2020). *Pensamiento crítico en la educación*. Universidad de La Salle. Facultad de Ciencias de la Educación.  
<https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20210211051501/Pensamiento-critico-educacion.pdf>
- Calzada, N. (2013) *La creatividad en educación infantil*. [Trabajo Final de Graduación, Universidad de Valladolid].  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3957/TFG-G330.pdf?sequence=1>
- Campos, G., Palacios, A. (2018). La creatividad y sus componentes. *Creatividad y Sociedad* (27), 167-183 Recuperado de:  
[http://creatividadysociedad.com/articulos/27/7.La creatividad y sus componentes.pdf](http://creatividadysociedad.com/articulos/27/7.La%20creatividad%20y%20sus%20componentes.pdf)
- Davalos, V., Hernández, A., Rodríguez, G. (15-29 de marzo de 2018). *Autonomía del aprendizaje y pensamiento crítico* [Sesión de conferencia]. III congreso online internacional sobre la educación en el siglo XXI, España.  
<https://www.eumed.net/actas/18/educacion/index.html>
- Díaz, A., Ledesma, R. (2021). El arte y la creatividad en niños y jóvenes: procesos de transformación del espacio escolar y público. *Revista Educación*,45(2).



<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44066178025> DOI:

<https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.43550m>

Domingo, Á., Gómez, V. (2014). *La Práctica Reflexiva. Bases, modelos e instrumentos.*

Madrid: Narcea.

Fernández, C. (2010). El cuento como recurso didáctico. *Innovación y experiencias educativas*, (45), 1-9.

[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu\\_mero\\_26/CRISTINA\\_GEMA\\_FERNANDEZ\\_SERON\\_01.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_26/CRISTINA_GEMA_FERNANDEZ_SERON_01.pdf)

Franco, C., Justo, E. (2009). Efectos de un programa de intervención basado en la imaginación, la relajación y el cuento infantil, sobre los niveles de creatividad verbal, gráfica y motora en un grupo de niños de último curso de educación infantil.

*Revista Iberoamericana de Educación*, 49 (3), 2.

Flórez, O. y Vivas, M. (2007). La formación como principio y fin de la acción pedagógica.

*Revista Educación y Pedagogía*, 19(47), 165-173.

Fuentes, C., Torbay, A. (2004). Desarrollar la creatividad desde los contextos educativos: un marco de reflexión sobre la mejora socio-personal. *Revista Electrónica*

*Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación* 2(1). 1-14.

[TUTANO \(uam.es\)](http://TUTANO.uam.es)

Graham Wallas. (1926). *The Art Of Thought*. London. [https://nla.gov.au/nla.obj-](https://nla.gov.au/nla.obj-502468959/view?partId=nla.obj-502469854#page/n5/mode/1up)

[502468959/view?partId=nla.obj-502469854#page/n5/mode/1up](https://nla.gov.au/nla.obj-502468959/view?partId=nla.obj-502469854#page/n5/mode/1up)



Guilera, L. (2020). *Anatomía de la creatividad*.

[https://books.google.co.cr/books?id=7MbpDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.cr/books?id=7MbpDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Latorre, A. (2007). *La investigación acción*. Editorial Graó.

López, F., Llamas, S. (2018). Neuropsicología del proceso creativo. Un enfoque educativo.

*Revista Complutense de Educación*, 29 (1), 113-127. [Neuropsicología del proceso creativo un enfoque educativo \(1\).pdf](#)

López, R. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa*. Universidad la Salle.

<https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>

Medina, N., Velázquez, M., Alhuay-Quispe, J., Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los

Niños de Preescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *Revista*

*Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 159.

<https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357008.pdf>

Papalia, D., Wendkos, S., Dustin, R. (2009). *Desarrollo Humano*. McGraw-Hill, Bogotá.

Perdomo, E. (2011). La estimulación temprana en el desarrollo creativo de los niños de la

primera infancia. *VARONA*, 1(52), 29-34.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360635574006>

Redondo, M. (2017). *El desarrollo de la creatividad infantil a través del cuento*. [Trabajo

de Fin de Grado, Universidad de Valladolid, España].



<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/22957/TFG-B.964.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodríguez, K., (2014). *Identificación de los ambientes creativos en contextos escolares de básica primaria en las tres sedes de una Institución educativa en Dosquebradas*. [Tesis licenciatura, Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia].

<https://core.ac.uk/download/pdf/71398293.pdf>

Sánchez, M., Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Zona Próxima*, (26), 61-81.

Taylor, I. A. (2009). A retrospective view of creativity investigation. *Perspectives in creativity* (3), 1-36.

Tristan, A., Mendoza, L. (2016). Taxonomías sobre creatividad. *Revista de Psicología* 34 (1), 147-183. [Taxonomías sobre creatividad.pdf](#)

Vera (2017). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial el Clavelito*. [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica SALESIANA de Ecuador].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>

Yeh, Y., Tsai, J. L., Hsu, W. C. y Lin, C. F(2014). A model of how working memory capacity influences insight problem solving in situations with multiple visual





## Anexo 1

Fecha de la aplicación	Observaciones
24 de marzo, 2022	“La docente les presentó una caja de cartón, la puso frente a ellos y solamente les indicó que podían jugar con ella, pero los estudiantes vieron la caja, le dieron unas vueltas, la abrieron para ver que tenía dentro y ahí la dejaron” (Diario de campo, 24 de marzo, 2022). Hasta este momento la docente se realizó algunas preguntas con base ha está observación ¿Por qué los estudiantes no jugaron con la caja?, ¿Por qué no preguntaron por la caja de cartón?
25 de marzo, 2022	La docente anotó en su diario de campo del 25 de abril del 2022, los cuentos que se les solicitó a los padres de familia que sus hijos e hijas llevarán al kínder su cuento favorito para la actividad del día del libro, los estudiantes llevarán el cuento favorito al kínder y fueron disfrazados de su personaje favorito del cuento para leerlo a sus compañeros en un escenario. Entre lo observado se evidencia que, los cuentos que los estudiantes presentaron eran muy largos, sin imágenes, con mucho texto y en inglés. Pero a pesar de esto se pudo evidenciar en la actitud de los estudiantes el gusto por el cuento y la emoción de pasar al frente a contar su cuento a los compañeros y compañeras.
15 de junio, 2022	Entrevista a padres, para profundizar en la relación que los estudiantes tienen con los libros de cuentos. Explícito en la tabla 2.



Fecha de la aplicación	Observaciones
23 de agosto, 2022	<p>La docente comenzó a pasar el hielo por cada uno, poniendo un hielo en sus manos por unos segundos. T dijo “está mojado”, P dijo “es un hielo”, Nicolas Campos dijo “sí es un hielo está frío” luego la docente les preguntó ¿Qué es?, y en coro dijeron “un hielo”, la maestra preguntó ¿Cómo se siente? Solo A dijo “frío” y P dijo “mojado” se creó un silencio, entonces la maestra pregunta ¿huele a algo? Solo Nicolas dijo “a agua” se genera otro silencio, y la maestra pregunta ¿sabe algo? A, E, Z y D dijeron “a agua” - maestra ¿Cómo se hace el hielo? Hubo un silencio y A dijo “De agua congelada” ¿y como es el hielo frío o caliente? Los estudiantes contestaron “Frío”, ¿Dónde vivimos es frío o caliente? A y P dijeron “caliente” ¿Quiénes viven en el hielo? A “los pingüinos” E “los osos” NC “las focas” (Diario de campo, 23 de agosto, 2022).</p>



Fecha de la aplicación	Observaciones
	<p>“La docente no terminó el final del cuento, el pingüino decide entrar en su huevo otra vez, porque piensa que ahí no hay peligro, pero alguien trata de abrirlo y hasta ahí quedó el cuento les dijo a los estudiantes que debían hacerle un final al pingüino -maestra “¿Qué creen que pase en el final?” D dijo “creo que no le gustan los animales”, hubo un silencio y la docente motivó a decirles “algo falta en la historia que creen que sea?” E dijo “el papá”, y todos repitieron con cara de asombro “el papá”, A dijo “yo creo que es la familia que estaba esperando”, NC dijo “el oso”, P dijo “el zorro”. (Diario de campo, 2022).</p> <p>AM tomó el color rosado, porque era una mamá pingüino, E agarro el color azul, porque dijo que era el papá pingüino, NR, tomó el gro, porque dijo que los pingüinos eran negros, NC C agarro el color amarillo y una caja de leche, porque dijo que su pingüino iba a ser amarillo como Bob esponja. Na le preguntó a la maestra: “¿Teacher, que tengo que hacer? “y la docente les preguntó a los demás, ¿Qué era lo que había que hacer chicos? Y P le contento “Nany hay que hacer el final del cuento” y procedió a tomar una caja de leche pequeña, el color negro y ojitos movibles, la docente le preguntó porque escogió el color negro y dijo “porque me gusta” (Diario de campo, agosto, 2022).</p>



## Anexo 2

Participante	¿Hace uso de los cuentos en el hogar?	¿Qué tan frecuente utilizan los libros de cuentos en el hogar con sus hijos e hijas?	¿Su hijo o hija tiene un cuento favorito?	¿Cuál es el cuento favorito de su hijo o hija?	¿Qué idioma prefiere que sea el cuento?	Su hijo o hija ¿se disfraza, dibuja, juega, en referencia con el cuento que leen juntos?	¿Qué hace su hijo o hija en base al cuento que leen juntos?
Participante 1	Sí	De 2 a 1 vez a la semana	Sí	La Princesa y el Sapo	Español	Algunas veces	Juega, algunas veces cambia partes del cuento
Participante 2	Sí	De 4 a 3 veces a la semana	Sí	Rapunzel	Español	Sí	Nada
Participante 3	Sí	De 6 a 5 veces a la semana	Sí	Caperucita Roja	Español	Algunas veces	Juega
Participante 4	Sí	De 2 a 1 vez a la semana	Sí	El patito feo	Ambos	Sí	Representa al patito



Participante	¿Hacen uso de los cuentos en el hogar?	¿Qué tan frecuente utilizan los libros de cuentos en el hogar con sus hijos e hijas?	¿Su hijo o hija tiene un cuento favorito?	¿Cuál es el cuento favorito de su hijo o hija?	¿Qué idioma prefiere que sea el cuento?	Su hijo o hija ¿se disfraza, dibuja, juega, en referencia con el cuento que leen juntos?	¿Qué hace su hijo o hija en base al cuento que leen juntos?
Participante 5	Sí	De 2 a 1 vez a la semana	No	No tiene	Español	No	Pregunta cosas o trata de contarle ella misma
Participante 6	Sí	De 4 a 3 veces a la semana	No	todos	Español	No	escuchar
Participante 7	Sí	De 4 a 3 veces a la semana	Sí	7 enanos	Español	Sí	reír, poner atención, preguntar
Participante 8	Sí	Todos los días	No	Con animales	En inglés también	No	Hace sonidos de los animales que observa o

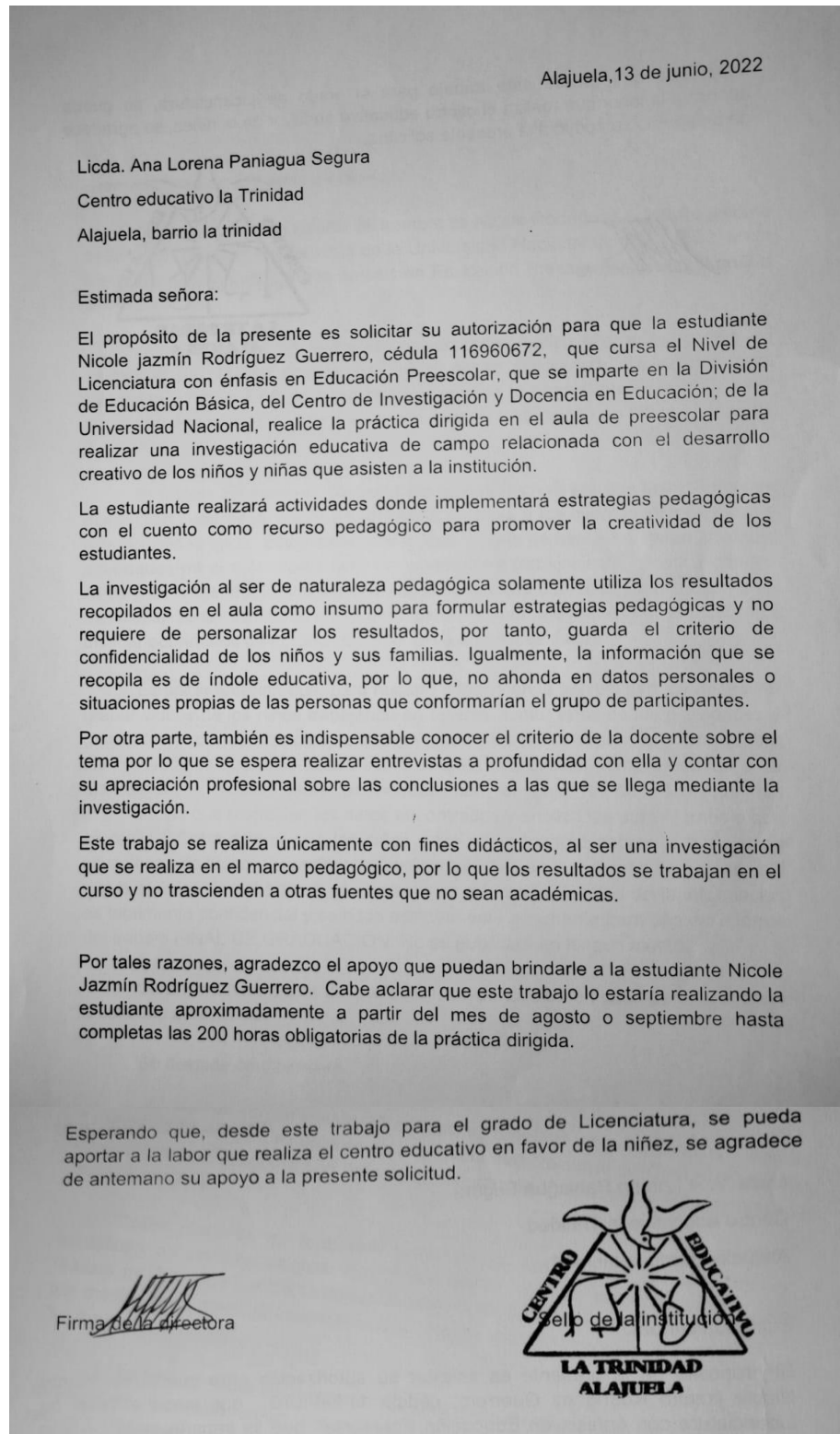


Participante	¿Hacen uso de los cuentos en el hogar?	¿Qué tan frecuente utilizan los libros de cuentos en el hogar con sus hijos e hijas?	¿Su hijo o hija tiene un cuento favorito?	¿Cuál es el cuento favorito de su hijo o hija?	¿Qué idioma prefiere que sea el cuento?	Su hijo o hija ¿se disfraza, dibuja, juega, en referencia con el cuento que leen juntos?	¿Qué hace su hijo o hija en base al cuento que leen juntos?
							repite palabras
Participante 9	No		No	No tiene ninguno	Español	No	A veces inventa qué sigue del cuento



### Anexo 3

#### Carta de permiso para entrar al campo de la Directora de la Institución



#### Anexo 4

Carta presentada a los padres y madres de familia para que sus hijos e hijas participen de la investigación bajo las consideraciones éticas.



Alajuela, 11 de junio del 2022

Estimados padres y madres de familia:

Reciban un cordial saludo. Mi nombre es Nicole Rodríguez Guerrero, cedula 116960672, docente y estudiante de la Universidad Nacional de Costa Rica, en la licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar y Educación a la primera Infancia.

Como parte de mi formación universitaria, realizo una investigación en modalidad de práctica dirigida. Por tanto, deseo solicitar su autorización para realizar mi Trabajo Final de Graduación acerca de la promoción de la creatividad por medio de los cuentos infantiles como recurso pedagógico en niños y niñas de 3 y 4 años.

El trabajo consiste en favorecer los procesos creativos que los estudiantes desarrollan, expresan, crean y manifiestan en base a los cuentos infantiles como recurso pedagógico. Esto conllevará a que constantemente se harán diversas actividades en el aula, como talleres, juegos para trabajar esta temática con los niños y las niñas, por lo que los diversos aprendizajes que su hijo e hija exprese o manifieste serán tomados en cuenta para recabar los datos necesarios para diseñar actividades de aprendizaje acordes a sus necesidades.

Es por lo anterior, que, para nuestro informe en la universidad, se necesitan grabar videos de los niños trabajando en talleres, tomar fotos de las actividades y materiales, recolectar los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como grabar los comentarios que ellos hacen sobre el tema (los cuales siempre estarán a su disposición). Todas estas actividades con el objetivo de recolectar las experiencias que respalden los datos encontrados y analizados para el trabajo que se realiza. Cabe aclarar que los niños y las niñas tendrán acceso a trabajar en situaciones de juego y experiencias que contribuirán en su proceso de aprendizaje y que el único fin del trabajo universitario es educativo. El uso de la información es totalmente confidencial y se hace estrictamente solamente para uso del informe del trabajo FINAL DE GRADUACIÓN. No se publicará en ningún medio.

Se adjuntan los datos del profesor tutor del curso, en caso de alguna duda o consulta al respecto.

Se despide cordialmente



Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

-----

Yo \_\_\_\_\_ padre o madre del niño o niña \_\_\_\_\_ autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.

\_\_\_\_\_  
Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

Profesora Dra. Susana Ruíz Guevara

Correo electrónico: [lilliam.ruiz.guevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.guevara@una.cr)





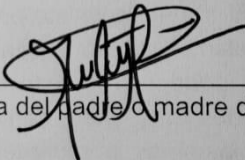
## Anexo 5

Cartas de autorización firmadas por los padres y madres de familia.

Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

Yo Meliso Jiménez Córdoba padre o madre del niño o niña Amaya Simpson Jiménez autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.



Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

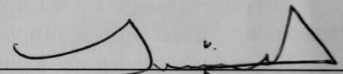
Profesora Dra. Susana Ruíz Guevara  
Correo electrónico: [lilliam.ruiz.quevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.quevara@una.cr)



Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

Yo Argenie Quesada Arce padre o madre del niño o niña Amy Bolivar Quesada autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.

  
Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

Profesora Dra. Susana Ruíz Guevara

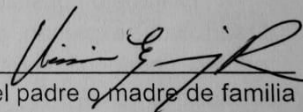
Correo electrónico: [lilliam.ruiz.guevara@unia.cr](mailto:lilliam.ruiz.guevara@unia.cr)



Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

Yo Vivian Espinoza Rodríguez padre o madre del niño o niña Dariana Lugo Espinoza autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.

  
Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

Profesora Dra. Susana Ruíz Guevara

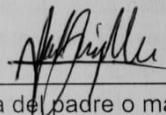
Correo electrónico: [lilliam.ruiz.guevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.guevara@una.cr)



Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

Yo Alejandra Jiménez Miranda padre o madre del niño o niña Emma Jiménez Miranda autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.



Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

Profesora Dra. Susana Ruíz Guevara

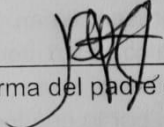
Correo electrónico: [lilliam.ruiz.quevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.quevara@una.cr)



Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

Yo Natalia Cerdas Sánchez padre o madre del niño o niña Felipe Alvaro Cerdas autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.

 205700993  
Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

Profesora Dra. Susana Ruíz Guevara

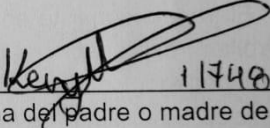
Correo electrónico: [lilliam.ruiz.guevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.guevara@una.cr)



Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

Yo Kenji Mendez Jimenez padre o madre del niño o niña Natalenny Rodriguez Mendez autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.

  
11749 0868  
Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

Profesora Dra. Susana Ruíz Guevara  
Correo electrónico: [lilliam.ruiz.guevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.guevara@una.cr)



Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

Yo Natalia Delgado Jiménez padre o madre del niño o niña Nicolás Campos Delgado autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.



Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

Profesora Dra. Susana Ruíz Guevara

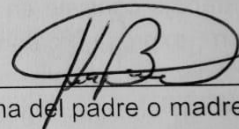
Correo electrónico: [lilliam.ruiz.guevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.guevara@una.cr)



Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

Yo Karla Barrantes Monge padre o madre del niño o niña Nicolás Rodríguez Barrantes autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.



Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

Profesora Dra. Susana Ruiz Guevara

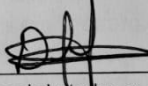
Correo electrónico: [lilliam.ruiz.guevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.guevara@una.cr)



Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

Yo Daniela Arquedas Arias padre o madre del niño o niña Paula Rodríguez Arquedas autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.

 20664026  
Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

Profesora Dra. Susana Ruíz Guevara

Correo electrónico: [lilliam.ruiz.guevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.guevara@una.cr)




Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

---

Yo Hillary Calvo Campos padre o madre del niño o niña Raúl Flores Calvo autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.

  
207830012.  
Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

Profesora Dra. Susana Ruíz Guevara

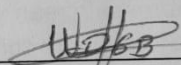
Correo electrónico: [lilliam.ruiz.guevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.guevara@una.cr)



Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

Yo Wendy Daniela Givaldo Ballesteros padre o madre del niño o niña Samuel Soraya Givaldo autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.

  
Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

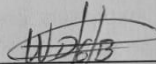
Profesora Dra. Susana Ruíz Guevara  
Correo electrónico: [lilliam.ruiz.guevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.guevara@una.cr)



Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

Yo Wendy Daniela Giraldo Ballesteros padre o madre del niño o niña Santiago Soera Giraldo autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.

  
Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

Profesora Dra. Susana Ruiz Guevara

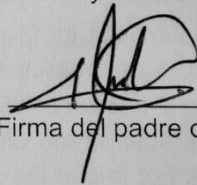
Correo electrónico: [lilliam.ruiz.quevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.quevara@una.cr)



Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

Yo Katherine Céspedes Rodríguez padre o madre del niño o niña Thiago Juan Soto Céspedes autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.

  
Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

Profesora Dra. Susana Ruíz Guevara  
Correo electrónico: [lilliam.ruiz.quevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.quevara@una.cr)



Nicole Rodríguez Guerrero

Agradeciendo su atención y de antemano solicitando su colaboración llenando la boleta que se encuentra a continuación.

---

Yo Yendri Aguilar Arrieta padre o madre del niño o niña Zoe Espinoza Aguilar autorizo para que mi hijo e hija participe del trabajo "Promoción de la creatividad por medio del cuento como recurso pedagógico". Para el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar, de la Universidad Nacional que consiste trabajar con los niños observando cómo es su desarrollo cognitivo. En la cual se grabarán videos, se tomarán fotos, se recabarán los dibujos que los niños y las niñas hagan; así como las expresiones orales o gestos que ellos y ellas realizan con respecto a la temática a investigar; con el objetivo de recolectar las evidencias que respalden los datos encontrados y analizados durante la investigación.

Yendri A  
Firma del padre o madre de familia

Datos de la PERSONA TUTORA

Profesora Dra. Susana Ruíz Guevara  
Correo electrónico: [lilliam.ruiz.quevara@una.cr](mailto:lilliam.ruiz.quevara@una.cr)



## Anexo 6

Link que lleva a las sistematizaciones que realizo la proyectista a los largo de Trabajo Final de Graduación con videos y fotos de las aplicaciones.

[https://drive.google.com/drive/folders/10mqO3ZjVCy-DvbU2TSneD3qMES8\\_w1jI?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/10mqO3ZjVCy-DvbU2TSneD3qMES8_w1jI?usp=sharing)

