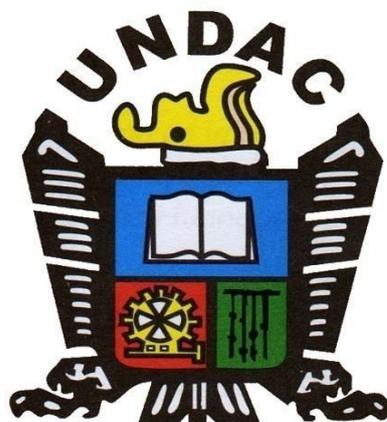


UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

La historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en los niños y niñas de cinco años I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha- Simón

Bolívar – 2022

Para optar el título Profesional de:

Licenciada en Educación Inicial

Autores:

Bach. Ester Elisa FLORES BASILIO

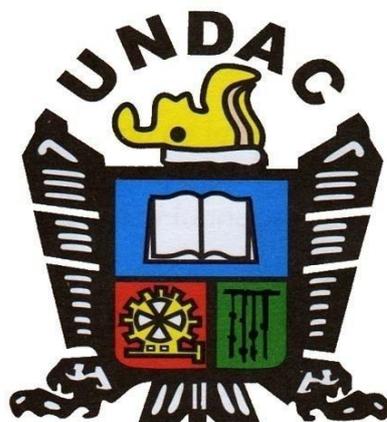
Bach. Gisela Mily URETA SALAZAR

Asesora:

Dr. Honoria BASILIO RIVERA

Cerro de Pasco – Perú - 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

La historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en los niños y niñas de cinco años I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha- Simón

Bolívar – 2022

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Mg. Marleni Mabel CARDENAS RIVAROLA
PRESIDENTE

Mg. Marianela Susana NEIRA LÓPEZ
MIEMBRO

Mg. Federico Renato VILLAR YZARRA
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión

Facultad de Ciencias de la Educación

Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 135 – 2024

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

FLORES BASILIO, Ester Elisa y URETA SALAZAR, Gisela Mily

Escuela de Formación Profesional:

Educación Inicial

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

La Historieta en el Mejoramiento de la Habilidad Imaginativa en los Niños y Niñas de Cinco Años I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022

Asesora:

BASILIO RIVERA, Honoria

Índice de Similitud:

15%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teofilo Felix FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 18.06.2024 08:32:37 -05:00

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a Dios por brindarnos sabiduría, amor y paciencia. A nuestras queridas familias, por comprender, celebrar los logros y brindarme su respaldo incondicional. Cada uno de ustedes ha sido una pieza fundamental en este rompecabezas llamado educación.

También dedicamos a la “Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión” por albergarnos durante el proceso de desarrollo de nuestros estudios.

El trabajo realizado la tesis amplia nuestra capacidad intelectual, de la misma nuestras relaciones sociales.

A la Dra. Honoria Rivera Basilio, nuestra mentora y guía en esta investigación. Su experiencia y dedicación han sido fundamentales para el desarrollo de este trabajo.

Dedicamos a nuestros padres, hermanos por brindarnos su apoyo y fortaleza a concluir satisfactoriamente nuestra profesión.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios nuestro Creador por sus infinitas bendiciones y amparo siempre en todo momento en nuestras vidas.

A los docentes, guía, apoyo incondicional de la comunidad universitaria de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Escuela de Educación Inicial por sus enseñanzas orientaciones y tolerancia en el proceso de nuestra carrera.

También nuestro agradecimiento a la Institución de Educación Inicial en la cual realizamos, nuestra investigación a docentes y autoridades que nos dieron su tiempo y su cooperación para ayudarnos en nuestra investigación.

Finalmente, el apoyo de todos por su colaboración e interés en este trabajo fundamental para la elaboración de la investigación y su realización.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo establecer la investigación “Determinar la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión imaginación en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.”. La investigación se desarrolló bajo un diseño pre-experimental con pre prueba y post prueba en un solo grupo con enfoque cuantitativo con una muestra de infantes de los cuales 08 eran niños y 06 niñas con un promedio de 5 años. Para fortalecer la información que se quiere, se validaron con anterioridad los instrumentos y se concluyó la validez y confiabilidad, por medio de la técnica de opinión de expertos y el análisis de fiabilidad se hizo usando el estadístico de alfa de Cronbach. Como indica el resultado tenemos que el coeficiente de Alfa de Cronbach se ubica en la medida de 0.967 lo que nos quiere decir que la prueba es **fiable** por la forma en la que los datos se obtuvieron.

De esta manera, se corroboró la hipótesis y el objetivo principal del estudio. Los resultados evidencian un nivel de significancia al comparar los resultados del pretest y posttest, aceptándose así la hipótesis de investigación. Se demostró que la historieta tiene una influencia positiva en la mejora de la habilidad imaginativa.

Se concluye que se comprobó que hay influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa ya que 5 sujetos que son el 35.7% respondieron “SIEMPRE en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.

Palabras clave: habilidad imaginativa, historietas, comics, persona, jugar

ABSTRACT

The present investigation had as objective to determine the investigation "To determine the influence of the cartoon in the improvement of the imaginative ability in the dimension imagination in the boys and girls of five years of the I.E.I. 13 of August - Quiulacocha - Simón Bolívar - 2022". The investigation was developed under a pre-experimental design with pre-test and post-test in a single group with a quantitative approach with a sample of 4 infants of which 08 were boys and 06 girls with an average of 5 years old. In order to improve the required information, the instruments were previously validated and their validity and reliability were demonstrated using the expert opinion technique and the reliability analysis was carried out using Cronbach's alpha statistic. According to the result we obtained that the Cronbach's alpha coefficient is found to be 0.967 which indicates that the test is reliable for the condition in which the data was taken.

Therefore, the hypothesis and the general objective of the study were tested. The results show that a level of significance was obtained when comparing the results of the pre-test and post-test; thus the research hypothesis was accepted. It was proved that the influence of the cartoon on the improvement of the imaginative ability.

It is concluded that it was proved that there is influence of the cartoon in the improvement of the imaginative ability since 5 subjects that are 35.7% answered "ALWAYS in the boys and girls of five years of the I.E.I. 13 de Agosto - Quiulacocha - Simón Bolívar - 2022.

Keywords: imaginative ability, comic strips, comics, person, playing

INTRODUCCIÓN

La imprenta es el punto de inicio de la historia de la historieta para expertos como David Kunzle o Pedro Porcel. Esta tecnología fue introducida en Occidente por Gutenberg en 1446, y ya desde el siglo XVI, en España y posteriormente en otros países.

El presente trabajo de investigación: **“La Historieta en el Mejoramiento de la Habilidad Imaginativa en los Niños y Niñas de Cinco Años I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha- Simón Bolívar – 2022”**, que se presenta pretende ayudar a los niños y niñas a mejorar su imaginación de manera divertida por medio del comic, historietas incluye los dibujos hechos por ellos.

La investigación de esta problemática se realizó por el interés de conocer como la historieta que es una serie de ilustraciones que forma parte de una narración, con texto o sin necesidad de él, así también la serie de ellas que abordan la propia historia o el mismo planteamiento, y también el conjunto de los medios correspondientes y porque no el niño cultive su imaginación con creatividad y pensamiento crítico.

La imaginación es una herramienta que nos ayuda idear soluciones a los inconvenientes, darle frente a diversos contextos y hallar formas de copar nuestros requerimientos. Es esencial desarrollarla desde la infancia y continuar fomentándola durante la adultez.

Los resultados en esta investigación evidencian que los estudiantes de nuestro país, de nuestra región, provincia e institución educativa presentan un regular nivel en el desarrollo de las habilidades de la imaginación. Ante esta problemática nos propusimos realizar una investigación con el objetivo de conocer el nivel de influencia de la historieta en las habilidades imaginativas de los Niños y Niñas de Cinco Años I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha- Simón Bolívar – 2022.

Durante la observación y conversación con los niños de acuerdo a los items de la ficha de pre y post test, estos respondieron con mucha timidez, pero en un segundo tiempo si ya fueron un tanto más abierto. La elección de la muestra fue intencional.

Se analizó los instrumentos, sometimos a prueba de expertos. En conclusión, se comprobó que hay influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa ya que 5 sujetos que son el 35.7% respondieron “SIEMPRE en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.

El trabajo está distribuido de la siguiente forma:

Capítulo I: Problema de investigación, identificación y determinación del problema Delimitación del problema, Formulación del problema, formulación de objetivos. Justificación de la investigación. Limitaciones de la investigación.

Capítulo II: Marco teórico: Antecedentes de estudio. Bases teóricas – científicas. Definición de términos básicos. Formulación de hipótesis. Identificación de variables. Definición operacional de variables e indicadores,

Capítulo III: Tipo de investigación. Nivel de investigación, Métodos de investigación. Diseño de Investigación. Población y muestra. Técnicas e instrumento de recolección de datos. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación. Técnicas de procesamiento y análisis de datos. Tratamiento estadístico. Orientación ética.

Capítulo IV: Discusión y resultados

Descripción del trabajo de campo. Presentación, análisis e interpretación de resultados. Prueba de Hipótesis. Discusión de resultados. Conclusiones, Recomendaciones, Referencias Bibliográficas.

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
ÍNDICE	
ÍNDICE DE CUADROS	
ÍNDICE DE GRÁFICOS	

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema.	1
1.2. Delimitación de la investigación.	2
1.2.1. Delimitación Espacial.	2
1.2.2. Delimitación Temporal.	3
1.3. Formulación del problema.	3
1.3.1. Problema general.	3
1.3.2. Problemas específicos.	3
1.4. Formulación de Objetivos.	3
1.4.1. Objetivo General.	3
1.4.2. Objetivos específicos.	3
1.5. Justificación de la investigación.	4
1.6. Limitaciones de la investigación.	5

CAPÍTULO II.
MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de estudio.....	6
2.1.1.	Antecedentes internacionales.....	6
2.1.2.	Antecedentes nacionales.....	7
2.1.3.	Antecedentes Regionales.....	9
2.2.	Bases teóricas - científicas.....	10
2.2.1.	La teoría de la imagen mental para Piaget.....	10
2.2.2.	La teoría de la imaginación simbólica de Inhelder.....	11
2.2.3.	La imaginación.....	11
2.2.4.	Naturaleza y características.....	12
2.2.5.	Tipos de imaginación.....	14
2.2.6.	Otras clasificaciones:.....	15
2.2.7.	Imaginación y fantasía.....	16
2.2.8.	La habilidad imaginativa.....	17
2.2.9.	Procesos Mentales.....	22
2.2.10.	Origen de la historieta.....	23
2.3.	Definición de términos básicos.....	29
2.4.	Formulación de Hipótesis.....	30
2.4.1.	Hipótesis General.....	31
2.4.2.	Hipótesis Específicas.....	31
2.5.	Identificación de Variables.....	31
2.5.1.	Variable Independiente: La historieta.....	31

2.5.2. Variable dependiente: La habilidad imaginativa	31
2.6. Definición Operacional de variables e indicadores	32

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación	34
3.2. Nivel de Investigación	34
3.3. Métodos de investigación	34
3.4. Diseño de investigación	35
3.5. Población y muestra	35
3.5.1. Población.....	35
3.5.2. Muestra	35
3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos.....	36
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	36
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	36
3.9. Tratamiento Estadístico	37
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica.....	37

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	38
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	38
4.2.1. Pre Test.....	38
4.2.2. Post Test	43
4.3. Prueba de Hipótesis.....	48
4.3.1. Prueba de normalidad.....	48

4.3.2. Análisis de fiabilidad	49
4.4. Discusión de resultados.....	51
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	
ANEXOS	

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1: Operacionalización de las variables.....	32
CUADRO N° 2: Técnicas e instrumentos que se utilizo para recoger los datos de la investigación.	36
CUADRO N° 3: Confiabilidad del cuestionario de autoevaluación.....	36
CUADRO N° 4: Resultados del instrumento medidas de dispersión.....	39
CUADRO N° 5: Resultados del instrumento medidas de dispersión.....	39
CUADRO N° 6: Distribución de la puntuación en la dimensión imaginación en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Pre Test.....	40
CUADRO N° 7: Distribución de la puntuación en dimensión Jugar a ser otra persona en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Pre Test.....	41
CUADRO N° 8: Distribución de la dimensión inventar historias y dibujar en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Pre Test.....	42
CUADRO N° 9: Resultados del instrumento medidas de dispersión	44
CUADRO N° 10: Resultados del instrumento medidas de dispersión	44
CUADRO N° 11: Distribución de la puntuación en la dimensión imaginación en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Post Test.....	45
CUADRO N° 12: Distribución de la puntuación en la dimensión jugar a ser otra persona en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Post Test.....	46
CUADRO N° 13: Distribución de la puntuación en la dimensión inventar historias y dibujar en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Post Test.....	47
CUADRO N° 14: Prueba de normalidad Shapiro-Wilk.....	48
CUADRO N° 15: Análisis de fiabilidad utilizando el estadístico Alfa de Cronbach.....	49
CUADRO N° 16: Estadística de fiabilidad Alfa de Cronbach.....	49
CUADRO N° 17: Prueba de hipótesis con el TEST DE WILCOXON.....	50
CUADRO N° 18: Estadística de la prueba con el TEST DE WILCOXON	50

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1: Distribución de la dimensión imaginación en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Pre Test	40
GRÁFICO N° 2: Distribución de la dimensión Jugar a ser otra persona en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Pre Test.....	41
GRÁFICO N° 3: Distribución de la dimensión inventar historias y dibujar en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Pre Test.....	43
GRÁFICO N° 4: Distribución de la puntuación en la dimensión imaginación en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Post Test.....	45
GRÁFICO N° 5: Distribución de la puntuación en la dimensión jugar a ser otra persona en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Post Test.....	46
GRÁFICO N° 6: Distribución de la puntuación en la dimensión inventar historias y dibujar en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Post Test	47
GRÁFICO N° 7: Criterio para teterminar prueba de normalidad Shapiro-Wilk.....	48

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema.

El cómic o historietas son un medio de expresión artística y de comunicación que consiste en una secuencia de dibujos, con o sin acompañamiento de texto, que, leídos en sucesión, constituyen una o varias historias.

Teniendo estos cambios, la sociedad posee la necesidad de unirse a las innovaciones. Las formas de participar comunicándose en la sociedad por el hombre marcha más allá del empleo de la lengua oral o escrita.

La historieta es una forma de comunicación y una de las expresiones en el que el elemento boceto halla gran expresión artística que cuentan historias a través de dibujos y texto.

Cada docente comprende que la capacidad creativa no es exclusiva de unos pocos, sino que es una característica común en los niños y niñas que asisten

a los centros educativos nacionales. Es necesario fomentar el aprendizaje y convertirlo en una experiencia imaginativa y creativa mediante un acompañamiento activo y positivo. La lectura es una parte fundamental de la capacidad creativa de los niños. Saber leer implica recrear e imaginar. Por lo tanto, lo esencial es enseñar bien y mejorar la calidad de la educación. Las historietas pueden ser herramientas pedagógicas útiles para promover la capacidad de abstracción, permitiendo a los niños interpretar y dar significado a las imágenes; además, pueden ayudar a establecer hábitos de lectura siguiendo un orden lógico.

Ello implica que, en las aulas de Educación Inicial, los niños deben desarrollar sus capacidades y potencialidades para que continúen aprendiendo durante toda la vida, porque como persona completa tiene intereses, preferencias, tendencias y rasgos propios, de igual valor existencial que de los adultos. Entonces es necesario reconocer las características individuales y potencialidades que poseen los infantes en relación a los valores que practica su familia. Corresponde a las profesoras manejar estrategias adecuadas que permitan fortalecer la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes por parte de los niños dentro de su formación integral como individuos.

Pero este planteamiento en la realidad no se viene dando por muchos factores donde se incluye, al docente quien por su situación económica no se capacita permanentemente ocasionando en sus educandos muchas limitaciones, debilidades y deficiencias no logrando los objetivos educacionales establecidos.

1.2. Delimitación de la investigación.

1.2.1. Delimitación Espacial.

Nuestra investigación se proyecta y se ejecuta con los niños de cinco años I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar - 2022.

1.2.2. Delimitación Temporal.

La investigación tuvo lugar en el año 2022

1.3. Formulación del problema.

1.3.1. Problema general.

¿Cómo influye la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022?

1.3.2. Problemas específicos.

¿Cómo influye la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión imaginación en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022?

¿Cómo influye la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión jugar a Ser otra Persona en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022?

¿Cómo influye la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión Inventar historias y dibujar en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022?

1.4. Formulación de Objetivos.

1.4.1. Objetivo General.

Determinar la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión imaginación en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Establecer la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión imaginación en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022

- Establecer la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión jugar a Ser otra Persona en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.
- Establecer la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión Inventar historias y dibujar en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.

1.5. Justificación de la investigación.

El estudio que se realizó es importante porque explica el desarrollo de la habilidad psíquica infantil como es la imaginación gracias al empleo de recursos visuales que constituye la elaboración de historietas en niños y niñas de cinco años de edad.

La imaginación cumple un papel importante en la formación intelectual del infante. Cotidianamente los escolares recrean para uno mismo una forma de la realidad, por decir: El comportamiento del héroe en un relato, los eventos históricos, paisajes inexplorados, la disposición de las figuras geométricas en el espacio, etc. Aunque en esta etapa también corresponde a una imaginación mágica.

Desarrollar la habilidad imaginativa es deber de todo maestro o maestra de aula; permite obtener una mejor representación mental ya sea de objetos, personas que no están presentes en la realidad.

Este tema es de mucho interés, permite que el niño pueda percibir aventuras fantásticas ya que se encuentran en un mundo infantil fantástico propios de su edad, que todo lo acomoda y transforma de acuerdo a su convivencia.

1.6. Limitaciones de la investigación.

Los recursos materiales necesarios para el proceso de investigación fueron financiados por la investigadora, lo que permitió llevarlo a cabo de manera continua, aunque de forma progresiva debido a los costos involucrados.

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio.

2.1.1. Antecedentes internacionales

Piedad, E. (2014) tesis intitulada “Producción de Textos Narrativos Escritos: Estudio Descriptivo-Comparativo en Alumnos de 2°, 3° y 4° Año Básico”, [Tesis de Grado]. Santiago – Chile. Pontificia Universidad Católica de Chile. En este artículo se exponen los resultados de una investigación cuyo propósito fue identificar y describir los elementos que tiene en cuenta el niño al redactar un texto narrativo. Se examinaron los relatos escritos por estudiantes de segundo, tercer y cuarto grado, considerando tres aspectos del texto: su estructura global, su significado y su función en el contexto. El objetivo es proporcionar a los docentes algunas pautas para reconocer las habilidades que un niño debe poseer al abordar la tarea de escribir un cuento. Además, se brindan herramientas para identificar las características que el texto debe tener para ser coherente y comunicar un mensaje. Esta información serviría como base para que los maestros intervengan de manera más efectiva en el desarrollo de la competencia escrita de sus alumnos.

Milian, M. (2014) incidencia del contexto en el proceso de producción de textos escritos, *Cultura y Educación*. 8. 67-78. La tarea de escribir se vuelve menos compleja cuando se lleva a cabo de manera colaborativa: el aprendiz de escritor participa en un proyecto compartido que tiene objetivos claros. Cada miembro del grupo se encuentra con diferentes contextos durante el proceso de escritura, lo que le proporciona puntos de referencia individuales para construir su propio entendimiento mediante la comparación y el contraste. Cada escritor contribuye con su propio trasfondo de conocimientos personales a la tarea, que se integra al contexto de la consigna de escritura dirigida al destinatario. Al observar y analizar algunos aspectos relacionados con la intersección de estos tres contextos en un proyecto de escritura en una clase de tercer ciclo de primaria, se pueden notar las conexiones entre los contextos y la actividad de construcción de conocimiento por parte de los estudiantes que aprenden a escribir.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Huanca, V. (2017) tesis intitulada "La historieta como recurso de aprendizaje para la producción de textos narrativos en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. "Industrial32" de la ciudad de puno – 2016", Puno - Perú – Venezuela. Universidad Nacional del Altiplano La investigación titulada "El uso de historietas como herramienta de enseñanza para mejorar la producción de textos narrativos en los estudiantes del primer grado de la institución educativa secundaria 'Industrial 32' en la ciudad de Puno" busca abordar y resolver problemas en la creación de textos narrativos, como el cuento. El objetivo principal de este estudio es "determinar la efectividad de las historietas como recurso de enseñanza para mejorar la producción de textos narrativos en los estudiantes del primer grado". Para ello, se planteó la hipótesis general de que "las historietas como herramienta de enseñanza son efectivas en la producción de textos narrativos en los alumnos del primer grado". Se trabajó con dos variables: "El uso

de historietas" y "Producción de textos". Dentro de la primera variable, se consideraron aspectos como organización y composición, mientras que la segunda variable incluyó temas, puntos de vista, personajes, contexto, registros y estructuración. El tipo de investigación fue cuasi-experimental, con un diseño de dos grupos y pre y post pruebas tanto para el grupo experimental como para el grupo de control. La muestra consistió en 25 estudiantes del primer grado de las secciones "A" y "B". Los instrumentos utilizados para evaluar el nivel de producción de textos incluyeron una prueba inicial, una prueba final para evaluar la efectividad del recurso y una lista de verificación durante el proceso de aplicación. En conclusión, se encontró que la utilización de historietas como recurso de enseñanza es efectiva y se lograron resultados satisfactorios en la producción de textos narrativos.

Yarango, M. (2017) tesis intitulada "La historieta como material didáctico para el aprendizaje del tema la conquista española en alumnos del 2do grado B de la I.E.I.. N° 31594 Juan Parra del Riego" - El Tambo. Huancayo – Perú. Universidad Nacional del Centro del Perú. El presente estudio de investigación se centró en responder a la siguiente pregunta: ¿De qué manera impacta la utilización de historietas como recurso didáctico en el aprendizaje del tema "La Conquista Española" en los alumnos del quinto grado "B" de la Institución Educativa Integrada N° 31594 "Juan Parra del Riego" en El Tambo? El objetivo formulado fue: Verificar la influencia de las historietas como recurso didáctico en el aprendizaje del tema "La Conquista Española" en los alumnos del segundo grado "B" de la misma institución educativa. La hipótesis planteada fue: El uso de historietas como material didáctico tendrá un impacto significativo en el aprendizaje del tema "La Conquista Española" en los alumnos del segundo grado "B" de la Institución Educativa Integrada N° 31594 "Juan Parra del Riego" en El Tambo. Para llevar a cabo la investigación, se empleó el método científico como

enfoque general y el método experimental como enfoque específico. El tipo de investigación fue aplicativo y se utilizó un diseño cuasi-experimental con pre y post pruebas. Al finalizar, se realizó un análisis estadístico para medir los resultados obtenidos. La población estuvo compuesta por 75 alumnos del quinto grado de la Institución Educativa Integrada N° 31594 "Juan Parra del Riego" en El Tambo, mientras que la muestra incluyó a 19 alumnos del segundo grado "B". En conclusión, se observó una mejora en el aprendizaje del tema "Conquista Española" en el área de Personal Social en educación primaria al utilizar historietas como recurso didáctico.

2.1.3. Antecedentes Regionales

Quispealaya Ordóñez, Katerine Iris – VALENZUELA LAGUNA, Yesenia Teodora EDUCACIÓN INICIAL – 2017 en el estudio que realizaron concluyeron en lo siguiente: Considerando el tercer objetivo, se observaron y describieron las expresiones de los niveles de creatividad de la siguiente manera: en el nivel expresivo, los estudiantes generaron ideas sobre temas de su interés, compartiendo mensajes y transmitiendo emociones. En el nivel productivo, utilizaron objetos para explorar y llevar a cabo acciones conocidas, logrando el efecto deseado y ofreciendo respuestas y soluciones a diversas situaciones. En el nivel inventivo, plantearon diversas alternativas de solución y demostraron usos y aplicaciones no convencionales. En el nivel innovador, propusieron soluciones alternativas para abordar un mismo problema durante actividades lúdicas y de exploración, generando respuestas nuevas y creando situaciones originales. Por último, en el nivel emergente, los estudiantes actuaron de manera independiente, tomaron decisiones y resolvieron situaciones cotidianas con autonomía.

En el estudio que realizaron Manrique N.Y. y Poma M. La historieta en la creación de cuentos en los alumnos del 3er Grado de la I.E-N° 36005 Ascensión – Huancavelica, Después de realizar un análisis exhaustivo del trabajo de

investigación, incluyendo los objetivos, las hipótesis y el tratamiento estadístico, se han alcanzado las siguientes conclusiones:

La implementación de historietas como estrategia metodológica facilita de manera dinámica y activa la creación de cuentos en los alumnos del tercer grado de la I.E. N°36005 de Ascensión - Huancavelica. Se ha confirmado que la influencia de la historieta es significativa en la elaboración de cuentos en estos estudiantes, siendo un recurso explícito en su desarrollo narrativo. Además, se ha demostrado que la historieta posee un alto valor didáctico y significancia en la comprensión y creación de cuentos en estos alumnos.

En la investigación realizada por Cajahuanca, W.R. y Girón, W. sobre la producción de historietas con Scratch en el desarrollo creativo de los estudiantes del primer grado del Colegio Particular Integrado Francisco Bolognesi en 2017, se llegó a las siguientes conclusiones:

Se ha constatado la influencia positiva de la producción de historietas con Scratch en el desarrollo creativo de los estudiantes del primer grado del Colegio Particular Integrado Francisco Bolognesi en 2017, evidenciado por el aumento en la puntuación del pre-test de 58.35 a 72.23 en el post-test.

Asimismo, se ha comprobado la influencia de la producción de historietas con Scratch en la originalidad del desarrollo creativo de los estudiantes del primer grado del Colegio Particular Integrado Francisco Bolognesi en 2017, reflejado en el incremento de la puntuación del pre-test de 33.97 a 41.81 en el post-test.

2.2. Bases teóricas - científicas.

2.2.1. La teoría de la imagen mental para Piaget

La formación de una imagen mental surge de una interiorización de la imitación. Según el desarrollo de Piaget, las imágenes se dividen en imágenes reproductoras (R), que se basan en la evocación de objetos o eventos previamente conocidos, y en imágenes anticipadoras (A), que representan, a

través de la imaginación figurativa, eventos que no han sido percibidos anteriormente.

Las imágenes reproductoras, por su parte, comportan tres categorías:

- a) Son estáticas, si evocan un objeto o una configuración inmóvil.
- b) Cinéticas, si evocan figurativamente, un movimiento.
- c) Reproductoras de transformación, se representan, en forma figurativa, una transformación anteriormente conocida.

Las imágenes anticipadoras también pueden ser cinéticas o relacionarse con transformaciones.

2.2.2. La teoría de la imaginería simbólica de Inhelder

Esta autora establece la relación entre las formas elementales de la imaginería y el pensamiento pre-operacional. A nivel de este pensamiento se observa una cualidad estática que aparece predominante en la imaginería simbólica y que determina la dificultad que presenta las concentraciones insuficientemente coordinadas y la irreversibilidad del pensamiento preoperatorio coexisten con una imaginería esencialmente estática.

Dado que la imaginería simbólica en su aspecto figurativo siempre tiene una cierta cualidad estática, ya que su rol es imitar y no construir, la “operación”, por su esencia constructiva, rápidamente aumenta en movilidad y, a su vez, actúa sobre la imaginería simbólica. En cada momento del desarrollo, la operatividad dirige la imaginería simbólica manifestaciones el dibujo, la historieta, la pintura, la expresión gestual, los comentarios verbales y las soluciones, dentro de una serie de dibujos que representan tanto soluciones correctas como errores típicos de los niños, frente a diferentes situaciones planteadas.

2.2.3. La imaginación

Una imagen se define como la representación libre de objetos reales o ideales, según la capacidad perceptiva del individuo, y en este sentido difiere del

recuerdo.

Revisando la bibliografía especializada encontramos los siguientes conceptos: “La imaginación es una habilidad para traer a la mente situaciones, procesos, objetos o individuos que no están presentes”. (ARNOLD citado por LAZO;1993: 48)

A su vez Cueto, la define como:

“Una actividad psicológica mediante la cual el sujeto reorganiza sus experiencias perspectivas y sus recuerdos combinándolos bajo la inspiración de una idea actual y produciendo formas o imágenes nuevas” (CUETO, 1986:234)

La imaginación es un proceso de pensamiento que consiste en la evocación de imágenes mnémicas (imaginación reproductora) o, en la construcción de las mismas (imaginación creadora). Estas imágenes poseen una elaboración propia del sujeto y es que la imaginación como la totalidad de las funciones mentales son activas.

Por eso la imaginación es la facultad humana o capacidad de representar en imágenes, cosas pasadas, ausentes o no perceptibles. Mediante la imaginaciónse puede representar imágenes de cosas pasadas, ausentes o no perceptibles para luego transformarla en una imagen nueva.

En síntesis, la imaginación es la facultad de representarse mentalmente objetos, personas, situaciones no presentes en la realidad.

2.2.4. Naturaleza y características

El psicólogo Mario Lazo considera la naturaleza de la imaginación con las siguientes características:

- Es una forma de representación viva.
- Permite imaginar el resultado antes de iniciar el trabajo.
- Es un aspecto indispensable para el trabajo artístico, científico y en

general para toda actividad creadora.

- Se manifiesta en la elaboración de la representación visual de los productos generados por el trabajo.
- Facilita la elaboración de un plan de acción cuando la situación problemática carece de claridad.
- Es un medio para generar imágenes que no prescriben, sino que sustituyen la actividad.

Entonces, la imaginación se define como la capacidad de generar nuevas imágenes sensoriales o conceptuales en la mente humana, a partir de la transformación de las impresiones recibidas de la realidad. El psicólogo Mario Lazo señala: "Lo más relevante de la imaginación como proceso psíquico es su capacidad para visualizar el resultado del trabajo antes de comenzar, representando no solo el producto final, sino también las etapas intermedias". (LAZO et al., 1993: 40)

Por lo tanto, la imaginación guía a la persona a lo largo del proceso de actividad al crear un modelo mental del producto final y de los productos intermedios del trabajo, lo que facilita su realización.

La imaginación aparece durante la situación problemática, o sea cuando hay que buscar nuevas soluciones y también está motivada por las necesidades de la persona. La satisfacción de necesidades concretas a menudo es precedida por una satisfacción imaginaria de dichas necesidades, que implica una representación vívida y clara de la situación en la que estas necesidades pueden ser satisfechas.

En la situación problemática existe dos sistemas de adelanto de los resultados de esta actividad, un sistema organizado de imágenes y un sistema organizado de conceptos, la posibilidad de elegir la imagen está en la imaginación y la posibilidad de una condición de concepto reside en el pensamiento.

2.2.5. Tipos de imaginación

Jean Piaget (1994: 76) distingue dos grandes imágenes mentales: las imágenes reproductoras y las anticipadoras.

a) Imágenes reproductoras

Se limitan a evocar espectáculos ya conocidos y percibidos anteriormente. Inicialmente, las imágenes reproductoras pueden representar configuraciones estáticas, movimientos (cambios de posición) y transformaciones (cambios de forma), ya que estas tres categorías de realidades se encuentran constantemente en la experiencia perceptiva del individuo. Si las imágenes se originaran únicamente a partir de la percepción, deberían estar presentes en todas las edades, reflejando las frecuencias correspondientes a los modelos comunes en estas tres subcategorías: estáticas, cinéticas y de transformación.

b) las imágenes anticipadoras

Aquí se plantea que las imágenes mentales pueden representar movimientos o transformaciones, así como sus resultados, incluso sin haber presenciado previamente su realización. Por ejemplo, es posible imaginar cómo se transforma una figura geométrica sin haberla dibujado antes.

Uno de los primeros hallazgos de la investigación es que, en el nivel preoperatorio, las imágenes mentales de los niños son principalmente estáticas. Les resulta difícil reproducir sistemáticamente movimientos o transformaciones, así como sus resultados. Es solo en el nivel de las operaciones concretas (después de los siete años) cuando los niños pueden lograr representaciones anticipadas de movimientos correspondientes.

Eso parece probar:

- La representación imaginaria de movimientos o transformaciones, incluso aquellos que son familiares, también implica una anticipación revisada.

- Cada imagen, ya sea de reproducción o anticipación, de movimientos o transformaciones, se fundamenta en las operaciones que permiten comprender estos procesos, al mismo tiempo que se los imagina.

2.2.6. Otras clasificaciones:

Los psicólogos Mario Lazo y otros afirman al respecto:

“Aquí se manifiesta la orientación que tiene la personalidad en los niveles inferiores, la imaginación es simple y ordinaria, y ocurre por sí sola, mientras que las superiores es cada vez más consciente, muy activa y bastante compleja”(LAZO y otros; 1993: 40)

Basados en este planteamiento estos autores proponen que existe:

- a) La imaginación involuntaria**, es aquella imaginación pasiva en que las imágenes e ideas aparecen sin una intervención específica por parte del individuo. Se dan generalmente en sueños, fantasías y estados de sopor.
- b) La imaginación voluntaria**, es la activa consistiendo en la aparición de la imaginación o idea como producto de la intención de crear algo determinado.
- c) Imaginación reproductora o creadora**, mediante esta última se obtienen productos nuevos u originales y que generalmente es condicionado por la necesidad social, se inicia con la identificación de un problema, el diseño de un proyecto, el planteamiento de hipótesis, con el trabajo de resolver el problema, confirmando o desarrollando la hipótesis.

También se puede distinguir diferentes tipos de imaginaciones; la imaginación subjetiva que depende del control crítico del pensamiento que capta más la realidad, y la imaginación crítica y realista que tiene en cuenta las normas y lineamientos de la realidad objetiva.

Finalmente, por el carácter de las imágenes con que actúa la imaginación distinguimos, la imaginación concreta y abstracta.

2.2.7. Imaginación y fantasía.

Para Gilda Waisburd (1996) la imaginación está relacionada con el proceso de asociación libre. Veamos un ejemplo: al visualizar un árbol que sea de preferencia. Al observarlo, se pueden notar las características de sus hojas. ¿Cómo son sus ramas? ¿Es su tronco robusto o débil? ¿Es alto o pequeño? Y al visualizarlo, ¿qué sensaciones provoca? Entonces uno puede sentirlo en el cuerpo. Seguidamente deben fluir las ideas y se hacen las interrogantes ¿dónde está el árbol?, ¿cómo es el bosque, o el parque, o la calle? Y así se puede crear una propia visualización con las asociaciones que produce el árbol (puede ser tierra, agua, fuego, etc.)

Entonces viene la reflexión: ¿Qué reflexiones surgen al ver las imágenes que se presentaron? ¿Qué sensaciones y emociones se experimentan? ¿Estas imágenes evocadas corresponden al pasado, al presente o representan un deseo para el futuro?

Según Einstein, la imaginación y la fantasía son más importantes que cualquier otro talento natural, ya que son la base para desarrollar la creatividad. De hecho, la imaginación es el primer elemento de la creatividad. Para aprovechar este talento natural y utilizarlo en nuestro beneficio para desarrollar la creatividad, primero debemos comprender que la imaginación se nutre de las imágenes que llegan a nuestra mente a través de nuestras percepciones.

Pero, ¿qué son estas imágenes? Cada acción comienza como una imagen en nuestra mente. Nuestras actividades son manifestaciones de visiones internas. Lo que hacemos hoy es el resultado de las imágenes que hemos acumulado a lo largo de nuestra vida, imágenes que han moldeado nuestra forma de percibir y experimentar el mundo.

Observamos imágenes, y la imaginación se convierte en una forma de

generar información sobre nuestras intenciones y actividades. Dado que la capacidad de imaginar es esencial en nuestras acciones, podemos utilizarla como una guía poderosa para dirigir nuestras acciones de manera consciente y así crear las experiencias que deseamos y cómo las queremos. A través de estas experiencias, podemos comprender profundamente el impacto que la mente tiene en nuestras vidas.

Concluimos este punto citando a Gilda Waisburd quien dice:

“La capacidad imaginativa es la fuente de información que permite crear la visión del mundo que deseamos ver y crear. Al igual que la imagen crea una información y unas determinadas perspectivas de los hechos, podríamos utilizarlas centrándolas y Canalizándolas para orientar nuestros actos, pensamientos y generar nuevas vivencias.” (WAISBURD; 1996: 88)

2.2.8. La habilidad imaginativa

Basada en Cueto, Arnold y Lazo consideramos que la habilidad imaginativa es un proceso psíquico mediante el cual el sujeto representa objetos, fenómenos o individuos que no aparecen en la realidad.

Gracias a la habilidad imaginativa se puede representar imágenes de situaciones pasadas, ausentes o no perceptibles para luego transformarla en otra imagen que constituye una imaginación creadora.

a) Formas de manifestación de la habilidad imaginativa.

Se manifiesta al servicio de la conducta intelectual y/o conducta afectiva. En el primer caso está ligado a la percepción y a la memoria, en el segundo caso combina y transforma las imágenes para expresar libremente sus afectos, las formas en que esta actividad aparece son:

- **Los sueños.** Es la actividad psíquica que ocurre al dormir, que son manifestados por el inconsciente. Los sueños pueden ser provocados por estímulos exteriores y orgánicos.

- **Fantasías diurnas.** Son las que se expresan en el “soñador despierto”. Son producciones imaginativas en las que el sujeto canaliza sus deseos insatisfechos. Estas fantasías se presentan de manera más organizada y estructurada, por el hecho de que el sujeto tiene conciencias de ellas al encontrarse despierto.

b) El desarrollo de la habilidad imaginativa en los niños

Aldo Agazzi (1979) sostiene que la imaginación se desarrolla en el niño junto con la percepción y la memoria; pero cuando el niño no habla todavía, es casi imposible determinar con seguridad sus manifestaciones, que, con el aumento de la edad, resultan cada vez más destacadas y precisas.

Es muy interesante seguir en el infante dos aspectos de su capacidad imaginativa: el de la imaginación creadora espontánea, en la cual el niño se presenta como un admirable constructor de mundos irreales y fantásticos; y el de la imaginación interpretativa, la cual se nos revela por medio de las demostraciones de interés y entusiasmo con que acompañan, por ejemplo, sus relatos o lecturas.

A diferencia del adulto, en el niño, por el contrario, en la mente del niño, no hay una distinción clara entre lo que está afuera y lo que está adentro, entre lo animado y lo inanimado. No percibe la conexión intrínseca que une las cosas y los eventos que desea utilizar, ni entiende plenamente cómo satisfacer su débil deseo en ese momento.

Por decir, un bastón para un adulto no puede ser nada más que un bastón y es utilizado así; en cambio para el niño puede ser un caballo, un arma, un compañero o una persona; una silla puede ser un tren, una cama o cualquier otra cosa. Entonces el niño lo anima y transforma todo a medida de su imaginación; y ésta se inspira en sus estados afectivos y en los deseos mudables que expresan estos estados: el niño proyecta sus sentimientos en las cosas que le rodean.

No se puede fijar con exactitud los grados de desarrollo de la imaginación creadora espontánea, pero ciertamente está ligada al perfeccionamiento de las estructuras cerebrales. Está ya en actividad a los tres años y trabaja intensamente en la edad escolar.

Inicialmente el niño no sabe controlar, ni por lo tanto distinguir entre fantástico y real hasta cumplir los tres años no sabe distinguir claramente entre estímulo y representación. Entre los cuatro - cinco años es cuando comienza la intuición de que una cosa es lo fantástico y otra, lo real.

La fantasía le brinda al niño alegría porque a través de ella puede manipular todo según sus propios deseos, lo que le hace sentirse feliz. Los juegos están íntimamente ligados a la fantasía.

La imaginación es un estado predominante en el niño y mucho mayor que el adulto, pero hay que hacer notar que se trata más de fantasear que de fantasía en sentido constructivo.

El mismo Agazzi (1979) afirma que las tendencias tienen una enorme importancia en las construcciones imaginativas: la niña juega con la mamá, a ser enfermera, maestra, etc.; el niño juega a la guerra, a ser pastor, cazador, maquinista o acróbata. Pero tiene también una influencia notable el ambiente: el niño se inspira, al imitar, en lo que ve hacer a los adultos que le rodean.

Su imaginación depende, por lo tanto, de los impulsos interiores (tendencias y estímulos afectivos), que están organizados por elementos de procedencia externa (las percepciones).

Es interesante observar que la "transformación" de un objeto dentro del entusiasmo imaginativo, tiene sus límites para el niño mismo: así un bastón podrá ser para él un fusil, un niño, un árbol, un caballo, una lanza, pero jamás será una llanura o una mesa.

Con el transcurso de los años, la experiencia, los compañeros de más edad, la escuela como ejercicio de observación y de realidad llevan al niño poco a

poco a un sentido cada vez más riguroso de la realidad; la niña no se conforma ya con un trapo liado, sino que quiere una muñeca; para jugar a “las cocinitas” quiere platitos pequeños y una cocinita que se encienda; el niño quiere un fusil “de verdad” y un uniforme de soldado. El niño vive la ficción, pero sus particulares y fragmentos son reales.

El psicólogo Honorio Delgado Refiere:

“El niño vive en sociedad espiritual con el mundo. Los animales, los árboles, los muebles tienen para él un alma y hasta un lenguaje. Por eso vive el niño con tanta facilidad y agrado en el ambiente de los cuentos, donde nada es todavía mecánico, inerte, sino que todo vive y manifiesta y comunica la vida” (DELGADO; 1978: 246).

Por eso acaso el rasgo más interesante de la imaginación infantil sea su tendencia a animar o más exactamente, a humanizar todos los objetos circundantes.

Según Aquiles Hinojosa Ayala (2000: 26) la imaginación se desarrolla de esta manera.

- Para el niño, no hay concepto de lo imposible, ya que aún no ha aprendido las limitaciones de lo que es posible y lo que no lo es.
- Durante la edad preescolar, la imaginación está más desarrollada que en etapas posteriores. En la imaginación de los niños de esta edad, es más común observar la desviación de la realidad en comparación con los adultos.

Las interpretaciones fantásticas que los niños dan a muchos fenómenos no se deben a un nivel más avanzado de su imaginación en comparación con los adultos, sino más bien a su falta de comprensión de las leyes objetivas del mundo y a su conocimiento limitado de la realidad en general.

- Los juegos y la actividad constructiva (como el dibujo, el modelado y

- la construcción en general) son de gran importancia para el desarrollo de la imaginación en los niños en edad preescolar.
- Es esencial dirigir y fomentar el desarrollo de la imaginación en el trabajo escolar, proporcionando información sobre el pasado y el presente, y alentando a los niños a continuar con la exposición mediante dibujos o representaciones según su fantasía. También es importante cultivar una actitud crítica hacia los productos de la imaginación, evitando que la fantasía se convierta en algo inútil.

c) Importancia del desarrollo de la habilidad imaginativa en los niños

Es muy importante desarrollar la habilidad imaginativa en los niños ya que permite obtener una mejor representación mental ya sea de objetos, personas no existentes en la realidad. La imaginación es un aspecto indispensable para el trabajo artístico, científico y en general para toda actividad creadora. Permite que el niño pueda percibir aventuras fantásticas ya que se encuentra en un mundo fantástico propio de sí. Los niños pueden establecer diálogos entre seres inanimados dándoles vida. Para desarrollar esta habilidad es necesario enriquecer y ampliar experiencias más fructíferas como pudimos apreciar se puede realizar mediante la creación de cuentos con los mismos niños, haciendo uso del paisaje inanimado, al realizar dramatizaciones, al soñar despierto al entablar algunas conversaciones, entre distintos personajes (imaginando que dice cada uno). Toda esta actividad estará ligada a la percepción, la memoria y el pensamiento. A la vez que vamos desarrollando esta habilidad también podemos desarrollar el análisis crítico en los niños y dejar que ellos mismos resuelvan algunos conflictos cognitivos. Tomamos a la imaginación como algo muy esencial para poder cultivar la creatividad y ampliarla cada vez más en todas las actividades.

Es crucial que los maestros del nivel de Educación Inicial comprendan que la

infancia es una etapa marcada por una gran imaginación y fantasía. En esta fase, las imágenes representan pensamientos e ideas que eventualmente se convierten en productos finales.

Es crucial reconocer que la imaginación está intrínsecamente ligada a la práctica, así como a todas las particularidades de la personalidad, los intereses, las capacidades, los conocimientos y las costumbres del individuo.

2.2.9. Procesos Mentales

Consultando al diccionario de Psicología del Dr. Felipe Olórtegui (2003) encontramos:

- a) La percepción:** Se trata de las representaciones mentales de objetos o fenómenos que se generan en la mente de una persona cuando estos objetos o fenómenos interactúan directamente con sus órganos sensoriales. Este proceso implica la organización y asociación de diversas sensaciones para formar imágenes completas de cosas y eventos. Las percepciones son el resultado de la acción directa de los objetos sobre los órganos sensoriales del individuo.
- b) El pensamiento.** Se trata de un proceso psíquico que está influenciado por las normas sociales en la exploración y descubrimiento de conceptos fundamentalmente nuevos, y está estrechamente relacionado con el lenguaje. Surge a partir del conocimiento sensorial adquirido mediante la actividad práctica, pero va más allá de ello de manera significativa.
- c) La memoria.** Se denomina así al proceso de almacenamiento y posterior producción de las experiencias por el individuo.
- d) La creatividad.** Es una aptitud innata del hombre para crear nuevas combinaciones a partir de elementos preexistentes (palabra, materiales, ideas, etc.)

2.2.10. Origen de la historieta

En el siglo XIX, en Europa y Estados Unidos los periódicos utilizaron una diversidad de estrategias para captar mayor número de lectores y ejercen el control del mercado.

Dos hombres de empresa se enfrentan en una lucha comercial: Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst. Su campo de batalla era el periodismo y entre sus objetivos además del negocio, estaba la presión sobre el poder político, económico y social.

El periódico New York World de Pulitzer publicó desde 1893 un suplemento dominical con una página a todo color. En 1895 en esa página apareció una viñeta del dibujante Richard Outcault que describía escenas de barrio popular de Nueva York cuyo personaje principal era un niño vestido con un largo camisón de dormir color amarillo. Con el tiempo fue personaje permanente. Para "hacer hablar" a sus personajes, Outcault usó al Yellow Kid. Ahí fue afirmándose el globo. En 1896, Hearst logra conquistar a Outcault, quien para con su Yellow Kid al The New York Journal. Pulitzer encargó entonces al pintor George Luk para que continuase dibujando. Entonces un mismo personaje aparecía en dos diarios distintos. Así se inicia la historia de la historieta que debió sujetarse al espacio que le asignaba el periódico.

A inicio del siglo XX los creadores de la historieta eran profesionales procedentes del campo de las revistas humorísticas y satíricas, lo que explica su preferencia por estos géneros.

En 1915 Hearst creó una nueva agencia: el King Features Syndicate, que vendía diversos periódicos dentro y fuera de Norteamérica. En 1930 esta empresa se convirtió en el más importante distribuidor de historietas debido a que se independizó del diario y adquirió la forma de revista.

La gran crisis del año 1929 y la Segunda Guerra Mundial, fueron episodios que sacudieron a Estados Unidos y es de entender que ello se reflejara con mayor

o menor evidencia en sus historietas. Llega a considerarse a estos años como “la edad de oro de las historietas”.

Vicens Vives, refiere al respecto:

“Este es una etapa caracterizada por la introducción del dibujo académico, más realista, así como por la incorporación de largas sagas protagonizadas por uno o varios personajes fijos, y la introducción de encuadres popularizados por el cine, como el primer plano” (VIVES; 1996: 7)

Hacia el final de la mitad del siglo surgen algunas historietas: Pogo (1948), Peanuts (1950), BC (1958). En estas manifiestan el espíritu de una nueva época. En otros países como Argentina, España, Francia e Italia se cuenta también con excelentes cultores, aunque los sindicatos norteamericanos mantienen el monopolio. Por ejemplo: Supermán y sus amigos del alma.

En la Segunda mitad del siglo XX, aparecen las nuevas historietas. Representan diversas características, según su propio contexto. En Italia. Francia y España aparecen Diabolik, Neutrón, Valentina, Asteñx, Barbarela, Xaga de Xam, etc asimismo se editan libros y revistas sobre la historieta, y se organizan grupos para su análisis y crítica.

En América Latina: Argentina, Brasil y México aparecen nuevas historietas: Ticonderoga, Ernie Pike, Mort Zinder, Mafalda, Capitán Cipo, Zeois, los supermachos, los agachados, etc., etc., que plantean un mayor nivel de participación: atrás queda la concepción de la historieta como simple objeto de entretenimiento.

En los países socialistas, las historietas reflejan posiciones ideológicas opuestas al tradicional. Por decir el Grupo P-ELE y la de Quimatá de Chile. Actualmente las nuevas historietas expresan el espíritu de su tiempo: los intentos por construir un nuevo hombre, una nueva sociedad.

Concepto

Según Zomora, F. (2016), Una historieta es una forma de narrativa que se presenta mediante una secuencia de ilustraciones complementadas con texto escrito. También pueden existir historietas sin texto. Se caracteriza por su uso de un lenguaje visual y verbal, ya que emplea imágenes y puede incluir o no un mensaje escrito. Su propósito principal es entretener, ofreciendo una forma de distracción que debe ser divertida y saludable para quienes la leen”.

Según Campos (2006) El cómic constituye una expresión figurada, una narración de imágenes que logra una óptima interpenetración e interrelación de la escritura y el dibujo gráfico. Interconexión de la palabra y los dibujos gráficos, fundamental las convenciones del cómic. Nos muestra que el cómic tiene su propio lenguaje, que es la narración con dibujos”.

Revisando la bibliografía respectiva encontramos opiniones especializadas. Entre ellos, refiere:

“La historieta es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de viñetas” (ACEVEDO; 1978: 75)

Idea referida a una secuencialidad de situaciones variadas generalmente narrativas conformada por la presencia de viñetas que incluye los personajes, el texto y los globos.

Por su parte Virgilio Holguín, sostiene:

“La historieta es una narración gráfica, o una narración a través de dibujos”. (HOLGUÍN; 1998:3)

Implica que la historieta es muy atractiva porque está hecha con dibujos y eso hace muy amena su lectura. Mediante el dibujo que es el elemento icónico se describen los diversos hechos y personajes de la historia presentada.

Basándonos en estas ideas conceptuamos a la historieta como relatos que desarrollan una secuencialidad de hechos o situaciones variadas generalmente entono humorístico y a veces serio y dramático donde es esencial la presencia de

laviñeta que incluye dibujos, textos, globos, onomatopeyas, etc.

a) Característica de las historietas

Las características principales de la historieta son:

- Mensaje narrativo. La historieta tiene un marcado carácter narrativo, ya que se desarrolla en un espacio y tiempo específicos. Se basa en una estructura textual que sigue una secuencia cronológica, con viñetas que van concatenándose para formar la historia completa. Su lectura sigue un orden similar a la de un texto narrativo, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Además, la historieta emplea distintos lenguajes, tanto icónicos como verbales. El lenguaje icónico se compone de imágenes gráficas que representan personajes, animales, objetos y sus movimientos. Por otro lado, el lenguaje verbal se manifiesta en los globos de diálogo y en las palabras onomatopéyicas.

- las palabras onomatopéyicas. En los cómics hay integrados los siguientes lenguajes
verbo icónico.
- Finalidad distractivos: Su objetivo es distraer o entretener al público lector.
Divertir al público lector.
- Más adelante, el cómic se convertiría en un medio que persigue fines educativos, económicos, sociales y políticos, pero sin abandonar el margen primordial del entretenimiento.
de entretenimiento.

Difusión masiva: Tiene una amplia tirada, es decir su divulgación es multitudinaria, a través de los medios de comunicación. Divulgación masiva, a través de soportes como periódicos, revistas y libros.

b) Las revistas y los libros.

En general, los aficionados al cómic son de todas las franjas de edad, sexo e idioma. de cualquier edad, sexo, lengua y nacionalidad, es decir un amplio público lector predispuesto al amplio público lector dispuesto al consumo de mensajes de cierta sencillez expresiva, tales como los que se simplicidad expresiva, como los que contienen los cómics.

– Es narrativa.

Una de las características fundamentales de la historieta es su naturaleza narrativa, donde cada elemento tiene un significado específico. En general, este significado suele tener una carga moral o social. La historia narra un relato concreto, lo que lleva a algunos a describirla como una "figuración narrativa", e incluso algunos la consideran casi como un relato en prosa ilustrado. Aunque el texto no es imprescindible, algunos autores sostienen que es fundamental, ya que ayuda a reducir la ambigüedad de lo representado en las imágenes.

– Diversos Géneros.

Así como en el ámbito literario existen diversos géneros, la historieta también cuenta con una amplia variedad de géneros que han sido ampliamente explorados y desarrollados.

– Íntimamente ligada al arte.

La historieta, al combinar dibujo y narración, siempre está vinculada al mundo del arte. Las corrientes artísticas que influyen en el arte suelen impactar también en la historieta, otorgándole nuevos valores y significados. A lo largo de su historia, la historieta moderna ha experimentado con tendencias tan diversas como el surrealismo, el neo-esquematismo y el arte pop.

Considerada como un tipo de lenguaje, la historieta comparte analogías con otras formas artísticas, especialmente con la literatura y el cine. Con este último, comparte principalmente su naturaleza dual de imágenes y palabras. Es frecuente encontrar adaptaciones de historietas a libros o películas, al igual que se encuentran parodias del cine o la literatura en las historietas.

c) Elementos de las historietas

Los cuadros, recuadros o viñetas contienen imágenes secuenciales que representan fragmentos completos de la historia en varias imágenes, simbolizando el ambiente, el escenario o el contexto donde se desarrolla la trama. Los dibujos representan los hechos que deben ser percibidos por el lector y expresan las acciones descritas en los bocadillos.

Los bocadillos, en forma de círculo, cuadrado, rombo u otra figura, contienen el texto que representa los pensamientos o palabras de los personajes, manifestando diferentes emociones y acciones. Los textos narran las ideas y mensajes específicos de la historia, ubicándose en lugares como la parte superior, inferior o dentro de los bocadillos.

Las onomatopeyas son representaciones lingüísticas de sonidos naturales o fenómenos acústicos no discursivos, imitando o recreando el sonido de objetos o acciones. Se aplican tanto a objetos como a personajes, abarcando desde sonidos simples hasta acciones complejas.

En cuanto a los tipos de historietas, se incluyen:

- Historietas de aventuras, como Tarzán, Superman, Spiderman, Dragon Ball Z, entre otros.
- Historietas humorísticas, como Condorito de Pepo y Mafalda de Quino.
- Historietas de ciencia ficción, como Huida al Pasado de Low Space y La Guerra de las Galaxias.
- Historietas policiacas, relacionadas con el orden y la justicia.

- d) Historietas amorosas, que exploran temas sentimentales y son populares entre el público femenino y adolescente, como Pecador Mortal y Desvaneciendo el Tiempo.

2.3. Definición de términos básicos.

- a) **Historieta.** - La historieta es una narración gráfica o una narración a través de los dibujos constituidos por viñetas o cuadros donde los personajes dialogan en unos espacios.
- b) **Viñetas.** -Son los cuadros de los cuales aparecen los personajes y los escenarios son los primeros elementos perceptibles de la historieta. En las viñetas intervienen el espacio y el tiempo como dos elementos configurativos.
- c) **Lenguaje verbal.** - Expresión breve de pensamiento de los personajes que intervienen en una historieta, pensamiento que se escribe dentro de los globos, también se añaden otras informaciones que aparecen en las cartelas y las representaciones gráficas de las onomatopeyas
- d) **Lenguaje Icónico.** -Son las figuras de personas, animales, objetos, paisajes, etc. A través de ellas se estructura y encadena las escenas. Los gestos de los personajes tienen gran
- e) **Imaginación.** - Facultad de representarse mentalmente objetos, personas, situaciones no presentes en la realidad.
- f) **Habilidad.** -Es una actividad psíquica consciente o inconsciente que se expresa en actitudes cognitivas, afectivas y conductuales del sujeto y que estos pueden ser observados.
- g) **Fantasía.** -Es un conjunto de imágenes mentales inspiradas por la imaginación y que no guardan relación alguna con la realidad. Algunos niños pueden pasar una gran parte del tiempo soñando despiertos sin ninguna acción constructiva.

- h) **Memoria.** - Es la capacidad para recordar o reconocer experiencias previas, en términos contemporáneos, la memoria es un proceso que se caracteriza por la codificación, depósito y recuperación de información cognoscitiva.
- i) **Imitación.** - Es la simulación de la conducta de un modelo, los niños imitan con frecuencia la conducta de sus padres. La imitación representa un papel importante en el aprendizaje social
- j) **Imagen.** -Es la representación de alguna cosa en pintura, escultura, dibujo, fotografía, etc. Es una percepción sensorial que, en ausencia del estímulo original, vuelve a presentar a la conciencia objetos o materiales concretos previamente percibidos. También se le conoce como representación.
- k) **Pensamiento.** -Una secuencia de procesos mentales simbólicos interconectados que se inician con la identificación de una tarea o problema y progresan gradualmente hacia una conclusión o solución.
- l) **Habilidad imaginativa.** - Es un proceso psíquico orientado a la representación de situaciones, objetos o sujetos no presentes en la realidad.
- m) **Dibujo.** - El concepto de dibujo abarca tanto el arte de dibujar como la representación gráfica realizada mediante líneas oscuras y claras; el término específico se adapta según el material utilizado en su creación.
- n) **Estilo.** - El estilo se basa en el aspecto estético externo que se percibe a través de los sentidos”.
- o) **Narración.** - Una narración es el acto de relatar una secuencia o serie de acciones o eventos, ya sean reales o ficticios, que ocurren a lo largo del tiempo y afectan a ciertos personajes.

2.4. Formulación de Hipótesis

La historieta influye significativamente en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en los niños y niñas de cinco 5 años de la I.E.I. 13 de Agosto Quiulacocha Simón Bolívar.

2.4.1. Hipótesis General

Es significativa la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión imaginación en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.

2.4.2. Hipótesis Específicas

- La Influencia es significativa la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión imaginación en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.
- Influye muy significativamente la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión jugar a Ser otra Persona en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.
- Influye muy significativamente en la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión Inventar historias y dibujar en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022

2.5. Identificación de Variables

2.5.1. Variable Independiente: La historieta

El cómic, también conocido como historieta, La tira cómica, también conocida como novela gráfica o arte secuencial, es un género artístico y periodístico que se compone de una serie de viñetas ilustradas, acompañadas o no de texto, que al ser leídas en secuencia forman una narrativa coherente.

2.5.2. Variable dependiente: La habilidad imaginativa

Es la capacidad de concebir y desarrollar ideas, imágenes y escenarios que no se encuentran en la realidad actual.

2.6. Definición Operacional de variables e indicadores

- a) **Historieta:** Una sucesión de ilustraciones que conforman una historia cómica, fantástica, de aventuras, entre otras temáticas, que pueden incluir texto o no, y que pueden presentarse como una tira en la prensa, ocupar una o varias páginas, o formar parte de un libro.
- b) **Habilidad imaginativa:** Es una destreza fundamental para el crecimiento personal y el fortalecimiento, pues incrementa la autonomía, la capacidad de tomar decisiones y la sensación de auto protección. Constituye un proceso creativo avanzado que capacita a la persona para manejar información interna con el propósito de construir una representación perceptible por los sentidos.

CUADRO Nº 1: Operacionalización de las variables.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
La historieta	viñetas, tipos de planos, personajes acciones y diálogos.	Dibujo humorístico de una publicación acompañado, normalmente, de un texto breve. son aquellos en los que se muestra de forma general la información de una escena y no tanto en centrarse en los rasgos de los sujetos Entidad imaginaria, ya sea un ser humano, animal u otro tipo de entidad, creada por un autor, que participa en los acontecimientos de una obra literaria o cinematográfica. Herramientas del escritor para construir escenas creíbles de las que el lector pueda participar.	Escala de Lickert

Habilidad imaginativa			Escala de Lickert
	Imaginación	<p>Me gusta imaginar cosas nuevas y emocionantes. A veces me gusta imaginar cosas nuevas. No sé si me gusta imaginar cosas nuevas. No sé si me gusta imaginar muchas cosas nuevas. No me gusta imaginar cosas nuevas en absoluto</p>	
	Jugar a ser otra persona	<p>Me gusta mucho jugar a ser otra persona. A veces me gusta jugar a ser otra persona. No sé si me gusta jugar a ser otra persona. No me gusta mucho jugar a ser otra persona. No me gusta jugar a ser otra persona en absoluto.</p>	
	Inventar historietas y dibujar	<p>Me encanta inventar historias y dibujar cosas A veces me gusta inventar historias y dibujar cosas. A veces me gusta inventar historias y dibujar cosas. No sé si me gusta inventar historias y dibujar cosas. No me gusta inventar historias y dibujar cosas en absoluto</p>	

Nota. La tabla muestra el método a través del cual las variables se analizó.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El estudio llevado a cabo se enmarca dentro de la investigación aplicada, también conocida como constructiva o utilitaria, que se centra en la aplicación de conocimientos teóricos a situaciones concretas y en las consecuencias prácticas que se derivan de ello. En este contexto, se empleará la historieta como recurso para potenciar el desarrollo de la habilidad imaginativa.

3.2. Nivel de Investigación

Aplicado

3.3. Métodos de investigación

Método General. En el desarrollo de la investigación se empleará el método científico con sus respectivos procedimientos.

Se empleó el método experimental que acorde a un plan previo se establecerá la relación de causa - efecto donde se expondrá al grupo de estudio a la acción de la variable experimental para luego contrastar los resultados.

3.4. Diseño de investigación

El diseño utilizado fue el pre-experimental con pre test y post test en un solo grupo. El esquema es como sigue:

El diagrama fue el siguiente:

$$\text{G. E.} = \text{O}_1 - - - - \text{X} - - - - \text{O}_2$$

Donde:

G.E. = Grupo de estudio.

O₁ = Prueba previa al estímulo.

X = Estímulo (variable independiente).

O₂ = Prueba posterior al estímulo.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

En la I.E.I. 13 de Agosto Quiulacocha Simón Bolívar la cantidad de niños 35 entre niños y niñas, de las edades de 3, 4 y 5 años.

3.5.2. Muestra

Estuvo constituido por 14 infantes con un promedio de 5 años I.E.I. 13 de Agosto Quiulacocha Simón Bolívar.

La muestra será la misma que la población por ser pequeña y muy representativa siendo una muestra intacta.

3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos

CUADRO N° 2: Técnicas e instrumentos que se utilizó para recoger los datos de la investigación.

Técnicas	Instrumentos	Datos Obtenidos
La observación	• Lista de cotejo	Registro de habilidades imaginativas de los niños.
Evaluación	• Prueba de demostración de habilidades imaginativas.	Demostración de habilidades imaginativas anticipadoras y reproductoras.

NOTA: Elaboración propia.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

Validez y fiabilidad del instrumento de medición

En nuestro estudio, para la validez de los instrumentos solicitamos la opinión de expertos; a través de una ficha de evaluación, teniendo los siguientes resultados.

CUADRO N° 3: Confiabilidad del cuestionario de autoevaluación

EXPERTOS	VALIDEZ	promedio
Mg, Josué CHACON LEANDRO	0.87	0.87 nivel buena.
Mg. Marianela NEIRA LOPEZ	0.85	
Mg. Federico VILLAR YZARRA	0.91	

Nota. Certificado de validez de contenido.

Confiabilidad: Se realizó una prueba piloto o técnica de ensayo en grupo de 12 estudiantes, obteniendo: **KR-20 = 0.93 EXCELENTE .**

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Los datos obtenidos fueron tabulados con el mecanismo de datos no agrupados. Asimismo, se utilizó la técnica de la estadística descriptiva con sus respectivos estadígrafos y estas serán: la media aritmética (X), la mediana (Me), la moda (Mo), la desviación estándar (S) y la varianza (S²)

3.9. Tratamiento Estadístico

Para la comprobación de hipótesis se recurrirá a la técnica de la estadística inferencial específicamente el de alfa de Cronbach. Cabe añadir que el resultado obtenido se presentara en cuadros y gráficos estadísticos.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

En esta investigación se tuvo respeto por la persona y tuvimos que solicitar el permiso a la directora de la institución a través de ella a los padres de familia para la participación de los niños y niñas, finalmente, generosidad, humildad y agradecimiento.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Los resultados que se han obtenido de la aplicación de los instrumentos para el presente estudio se detallan en este capítulo.

Resaltando los datos proporcionados en este capítulo muestran la evaluación del PRE Y POST TEST de La Historieta en el Mejoramiento de la Habilidad Imaginativa en los Niños y Niñas de Cinco Años I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha- Simón Bolívar – 2022.de un grupo.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

4.2.1. Pre Test

El objetivo es determinar las condiciones en las que se encuentra el grupo de estudio.

CUADRO Nº 4: Resultados del instrumento medidas de dispersión

		Estadísticos						
		Me gusta imaginar cosas nuevas y emocionantes.	A veces me gusta imaginar cosas nuevas.	No sé si me gusta imaginar cosas nuevas.	No sé si me gusta imaginar muchas cosas nuevas.	No me gusta imaginar cosas nuevas en absoluto	Me gusta mucho jugar a ser otra persona.	A veces me gusta jugar a ser otra persona.
N	Válido	14	14	14	14	14	14	14
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0
Media		2.93	2.86	3.36	2.79	2.43	3.36	3.29
Mediana		2.50	3.00	3.50	3.00	2.00	3.50	3.00
Desv. Desviación		1.439	1.351	1.336	1.369	1.284	1.550	1.383
Varianza		2.071	1.824	1.786	1.874	1.648	2.401	1.912

FUENTE: Instrumento aplicado a los sujetos que conforman el grupo de estudio.

CUADRO Nº 5: Resultados del instrumento medidas de dispersión

		Estadísticos						
		No sé si me gusta jugar a ser otra persona.	No me gusta mucho jugar a ser otra persona.	No me gusta jugar a ser otra persona en absoluto.	Me encanta inventar historias y dibujar cosas.	A veces me gusta inventar historias y dibujar cosas.	No sé si me gusta inventar historias y dibujar cosas.	No me gusta inventar historias y dibujar cosas en absoluto.
N	Válido	14	14	14	14	14	14	14
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0
Media		3.29	3.14	3.29	3.00	3.00	2.57	3.07
Mediana		3.50	3.00	3.50	3.00	3.00	2.00	3.00
Desv. Desviación		1.326	1.406	1.326	1.414	1.301	1.453	1.385
Varianza		1.758	1.978	1.758	2.000	1.692	2.110	1.918

FUENTE: Instrumento aplicado a los sujetos que conforman el grupo de estudio.

Análisis e Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla anterior podemos destacar que las medidas de dispersión del INSTRUMENTO establecen que de los sujetos no se ha perdido ningún dato contando con el 100 % de datos procesados; así mismo podemos observar que para las medias obtenidas los datos varían entre 2.429 y 3.357 en su menor y mayor diferencia

respectivamente.

La **mediana** procesada para los datos varía entre 2 y 3.5 según lo obtenido al procesar el 100 % las respuestas de los sujetos. Así mismo podemos observar que para la **Desviación estándar** obtenemos datos de entre 1.284 y 1.550 de lo que todos los datos fueron procesados.

Datos procesados desde las dimensiones de las variables y sus indicadores.

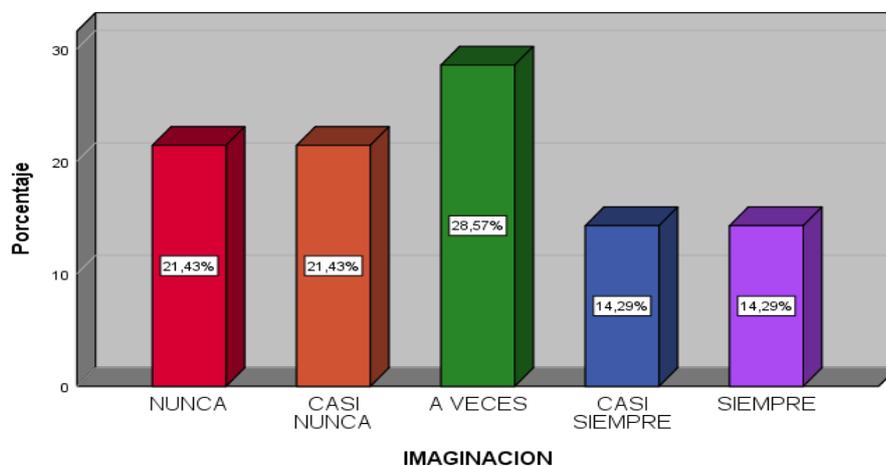
a) Dimensión “Imaginación”

CUADRO Nº 6: Distribución de la puntuación en la dimensión imaginación en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Pre Test

Imaginación					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	3	21.4	21.4	21.4
	CASI NUNCA	3	21.4	21.4	42.9
	A VECES	4	28.6	28.6	71.4
	CASI SIEMPRE	2	14.3	14.3	85.7
	SIEMPRE	2	14.3	14.3	100.0
	Total	14	100.0	100.0	

FUENTE: Resultados de la evaluación de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 13 de Agosto.

GRÁFICO Nº 1: Distribución de la dimensión imaginación en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Pre Test



FUENTE: Cuadro Nº 06.

Análisis e Interpretación: El resultado obtenido para valorar las respuestas del grupo es, 3 sujetos, es decir, 21.4% respondió “NUNCA”; 3 de los sujetos, es decir el 21.4% respondió “CASI NUNCA”, 4 de los sujetos, es decir el 28.6% respondieron “A VECES”; mientras que 2 de los sujetos, es decir el 14.3% respondieron “CASI SIEMPRE” y finalmente 2 sujetos que son el 14.3% respondieron “SIEMPRE”.

El resultado obtenido para la dimensión IMAGINACIÓN indica que la mayoría de SUJETOS del grupo de estudio se concentra en la respuesta A VECES.

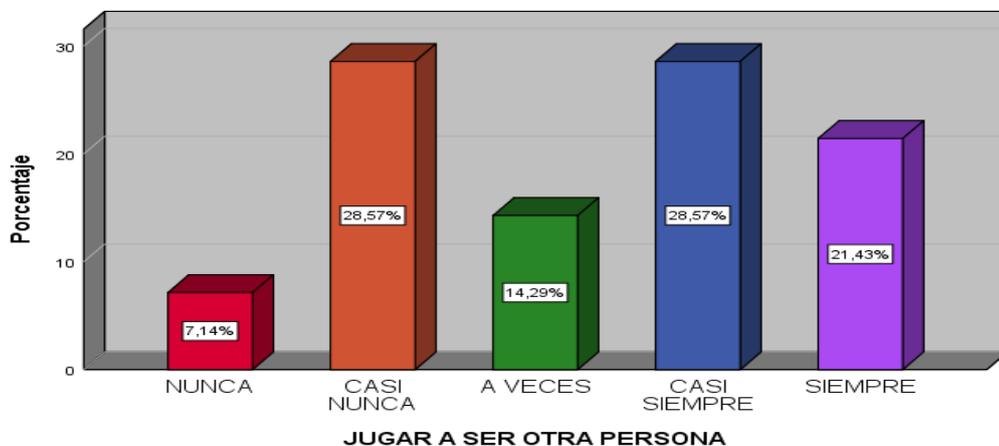
b) Dimensión “Jugar a ser otra persona”

CUADRO Nº 7: Distribución de la puntuación en dimensión Jugar a ser otra persona en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Pre Test

Jugar a ser otra persona					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	7.1	7.1	7.1
	CASI NUNCA	4	28.6	28.6	35.7
	A VECES	2	14.3	14.3	50.0
	CASI SIEMPRE	4	28.6	28.6	78.6
	SIEMPRE	3	21.4	21.4	100.0
	Total	14	100.0	100.0	

FUENTE: Resultados de la evaluación de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 13 de Agosto.

GRÁFICO Nº 2: Distribución de la dimensión Jugar a ser otra persona en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Pre Test



FUENTE: Cuadro Nº 07.

Análisis e Interpretación: El resultado obtenido para valorar las respuestas del grupo es, 1 sujetos, es decir, 7.1% respondió “NUNCA”; 4 de los sujetos, es decir el 28.6% respondió “CASI NUNCA”, 2 de los sujetos, es decir el 14.3% respondieron “A VECES”; mientras que 4 de los sujetos, es decir el 28.6% respondieron “CASI SIEMPRE” y finalmente 3 sujetos que son el 21.4% respondieron “SIEMPRE”.

El resultado obtenido para la dimensión JUGAR A SER OTRA PERSONA indica que la mayoría de SUJETOS del grupo de estudio se concentra en las respuestas CASI NUNCA Y CASI SIEMPRE.

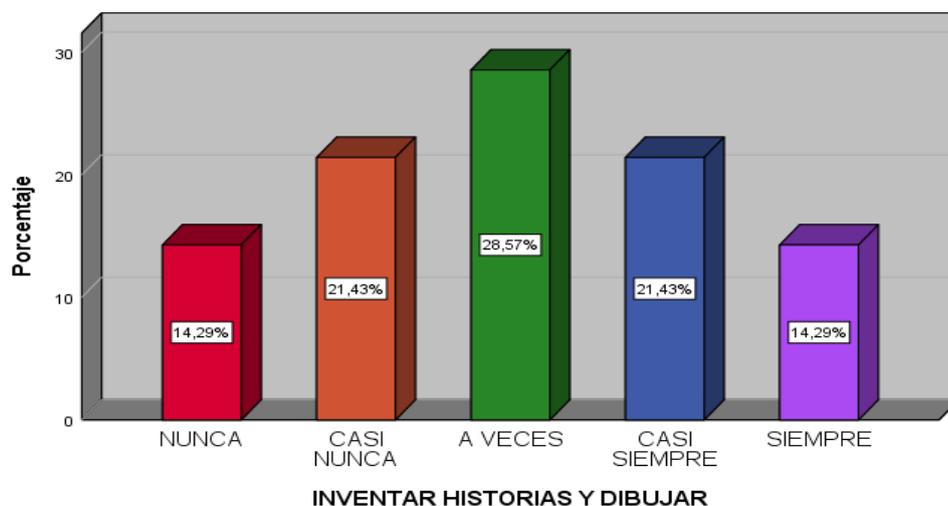
c) Dimensión inventar historias y dibujar

CUADRO Nº 8: Distribución de la dimensión inventar historias y dibujar en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Pre Test

Inventar historias y dibujar					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	2	14.3	14.3	14.3
	CASI NUNCA	3	21.4	21.4	35.7
	A VECES	4	28.6	28.6	64.3
	CASI SIEMPRE	3	21.4	21.4	85.7
	SIEMPRE	2	14.3	14.3	100.0
	Total	14	100.0	100.0	

FUENTE: Resultados de la evaluación de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 13 de Agosto.

GRÁFICO N° 3: Distribución de la dimensión inventar historias y dibujar en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Pre Test



FUENTE: Cuadro N° 08.

Análisis e Interpretación El resultado obtenido para valorar las respuestas del grupo es, 2 sujetos, es decir, 14.2% respondió “NUNCA”; 3 de los sujetos, es decir el 21.4% respondió “CASI NUNCA”, 4 de los sujetos, es decir el 28.6% respondieron “A VECES”; mientras que 3 de los sujetos, es decir el 21.4% respondieron “CASI SIEMPRE” y finalmente 2 sujetos que son el 14.3% respondieron “SIEMPRE”.

El resultado obtenido para la dimensión INVENTAR HISTORIAS Y DIBUJAR indica que la mayoría de SUJETOS del grupo de estudio se concentra en la respuesta A VECES.

4.2.2. Post Test

El objetivo es determinar las condiciones en las que se encuentra el grupo de estudio, así mismo determinar qué aspectos se ha desarrollado en los sujetos.

CUADRO N° 9: Resultados del instrumento medidas de dispersión

		Estadísticos						
		Me gusta imaginar cosas nuevas y emocionantes.	A veces me gusta imaginar cosas nuevas.	No sé si me gusta imaginar cosas nuevas.	No sé si me gusta imaginar muchas cosas nuevas.	No me gusta imaginar cosas nuevas en absoluto	Me gusta mucho jugar a ser otra persona.	A veces me gusta jugar a ser otra persona.
N	Válido	14	14	14	14	14	14	14
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0
Media		3.93	3.86	3.64	3.79	3.71	4.00	3.57
Mediana		4.00	4.50	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00
Desv. Desviación		1.269	1.406	1.447	1.251	1.267	1.109	1.284
Varianza		1.610	1.978	2.093	1.566	1.604	1.231	1.648

FUENTE: Instrumento aplicado a los sujetos que conforman el grupo de estudio.

CUADRO N° 10: Resultados del instrumento medidas de dispersión

		Estadísticos						
		No sé si me gusta jugar a ser otra persona.	No me gusta mucho jugar a ser otra persona.	No me gusta jugar a ser otra persona en absoluto.	Me encanta inventar historias y dibujar cosas.	A veces me gusta inventar historias y dibujar cosas.	No sé si me gusta inventar historias y dibujar cosas.	No me gusta inventar historias y dibujar cosas en absoluto.
N	Válido	14	14	14	14	14	14	14
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0
Media		3.57	3.43	3.71	3.86	3.86	3.64	3.79
Mediana		4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00
Desv. Desviación		1.399	1.555	1.326	1.099	0.949	1.447	1.122
Varianza		1.956	2.418	1.758	1.209	0.901	2.093	1.258

FUENTE: Instrumento aplicado a los sujetos que conforman el grupo de estudio.

Análisis e Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos en la tabla anterior podemos destacar que las medidas de dispersión del **INSTRUMENTO** establecen que de los sujetos no se ha perdido ningún dato contando con el 100

% de datos procesados; así mismo podemos observar que para las **medias** obtenidas los datos varían entre 4.00 y 3.429 en su mayor y menor diferencia respectivamente.

La **mediana** procesada para los datos varía entre 4 y 4.5 según lo obtenido al procesar el 100 % las respuestas de los sujetos. Así mismo podemos observar que para la **Desviación estándar** obtenemos datos de entre 0.949 y 1.555 de lo que todos los datos fueron procesados.

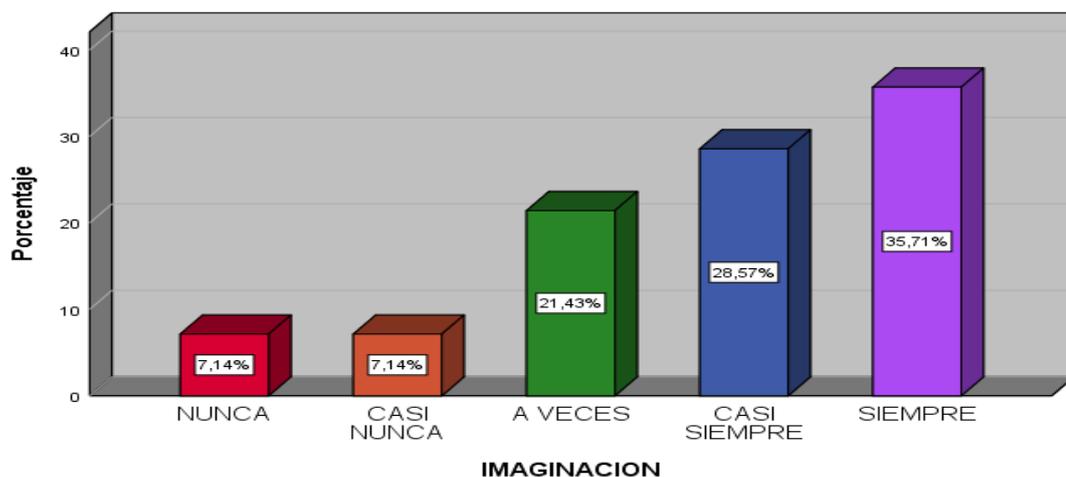
a) Dimensión “Imaginación”

CUADRO Nº 11: Distribución de la puntuación en la dimensión imaginación en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Post Test

Imaginación					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	7.1	7.1	7.1
	CASI NUNCA	1	7.1	7.1	14.3
	A VECES	3	21.4	21.4	35.7
	CASI SIEMPRE	4	28.6	28.6	64.3
	SIEMPRE	5	35.7	35.7	100.0
	Total	14	100.0	100.0	

FUENTE: Resultados de la evaluación de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 13 de Agosto.

GRÁFICO Nº 4: Distribución de la puntuación en la dimensión imaginación en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Post Test



FUENTE: Cuadro Nº 11.

Análisis e Interpretación: El resultado obtenido para valorar las respuestas del grupo es, 1 sujetos, es decir, 7.1% respondió “NUNCA”; 1 de los sujetos, es decir el 7.1% respondió “CASI NUNCA”, 3 de los sujetos, es decir el 21.4% respondieron “A VECES”; mientras que 4 de los sujetos, es decir el 28.6% respondieron “CASI SIEMPRE” y finalmente 5 sujetos que son el 35.7% respondieron “SIEMPRE”.

El resultado obtenido para la dimensión IMAGINAR indica que la mayoría de SUJETOS del grupo de estudio se concentra en la respuesta SIEMPRE.

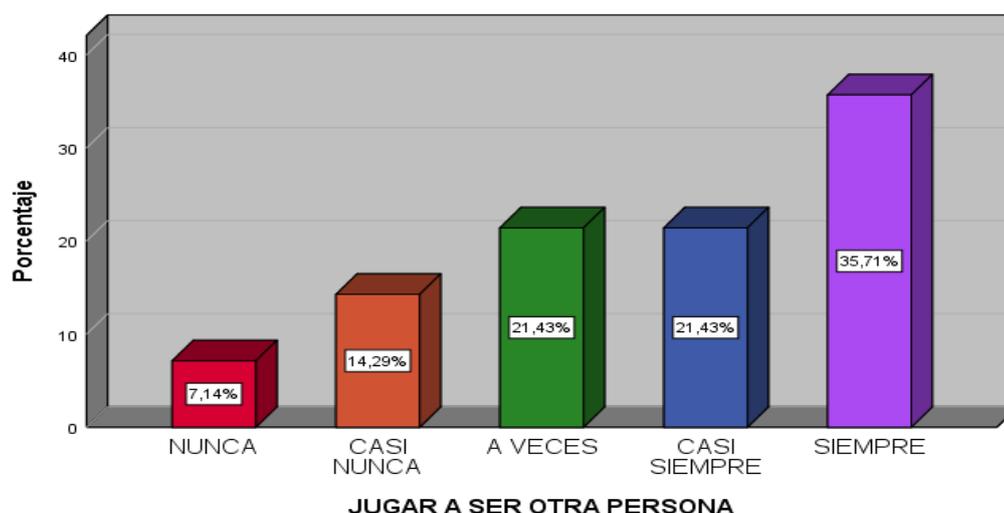
b) Dimensión “jugar a ser otra persona”

CUADRO Nº 12: Distribución de la puntuación en la dimensión jugar a ser otra persona en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Post Test

Jugar a ser otra persona					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	7.1	7.1	7.1
	CASI NUNCA	2	14.3	14.3	21.4
	A VECES	3	21.4	21.4	42.9
	CASI SIEMPRE	3	21.4	21.4	64.3
	SIEMPRE	5	35.7	35.7	100.0
	Total	14	100.0	100.0	

FUENTE: Resultados de la evaluación de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 13 de Agosto.

GRÁFICO Nº 5: Distribución de la puntuación en la dimensión jugar a ser otra persona en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Post Test



FUENTE: Cuadro Nº 12.

Análisis e Interpretación: El resultado obtenido para valorar las respuestas del grupo es, 1 sujetos, es decir, 7.1% respondió “NUNCA”; 2 de los sujetos, es decir el 14.3% respondió “CASI NUNCA”, 3 de los sujetos, es decir el 21.4% respondieron “A VECES”; mientras que 3 de los sujetos, es decir el 21.4% respondieron “CASI SIEMPRE” y finalmente 5 sujetos que son el 35.7% respondieron “SIEMPRE”.

El resultado obtenido para la dimensión IMAGINAR indica que la mayoría de SUJETOS del grupo de estudio se concentra en la respuesta SIEMPRE.

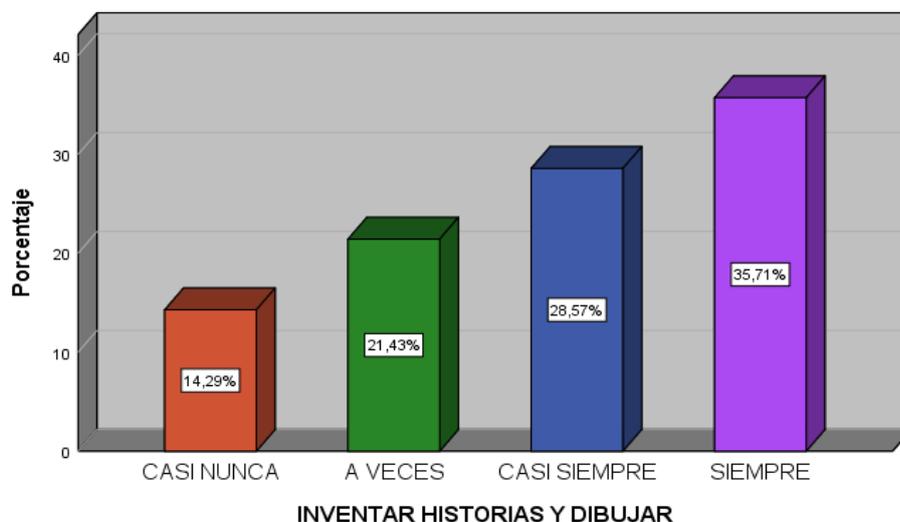
c) Dimensión inventar historias y dibujar.

CUADRO Nº 13: Distribución de la puntuación en la dimensión inventar historias y dibujar en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Post Test

Inventar historias y dibujar					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	2	14.3	14.3	14.3
	A VECES	3	21.4	21.4	35.7
	CASI SIEMPRE	4	28.6	28.6	64.3
	SIEMPRE	5	35.7	35.7	100.0
	Total	14	100.0	100.0	

FUENTE: Resultados de la evaluación de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 13 de Agosto.

GRÁFICO Nº 6: Distribución de la puntuación en la dimensión inventar historias y dibujar en los niños y niñas de 5 años. Muestra en el Post Test



FUENTE: Cuadro Nº 13.

Se concluye que los datos provienen de una distribución normal (PRETEST) y no normal (POSTEST), por ello usaremos un estadístico para la prueba de hipótesis con enfoque no paramétrico.

4.3.2. Análisis de fiabilidad

El análisis de fiabilidad se hizo usando el estadístico de alfa de Cronbach como se muestra en el cuadro siguiente:

CUADRO N° 15: Análisis de fiabilidad utilizando el estadístico Alfa de Cronbach.

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	14	100.0
	Excluido ^a	0	0.0
	Total	14	100.0

NOTA: Elaboración propia a partir de la prueba obtenida con Alfa de Cronbach.

CUADRO N° 16: Estadística de fiabilidad Alfa de Cronbach.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.967	2

NOTA: Elaboración propia a partir de la estadística de fiabilidad con Alfa de Cronbach.

De acuerdo con el resultado obtuvimos que el coeficiente de Alfa de Cronbach se encuentra en la medida de 0.967 lo que indica que la prueba es **fiable** por la condición en la que se tomaron los datos.

La prueba de hipótesis se hizo con el TEST DE WILCOXON como sigue:

CUADRO Nº 17: Prueba de hipótesis con el TEST DE WILCOXON

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	10 ^b	5.50	55.00
	Empates	4 ^c		
	Total	14		

NOTA: Elaboración propia a partir de la prueba con el TEST DE WILCOXON.

CUADRO Nº 18: Estadística de la prueba con el TEST DE WILCOXON

Estadísticos de prueba ^a	
	POST TEST - PRE TEST
Z	-3,162 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0.002

NOTA: Elaboración propia a partir de la estadística del Test de Wilcoxon..

Análisis e interpretación: De acuerdo a lo expuesto se tiene que no hay sujetos que cambiaron su nota negativamente; existente 10 sujetos que cambiaron su nota positivamente y finalmente 4 de los sujetos restantes no tuvieron cambios, por lo que se evidencia que existe un cambio positivo entre el pre y post test respectivamente.

De **acuerdo** a la prueba de hipótesis se tiene que el nivel de significancia asintótica es 0.00 el cual es menor a 0.05 por lo que se concluye que SE RECHAZA LA HIPOTESIS NULA y SE ACEPTA LA HIPOTESIS ALTERNA

La historieta **Influye** significativamente en el mejoramiento de la Habilidad Imaginativa en los Niños y Niñas de Cinco Años I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacochoa-Simón Bolívar – 2022

a) Hipótesis específicas.

- La Influencia es significativa la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión imaginación en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022
- Influye muy significativamente la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión jugar a Ser otra Persona en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.
- Influye significativamente la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión Inventar historias y dibujar en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.

4.4. Discusión de resultados

Los resultados nos muestran que se obtuvo un nivel de significancia al comparar los resultados del pre test y post test; de esta manera se acepta la hipótesis de investigación. Se comprobó que la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa, en el pre test 2 de los sujetos, es decir el 14.3% respondieron “CASI SIEMPRE” y finalmente 2 sujetos que son el 14.3% respondieron “SIEMPRE y en el post test 4 de los sujetos, es decir el 28.6% respondieron “CASI SIEMPRE” y finalmente 5 sujetos que son el 35.7% respondieron “SIEMPRE”; en la dimensión jugar a Ser otra Persona, Pre test 4 de los sujetos, es decir el 28.6% respondió “CASI NUNCA”, y 4 de los sujetos, es decir el 28.6% respondieron “CASI SIEMPRE en el post test 5 sujetos que son el 35.7% respondieron “SIEMPRE; dimensión Inventar historias y dibujar en el pre test, 3 de los sujetos, es decir el 21.4% respondió “CASI NUNCA”, 4 de los sujetos, es decir el 28.6% respondieron “A VECES”; mientras que 3 de los sujetos, es decir el 21.4% respondieron

“CASI SIEMPRE” y en el post test 4 de los sujetos, es decir el 28.6% respondieron “CASI SIEMPRE” y finalmente 5 sujetos que son el 35.7% respondieron “SIEMPRE”, en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.

Cabe señalar que en el estudio realizado por Quispe alaya Ordóñez, Katerine Iris – VALENZUELA LAGUNA, Yesenia Teodora EDUCACIÓN INICIAL - 2017 Basándonos en el objetivo general y los resultados de la investigación, se logró potenciar el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 30067 del barrio Azana, Chupaca.

En relación al primer objetivo específico, se implementó la hora del juego libre en los sectores durante ocho sesiones de aprendizaje, abarcando actividades como jugar tumbalatas con el dado, representar los tesoros y la comunidad, aprender sobre las 3R, explorar la historia de la Batalla de Arica, reconocer los trabajos de un albañil, conocer la fiesta patronal de San Juan y San Pedro, y descubrir los trabajadores de la localidad. Estas actividades contribuyeron al desarrollo de la creatividad de los participantes.

En cuanto al segundo objetivo específico, se aplicaron diversos sectores como hogar, construcción, ciencia y ambiente, juegos tranquilos, arte y biblioteca, con sus respectivas fases de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación. Esto permitió fomentar los niveles de creatividad expresiva, productiva, inventiva, innovadora y emergente en los sujetos de la investigación.

Además, en la dimensión productiva, los niños utilizaron objetos para explorar y realizar acciones conocidas para producir un efecto deseado en respuesta a diversas situaciones. En la dimensión inventiva, plantearon alternativas de solución y manifestaron usos y aplicaciones diferentes a los habituales. En la dimensión innovadora, propusieron alternativas para resolver

problemas en situaciones de juego y exploración, generando respuestas nuevas y situaciones novedosas. Finalmente, en la dimensión emergente, tomaron decisiones propias y resolvieron situaciones cotidianas con autonomía.

CONCLUSIONES

Se comprobó la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa ya que 5 sujetos que son el 35.7% respondieron "SIEMPRE en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.

Se estableció la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión imaginación en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.

Establecimos la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión jugar a Ser otra Persona 5 sujetos que son el 35.7% respondieron "SIEMPRE de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.

Se estableció la atribución de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión Inventar historias y dibujar ya que 5 sujetos que son el 35.7% respondieron "SIEMPRE", en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.

RECOMENDACIONES

A los docentes de Educación Inicial que practican mediante talleres la imaginación de los niños desarrollando las historietas de cuentos o comics.

A los padres de familia leer para sus hijos diferentes comics y las historietas para desarrollar la imaginación del niño.

A los especialistas de la UGEL realizar capacitaciones por lo menos dos veces al año y contribuir al desarrollo de la creatividad e imaginación del personal docente ya su vez serán transmitidos a los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Acevedo, J. (1987). para hacer historietas. Lima: Editorial Nital Perú S.A.
- Agazzi, A. (2015) Psicología del niño España: Marfil S.A.
- Artola, T., y Hueso, M. (2006). Cómo desarrollar la creatividad en los niños. España: Palabra. Disponible en <https://www.casadellibro.com/libro-comodesarrollar-la-creatividad-en-los-ninos/9788498400120/1106153>
- Ayala, S. y Brañez, E. (2000). La creatividad dramaturgica en el teatro de títeres como propuesta de trabajo docente en la educación inicial. Tesis para optar el título de profesor de educación inicial en el ISPP "Teodoro Peñaloza" de Chupaca-Perú
- American Psychological Association. (1994). Manual de la publicación de la American Psychological Association (4to ed.). Washington, C. C.: Autor.
- Ávila, R. B. (2001). Metodología de la investigación. Lima: Ediciones R.A, Lima
- Ballesteros, A. (2013). Estudio sobre la creatividad infantil. Tesis de grado de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid España. Disponible en <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3955/1/TFG-G%20327.pdf>
- Baudet, J. (2001)./a historieta como medio para la enseñanza. Caracas Venezuela.
- Cabero, J. (2003). Principios pedagógicos, psicológicos y sociológicos del trabajo colaborativo: su proyección en la telenseñanza. En F. Martínez (Ed.), Redes de comunicación en la enseñanza. Las nuevas perspectivas del trabajo cooperativo. (pp. 131-156). Barcelona: Paidós.
- Campos, A. (2006). En la tarea llamada educa atreves del comics. Editado en la Universidad Femenina en el Sagrado Corazón de Jesús- Lima.

Casanova, M. (2008). Aprendizaje cooperativo en un contexto virtual universitario de comunicación asincrónica: un estudio sobre el proceso de interacción entre iguales a través del análisis del discurso. Tesis Doctoral. Programa de Doctorado Psicología de la comunicación: interacción social y desarrollo humano. Departamento de Psicología Básica, Evolutiva y de la Educación. Universidad Autónoma de Barcelona. Biblioteca de Comunicaciones. Código 1501152964.

Coterillo, E. (2016). Caminando hacia la comprensión lectora en educación primaria: análisis de lectura colectiva libro de texto y evaluación final. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/9786/CoterilloArceEva.pdf?sequence=4>

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL PERÚ (1993).

Cueto, C. (1996) Psicología Lima - Perú: II Edición.

Del Carpio (2010). Diccionario y guía de ideas sobre educación. Lima Perú: San Marcos

Hurtado, J. (2012). El Proyecto de investigación: "Comprensión Holística de la metodología y la investigación, 7ª edición Autora: Editado por: Ediciones Quirón-Caracas

Ramírez, R. (2015). Uso de la Historieta para Mejorar el Hábito de Lectura en el Área de Comunicación de las Alumnas del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa "Santa Magdalena Sofía". Recuperado de: <https://es.slideshare.net/ramiolra1/diapositivas25-marzo-2015-46295155>

Rojas, K., Tejada, J. (2015). El cómic: un lugar para la narración del mundo de los niños y niñas. Recuperado de:

<http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/2088/1/RojasHurtado>

KatherineJuliet2015.pdf

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION

ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

La Historieta en el Mejoramiento de la Habilidad Imaginativa en los Niños y Niñas de Cinco Años I.E.I 13 de Agosto – Quiulacocha- Simón Bolívar – 2022

PRE TEST

N°	ÍTEMS	Puntuaciones				
		5	4	3	2	1
	<i>Dimensión 1 Imaginación</i>					
1	Me gusta imaginar cosas nuevas y emocionantes.					
2	A veces me gusta imaginar cosas nuevas.					
3	No sé si me gusta imaginar cosas nuevas.					
4	No sé si me gusta imaginar muchas cosas nuevas.					
5	No me gusta imaginar cosas nuevas en absoluto					
	<i>Dimensión 2: Jugar a Ser Otra Persona.</i>					
6	Me gusta mucho jugar a ser otra persona.					
7	A veces me gusta jugar a ser otra persona.					
8	No sé si me gusta jugar a ser otra persona.					
9	No me gusta mucho jugar a ser otra persona.					
10	No me gusta jugar a ser otra persona en absoluto.					
	<i>Dimensión 3: Inventar Historias y Dibujar</i>					
11	Me encanta inventar historias y dibujar cosas.					
12	A veces me gusta inventar historias y dibujar cosas.					
13	No sé si me gusta inventar historias y dibujar cosas.					
14	No me gusta inventar historias y dibujar cosas en absoluto.					

Nombres y apellidos del niño.....

MATRIZ

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables /Dimensiones	Indicadores	Instrumento
<p>¿Cómo influye la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>¿Cómo influye la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión imaginación en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022?</p> <p>¿Cómo influye la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión jugar a Ser otra Persona en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022?</p> <p>¿Cómo influye la historieta en el mejoramiento de la</p>	<p>Determinar la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión imaginación en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Establecer la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión imaginación en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022</p> <p>Establecer la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión jugar a Ser otra Persona en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.</p>	<p>Es significativa la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión imaginación en los niños de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <p>La Influencia es significativa la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión imaginación en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022</p> <p>Influye muy significativamente la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión jugar a Ser otra Persona en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de</p>	<p>V.I. La historieta</p> <p>viñetas,</p> <p>tipos de planos,</p> <p>personajes</p> <p>acciones y diálogos.</p> <p>V.D. La habilidad imaginativa</p> <p>Imaginación</p>	<p>Dibujo humorístico de una publicación acompañado de textos breves.</p> <p>Son aquellos en los que se muestra de forma general la información de una escena y no tanto en centrarse en los rasgos de los sujetos.</p> <p>Ser ficticio o persona o animal creado por un autor, que interviene en una acción literaria.</p> <p>Herramientas del escritor para construir escenas creíbles de las que el lector pueda participar.</p> <p>Me gusta imaginar cosas nuevas y emocionantes. A veces me gusta imaginar cosas nuevas. No sé si me gusta imaginar cosas nuevas.</p>	<p>Escala de Lickert</p> <p>Pre prueba y post prueba</p>

<p>habilidad imaginativa en la dimensión Inventar historias y dibujar en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022?</p>	<p>Establecer la influencia de la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión Inventar historias y dibujar en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022.</p>	<p>Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022. Influye muy significativamente en la historieta en el mejoramiento de la habilidad imaginativa en la dimensión Inventar historias y dibujar en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 13 de Agosto – Quiulacocha – Simón Bolívar – 2022</p>	<p>Jugar a ser otra persona</p> <p>Inventar historietas y dibujar.</p>	<p>No sé si me gusta imaginar muchas cosas nuevas. No me gusta imaginar cosas nuevas en absoluto</p> <p>Me gusta mucho jugar a ser otra persona. A veces me gusta jugar a ser otra persona. No sé si me gusta jugar a ser otra persona. No me gusta mucho jugar a ser otra persona. No me gusta jugar a ser otra persona en absoluto.</p> <p>Me encanta inventar historias y dibujar cosas A veces me gusta inventar historias y dibujar cosas. A veces me gusta inventar historias y dibujar cosas. No sé si me gusta inventar historias y dibujar cosas. No me gusta inventar historias y dibujar cosas en absoluto</p>	
--	---	---	---	---	--