



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL**

Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la
creatividad de una institución educativa de Comas, Lima – 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada de Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTORA:

Ramos Chavez, Carla Jenny (orcid.org/0000-0003-4613-8630)

ASESOR:

Dr. Apaza Quispe, Juan (orcid.org/0000-0002-1157-7185)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Arte Visual y Sociedad: Investigación de Mercados en el Ámbito de
la Comunicación Gráfica, Imagen Corporativa y Diseño del Producto

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

A mi familia, por su amor incondicional,
apoyo constante y sacrificios que
hicieron posible este logro.

AGRADECIMIENTO

A mi familia, por ser mi luz y mi motivación en cada paso. A mis amigos, por su inquebrantable apoyo. A mis maestros, por su sabiduría que ha enriquecido cada página.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA.....	18
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	18
3.2. Variables y operacionalización	19
3.3. Población, muestra y muestreo	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.5. Procedimiento	23
3.6. Métodos de análisis de datos	24
3.7. Aspectos éticos	42
IV. RESULTADOS	43
V. DISCUSIÓN	50
VI. CONCLUSIONES.....	68
VII. RECOMENDACIONES	70
REFERENCIAS	72
ANEXOS	
Anexo 1: Revisión de la Comisión de ética	
Anexo 2: Matriz de operacionalización	
Anexo 3: Matriz de consistencia	
Anexo 4: Instrumento de Recolección de Datos	
Anexo 5: Determinación del tamaño de la muestra	

Anexo 6: Prueba binominal y Validez de expertos

Anexo 7: Alfa de Cronbach

Anexo 8: Confiabilidad

Anexo 9: Prueba de Normalidad

Anexo 10: Ficha de aceptación

Anexo 11: Data SPSS

Anexo: Brief

Anexo: Proceso Gráfico

Anexo 12: Pieza Gráfica

Anexo 13: Evidencias

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla n.º 1: Reconocimiento de variables	19
Tabla n.º 2: Juicio de expertos	15
Tabla n.º 3: Estadísticas de confiabilidad	28
Tabla n.º 4: Baremo de confiabilidad.....	28
Tabla n.º5: Prueba de Normalidad	28
Tabla n.º 6: Correlación entre Libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad	37
Tabla n.º 7: Correlación entre Elementos del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad.....	38
Tabla n.º 8: Correlación entre Estructura del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad.....	39
Tabla n.º 9: Correlación entre Interactividad y el desarrollo de la creatividad..	40
Tabla n.º10: Correlación entre Instantaneidad y el desarrollo de la creatividad	41
Tabla n.º 11: Correlación entre Calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad	42

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1: Indicador de Imagen	24
Figura 2: Indicador de Imagen	25
Figura 3: Indicador de Texto	25
Figura 4: Indicador de Texto	26
Figura 5: Indicador de Color	27
Figura 6: Indicador de Formato	27
Figura 7: Indicador de Secuencia.....	28
Figura 8: Indicador de Interacción	29
Figura 9: Indicador de Máquina.....	29
Figura 10: Indicador de Adaptación.....	30
Figura 11: Indicador de Acceso.....	31
Figura 12: Indicador de Información	31
Figura 13: Indicador de Fidelidad	32
Figura 14: Indicador de Ideas.....	33
Figura 15: Indicador de Convencional	33
Figura 16: Indicador de Generación	34
Figura 17: Indicador de Transformación.....	35
Figura 18: Indicador de Preparación	35
Figura 19: Indicador de Perfeccionar	36

RESUMEN

La investigación “Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima – 2023”, como objetivo se propuso Establecer relación entre el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023. La metodología de investigación fue de diseño no experimental, correlacional, con enfoque cuantitativo y de tipo aplicada. La población fue de 150 niños y la muestra final fue de 108 niños entre 7 y 8 años de tercer grado. Como técnica se empleó la encuesta y por ende el instrumento fue el cuestionario que contó con 19 preguntas. La validez brindada por 3 expertos arrojó 0,829 lo que significa una confiabilidad muy alta. Utilizando el Rho de Spearman se obtuvo una correlación positiva considerable con 0,694 de coeficiente, con significancia de 0,000 menor a 0,05, que aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula, con lo que se afirmó que existe relación entre el libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima – 2023.

Palabras clave: *Libro álbum, imagen, texto, creatividad.*

ABSTRACT

The research "Album book on the use of technology and development of creativity in an Educational Institution of Comas, Lima - 2023", the objective was to establish a relationship between the album book on the use of technology and the development of creativity in third grade children of IE 2049 of the Comas district, Lima - 2023. The research methodology was non-experimental, correlational, with a quantitative and applied approach. The population was 150 children and the final sample was 108 children between 7 and 8 years old in third grade. The survey was used as a technique and therefore the instrument was the questionnaire that had 19 questions. The validity provided by 3 experts showed 0.829, which means very high reliability. Using Spearman's Rho, a considerable positive assessment was obtained with a coefficient of 0.694, with a significance of 0.000 less than 0.05, which considered the research hypothesis and the null hypothesis was rejected, which confirmed that there is a relationship between the book . album on the use of technology and development of creativity of an Educational Institution in Comas, Lima – 2023.

Keywords: *album book, image, text, creativity.*

I. INTRODUCCIÓN

En esta era digital en constante evolución, observamos cómo los productos editoriales han ido adaptándose a diversos estilos de vida. A pesar de los avances tecnológicos y sus beneficios, los productos editoriales en formato físico, como los libros y las revistas, conservan su lugar especial. A este respecto, el libro álbum se destaca, según la definición de González (2019), como un producto editorial que trasciende lo puramente literario, ya que enfatiza y resalta las diversas imágenes que lo acompañan, las cuales se integran armoniosamente con el texto.

Así también, el desarrollo de nuevas tecnologías ha influido desfavorablemente en los más pequeños, siendo pocos los niños de estas nuevas generaciones quienes interactúan más en su día a día con un material físico no tecnológico, o que pasen más tiempo en espacios abiertos desarrollando convivencia y experiencias creativas con otros niños, pues en su mayoría, estas actividades han sido reemplazadas por aparatos tecnológicos. En años posteriores al siglo XXI se hacía uso de materiales didácticos impresos, tal como los libros, álbum y demás, donde los pequeños podían identificar y desarrollar más las habilidades motrices.

A nivel mundial, el libro álbum se origina debido a características específicas que lo distinguen de un libro que consiste únicamente en texto o que está acompañado solo por algunas ilustraciones. De acuerdo con Oliver (2019), al redactar el informe para el periódico El País, se destaca el impacto visual y atractivo que los álbumes tienen en los niños, se señala cómo estos contribuyen al desarrollo y procesamiento de información desde una edad temprana, enfocándose especialmente en cómo las ilustraciones motivan a los niños a comprender conceptos que podrían resultar complejos con texto escrito solamente. A lo largo de los años, la evolución del álbum se ha centrado en su presentación, siendo la tendencia actual la adopción de un formato con encuadernación y diseño pulido, donde las imágenes visuales sobresalen y toman protagonismo sobre el texto.

Asimismo, observamos que la nueva tendencia de juegos en niños se basa en la tecnología, pues la influencia de ella en niños desde una temprana edad, ha causado que se tenga una pérdida de interés por lo tradicional y lo básico que eran los juegos de siglos posteriores al XXI y, por lo que el desarrollo creativo de generaciones antiguas, ya no se ve en niños de la actualidad que conviven con la nueva era digital. Unicef (2017), dio el reporte acerca del estado de la infancia a nivel mundial donde se marcó al 71% de niños están conectados al Internet. Además de dar un número mayor en pruebas relevantes a la investigación mostrando que son cada vez más niños los que tienen acceso al Internet a edades más tempranas, con el dato de que son varios los países donde los niños menores a 15 años tienen igual oportunidad y probabilidad de hacer uso de la tecnología como una persona de 25 años.

En los Estados Unidos de América, observamos como el Erikson Institute (2016), en su informe acerca de las tecnologías del día a día en los niños, se obtuvieron resultados que demostraron que el 85% de menores de 6 años, hacen uso de un dispositivo tecnológico, según la respuesta de los padres. Asimismo, también se expresaron los aspectos negativos del uso de la tecnología en niños menores, donde prevalece un 72% con el tiempo excesivo que pasan frente a la pantalla de estos dispositivos, y un 66% del cómo repercute el uso de la tecnología con en el tiempo que pasan los niños al aire libre en actividades donde se relacionen directamente en un juego activo con otros menores.

En América latina, el índice de uso de los dispositivos móviles en estudiantes fue relativamente elevada, desde el uso para realizar actividades académicas en casa o en el centro educativo, como también para los momentos de ocio (OCDE, 2020). Podemos recalcar el hecho de como al ser América latina uno de los continentes con un nivel medio avanzado en tecnologías, la introducción de niños latinoamericanos, a esta era digital, se presentan cada vez a edades más tempranas. En México, Hernández, Iglesias, y Medina (2016) mostraron los resultados obtenidos en un estudio sobre el uso y abuso del internet, mostrando que el 25% de usuarios, tienen comportamientos conflictivos ocasionalmente a

causa de una adicción leve por la red, sin embargo, no se mostraron datos que estén posicionados en un nivel peligroso.

A nivel nacional, se obtuvo información de Zanelli (2021), que según lo expresado por la escritora Micaela Chirif en su entrevista con RPP Noticias, Chirif destacó que el libro álbum ocupa un lugar especial en la producción editorial al diferenciarse de los libros ilustrados. En el caso de un libro ilustrado, la historia no se ve afectada si hay escasez de imágenes, ya que estas no son fundamentales. Sin embargo, en el caso del libro álbum, la ilustración juega un papel crucial al generar un lenguaje propio que no duplica el texto acompañante. La ausencia de cualquiera de estos elementos hace que la historia pierda su vitalidad.

También tuvimos información según el INEI (2022) durante el primer trimestre del año anterior, se presentaron cifras acerca del uso de la tecnología en los niños peruanos, con datos donde el 72,4% de niños entre 6 a 17 años, hacen uso del servicio de internet, haciendo comparaciones de estas cifras con el trimestre anterior del año 2021, en donde se registró un aumento de 6,3 puntos. Además, el 86% de la población entre 6 a 17 años tienen desde ya un acceso directo al internet a través de diferentes dispositivos tecnológicos, siendo principalmente, los teléfonos móviles. Es preciso indicar, que de acuerdo a lo manifestado por EsSalud (2018) y especialistas en psiquiatría, el uso exhaustivo de la tecnología en los menores de edad tiene un efecto negativo, como lo sería el daño en el desarrollo personal, social y educativo. Destacando y agregando a las causas de este problema, la escasa atención y control por parte de los apoderados de familia, dado a que son directamente los responsables de imponer límites y enseñar el uso responsable de la tecnología a los niños.

En Lima Metropolitana, el INEI (2021) indicó que, en el primer trimestre del año 2021, la población de 6 años en adelante, representadas con el 80%, son quienes más hacen uso de internet en el país. Así también, indicó que el uso del dispositivo con el que más frecuencia se tiene, son los teléfonos móviles, pues se arrojaron porcentajes del 90,1% de que la población de 6 años a más, quienes son los principales en utilizar este tipo de tecnología, no precisamente es por propiedad

personal, también se tuvieron en cuenta otros medios de acceso a este móvil, tal como el préstamo de un padre, un amigo, etc.

En el norte de Lima, en la zona de Comas, según la Compañía Peruana de estudios de Mercados y Opinión Pública “CPI” (2022) este es el cuarto distrito ubicado en uno de los más poblados en todo Lima Metropolitana, con una cantidad promedio de 599.7 habitantes, comparándolo con en el año 2015, que eran 524,8 habitantes, con una categoría de 85,3 respecto a niños. Observando la cantidad de niños ubicados en esta zona, podemos indicar que principalmente son ellos los que están más expuestos a estas nuevas eras digitales, que, a causa de esta, puede ocurrir una desvinculación de la convivencia tradicional, al aire libre, razón que delimita considerablemente el desarrollo creativo que puede tener el niño sin tener la necesidad de hacer uso de un dispositivo tecnológico.

Por lo tanto, se buscó realizar el diseño un producto editorial, un libro álbum que busque mejorar las habilidades creativas de los niños, a través de temáticas dinámicas, donde se aborde la problemática principal acerca del mal y excesivo uso de las nuevas tecnologías y al mismo tiempo puedan desarrollar su creatividad de una manera más adecuada. En este contexto, se planteó la siguiente pregunta problemática: ¿Cuál es la relación de un libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023?

Del mismo modo, se propusieron las próximas problemáticas específicas para el avance del proyecto de investigación: ¿Cuál es la relación de los elementos del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023?, ¿Cuál es la relación de la estructura del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023?, ¿Cuál es la relación de la interactividad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023?, ¿Cuál es la relación de la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la

Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023? y ¿Cuál es la relación de la calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023?

Por ello se realizó la justificación teórica, con la definición de Álvarez (2020) quien indicó que la justificación teórica es un componente clave al explicar la importancia de la investigación, evidenciada en secciones de relevancia en varias revistas académicas. Por este motivo, se examinó desarrollar más el ámbito del diseño editorial mediante la adquisición de nuevos conocimientos obtenidos durante la producción de un libro álbum.

Se llevó también una justificación metodológica, donde Huairé, et al. (2022) señalaron que este tipo de justificación conllevará a la generación de nuevos enfoques y métodos de investigación a través de los resultados obtenidos por el investigador. Lo que nos indica que al utilizar el instrumento desarrollado específicamente para este estudio y basado en la revisión de antecedentes, se lograron recopilar datos más extensos que podrían ser de utilidad en investigaciones futuras de naturaleza similar.

Y así también se llevó una justificación práctica, puesto a que el proceso de esta investigación contribuye a abordar un problema o, por lo menos, planteó estrategias cuya implementación colaborará en su resolución. Fernández (2020) señala que precisamente esta justificación indica que el estudio realizado puede generar contribuciones prácticas, ya sea directa o indirectamente, relacionadas con la problemática real investigada.

El objetivo principal de esta investigación se apoyó en, Establecer relación entre el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023. Para los objetivos específicos, se plantearon los siguientes, Establecer relación entre los elementos del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023, Establecer relación entre la estructura del libro álbum sobre el uso de la

tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023, Establecer relación entre la interactividad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023, Establecer relación entre la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023 y Establecer relación entre la calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

En relación a la hipótesis formulada para este estudio, se consideraron:

Hi: Existe relación significativa entre el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.

Ho: No existe relación significativa entre el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.

Se formularon diversas hipótesis específicas, que incluyeron:

Hi: Existe relación significativa entre los elementos del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.

Ho: No existe relación significativa entre los elementos del libro álbum sobre uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.

Hi: Existe relación significativa entre la estructura del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.

Ho: No existe relación entre la estructura del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.

Hi: Existe relación significativa entre la interactividad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre la interactividad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

Hi: Existe relación significativa entre la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

Hi: Existe relación significativa entre la calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre la calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Con la finalidad de poder saber más del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de una Institución Educativa de Comas – 2023, se presentó información basada en investigaciones previas con coincidencias temáticas respecto a la investigación, que muestra tanto los aportes nacionales cuanto los internacionales.

A nivel nacional tuvimos a Encarnación (2022), con su investigación donde hizo uso de la variable del libro álbum, con la temática del cambio climático y como segunda variable empleó el aprendizaje. El objetivo propuesto fue el señalar la conexión que existe entre la variable de la pieza gráfica sobre con la segunda en niños de una IE en la zona norte de Lima. Esta investigación de tesis fue bajo un

diseño de tipo no experimental, enfocado a lo cuantitativo, de nivel correlacional y tipo aplicada. Su proyecto de tesis fue validado por 3 expertos con una cifra de confiabilidad del 0,753. La población utilizada estuvo constituida con ciento cincuenta, con una muestra de final de ciento ocho niños en grados de 3ro y 4to del nivel primario, la técnica para esta investigación fue una de encuesta, con el instrumento de cuestionario basado en 12 preguntas. Los resultados mostraron una aceptación a la hipótesis establecida con un resultado del 0,00 de significancia, manifestando que, si hay correlación entre las variables estudiadas en estudiantes de la IE en Comas. Como principal conclusión se obtuvo que la implementación del libro álbum como recurso de aprendizaje en los salones escolares es beneficioso para poder atrapar el interés de los estudiantes y crear alternativas novedosas para presentar las problemáticas sociales de la actualidad.

Becerra (2017) en su tesis, tomó las variables, libro álbum y percepción, enfocándolo al tema sobre la contaminación del aire. La finalidad planteada se orientó en buscar una conexión entre el producto gráfico temático y la percepción enfocada en adolescentes ubicados entre los primeros tres años de secundaria en un colegio ubicado en Los Olivos. Se tuvo un estudio que no fue experimental con diseño correlacional, haciendo uso de un enfoque de tipo cuantitativo y una investigación aplicada; se determinó una población de 912 estudiantes de 11 a 14 años de edad, agarrando un muestreo final de 271 alumnos con uno de tipo aleatorio simple. En los dígitos finales se mostraron que fue gran cantidad de los cuestionados que mostraron estar de acuerdo y totalmente de acuerdo en la creatividad que se tuvo en la composición gráfica, además de tener las mismas respuestas en que la proporción de imágenes con el texto estuvieron completamente alineadas. Respecto a la principal conclusión, se tuvo un hallazgo de correlación representada positivamente con el 0,657 entre el diseño del libro temático y la percepción en alumnos de los grados elegidos en el nivel secundario de la Institución Educativa trabajada.

Alvarado y Mejía (2022) realizaron una investigación respecto al uso tecnológico y la satisfacción del cliente, se tuvo como objetivo relacionar ambas variables en una Institución Educativa en Pacasmayo. La investigación se basó en

un tipo no experimental de diseño correlacional, además se realizó el trabajo con 35 apoderados de la Institución Educativa, implementando el instrumento del cuestionario con 16 preguntas para obtener la información y datos necesarios. Esta investigación fue validada por 5 expertos, que dieron una confiabilidad basada en un 0,87, la cual fue altamente positiva. Se obtuvieron resultados que verificaban que los niveles entre ambas variables son positivos, puesto que obtuvieron una correlación positiva con 0,353 obtenido a través del Rho de Spearman. Como conclusión se identificaron los niveles de uso de tecnología en los estudiantes, siendo regularmente alta, y la satisfacción de los clientes como una medianamente alta.

Ballesteros (2022) realizó una investigación con la variable, desarrollo de la creatividad, y juego libre, con el fin de buscar la relación entre las variables en infantes de cinco años de una Institución Educativa del nivel inicial. Se realizó una investigación enfocada a lo descriptivo y un diseño correlacional, la cantidad con la que se trabajó fue de 103 niños, con una muestra de 52. El instrumento por el que se optó fue una cédula de observación, la cual obtuvo una confiabilidad del 0,887 a través del Alfa de Cronbach, los resultados arrojados indicaron la unión entre la primera variable acerca del juego con la segunda que indicaba a la creatividad en pequeños de 5 años, con una cifra de correlación del 0,690, marcando un nivel positivo para la investigación.

Aguirre (2019) en su investigación tomó las variables de cuentos infantiles y desarrollo de la creatividad, con el fin de establecer relación entre estos dos en una población con 70 niños de 5 años de una institución en Pisco, su muestra se basó en 24 estudiantes. El análisis para ver el grado de confiabilidad fue altamente positivo, pues se obtuvo un 0,895 de confiabilidad. El tipo de investigación fue no experimental, con un nivel enfocado en una correlacional, Su coeficiente de relación obtenido a través de los datos, fue el de 0,652 con el Rho de Spearman. Se obtuvieron resultados positivos que demostraron la relación directa entre las variables de estudio.

Respecto a estudios previos a nivel internacional, tuvimos la investigación de Álvarez y Moncada (2020) donde se empleó la variable de libro álbum, con el objetivo de dar un nuevo sentido y reconocimiento al libro álbum como medio cultural. El estudio tuvo un enfoque de investigación cuantitativa, de tipo aplicada, al nivel correlacional, así mismo se obtuvieron resultados y conclusiones que evidenciaron las prácticas pedagógicas, el valor y reconocimiento que tuvo por parte de los estudiantes y docentes, el nivel de confiabilidad que tuvo su proyecto de investigación fue alto, pues se tuvieron respaldos de docentes expertos que validaron el proyecto de investigación. Esta investigación estuvo conformada de niños de nivel educativo pre escolar, donde se tomaron dos aulas de la institución educativa en donde se trabajó.

Bermúdez (2022) por su parte, investigó en su tesis, la variable del libro álbum, propuso el objetivo de encontrar cuál fue la contribución del libro álbum como una estrategia educativa con un propósito literario. El diseño del proyecto se basó en una que no es experimental, de tipo aplicada y enfocada a lo mixto, la población del estudio se basó en 395 alumnos y 10 docentes de nivel general básica, con una muestra de 106 alumnos y 8 docentes con un tipo no probabilístico selectivo de muestreo. Se destinaron dos tipos de técnicas, que fueron encuesta y entrevista, por lo que se usaron las guías de preguntas y cuestionario como instrumentos de evaluación. La validez y confiabilidad de esta investigación fue altamente positiva, pues se obtuvo un 0,903 de acuerdo al Alfa de Cronbach. La conclusión apunta al libro álbum como un material interesante y útil, en especial cuando se dirige a niños de cinco a nueve años, puesto a que permiten obtener un aprendizaje completo, tanto académica y emocionalmente.

Sánchez (2019) en su investigación, llevó por título la variable uso de la tecnología enfocado en un centro educativo, tuvo como objetivo principal el crear una propuesta para potenciar el aprendizaje en el aspecto tecnológico en la educación. Se empleó una metodología a través de juegos de rol con varias actividades en secuencia, además se hizo uso de fichas como instrumento de evaluación, teniendo como tipo de investigación, una descriptiva y no experimental. La población y muestra que tuvieron fue el de 48 niños. Este tipo de investigación

por ser netamente descriptiva, reveló ciertos resultados favorecedores con una alta aceptación del 94 por ciento de su población. La conclusión dada para el estudio fue que el aprendizaje es crucial, ya que facilita la conexión entre contenidos, la comprensión del entorno y la aplicación crítica y efectiva por parte de los estudiantes.

Acosta (2018) en su investigación, tuvieron como variables estudiadas la mediación educativa y el desarrollo de la creatividad, esta investigación tuvo una metodología con un enfoque cuantitativo, y un nivel descriptivo y correlacional, además usaron como instrumento de evaluación, la encuesta, enfocada a una población de niños entre 3 a 4 años de una institución educativa en Ecuador, fueron exactamente 75 niños que fueron participe de esta investigación. La validez y confiabilidad de este proyecto fue alta, pues se logró un 0,759 con el Alfa de Cronbach, y además a ello, se comprobó que su hipótesis de investigación fue aceptable y favorable, lo que llevó a aceptar que existe una relación entre las variables que fueron usadas en su estudio.

Albornoz (2019) hizo su investigación en base a dos variables, el recreo y el desarrollo creativo, con una población enfocada en niños del nivel inicial en una escuela. El objetivo de la investigación fue el comunicar de modo claro y conciso los descubrimientos de la investigación sobre ambas variables en niños en general de nivel inicial en una Institución Educativa. El procedimiento de estudio se realizó con un diseño descriptivo con visión cuantitativa. La muestra incluyó veinte y cinco niños, ocho de los profesorados y veinte y cinco apoderados del colegio pertinente, donde no hubo un diseño muestral. La recopilación de datos fue elaborada a través de entrevistas, una ficha con alternativas múltiples a responder y una ficha de observación. Los resultados resaltan la importancia de concienciar a los profesionales del rubro educativo acerca de la penuria de otorgar entornos y atención que estimulen la creatividad de los pequeños a través del juego, especialmente en este nivel de enseñanza.

Respecto a las bases teóricas aplicadas para la investigación, tuvimos a Correro (2019), donde se explicó que, a lo largo del tiempo, el libro álbum ha sido

descrito como un objeto cultural que combina el uso de lenguaje textual y visual, siendo una forma de arte secuencial en la cual la página es su componente principal. además, se considera un medio de expresión que permite la libre organización de texto, imagen y soporte. Aunque existen diversas manifestaciones dentro de esta categoría, se reconoce al libro-álbum como un soporte, un género, una forma literaria, un producto editorial y un objeto cultural. El libro álbum es una representación de expresión artística que armoniza elementos visuales y textuales para contar historias y transferir emociones, a través de una estructura donde cada página se convierte en un lienzo donde la imaginación y la interpretación se entrelazan.

Basándose en lo expuesto anteriormente, se resaltaron los aspectos principales del libro álbum, teniendo como primer punto los elementos que hacen posible su desarrollo. Para ello tenemos a nuestro autor base, donde se menciona que los elementos visuales y textuales del libro-álbum, como la imagen, texto y color tienen un significado y papel relevante en su conjunto (Correro, 2019).

De acuerdo a estos elementos, tenemos a la imagen, que destaca por tener una mayor prominencia en las páginas, debido a su amplio tamaño. Adicionalmente, se ha enfatizado que dichas ilustraciones deben conducir un sentido que enriquezca el sentido del texto; o sea, deben ser capaces de aportar al texto información complementaria por sí mismos. Las ilustraciones del álbum del libro son contribuciones simbólicas a cada aspecto, por lo que es vital analizarlos para comprender mejor el marco de la historia que no se revela en el lenguaje escrito (Correro, 2019).

En el proceso de creación de material literario, la imagen se considera como un complemento de la obra. Sin embargo, lo más destacado es que la imagen apoya al lector a establecer relaciones junto a lo que pueda observar en su entorno o ambiente. Para el caso del libro álbum, únicamente existe y cumple esta función, adicional a ella también está presente una recíproca relación entre lo textual y las imágenes, lo cual permite una comprensión verdadera de lo que se está leyendo (Cubillos, 2017). Según Cárdenas (2021), el libro álbum se distingue de los

denominados ilustrados y de cuentos ya que les otorga un papel destacado a las imágenes. Estas imágenes poseen una estética similar a la del cómic y otras formas artísticas, y su interpretación es fundamental en cada página de la historia.

El libro álbum se caracteriza también por el texto, el cual según Correro (2019) debe transmitir una historia única y cautivadora al explicar los hechos, donde uno conecte las imágenes y sea posible construir la tensión narrativa. Además, será posible transmitir las emociones y la capacidad para acelerar la lectura, proporciona un ritmo animado y tono apropiado a través del idioma que se utiliza. El texto permite la abstracción y racionalización de conceptos, transportando al lector a un mundo imaginario significativo.

Adicional a ellos, este debe ser conciso y contar la historia de manera clara y comprensible para el público infantil. Sin embargo, lograr este equilibrio puede ser todo un desafío, ya que es importante evitar la falta de información o la repetición de lo que ya se muestra en la imagen. De esta manera, el texto y la imagen se complementan para cumplir el fin primordial del libro álbum (Sánchez y Andricaín, 2020).

Como indicador característico del libro álbum, tuvimos también el aspecto del color, donde según Correro (2019), es crucial identificar la técnica que se utiliza en el análisis visual y explicativo. Tanto la técnica como el color se eligen en base a criterios artísticos y narrativos, y cada uno tiene características únicas en cuanto a intensificación, opacidad y precisión. Ambos tienen la capacidad de dejar una impresión en el lector. Gracias a los avances tecnológicos, ahora es posible imprimir utilizando una amplia gama de técnicas y colores, ya sean en tonos invernales u otoñales, primarios o secundarios, puros o modificados.

Así también se destaca principalmente la conexión interdependiente entre la imagen, texto y color en los libros álbum. Aunque estos elementos pueden transmitir información diferente, se complementan de tal manera que uno no puede comprenderse sin el otro. La imagen puede incluso contar una historia aparte de lo que se expresa en el texto, pero en conjunto determina la naturaleza de un libro

álbum y lo distinguen de otros tipos de productos editoriales que llevan a la lectura y la ilustración. Esta conexión invita a resolver tanto los códigos verbales como visuales para dar contexto a la historia narrada (Sánchez y Andricaín, 2020).

De acuerdo con el segundo aspecto de elementos del libro álbum, se tuvo la estructura, donde el autor base, Correro (2019) menciona que la estructura del libro-álbum se elabora a través secuencias y con un formato, que permite narrar historias enmarcadas o introducir elementos intertextuales. El libro-álbum ofrece flexibilidad en la composición y diseño, permitiendo la combinación de texto e imágenes en diversos formatos y estilos de diagramación. Esto incluye opciones como página de a dos, página común, viñetas, imagen con marcos, márgenes sin color y fondo abandonado. La constitución de la página puede ser variada, con estilos como leyendas, arquetípica o articulada.

El libro álbum se distingue por características particulares como el formato que lleva el libro-álbum, ya que tiene características diversas en dimensiones, formatos y distribución del texto e imágenes. A lo largo de la tradición, se han creado libros de formato pequeño, que invitan a una experiencia de lectura más personal, mientras que otros son de gran tamaño. Aunque los formatos más habituales son los verticales y horizontales rectangulares, el libro-álbum ha acogido otros formatos como el cuadrado o el acordeón. La elección de un formato y una dimensión específica no es aleatoria, sino que está relacionada con la semántica y la narrativa que se pretende transmitir en relación con el objeto y la ficción (Correro, 2019).

De acuerdo a la variable sobre el tema que se llevará a cabo, tuvimos a Andoney et al. (2017) donde nos indica que el uso de la tecnología facilita ampliar la información y medios, donde existe una interactividad e, instantaneidad para mejorar la calidad y del transcurso de instrucción y formación, a través de la calidad de imagen o de video. Así mismo, nos muestra que el internet es, sin lugar a duda, el ejemplo más impactante de las tecnologías en la evolución de las sociedades. Aunque existen numerosos tipos de tecnología, como el teléfono, los celulares, la imprenta y el correo, el internet ha generado un impacto significativo.

Para aportar a la teoría base, se tiene a Gonzáles (2018), quien señala que el uso de la tecnología involucra utilizar una amplia variedad de entornos virtuales, que los niños van explorando gradualmente. En estos entornos, el enfoque principal se centra en el desarrollo gradual de su contenido para comprender y manejar información, lo cual contribuye a su desarrollo personal.

En lo que respecta a la primera dimensión, tuvimos a Andoney et al. (2017) con el aporte sobre la interacción, que permite al estudiante a interactuar con el aparato y, así, adaptarse a las diversas áreas en educación y cognoscitivas de las personas. Además, la tecnología ofrece una amplia y abundantes posibilidades para ajustar el contenido pedagógico a las necesidades personal de los estudiantes, permitir personalizar la experiencia de aprendizaje y facilitar la adquisición de conocimientos de manera más eficiente y significativa. Al fomentar la interacción y la adaptabilidad.

De acuerdo a la dimensión de la instantaneidad, tuvimos nuevamente a nuestro autor base Andoney et al. (2017) sosteniendo que la instantaneidad facilita el acceso e intercambio rápido de la información. La instantaneidad en el entrada e intercambio de noticias ha sido una de las principales ventajas proporcionadas por las tecnologías. En el nuevo mundo digital, podemos acceder a una amplia gama de información con solo unos pocos clics, ya sea por medio de buscadores online, redes de medios sociales o plataformas especializadas. Esta rápida disponibilidad de información nos permite estar al tanto de los acontecimientos más recientes en tiempo real y acceder a conocimientos y recursos de manera casi instantánea. Además, las TIC han modificado radicalmente el contexto en cómo nos informamos, permitiendo un intercambio rápido de ideas, opiniones y datos a través de herramientas como correos electrónicos, chats, video llamadas y redes sociales.

Asimismo, tuvimos para la dimensión de calidad de imagen, explicado principalmente por Andoney et al. (2017) cómo lo que nos facilita el paso e intercambio rápido de la información. La calidad de imagen trabaja para un papel fundamental en la propagación de información, ya que proporciona confianza y

fidelidad en el proceso, una imagen de alta calidad nos brinda claridad, nitidez y precisión, lo que aumenta la confianza en la información que se está transmitiendo.

De acuerdo a la variable del desarrollo creativo, este se refiere a una manifestación cultural dentro de un campo de conocimiento en el que se requiere que el individuo emplee sus capacidades cognitivas, emocionales y prácticas de manera intensa. El objetivo es proporcionar respuestas asertivas y flexibles a las demandas del entorno y del propio individuo, siempre teniendo en cuenta el contexto sociocultural en el que se encuentra (López, 2017).

La teoría formulada por Yentzen (2018) respecto a la creatividad se centra en el pensamiento creativo individual y propone tres niveles de desarrollo en la creatividad, respaldados por metodologías específicas. Estos niveles incluyen el autoanálisis, la transformación de paradigmas y las tácticas de aprendizaje. Desde su concepción hasta la actualidad, esta teoría ha sido aplicada en diversos campos científicos, requiere información valiosa sobre el desarrollo de las habilidades creativas en la sociedad. Su enfoque analítico brinda ventajas significativas al permitir que las personas desarrollen sus niveles de creatividad de manera efectiva. El desarrollo creativo, es la competencia de generar ideas, planos o situaciones nuevas o basadas en lo existente, pero con un valor añadido, es una habilidad inherente a las personas. (Campos y Palacios, 2018).

Para la dimensión de originalidad se tiene al autor base, López (2017) que nos indica que la originalidad se define como la cualidad esencial que hace que una idea, proceso o producto sea único y diferente dentro de su contexto de origen. Además, la originalidad no existe por sí sola, siempre debe estar relacionada con un punto de referencia específico. Por lo tanto, la valoración de la originalidad en un acto creativo depende del grupo y la referencia del cual surja. Esto implica que el producto de un niño en preescolar no pierde esta característica, pero tampoco puede compararse con el de compañeros de otros niveles educativos o con el de expertos.

Según Zambrano (2019), respecto a la dimensión de la originalidad, se define como la capacidad de generar ideas únicas y relacionadas con el estilo de vida de una persona, descubriendo aspectos novedosos desde su interior. Implica la habilidad de crear y desarrollar nuevos productos, situaciones o eventos a partir de la generación de ideas innovadoras.

La dimensión de fluidez, López (2017) nos dice que se basa en observar la realidad desde diferentes perspectivas, tener una visión alternativa e interactuar con ella a través de diferentes enfoques, ya sean nuevos o previamente establecidos. Los educadores tienen la capacidad de proponer experiencias de aprendizaje basado en la investigación, la creatividad y el razonamiento, donde los estudiantes pueden formular y poner una prueba hipótesis, consultar fuentes de información para interpretar la realidad, manipular elementos del entorno, cuestionar la postura del profesor, plantear problemas y diseñar métodos para adquirir conocimientos sobre lo que desconocen.

Para complementar lo anterior, tenemos a Canchola (2020), donde refiere la fluidez como el talento del individuo para manifestar de manera fluida y espontánea en su lengua natal o en otro idioma. Es fundamental desarrollar esta habilidad, ya que contribuye al crecimiento y desarrollo personal de cada individuo, la fluidez se refiere a la posibilidad de crear una extensa y diferentes respuestas en una posición determinada.

De acuerdo a la flexibilidad dentro del desarrollo creativo, consiste en la capacidad de utilizar de manera manipulable y creativa la información adquirida para adaptarse a situaciones emergentes. Implica adoptar enfoques distintos para interpretar la situación o generar alternativas diferentes a las habituales. Además, implica estar dispuesto a abandonar posturas arraigadas y explorar nuevas posibilidades, incluso desafiando estereotipos establecidos (López, 2017).

Para la última dimensión, López (2017) aporta que la elaboración se trata del proceso de maduración de una idea, una actividad pasiva en la que se permite que las ideas descansen y se tome distancia de ellas. Es una zona intermedia entre la

conciencia y el inconsciente. El objetivo es permitir que el inconsciente trabaje, que los problemas y dilemas se consulten en momentos de descanso u ocio, no porque se abandonen, sino porque el procesamiento ocurre de manera inconsciente. En el aula, a menudo ocurren momentos de estancamiento en los que los estudiantes parecen no alcanzar lo esperado; en esos casos, es beneficioso tomar distancia, dar un paso atrás y luego retomar.

De acuerdo con Alarcón et al. (2019), la dimensión de elaboración se detalla como el total de hechos realizados por una persona para crear una situación, idea, suceso u objeto específico. Estas acciones pueden ser tanto primarias como secundarias, y están orientadas hacia la materialización y desarrollo de la creación deseada.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Enfoque de investigación

El desarrollo para este proyecto se destinó el enfoque de tipo cuantitativo, puesto que se centra en la medición de un proceso con una o varias cantidades. Este enfoque contiene la aplicación de estadísticas o matemáticas, y los resultados se van presentando a través de gráficos o tablas, que en esencia representan valores o conjuntos numéricos (Ramírez y Calles, 2021).

3.1.2. Tipo de investigación.

El proyecto realizado se ubica dentro del modelo aplicado, el cual, según Pereyra (2020), se utiliza para abordar problemas prácticos y brindar soluciones para situaciones cotidianas. Este enfoque se apoya en metodologías empíricas, así como en procedimientos y técnicas específicas para abordar cuestiones más concretas.

3.1.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación es del tipo correlacional, este se distingue por ser sistemática y tiene como objetivo establecer la conexión entre dos o más

variables que no son capaces de ser manipuladas experimentalmente. A su vez, este tipo de investigación no indica las causas o consecuencias directas de dicha relación. (Pereyra, 2020, p.25).

3.1.4. Diseño de investigación

Para este apartado, el transcurso de la investigación se desarrolló, un estudio no experimental. Pereyra (2020) menciona que, este diseño de metodología se basa en observar los fenómenos en su entorno natural y estudian su desarrollo sin manipular las variables. En esta clase de estudio, las variables son independientes y el investigador evita intervenir o generar situaciones artificiales.

3.2. Variables y operacionalización

Tabla n.º 1: Reconocimiento de variables

	Variables	Naturaleza	Escala	Categoría
	Libro álbum			
1º	Uso de la tecnología	Cualitativa	Nominal	Independiente
2º	Desarrollo creativo	Cualitativa	Nominal	Independiente

Fuente propia.

3.2.1. Matriz de operacionalización

Este tipo de matriz, es un esquema utilizado para convertir variables teóricas en dimensiones, y luego en indicadores e ítems (Ñaupas et al., 2018). Para el proceso de desarrollo de este trabajo, se compuso una matriz de operacionalización para desglosar las variables y obtener las dimensiones e indicadores adecuadas, los cuales se utilizaron para formular las preguntas del instrumento de evaluación.

3.2.2. Variable n.º 1: Libro álbum

Según Correro (2019), el libro álbum es una representación artística que fusiona elementos visuales y textuales para narrar historias y trasladar emociones, a través de una estructura donde cada página se convierte en un lienzo donde la imaginación y la interpretación se entrelazan.

Dimensiones: Elementos, estructura.

Indicadores: Imagen, texto, color, formato, secuencia.

3.2.3. Temática

De acuerdo con Andoney et al. (2017) el uso de la tecnología facilita ampliar la información y medios, donde existe una interactividad e, instantaneidad para mejorar la calidad y del proceso instrucción - formación, a través de la calidad de imagen o de video.

Dimensiones: Interactividad, instantaneidad, calidad de imagen.

Indicadores: Interacción, máquina, adaptación, acceso, información, fidelidad.

3.2.4. Variable n.º 2: Desarrollo creativo

Es el talento del ser humano para generar o idear cosas, a través de procesos que involucran la originalidad y fluidez en las ideas, así como el ser flexibles para su elaboración (López, 2017).

Dimensiones: Originalidad, fluidez, flexibilidad, elaboración.

Indicadores: Ideas, convencional, generación, transformación, preparación, perfeccionar.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Según Majid (2018) La población a estudiar se compone de un sector de personas que comparten características relevantes y que pueden proporcionar información valiosa en el desarrollo de una investigación. Basándonos en esta definición, se determinó 150 niños del tercero de primaria de la Institución Educativa 2049 de Comas.

Los criterios de inclusión tomados para que los participantes sean válidos es ser principalmente niños de edad entre 8 a 9 años que cursen el grado de tercero de nivel primario en la Institución Educativa 2049 de Comas, quienes estarán presentes en clase el día en el que se tomarán los datos.

De acuerdo a los criterios de exclusión, se establecieron los siguientes, niños que no están dentro del rango de edad, que no pertenezcan al centro educativo elegido, que no cursen el grado de tercero de nivel primario y que no se hayan asistido la fecha de la recopilación de datos.

3.3.2. Muestra

La muestra se describe como el grupo de participantes seleccionados de la población de investigación específica, a quienes se les utilizará el estudio en cuestión. (Bilbao y Escobar, 2020). El tamaño para la muestra de este proyecto fue la cantidad de 108 estudiantes de la Institución Educativa 2049 en el rango de 8 a 9 años y son pertenecientes a tercero de nivel primario, los resultados para el tamaño de muestra fueron obtenidos al aplicar la fórmula finita (Anexo 5).

3.3.3. Muestreo

Para este proyecto se presentó un método de muestreo no probabilística, debido a que el investigador seleccionó a la muestra en función de sus características, básicamente se eligieron a los sujetos apropiados para este estudio según los criterios previamente necesarios (Arias y Covinos, 2021).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnica de recolección de datos

Esta técnica se basa en métodos y acciones utilizados por los investigadores para adquirir la información requerida y satisfacer su pregunta de investigación (Hernández y Duana, 2020). En este proyecto de investigación se manejó la encuesta como técnica para realizar la recopilación de datos, la cual incluyó preguntas sobre la pieza gráfica temática y el desarrollo de la

creatividad en niños. El objetivo está basado en evidenciar la relación que se tiene entre estas variables.

3.4.2. Instrumento

El propósito de este instrumento es establecer las condiciones para llevar a cabo el cálculo. La data son nociones que simbolizan una abstracción de lo real, o lo sensorial, que puede ser distinguido directa o indirectamente a través de los sentidos. En este contexto, todo lo empírico es susceptible de ser medido (Hernández y Duana, 2020).

Se usó un cuestionario como instrumento de investigación, el cual estuvo conformado por 19 preguntas cerradas, formuladas correctamente llevando y tomando en cuenta los indicadores que se muestran en la matriz operacional, además de que las preguntas formuladas realizadas con un tipo de opción múltiple. Este instrumento se compone de un conjunto de preguntas organizadas, estructuradas y precisas que posibilitan la medición o evaluación de una o varias variables establecidas en el estudio. Estas preguntas se diseñan de manera que puedan responder al planteamiento del problema e hipótesis planteados (Cisneros et al., 2022).

3.4.3. Validez

La validez en la investigación se refiere a la veracidad de los resultados. Para determinar la validez de un estudio, se deben analizar posibles sesgos en el diseño, los puntos de vista seleccionados y la manera de medir y calificar las variables de estudio (Escamilla et al., 2018).

En esta sección, se realizó a cabo una valoración liderada por especialistas, en la cual el instrumento de validez desarrollado fue mostrado y revisado por expertos temáticos, específicamente la Mg. Ita Sarrin Bianca, el Mg. Tanta Restrepo Juan y la Mg. Seclén Farfán Jessica. Acompañado con el instrumento, se proporcionó la matriz de variables y la pieza gráfica. Después de haber obtenido el consentimiento, comentarios y observaciones de los magísteres, se procedió a realizar la prueba binomial.

Los resultados que se consiguieron a través de la data brindada por los expertos y analizados en el software IBM SPSS 25 se presentan en el tablero del Anexo 5. Estos datos arrojados nos indican que el instrumento diseñado es válido, ya que su grado de significancia exacta representa el 0,000 lo cual es inferior a 0,05 ($0,000 < 0,05$).

3.4.4. Confiabilidad

Se refiere a una característica psicométrica que está relacionada con la falta de error en la medida, o la categoría de consistencia y estabilidad de los puntajes obtenidos en sucesivas mediciones utilizando el mismo instrumento (Manterola et al, 2018).

Según los resultados alcanzados a través del uso del software estadístico IBM SPSS 25 y la utilización del coeficiente Alfa de Cronbach, y al compararlos con el baremo de confiabilidad (Anexo 7), podemos concluir que el instrumento utilizado muestra un nivel de confiabilidad muy alto. Esto se evidencia por obtener un valor de 0,829, el cual se encuentra dentro del rango recomendado de 0,81 a 1,00.

3.5. Procedimiento

La totalidad de los datos empleados en este proyecto se obtuvieron a partir de libros accesibles online, artículos de investigación científica y tesis. Con esta información fue posible elaborar un material de recolección de datos con diecinueve ítems, que fueron utilizados más adelante. Además, la encuesta que se realizó, se implementó a los estudiantes de tercero de nivel primario en la Institución Educativa 2049, ubicada en Comas. La data de esta encuesta será analizada y obtenidas por medio del cuestionario desarrollado en los niños.

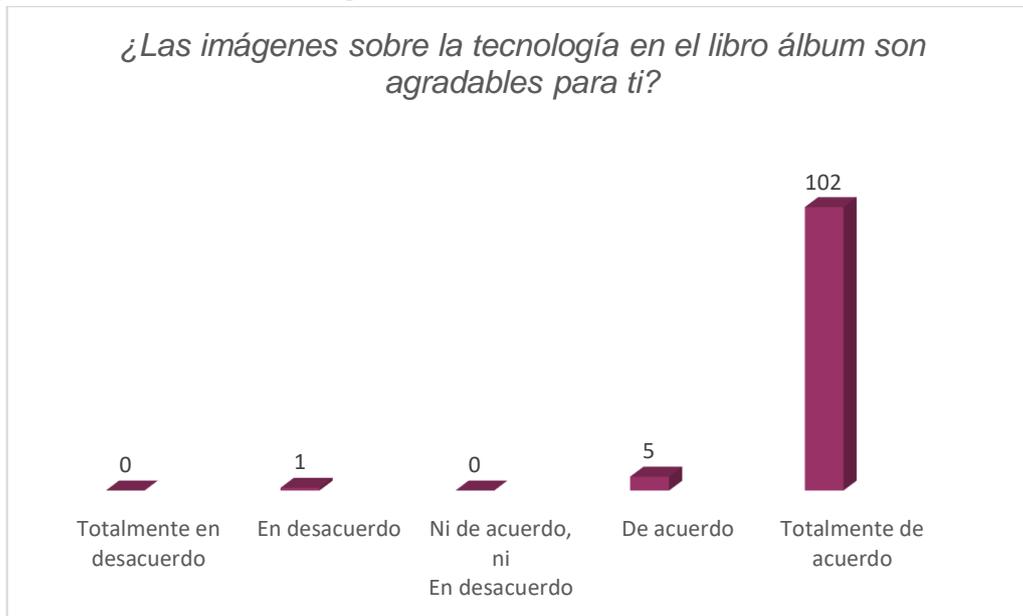
La encuesta fue llevada a cabo de manera presencial en un solo día, en el horario de la tarde para los niños de tercer grado en la Institución Educativa Para ello, se utilizaron dos aulas de tercer grado, según lo dispuesto por la directora. El proceso comenzó con la selección de los estudiantes que

participarían en el cuestionario y se utilizó el libro álbum en físico para mostrar las páginas y fomentar la interacción con el alumnado mediante la escucha activa y lectura en voz alta. A continuación, se distribuyó el material impreso a ser rellenado por los niños. Los datos recolectados fueron ingresados en Excel y se creó un documento con el registro total de datos que se cargó en el software IBM SPSS 25, donde se realizaron análisis y se obtuvo información novedosa que fue útil para seguir desarrollando el proyecto.

3.6. Métodos de análisis de datos

3.6.1. Análisis descriptivos

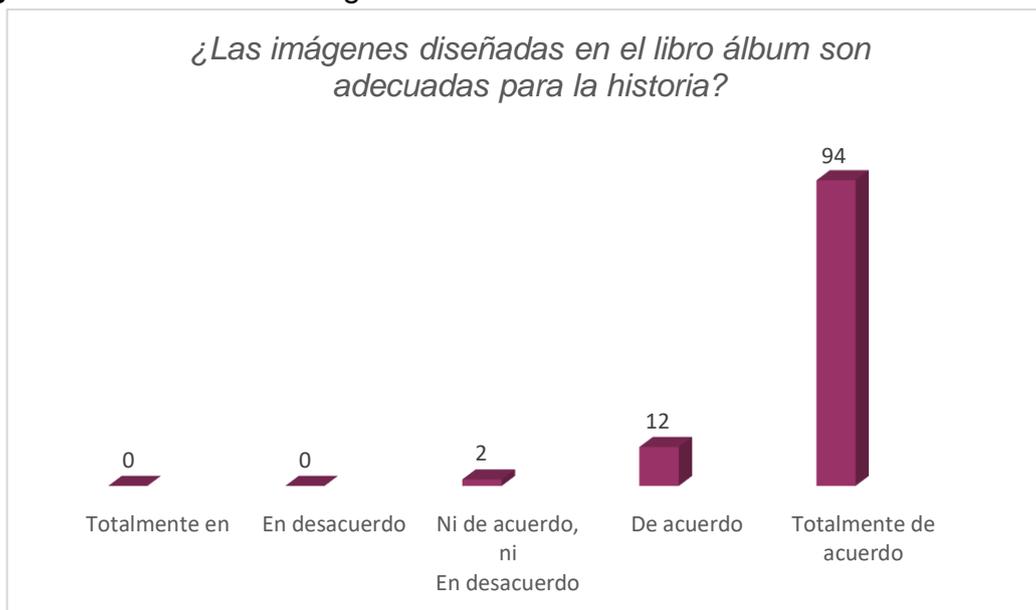
Figura 1: Indicador de Imagen



Fuente propia

Interpretación: Para la figura 1 se observa a un total de 102 (94.4%) niños de 108 encuestados, estuvieron totalmente de acuerdo en que las imágenes sobre la tecnología en el libro álbum son agradables, mientras que, 5 (4.6%) niños aseguraron estar de acuerdo y, solo 1 (0.9%), afirmó estar en desacuerdo.

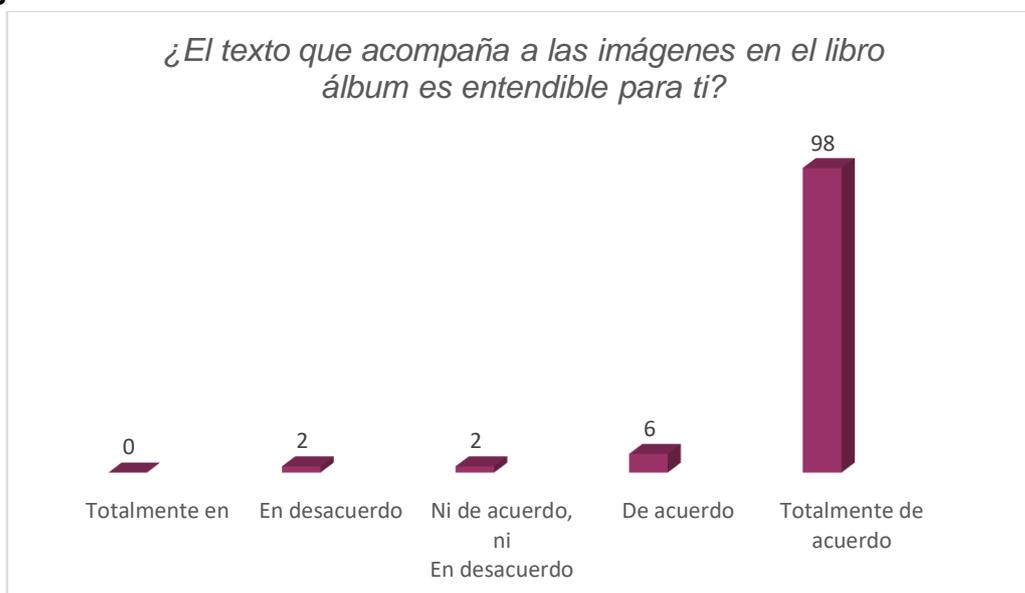
Figura 2: Indicador de Imagen



Fuente propia

Interpretación: La figura 2 muestra cómo 94 (87%) niños que respondieron, sentaron estar totalmente de acuerdo con que las imágenes diseñadas en el libro álbum son adecuadas para la historia, 12 (11.1%) manifestaron estar de acuerdo; mientras que 2 (1.9%) marcaron la opción ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

Figura 3: Indicador de Texto



Fuente propia

Interpretación: Según la figura 3 observamos que 98 (90.7%) de 108 encuestados estuvieron totalmente de acuerdo en que el texto que acompaña a las imágenes en el libro álbum es entendible, por otro lado 6 (5.6%) encuestados marcaron estar de acuerdo; 2 (1.9%) prefirieron la opción ni de acuerdo, ni en desacuerdo, y solo 2 (1.9%) estar en desacuerdo.

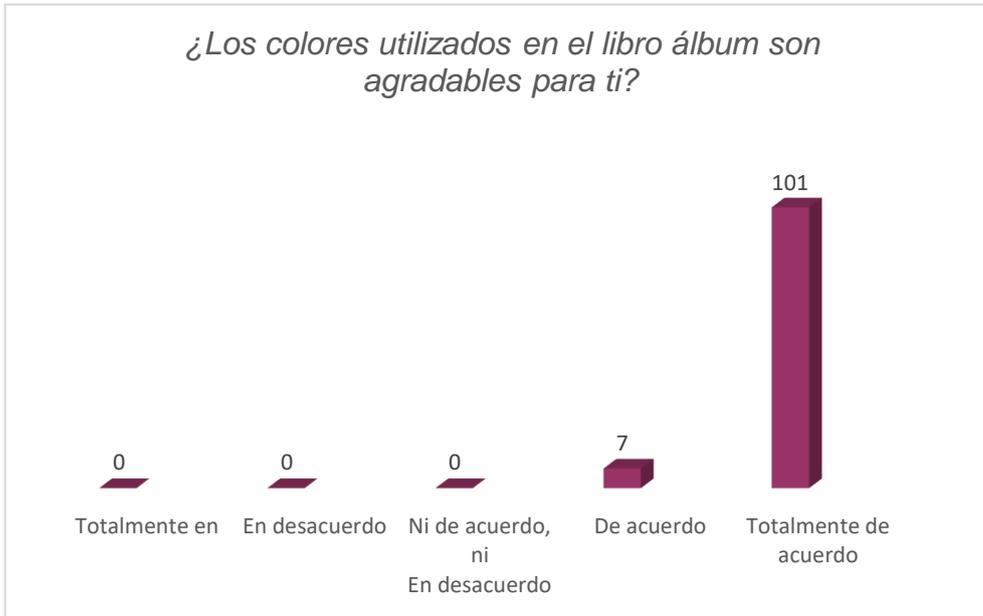
Figura 4: Indicador de Texto



Fuente propia

Interpretación: La figura 4 muestra que un total de 101 (93.5%) niños estuvieron totalmente de acuerdo en que la cantidad de texto que contiene el libro álbum es adecuada, mientras que 7 (6.5%) de ellos aseguraron estar de acuerdo.

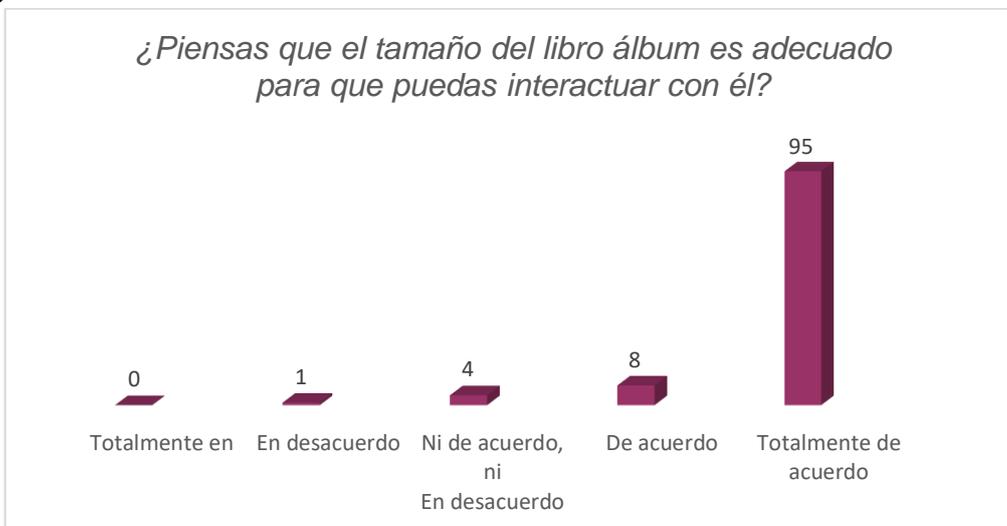
Figura 5: Indicador de Color



Fuente propia

Interpretación: Según la figura 5 se observa que 101 (93.5%) niños de 108 encuestados decidieron estar totalmente de acuerdo en que los colores empleados en el libro álbum son agradables, y solo 7 (6.5%) prefirieron la opción de acuerdo.

Figura 6: Indicador de Formato



Fuente propia

Interpretación: De acuerdo a la figura 6 se aprecia que 95 (88%) niños que respondieron estuvieron totalmente de acuerdo en que el tamaño del libro álbum es adecuado para que puedas interactuar con él, mientras que 8 (7.4%) niños aseguraron estar de acuerdo; otros 4 (3.7%) decidieron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo y solo 1 (0.9%) afirmó estar en desacuerdo.

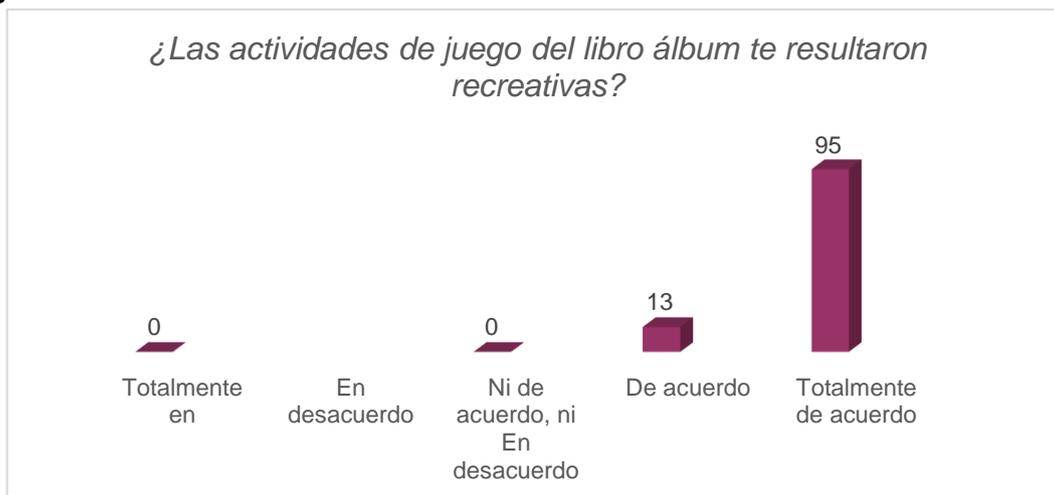
Figura 7: Indicador de Secuencia



Fuente propia

Interpretación: La figura 7 muestra que 99 (91.7%) de 108 encuestados tacharon la casilla de totalmente de acuerdo para dar respuesta a que El orden de las imágenes y textos en el libro álbum son adecuados, 9 (6.5%) niños optaron estar de acuerdo; y 2 (1.9%) confirmaron estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

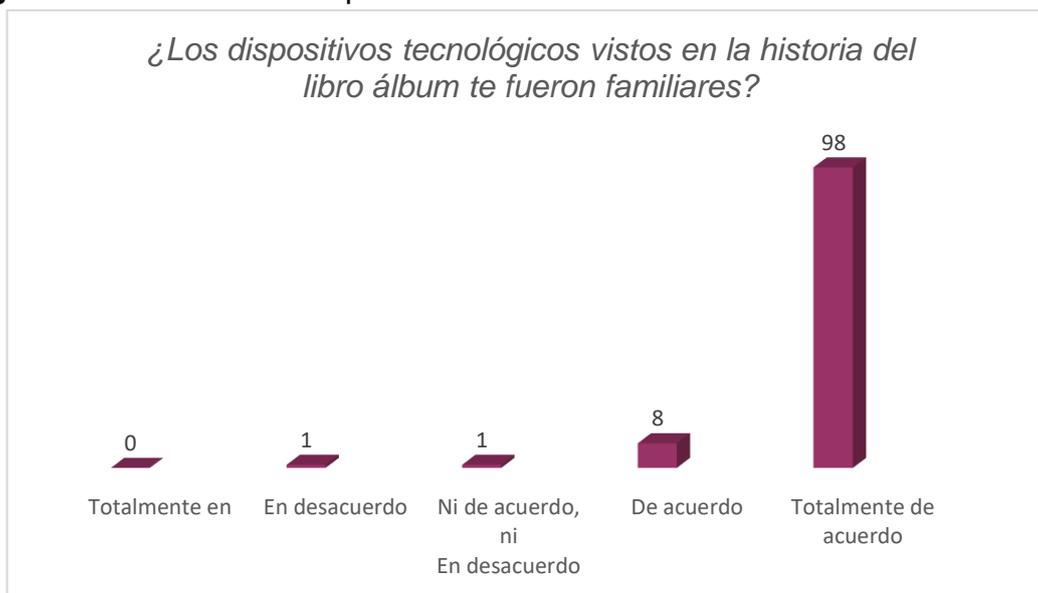
Figura 8: Indicador de Interacción



Fuente propia

Interpretación: Según la figura 8 vemos que 95 (88%) de los niños encuestados estuvieron totalmente de acuerdo en que las actividades de juego del libro álbum te resultaron recreativas, mientras que 13 (12%) niños aseguraron estar de acuerdo.

Figura 9: Indicador de Máquina

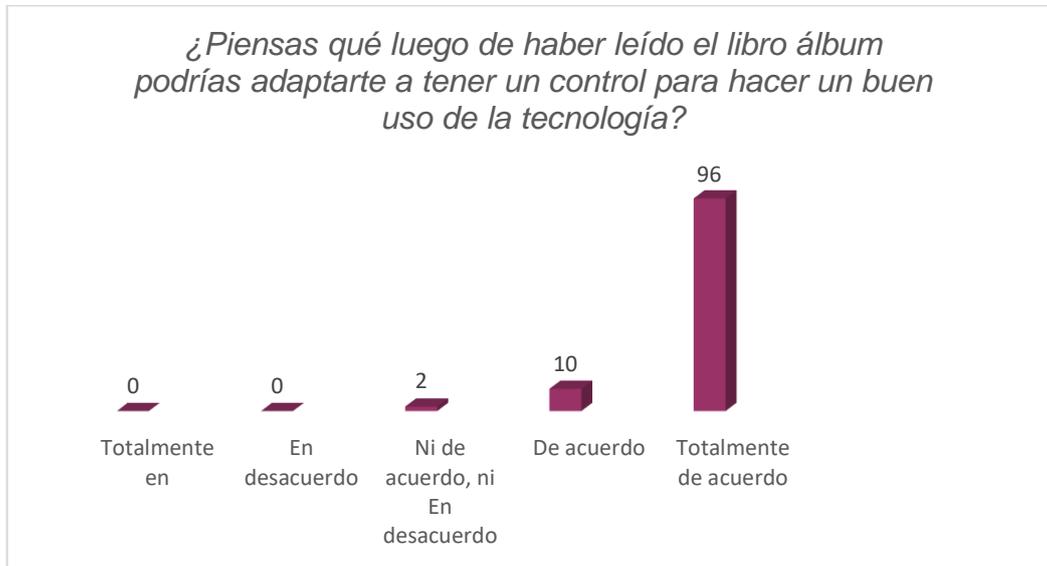


Fuente propia

Interpretación: La figura 9 presenta que 98 (90.7%) de los niños encuestados estuvieron totalmente de acuerdo en que los dispositivos tecnológicos vistos en

la historia del libro álbum les fueron familiares, solo que 8 (7.4%) de ellos marcaron estar de acuerdo; 1 (0.9%) estuvo ni de acuerdo ni en desacuerdo y solo 1 (0.9%) afirmó estar en desacuerdo.

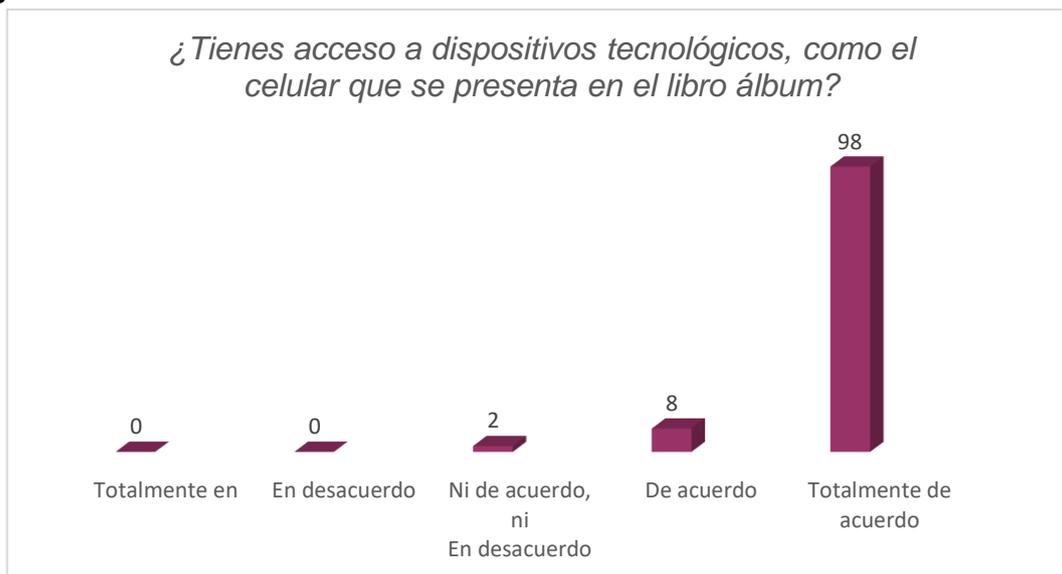
Figura 10: Indicador de Adaptación



Fuente propia

Interpretación: En la figura 10 visualizamos que, de 108 niños encuestados, 96 (88.9%) estuvieron totalmente de acuerdo en que luego de haber leído el libro álbum adaptarían un control para hacer un buen uso de la tecnología, mientras que 10 (9.3%) niños aseguraron estar de acuerdo; y solo 2 (1.9%) afirmaron estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

Figura 11: Indicador de Acceso



Fuente propia

Interpretación: Según la figura 11 fueron 98 (90.7%) niños encuestados que estuvieron totalmente de acuerdo en que tienen acceso a dispositivos tecnológicos como el celular que se presenta en el libro álbum, mientras que 8 (7.4%) niños aseguraron estar de acuerdo; y solo 2 (1.9%) afirmaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo.

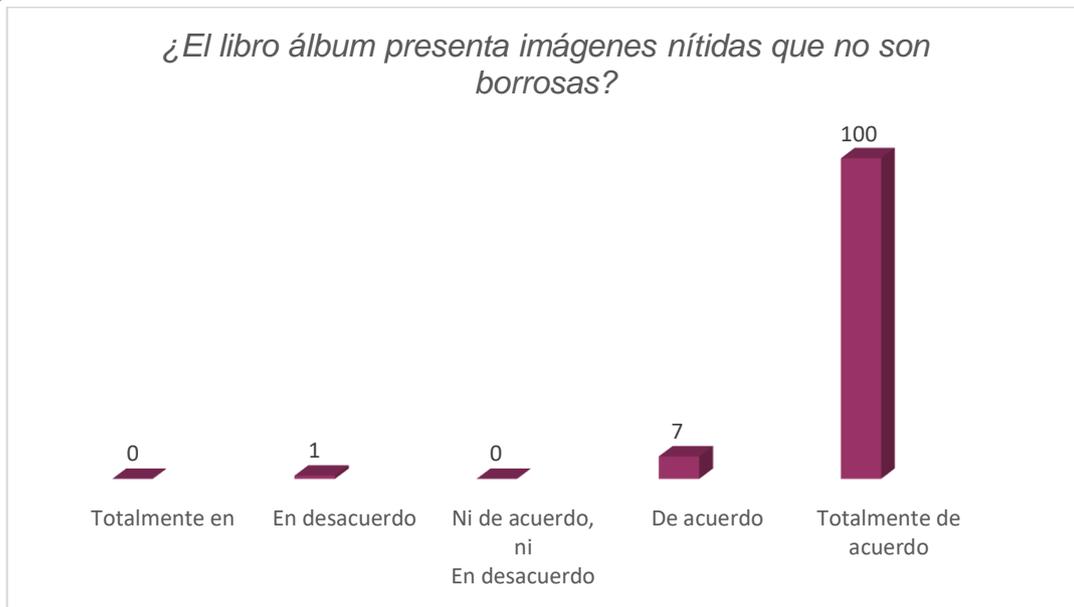
Figura 12: Indicador de Información



Fuente propia

Interpretación: La figura 12 muestra resultados con un total de 99 (91.7%) niños totalmente de acuerdo en que la historia del libro álbum, les dio la información necesaria para conocer más sobre la tecnología, 8 (7.4%) niños aseguraron estar de acuerdo, y solo 1 (0.9%) manifestó estar ni de acuerdo ni en desacuerdo.

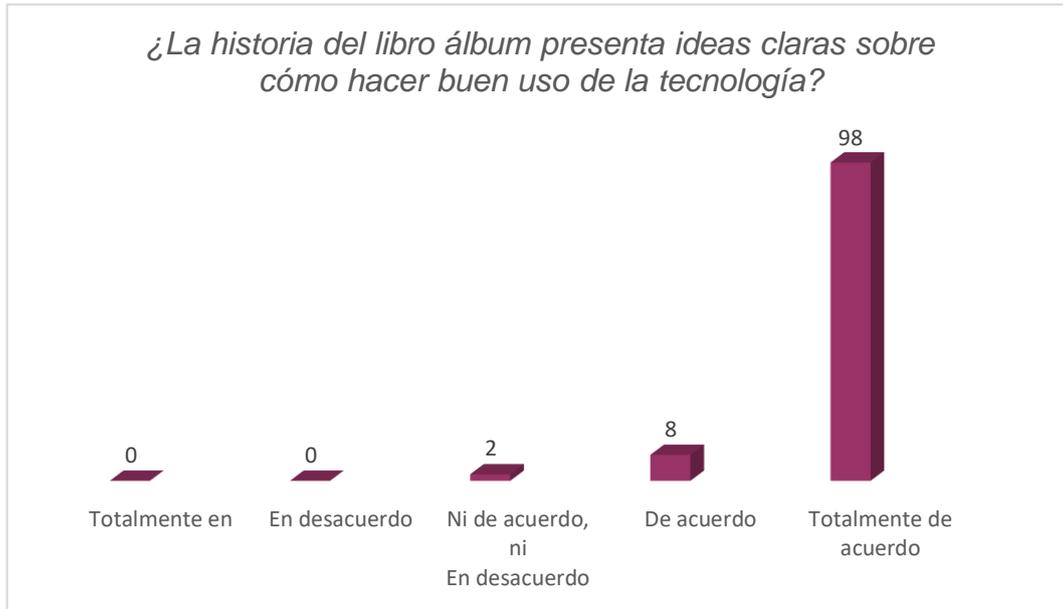
Figura 13: Indicador de Fidelidad



Fuente propia

Interpretación: En la figura 13 se visualiza que 100 (92.6%) de la totalidad, estuvieron totalmente de acuerdo en que el libro álbum presenta imágenes nítidas y que no son borrosas, mientras que 7 (6.5%) de estos niños aseguraron estar de acuerdo; y solo 1 (0.9%) afirmó estar en desacuerdo.

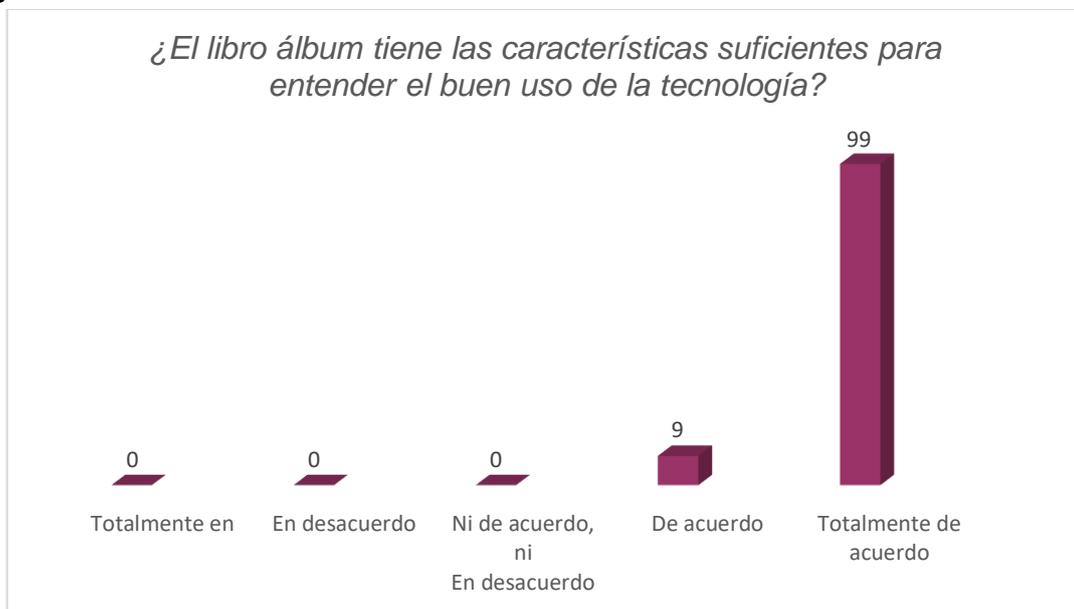
Figura 14: Indicador de Ideas



Fuente propia

Interpretación: La figura 14 indica un total de 98 (90.7%) niños totalmente de acuerdo en que la historia del libro álbum presentó ideas claras sobre cómo hacer buen uso de la tecnología, por otro lado 8 (7.4%) de estos niños aseguraron estar de acuerdo; y solo 2 (1.9%) afirmaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Figura 15: Indicador de Convencional



Fuente propia

Interpretación: En la figura 15 se tiene a un total de 99 (91,7%) encuestados coincidieron en estar totalmente de acuerdo en que el libro álbum tiene las características suficientes para entender el buen uso de la tecnología, mientras que 9 (8,3%) encuestados aseguraron estar de acuerdo.

Figura 16: Indicador de Generación



Fuente propia

Interpretación: La figura 16 presenta a 88 (81.5%) niños que estuvieron totalmente de acuerdo en que el libro álbum sobre el uso de la tecnología les da inspiración para generar sus propias historias, 13 (12%) niños aseguraron estar de acuerdo; y 7 (6.5%) indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo.

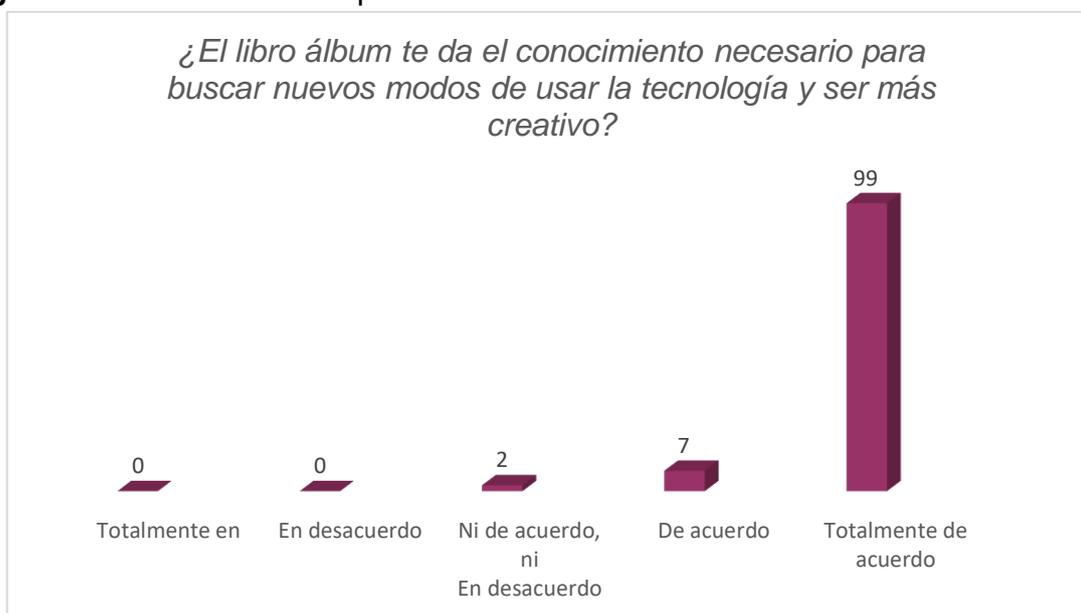
Figura 17: Indicador de Transformación



Fuente propia

Interpretación: Según la figura 17 fueron 95 (88%) niños de 108 encuestados que estuvieron totalmente de acuerdo en que luego de leer el libro álbum, buscarán nuevas maneras de hacer actividades creativas a través de alguna aplicación móvil, 7 (6.5%) niños aseguraron estar de acuerdo; 4 (3.7%) optaron por estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, solo 1 (0.9%) afirmó estar en desacuerdo y 1 (0.9%) totalmente en desacuerdo.

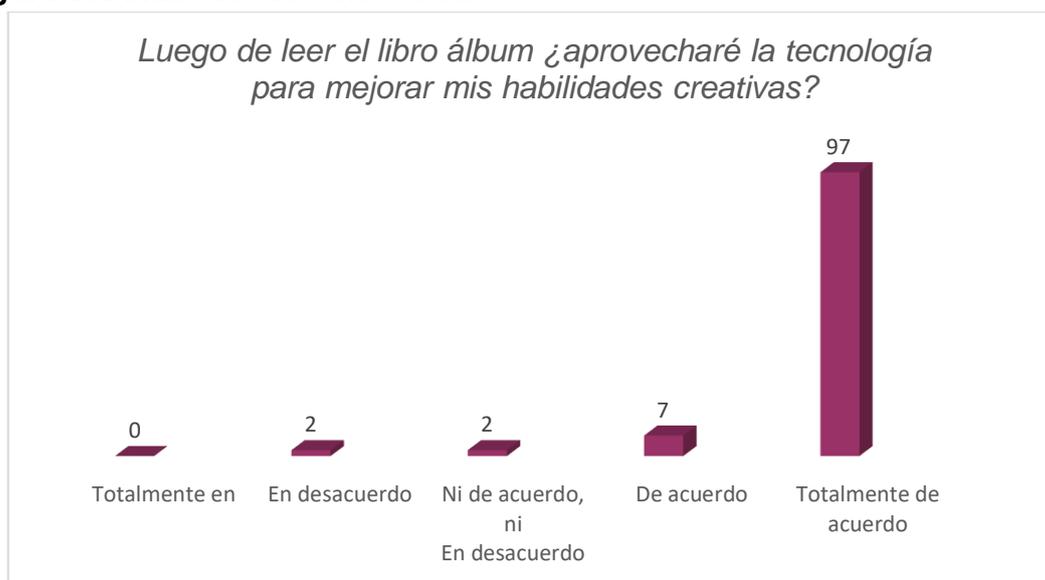
Figura 18: Indicador de Preparación



Fuente propia

Interpretación: La figura 18 indica que 99 (91.7%) de los encuestados presentaron estar totalmente de acuerdo en que el libro álbum les da el conocimiento necesario para buscar nuevos modos de usar la tecnología y ser más creativo, solo 7 (6.5%) aseguraron estar de acuerdo; y solo 2 (1.9%) prefirieron marcar estar ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Figura 19: Indicador de Perfeccionar



Fuente propia

Interpretación: En la figura 19 se observa que un total de 97 (89.8%) niños de 108 de la muestra, estuvieron totalmente de acuerdo con que luego de leer el libro álbum aprovecharán la tecnología para mejorar sus habilidades creativas, mientras que 7 (6.5%) niños aseguraron estar de acuerdo, 2(1.9%) ni de acuerdo ni en desacuerdo; y 2 (1.9%) estarían en desacuerdo.

3.6.2. Análisis inferencial

Las hipótesis generales y específicas de este estudio fueron verificadas utilizando el coeficiente Rho de Spearman. En todos los casos, la significancia obtenida fue menor a 0,05 lo que indica que la valorización obtenida es

considerada anormal. Los datos fueron obtenidos a través de la prueba de normalidad de Kolmogorov - Smirnov.

A través de la aplicación del coeficiente de correlación de Rho de Spearman, se alcanzó establecer la conexión de ambas variables de investigación, y de tal modo la relación de las dimensiones de la variable combinada con la segunda variable. Con el fin de respaldar esta afirmación, se empleó un criterio de evaluación que asignó un nivel de correlación específico a cada caso.

Hipótesis general:

Hi: Existe relación significativa entre el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.

Ho: No existe relación significativa entre el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.

Tabla n.º 6: *Correlación entre Libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad*

Correlaciones				
		T_LIBRO_TE CNOLOGIA	T_CREATIVI DAD	
Rho de Spearman	T_LIBRO_TECNOLOGIA	Coeficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	,694**	
		N	108	
	T_CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	,694**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Fuente: SPSS 25

Interpretación:

Se encontró una correlación positiva considerable con un coeficiente de 0,694. Además, se obtuvo una significancia de 0,000, que es inferior a 0,05 ($0,000 < 0,05$). Por ende, se aparta la hipótesis nula y se reconoce la hipótesis de investigación. Reflejando que hay una relación entre el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños de tercer grado en la Institución Educativa 2049, ubicada en el distrito de Comas, Lima, 2023.

Hipótesis específica 1:

Hi: Existe relación significativa entre los elementos del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.

Ho: No existe relación significativa entre los elementos del libro álbum sobre uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.

Tabla n.º 7: *Correlación entre Elementos del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad*

Correlaciones			
		ELEMENTOS _D1_V1	T_CREATIVI DAD
Rho de Spearman	ELEMENTOS_D1_V 1	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	108
	T_CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	,619**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	108

Fuente: SPSS 25

Interpretación:

Se identificó una correlación positiva considerable con un coeficiente de 0,619. De igual manera, se tuvo una significancia de 0,000, siendo inferior a 0,05 ($0,000 < 0,05$). Por lo tanto, se declina la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis específica

1, lo cual nos indica que, si existe una relación entre los elementos del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños de tercer grado en la Institución Educativa 2049, ubicada en el distrito de Comas, Lima, 2023.

Hipótesis específica 2:

Hi: Existe relación significativa entre la estructura del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.

Ho: No existe relación significativa entre la estructura del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.

Tabla n.º 8: Correlación entre Estructura del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad

Correlaciones			
		ESTRUCTUR A_D2_V1	T_CREATIVI DAD
Rho de Spearman	ESTRUCTURA_D2_V1	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	108
	T_CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	,504**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	108

Fuente: SPSS 25

Interpretación:

De acuerdo a la tabla, se encuentra una correlación positiva media con un coeficiente de 0,504. Con una significancia de 0,000 teniendo un valor menor a 0,05 ($0,000 < 0,05$). Por lo que se declina la hipótesis nula y se acepta la segunda hipótesis específica de investigación, ello nos indica que hay una relación entre la estructura del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños de tercer grado en la Institución Educativa 2049, ubicada en el distrito de Comas, Lima, 2023.

Hipótesis específica 3:

Hi: Existe relación significativa entre la interactividad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre la interactividad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

Tabla n.º 9: Correlación entre Interactividad y el desarrollo de la creatividad

Correlaciones				
		INTERACTIVI DAD_D1_VT	T_CREATIVI DAD	
Rho de Spearman	INTERACTIVIDAD_D1_V T	Coeficiente de correlación	1,000	,573**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	T_CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	,573**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Fuente: SPSS 25

Interpretación:

Los resultados del cuadro, nos indica que se encuentra una correlación positiva considerable con un coeficiente de 0,573. Con una significancia de 0,000, el cual posee un valor menor a 0,05 ($0,000 < 0,05$) rechazando así la hipótesis nula y aceptando la tercera hipótesis específica de investigación, que nos indica la relación existente entre la interactividad y el desarrollo de la creatividad en niños de tercer grado en la Institución Educativa 2049, ubicada en el distrito de Comas, Lima, 2023.

Hipótesis específica 4:

Hi: Existe relación significativa entre la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

Tabla n.º 10: Correlación entre Instantaneidad y el desarrollo de la creatividad

Correlaciones				
		INSTANTANE IDAD_D2_VT	T_CREATIVI DAD	
Rho de Spearman	INSTANTANEIDAD_D2_V T	Coeficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	,680**	
		N	108	
	T_CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	,680**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Fuente: SPSS 25

Interpretación:

Se obtiene una correlación positiva considerable con un coeficiente de 0,680, con una significancia de 0,000, el cual posee un valor menor a 0,05 ($0,000 < 0,05$). De acuerdo a esto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la cuarta hipótesis específica de la investigación, la cual nos indica la relación existente entre la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad en niños de tercer grado en la Institución Educativa 2049, ubicada en el distrito de Comas, Lima, 2023.

Hipótesis específica 5:

Hi: Existe relación significativa entre la calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

Ho: No existe relación significativa entre la calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

Tabla n.º 11: Correlación entre Calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad

Correlaciones				
		CALIDADIMA GEN_D3_VT	T_CREATIVI DAD	
Rho de Spearman	CALIDADIMAGEN_D3_V T	Coeficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	,584**	
		N	108	
	T_CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	,584**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Fuente: SPSS 25

Interpretación:

Se consigue una correlación positiva considerable con un coeficiente de 0,584. Con una significancia de 0,000, el cual posee un valor menor a 0,05 ($0,000 < 0,05$) rechazando así la hipótesis nula y admitiendo la quinta hipótesis específica de investigación, que nos indica la relación existente entre la calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad en niños de tercer grado en la Institución Educativa 2049, ubicada en el distrito de Comas, Lima, 2023.

3.7. Aspectos éticos

En la creación del proyecto se siguieron las pautas, principios, registros y técnicas establecidas por la casa de estudios universitaria César Vallejo. Se tuvo en consideración y totalmente presente, el respeto a la propiedad intelectual al utilizar definiciones e informaciones de diversos autores. Los datos e indagación, fueron obtenidas de tesis, artículos de investigación científica y libros, se citó y referenció adecuadamente siguiendo las directrices decretadas en el manual APA, 7ª edición.

De acuerdo a los resultados, es importante destacar que no hubo manipulación ni falsificación de datos. Estos resultados se obtuvieron en el transcurso de la recaudación de datos utilizando el instrumento diseñado, además de haber recolectado y solicitado los consentimientos y asentimientos de los apoderados para tener permiso a las respuestas de los menores. Los datos fueron ingresados al software IBM SPSS 25 y más tarde sustraídos para su interpretación y análisis mediante tableros y gráficos.

IV. RESULTADOS

Para el apartado de los resultados, se presentaron de manera puntualizada los resultados procedentes del análisis descriptivo e inferencial. Este análisis se ha elaborado considerando la información visualizada en la sección previa, la cual guarda relación con los 19 ítems del instrumento de cuestionario.

Para el primer ítem, basado en si las imágenes sobre el uso de la tecnología en el libro álbum fueron agradables, tuvimos que 102 (94.4%) niños del total de 108 que fueron encuestados, estuvieron totalmente de acuerdo, mientras que 5 (4.6%) niños aseguraron estar de acuerdo y, solo 1 (0.9%), afirmó estar en desacuerdo. Con lo que podemos confirmar que a la gran mayoría de los niños les agradó las imágenes acerca del uso de la tecnología que fueron mostradas en el libro álbum.

De acuerdo al ítem 2, obtuvimos de igual manera un alto porcentaje en lo que respecta a que si las imágenes diseñadas en el libro álbum eran adecuadas para la historia, tuvimos a 94 (87%) niños que estuvieron totalmente de acuerdo, 12 (11.1%) manifestaron estar de acuerdo; mientras que 2 (1.9%) marcaron la opción ni de acuerdo, ni en desacuerdo. Estos resultados nos indican que las imágenes si fueron acertadas para la historia del libro álbum para nuestro público objetivo, teniendo en cuenta el contexto en el que se basó.

El ítem número 3, que indica si el texto que acompañó al libro álbum fue entendible para los niños, tuvimos que a 98 (90.7%) de 108 encuestados estuvieron totalmente de acuerdo en que el texto que acompaña a las imágenes en el libro álbum es entendible, por otro lado 6 (5.6%) encuestados marcaron estar de

acuerdo; 2 (1.9%) prefirieron la opción ni de acuerdo, ni en desacuerdo, y solo 2 (1.9%) estar en desacuerdo. De acuerdo a estos resultados obtenidos pudimos ver que el texto que se tuvo en la historia del libro álbum, fue lo suficientemente entendible para que los niños puedan comprender con tranquilidad el libro.

Para el cuarto ítem, tenemos el enunciado sobre si la cantidad de texto que contuvo el libro álbum fue adecuada para nuestra población, fueron un total de 101 (93.5%) niños estuvieron totalmente de acuerdo en que la cantidad de texto que contiene el libro álbum es adecuada, mientras que 7 (6.5%) de ellos aseguraron estar de acuerdo. Esto nos confirma que, para los niños de tercer grado, la cantidad de texto usada en el libro, es la correcta para su edad y el nivel de entendimiento que ellos puedan tener.

En el ítem 5, tuvimos al indicador de color, con el enunciado acerca de que, si los colores utilizados en el libro álbum fueron agradables, en lo que 101 (93.5%) niños de 108 encuestados decidieron estar totalmente de acuerdo y 7 (6.5%) prefirieron la opción valorizada con el número 4 que correspondía a de acuerdo. Esto nos indica que la paleta de colores empleada para el diseño del libro, fue correcta, ya que se optó por una que sea atractiva y evoque a la tecnología, que fue el tema principal, dándonos como resultado, una alta aceptación a esta decisión.

Para el sexto ítem, que nos dice si el tamaño del libro álbum fue adecuado para que los niños interactúen con él, obtuvimos cifras con 95 (88%) niños que respondieron estuvieron totalmente de acuerdo con el enunciado que indica la pregunta 6, mientras que 8 (7.4%) niños aseguraron estar de acuerdo; otros 4 (3.7%) decidieron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo y solo 1 (0.9%) afirmó estar en desacuerdo. Estos resultados son favorecedores, ya que el tamaño del libro que fue ideado para el proyecto, fue correcto para los niños. Este libro álbum tuvo medidas que le permitan interactuar correctamente a los niños, puesto que, al ser de edades de 7 a 8 años, requieren observar con claridad las imágenes y los textos, y realizar las actividades recreativas con el tamaño adecuado para resolverlos.

De acuerdo al ítem 7, tuvimos a 99 (91.7%) de los 108 encuestados marcaron la casilla valorizada con el número 5 que indica estar totalmente de

acuerdo, para dar respuesta a que el orden de las imágenes y textos en el libro álbum son adecuados, 9 (6.5%) niños optaron estar de acuerdo; y 2 (1.9%) de ellos confirmaron estar en una posición neutral, marcando ni de acuerdo, ni en desacuerdo. El resultado de este ítem nos indica que la manera en cómo fueron presentadas las imágenes y el texto en el libro álbum fue el adecuado para la gran mayoría de los niños, hayan tenido un orden de pequeño a grande, o con imágenes que abarcaron ambas paginas o solo una, y en el caso de texto, si es que la posición donde apareció cada texto, conversación y más, fueron las correctas.

En el octavo ítem, donde se hizo la pregunta acerca de qué tan recreativas le resultaron las actividades de juego que aparecen en el libro álbum sobre el uso de la tecnología, a lo que 95 (88%) de los niños encuestados estuvieron totalmente de acuerdo en que las actividades de juego del libro álbum le resultaron recreativas, mientras que 13 (12%) niños aseguraron solo estar de acuerdo. Este ítem nos da una valorización alta en que el libro álbum cumplió con uno de los propósitos que fue el ser un libro recreativo, donde se ponga a prueba las habilidades creativas de los niños.

Para el ítem número 9, que indica si los dispositivos móviles vistos en la historia del libro álbum fueron reconocidos fácilmente y fueron familiares, nos arrojó datos altos con 98 (90.7%) niños que estuvieron totalmente de acuerdo en que reconocieron los dispositivos tecnológicos vistos en la historia, solo 8 (7.4%) de ellos estuvieron únicamente estar de acuerdo; 1 (0.9%) estuvo ni de acuerdo ni en desacuerdo y solo 1 (0.9%) afirmó estar en desacuerdo. Los dispositivos mostrados en el libro álbum, fueron los más utilizados por la mayoría de niños, lo que fue acertado ya que, en su mayoría, se corroboró que si hacen uso de ellos en su día a día marcando y estando totalmente de acuerdo en que están familiarizados con ellos.

De acuerdo al ítem 10, que menciona si luego de haber leído el libro álbum se podría adaptar a tener un control para hacer un buen uso de la tecnología, se obtuvo que, de 108 niños encuestados, 96 (88.9%) marcaron la alternativa de estar totalmente de acuerdo en que luego de leer el libro álbum adaptarán un control para usar bien la tecnología, mientras que 10 (9.3%) niños aseguraron estar de acuerdo;

y solo 2 (1.9%) afirmaron estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo, mostrándose en una posición neutral.

En el ítem 11, tuvimos que 98 (90.7%) niños encuestados que estuvieron totalmente de acuerdo con el enunciado basado en tener un acceso directo a dispositivos tecnológicos como lo fue el celular que se presentó en el libro álbum, mientras que 8 (7.4%) niños aseguraron estar solo de acuerdo; y solo 2 (1.9%) afirmaron neutralmente estar ni de acuerdo ni en desacuerdo. De acuerdo a los resultados vistos en este ítem, vemos que, si son mayoría de niños que están vinculados con un dispositivo tecnológico en su día a día, siendo el más común el celular, seguido de la Tablet y la laptop.

El ítem 12 se basa en formular la pregunta ¿La historia del libro álbum, te la información necesaria para conocer más sobre la tecnología? A lo que 99 (91.7%) niños estuvieron totalmente de acuerdo con la pregunta, 8 (7.4%) de estos niños marcaron y aseguraron estar de acuerdo, y solo 1 (0.9%) manifestó una posición neutral al marcar estar ni de acuerdo ni en desacuerdo. Los resultados nos indica que, en su generalidad, los niños han comprendido la información que se plasmó en la historia del libro álbum, al ser un buen indicador para la viabilidad de la temática propuesta.

De acuerdo al ítem 13, fueron 100 (92.6%) niños de la totalidad, que estuvieron totalmente de acuerdo en que el libro álbum presenta imágenes nítidas que no son borrosas, mientras que 7 (6.5%) de estos niños aseguraron solo estar de acuerdo en que se tenían imágenes nítidas; y 1 (0.9%) consideró que las imágenes presentadas no eran nítidas, marcando así, estar en desacuerdo. Fue la gran mayoría de datos que nos dieron que la calidad de imágenes presentadas para los niños, fue buena, lo que nos marca una aceptación alta al libro álbum.

El ítem numero 14 nos indica si ¿la historia del libro álbum presentó ideas claras sobre cómo hacer buen uso de la tecnología? a lo que fueron 98 (90.7%) los niños que estuvieron totalmente de acuerdo en que el libro álbum presentó ideas claras sobre el buen uso de la tecnología, por otro lado 8 (7.4%) de estos niños decidieron una posición donde aseguraron estar de acuerdo; y finalmente solo 2 (1.9%) afirmaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo. Los resultados nos indica

que al igual que la cantidad de texto presentada, las ideas y las palabras expuestas en la historia del libro álbum, fueron las adecuadas para el público al que nos enfocamos, ya que, al ser niños, se deben presentar ideas claras, concisas y de palabras fáciles de entender para ellos.

Para el ítem 15 en donde si el libro álbum tiene las características suficientes para entender el buen uso de la tecnología, se tuvieron las cifras de que un total de 99 (91,7%) de los niños encuestados coincidieron en marcar la opción 5 de estar totalmente de acuerdo, mientras que 9 (8,3%) niños aseguraron estar de acuerdo. De acuerdo a estos resultados podemos interpretar que el libro fue entendible, explicativo y didáctico para que los niños del tercer grado puedan comprender el buen uso que se le tiene que dar a la tecnología.

En el ítem número 16, donde se realiza la interrogante de ¿el libro álbum sobre el uso de la tecnología te da inspiración para generar tus propias historias? Fueron 88 (81.5%) niños que estuvieron totalmente de acuerdo en que el libro álbum les dio la inspiración para generar sus propias historias, 13 (12%) niños aseguraron estar de acuerdo; y 7 (6.5%) indicaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo. A estos resultados deducimos que el propósito de generar o mejorar la habilidad creativa en los niños fue positiva, ya que muchos de ellos, generarán propias historias a raíz de la lectura e interacción en el libro álbum.

De acuerdo a los resultados en el ítem 17 fueron 95 (88%) niños de 108 encuestados que estuvieron totalmente de acuerdo en que luego de leer el libro álbum, buscarán nuevas maneras de hacer actividades creativas a través de alguna aplicación móvil, 7 (6.5%) niños aseguraron estar de acuerdo; 4 (3.7%) optaron por estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, solo 1 (0.9%) afirmó estar en desacuerdo y 1 (0.9%) totalmente en desacuerdo. Se puede notar que el buen uso tecnológico que se realizará luego de leer el libro álbum, fue positivo, ya que los niños en su mayoría, descargarán aplicaciones móviles creativas que permitan poner a prueba sus habilidades.

El ítem 18, con la interrogante ¿el libro álbum te da el conocimiento necesario para buscar nuevos modos de usar la tecnología y ser más creativo? se obtuvieron resultados altos con 99 (91.7%) de los niños encuestados que

estuvieron totalmente de acuerdo en que el libro álbum les da el conocimiento necesario para buscar nuevos modos de usar la tecnología y ser más creativo, solo 7 (6.5%) aseguraron estar de acuerdo; y solo 2 (1.9%) prefirieron marcar estar ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Según lo que nos indican los datos en el último ítem 19 del instrumento de evaluación es que un total de 97 (89.8%) niños de 108 de la muestra, estuvieron totalmente de acuerdo con que luego de poder leer el libro álbum aprovecharán la tecnología para que puedan mejorar sus habilidades creativas, mientras que solo 7 (6.5%) niños aseguraron estar de acuerdo, 2(1.9%) ni de acuerdo ni en desacuerdo; y 2 (1.9%) estarían en desacuerdo. A estos resultados podemos indicar como la gran mayoría de ellos, tuvo una acción positiva en cambiar la posición que usaba la tecnología, a buscar un nuevo y buen uso de ella a través de la lectura del libro álbum.

De acuerdo ahora a los resultados referentes a las hipótesis planteadas para este proyecto, en la hipótesis general basada en el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad, se obtuvieron resultados donde se encontró una correlación positiva considerable con un coeficiente de 0,694. Además, de haber tenido una significancia de 0,000, siendo inferior a 0,05 ($0,000 < 0,05$). Por lo que se rechazó la hipótesis nula y se reconoció la hipótesis de investigación. Reflejando que hay una relación entre el libro álbum y el desarrollo de la creatividad en el tercer grado en la Institución Educativa 2049, ubicada en el distrito de Comas, Lima, 2023. Esto se debe a que el libro álbum, mediante sus atributos distintivos, como las ilustraciones atractivas y textos de fácil comprensión, facilitó a los niños aprender sobre el buen uso de la tecnología y el desarrollo creativo.

El resultado para la hipótesis específica 1, dieron el valor de una correlación positiva considerable con un coeficiente de 0,619. Así también, se tuvo una significancia de 0,000, inferior a 0,05 ($0,000 < 0,05$). Por lo tanto, se declinó la hipótesis nula, lo cual nos indica que, si existe una relación entre los elementos del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños de tercer grado en la Institución Educativa 2049, ubicada en el distrito de Comas, Lima, 2023. A partir de esto, se pudo concluir que los elementos que integran al

libro álbum, resultaron beneficiosos para la comprensión de los niños sobre el uso de la tecnología. Brindando de manera creativa y atractiva una considerable cantidad de información que ayudan a dar forma a la comprensión de la narrativa.

Para la segunda hipótesis específica, enfocada a la estructura y el desarrollo de la creatividad, se obtuvo un resultado de correlación positiva media con un coeficiente de 0,504. Con una significancia de 0,000 aceptando la hipótesis específica de investigación, lo que nos indicó que existe una relación entre la estructura del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños de tercer grado en la Institución Educativa 2049, ubicada en el distrito de Comas, Lima, 2023; esto gracias a que el formato y la estructura utilizada en el libro álbum fue lo suficientemente acertado y claro para poder interactuar con él, lo que permitió que los niños puedan tener la capacidad de desarrollar y explorar nuevas habilidades creativas.

Las cifras que nos dan los resultados de la tercera hipótesis específica fue el de una correlación positiva considerable con un coeficiente de 0,573. Con una significancia de 0,000, el cual posee un valor menor a 0,05 ($0,000 < 0,05$) rechazando así la hipótesis nula y aceptando la tercera hipótesis específica de investigación, que nos indica la relación existente entre la interactividad y el desarrollo de la creatividad en niños de tercer grado en la Institución Educativa 2049, ubicada en el distrito de Comas, Lima, 2023. Estos resultados son debidos a que los elementos de interactividad para el alumno, mostrado en el libro álbum fueron provechosos para su desarrollo creativo, puesto que se pudieron adaptar y explorar diversas áreas de entretenimiento y educación.

En la hipótesis específica 4, pudimos ver como resultados un coeficiente de 0,680, con una significancia de 0,000, el cual posee un valor menor a 0,05 ($0,000 < 0,05$). De acuerdo a esto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la cuarta hipótesis específica de la investigación, la cual nos indica la relación existente entre la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad en niños de tercer grado en la Institución Educativa 2049, ubicada en el distrito de Comas, Lima, 2023. El formato y temática empleados para el proyecto facilitaron a los niños a poder intercambiar la información que se transmitió a través del libro álbum.

Para la última hipótesis específica de la investigación, se obtuvieron cifras que nos muestran una correlación positiva considerable con un coeficiente de 0,584. Con una significancia de 0,000, el cual posee un valor menor a 0,05 ($0,000 < 0,05$) rechazando así la hipótesis nula y admitiendo la quinta hipótesis específica de investigación, que nos indica la relación existente entre la calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad en niños de tercer grado en la Institución Educativa 2049, ubicada en el distrito de Comas, Lima, 2023. Estos resultados fueron gracias al buen uso de la producción de ilustraciones en el libro álbum, ya que la calidad de la imagen, y la nitidez que mostraron cada una, fueron las adecuadas y correctas para que los niños lo comprendan.

V. DISCUSIÓN

En este apartado, se compararon los resultados conseguidos tanto en el análisis descriptivo como en el inferencial. Considerando este aspecto, este estudio utilizó referentes tanto nacionales como internacionales que emplearon variables de estudio y metodologías semejantes.

Según el primer ítem, se verificó que las imágenes sobre la tecnología en el libro álbum fueron agradables para los niños. Esto se debe a que su amplio tamaño, que en su mayoría de ocasiones abarcaban una doble página, captaron en gran medida la atención de los niños. Como resultado, se observó cómo es que no perdían el interés por descubrir lo que vendría en las páginas siguientes. Además, de ser lo suficientemente claras para guardar concordancia y relación con el relato de la historia, esto se reflejó en el 94.4% que estuvo completamente de acuerdo. Fueron estos resultados los que coincidieron con Encarnación (2022) que así también, tuvo resultados que mostraron que la implementación del libro álbum como recurso de aprendizaje en los salones escolares es beneficioso para poder atrapar el interés de los estudiantes y crear alternativas novedosas para presentar las problemáticas sociales de la actualidad. Ahora de acuerdo con Becerra (2017) en sus resultados enfocados a las imágenes mostradas en su libro álbum, obtuvo resultados como el 42% que manifestó estar de acuerdo en que las imágenes y otros elementos más que aparecen en la historia se complementan entre sí, viendo así que existe un equilibrio entre cada elemento, de la manera en que fue visible

para los estudiantes, mientras que para Bermúdez (2022) en sus resultados obtuvo un 65,09% de afirmaciones que con frecuencia la importancia de la imagen en el libro álbum les facilita la formación de una comprensión más nítida de lo que el texto pretende transmitir mientras leen; así mismo en los teóricos, Correro (2019) encontró que la función principal en mayoría de libros álbum es la habilidad para situar imágenes en un contexto, por lo tanto, los artistas deben ver maneras para destacar esta progresión temporal inherente a toda narración, complementándola con el texto en sí, en cuanto a lo que desarrolló Cubillos (2017) fue coincidente a todo lo anterior, puesto que considera que la imagen es el complemento a toda la obra en sí, ya que este apoya a que el menor establezca relaciones junto a lo que pueda observar en su entorno o ambiente.

Para el ítem 2, se mostró la relación que tuvieron las imágenes diseñadas en conjunto con la historia planteada en el libro álbum sobre el uso de la tecnología para los niños. Fueron las ilustraciones que jugaron un papel crucial en la comprensión narrativa, ya que los elementos visuales fueron correctamente entendidos por los niños. Este aspecto fue respaldado por el 87% de niños que estuvo completamente de acuerdo, siendo la gran mayoría quienes mostraron una gran aceptación a las imágenes. De acuerdo a lo dicho en nuestros antecedentes, se tuvo a Bermúdez (2022) quien mostró resultados del 63,21% de estudiantes que con mayor frecuencia comprenden fácilmente las imágenes de los textos en el libro álbum, de esta manera vemos como los resultados obtenidos con esta investigación fueron coincidentes a nuestros antecedentes, de la misma manera Álvarez y Moncada (2020) en su análisis de resultados, indicaron que una imagen puede ser examinada, apreciada y entendida de diversas maneras, estos elementos permiten la creación de conexiones significativas para la formación de una comprensión global y para distinguir el propósito detrás de su creación. Así también, tenemos nuestros teóricos, como Sánchez y Andricaín (2020) quienes señalan que las imágenes que lleva el libro álbum debe ser conciso y contar la historia de manera clara y comprensible para el público infantil. Así también se recalca que para lograr este equilibrio es importante evitar la falta de información o la repetición de lo que ya se muestra en la imagen. Por su lado, Cárdenas (2021), indica que el libro álbum se distingue de otros productos literarios, ya que se les otorga un papel destacado gracias a las imágenes, estos resultados y hallazgos se pueden contrastar con los

de la investigación, puesto que las ilustraciones e imágenes creadas para el libro álbum tuvieron el fin de ser entendidas y relacionadas con la historia contada para la adecuada comprensión e interacción de los niños.

Considerando los resultados obtenidos en el ítem 3, para evaluar si el texto que acompañaba al libro álbum era comprensible para los niños, se realizó un análisis de las respuestas de los encuestados donde se encontró que el 90.7% de niños expresaron estar completamente de acuerdo en que el texto que acompaña a las imágenes en el libro álbum era fácilmente comprensible. Estos resultados revelan que el texto presente en la narrativa del libro álbum fue lo suficientemente claro y comprensible, permitiendo a los niños entender la historia con facilidad. De acuerdo a nuestro autor de antecedentes, Becerra (2017) indicó que el texto que mostró en su libro álbum, dio un mensaje entendible y claro de manera correcta, lo que sugirió que los estudiantes mostraron mayor preferencia a que el texto comunica un mensaje apropiado y claro en el contexto de la historia que, a su vez, incrementa el interés en seguir leyendo el libro álbum, así también, estuvo Encarnación (2022) con resultados similares, donde un 77,8% de su muestra estuvo completamente de acuerdo en que entendió los textos del libro álbum, cumpliendo así con una de las características principales del este producto literario. Respecto a los teóricos tuvimos a Correro (2019) que mencionó como el texto debe lograr relatar una historia singular y fascinante que permita que el lector establezca conexiones entre las imágenes y desarrolle la tensión narrativa. Asimismo, debe ser capaz de comunicar las emociones y, a través del lenguaje empleado, acelerar la lectura, conferir un ritmo dinámico y adecuar el tono de manera apropiada, así también lo complementa Sánchez y Andricaín (2020) quienes coinciden y complementan a que este debe de ser conciso y contar la historia de manera clara y comprensible para el público infantil, lo que da base y sustento a que los textos para el libro álbum en cada edad, debe ser enfocado y encaminado al nivel de comprensión lectora que vaya a tener cada grupo.

En cuanto al cuarto ítem, el 93.5% de niños expresaron su total acuerdo con respecto a la adecuación de la cantidad de texto presente en el libro álbum. Por otro lado, el 6.5% niños manifestaron estar solo de acuerdo con esta afirmación. Este dato nos ratifica que, según la opinión de los niños de tercer grado

encuestados, la cantidad de texto utilizada en el libro álbum es apropiada para su edad y nivel de comprensión. En síntesis, los resultados amparan la idea de que la extensión y cantidad de texto en el libro álbum se ajusta a las necesidades y capacidades de comprensión de los niños. Encarnación (2022) mostró que en sus resultados fue evidente que la mayoría de los niños, representados con el 72.2% estuvieron totalmente de acuerdo en considerar que la cantidad de texto proporcionada fue adecuada para comprender la historia, así como también se presentó con Álvarez y Moncada (2020) quienes observaron que los libros de este tipo posibilitan la coexistencia de múltiples narrativas en una misma historia, entrelazándolas con la trama principal presentada a través de sus dos enfoques narrativos, de manera que se crean diversos significados, Bermúdez (2022) a su vez, presentó como fue que el 63,21% de los estudiantes indicaron que con regularidad el texto en los libros utilizados es conciso y breve, lo que contribuye a su comprensión de la historia. Ahora respecto a los teóricos, Correro (2019) el texto debe de hacer que se sienta emociones, leer más rápido, tener un ritmo vivo y usar un lenguaje adecuado. Además, de ayudar a pensar en ideas abstractas y llevar a un mundo imaginario especial.

Referente al ítem 5, exploramos la opinión de los niños con respecto al uso de colores en el libro álbum, utilizando un ítem que indagaba sobre su agrado hacia la paleta de colores empleada. Fue el 93.5% de niños quienes expresaron un completo y total acuerdo en que los colores utilizados en el libro álbum eran agradables. Por otro lado, el 6.5% indicó estar de acuerdo, a lo que en este análisis sugiere que la elección de la paleta de colores para el diseño del libro fue acertada, ya que logró ser atractiva y evocar el tema principal de tecnología. En nuestros antecedentes, Álvarez y Moncada (2020) tuvieron que resultados que dedujeron que las imágenes tienen la intención de contar una historia, reflejar una perspectiva social y cultural que se construye a partir del entendimiento del significado simbólico que contienen. Esto facilita la aprehensión de una verdad preexistente, especialmente cuando se explora de manera detallada, considerando colores, formas, gestos y tonalidades; así también Becerra (2017) observó que los colores empleados en el desarrollo de su libro álbum tuvo un porcentaje alto de aceptación, ya que se obtuvo grado de acuerdo en la mayoría de estudiantes, implicando así que el trabajo fue realizado con un buen acabado final de la pieza gráfica, dando y

transmitiendo la sensación de profundidad y asociación en relación al contexto de la historia, tomando ahora a los autores bases, según Correro (2019), es esencial reconocer la elección de la técnica y el color en el análisis visual y explicativo. Tanto la técnica como la paleta de colores son seleccionadas en función de criterios artísticos y narrativos, y cada una posee atributos distintivos en términos de su impacto, nivel de transparencia y precisión, también incluyendo a Sánchez y Andricaín (2020) destacan la interconexión que tienen las imágenes, el texto y el color, anima a descifrar tanto los elementos de lenguaje escrito como los elementos visuales para proporcionar contexto a la historia que se está contando.

De acuerdo a los resultados del ítem 6, los datos revelaron que el 88% expresaron un completo acuerdo con la pregunta, indicando que el tamaño del libro álbum era conveniente. Estos resultados confirman que las dimensiones del libro álbum ideado fue apropiado para los niños, considerando que tienen edades comprendidas entre 7 y 8 años, es fundamental que el tamaño del libro les permita observar de forma clara las imágenes y los textos, así como participar en las actividades recreativas de manera cómoda y efectiva. Este aspecto es esencial para garantizar una interacción adecuada con el contenido del libro álbum, tomando nuestros antecedentes, podemos ver que de acuerdo a los resultados de Encarnación (2022) indicaron que los encuestados estaban completamente de acuerdo en que el tamaño utilizado en el libro álbum era apropiado, sugiriendo que la mayoría de los niños pudieron ver todos los detalles, así como seguir una secuencia y estructura que contribuyeron a una mejor comprensión de la historia. Becerra (2017) por su parte, señaló que existe una mayor aprobación al formato del libro álbum según lo percibido por los estudiantes encuestados. Esto implica que la estructura, el grosor de las páginas y el acabado final estuvieron correlacionados positivamente con su segunda variable de estudio. En cuanto a Álvarez y Moncada (2020) coincidieron en que la manera en cómo se interactúa con el libro álbum, recae mucho en el formato que este pueda llevar, desde lo que es el tamaño, las imágenes, el texto, y el color, pues es de esta manera en la que el lector podrá reconocer y llevar una lectura que sea de completa facilidad y entendimiento. De acuerdo ahora a los teóricos, podemos observar cómo es que Correro (2019), nos indica que la estructura que lleva el libro álbum, es una de tipo flexible en la composición, donde podemos llevar opciones de imágenes con marco,

viñetas, fondos abandonados y de más que permita un estilo variado pero que sea entendible para narrar adecuadamente la historia, de acuerdo a esto, también está Cárdenas (2021) quien distingue al libro álbum por su estructura que no necesariamente es acompañada de una numeración, todos estos factores, son enlazados y acordados a su vez con el proyecto en marcha, pues las características han permitido que la estructura del libro álbum, sea la aceptada y entendible para nuestro lector.

El ítem 7 comprobó que el 91.7% de niños indicaron un completo acuerdo respecto al orden de las imágenes y textos en el libro álbum. Este resultado enfatiza que la disposición de las imágenes y el texto en el libro álbum fue apropiada para la mayoría de los niños. Ya sea que se tratara de un orden de pequeño a grande, imágenes que ocupan una o ambas páginas, o la posición precisa de textos y diálogos, los niños consideraron que la presentación fue la adecuada. Esto destaca la importancia de la disposición del contenido visual y textual en el libro álbum para garantizar su comprensión y atractivo para los niños. Para Becerra (2017) el 48.7% de los encuestados, tuvieron una concordancia en que el mensaje se comunica de manera adecuada y clara en el diseño del libro álbum, siendo así como también podemos mencionar a Encarnación (2022) con resultados similares de orden y coherencia en el diseño de su libro álbum, con una aceptación del 72.2%, lo que nos permite dar base a que la manera en cómo se presenta la historia o cualquier tipo de información en el libro álbum, debe tener una cronología, diseño y estructura clara, para esto también tuvimos a nuestros teóricos, donde según lo analizado por Correro (2019) el libro-álbum se construye utilizando una estructura basada en secuencias y un formato que facilita la narración de historias en un contexto enmarcado, así como la introducción de elementos intertextuales.

Respecto al octavo ítem, se obtuvieron resultados que un 88% expresaron un completo acuerdo en que las actividades de juego presentes en el libro álbum les resultaron recreativas, por otro lado, el 12% de niños indicaron estar de acuerdo con esta afirmación. Este aspecto destaca que el libro álbum logró cumplir con uno de sus propósitos, que era proporcionar actividades recreativas que pusieran a prueba las habilidades creativas de los niños. La alta valoración obtenida en este ítem refuerza la noción de que el diseño y la selección de las actividades de juego

fueron acertados, contribuyendo a que el libro álbum fuera percibido como un principio de entretenimiento y estimulación creativa para los niños. De acuerdo a Alvarado y Mejía (2022) y las inferencias en sus resultados, pudieron ver que la interacción y uso de la tecnología en cada persona se relaciona y satisface, lo que puede indicar que, la recreación a través de las tecnologías puede ser altamente influyente, sin embargo, en este caso, para esta investigación se busca dar una interacción a través de la lectura con el libro álbum, con actividades de juegos que se presentan, para esto Sánchez (2019) realizó variedad de juegos de roles, haciendo uso de recursos vinculados a la tecnología, con el fin de potenciar el aprendizaje, ahora bien, llevando esto a los teóricos, Andoney et al. (2017) indicó que los temas acerca de la tecnología, poniéndolo en un contexto pedagógico y de juego, cede al estudiante interactuar con el aparato y adaptarse a las otras áreas. Gonzáles (2018) por su parte nos completa un poco más la idea con el hecho de que tecnología involucra usar una variedad de entornos virtuales, que los niños van exploran gradualmente, dando enfoque principal en el desarrollo progresivo de su volumen para comprender y manejar información.

De acuerdo al ítem 9, 90.7% estuvieron en un completo acuerdo en que lograron reconocer los dispositivos tecnológicos presentes en la historia del libro álbum, pues estos dispositivos tecnológicos mostrados en el libro álbum resultaron ser los que más comúnmente son utilizados por la mayoría de los niños. Este enfoque fue acertado, ya que la gran mayoría de los niños confirmaron que hacen rutina de estos dispositivos en su vida cotidiana. De hecho, mostraron un fuerte acuerdo al expresar que están familiarizados con estos dispositivos. Este resultado subraya la importancia de la relevancia y pertinencia de los elementos tecnológicos presentados en la historia del libro álbum, contribuyendo así a una mayor identificación y conexión de los niños con el contenido de la narrativa. De acuerdo con Sánchez (2019) y su conclusión en que el uso de la tecnología estableció relación con los estudiantes, podemos relacionarlo con la presente investigación, pues al obtener una relación el reconocimiento de dispositivos actuales y próximos, será más rápido para los niños. Así también Alvarado y Mejía (2022) identificaron que el 62,9% de los estudiantes utilizaban con mucha frecuencia la tecnología en su día a día, lo que indicaría que pueden y reconocen fácilmente un dispositivo al mostrarlo, pues así podemos ver cómo es que la gran cantidad de niños que están

creciendo en esta nueva era tecnológica y digital, reconocería, se adaptaría y tendría interacción muy fácilmente.

Considerando lo encontrado en los resultados del ítem 10 un total del 88.9% de niños expresaron un completo acuerdo con establecer un control adecuado para el uso responsable de la tecnología. Este resultado indica que la lectura del libro álbum ha influenciado positivamente en la percepción de los niños respecto al uso responsable de la tecnología, incitándolos a considerar y planificar un manejo adecuado de los dispositivos tecnológicos en su vida diaria. Es evidente que el libro álbum ha logrado pasar un mensaje relevante sobre el uso consciente de la tecnología, fomentando actitudes reflexivas y responsables en los niños. El aporte de Andoney et al. (2017) en relación a establecer un control adecuado para el uso responsable de la tecnología está estrechamente relacionado con la idea de interacción, que permite a los estudiantes interactuar con el dispositivo y, de esta manera, adaptarse a diversas áreas de educación y cognición. Además, la tecnología brinda una amplia variedad de posibilidades para personalizar el contenido educativo según las necesidades individuales de los estudiantes, así también, Sánchez (2019), indica que busca anticipar el rápido avance en que el desarrollo de la tecnología abrirá nuevas oportunidades en las experiencias educativas que establecen conexiones entre el entorno circundante y el proceso de aprendizaje, coincidente a Alvarado y Mejía (2022) quienes concluyeron que la utilización de tecnología está correlacionada de forma positiva con el transcurso de enseñanza en la Institución Educativa elegida en Pacasmayo, lo que coincide con factores tocados en la investigación.

El ítem número 11 comprobó que un 90.7%, expresó completo acuerdo con la afirmación que implicaba tener acceso directo a dispositivos tecnológicos, como el celular que se presentó en el libro álbum. Estos resultados subrayan que gran generalidad de los niños están acostumbrados y utilizan dispositivos tecnológicos en su rutina diaria. Estos hallazgos confirman la alta presencia y relevancia de la tecnología en la vida usual de los niños encuestados. La accesibilidad a dispositivos tecnológicos, especialmente a través de los celulares, refleja la importancia de considerar y abordar de manera responsable su uso en la educación y el desarrollo de los niños, estos puntos están estrechamente relacionados con la perspectiva de

Andoney et al. (2017) sobre la instantaneidad, la cual facilita la obtención y la rápida distribución de información. La instantaneidad en el acceso y la difusión de noticias ha sido una de las principales ventajas proporcionadas por las tecnologías. En el nuevo mundo digital, podemos acceder a una amplia variedad de información con solo unos pocos clics, ya sea a través de motores de búsqueda en línea, redes sociales o plataformas especializadas. Por su lado, Gonzáles (2018) mostró que el enfoque principal se centra en el desarrollo gradual de la capacidad para comprender y manejar información, lo cual contribuye a su desarrollo personal al poder identificar y tener el acceso directo a dispositivos tecnológicos.

De acuerdo a lo encontrado en el ítem 12, un total del 91.7% de los niños mostraron un acuerdo total con respecto a la pregunta planteada. Estos resultados resaltan que la mayoría de los niños han logrado entender y asimilar la información presentada en la narrativa del libro álbum. Este hecho representa un indicador positivo y sólido de la efectividad y comprensión de la temática propuesta en la historia. La comprensión adecuada de la trama y la información transmitida es fundamental para asegurar que los niños asimilen los mensajes y conceptos importantes que el libro álbum pretende comunicar. Estos resultados respaldan la pertinencia y efectividad de la temática abordada en la historia, confirmando que ha sido comprendida de manera satisfactoria por la mayoría de los niños. Paredes y Mejía (2022) obtuvieron resultados que indican como la utilización de tecnologías contribuye a un mejor desempeño académico y, al mismo tiempo, fomentan un aumento en la motivación y la dicha en el transcurso de aprendizaje. Se puede observar así que el uso regular de la tecnología tiene un impacto positivo en la calidad educativa siempre y cuando sea la correcta, así también tenemos a Sánchez (2019) mostrando cómo es que en sus resultados obtuvo datos donde se verificó que los estudiantes que respondieron al instrumento del cuestionario utilizan ampliamente la tecnología móvil y la conexión a Internet y buscan maneras de seguir conocerla para hacer un uso correcto de ella. Por otro lado, Andoney et al. (2017) destaca como en la era digital actual, es posible adherirse a una amplia diversidad de información con solo unos pocos clics, ya sea a través de motores de búsqueda en línea, redes sociales o plataformas especializadas, estos accesos apoyan a que los estudiantes y otro público más tengan acceso fácil a la tecnología,

y mucho mejor si en este caso, lo presentamos a los más pequeños a través de un formato editorial como es el libro álbum, haciéndolo más entendible y didáctico.

El ítem 13 mostró que el 92.6% de los niños encuestados, expresó un completo acuerdo en que las imágenes presentadas en el libro álbum eran nítidas y no estaban borrosas. Estos resultados demuestran de manera contundente que la calidad de las imágenes proporcionadas en el libro álbum fue percibida como positiva por la gran mayoría de los niños. Esta alta aceptación refleja la importancia de asegurar una alta calidad visual en los materiales pedagógicos para niños, ya que esto influye de manera significativa en su percepción y apreciación de la obra. La nitidez y claridad de las imágenes son elementos esenciales para garantizar que los niños puedan disfrutar y comprender plenamente la historia presentada en el libro álbum. Estos resultados validan la calidad visual y la eficacia de las imágenes en el libro álbum para lograr la aceptación y el interés de los niños. De acuerdo con Andoney et al (2017) este tipo de calidad de imagen que se presenta tanto para los medios tradicionales como para las tecnologías, son de una manera, lo que facilita la transmisión y compartición rápida de datos, así como la excelencia en la calidad de las imágenes desempeña un papel primordial en la difusión de información al generar confianza y lealtad en el proceso. Una imagen de alta calidad nos ofrece claridad, nitidez y precisión, lo que eleva la confianza en la información que se está comunicando, para esto Becerra (2017) dentro de sus ítems, midió el grado de aceptación que tendrían sus ilustraciones respecto a la calidad dedujo que el 41.3% estuvo de acuerdo en que pueden identificar y diferenciar a los personajes en el diseño del libro álbum con facilidad y claridad, resultados que coinciden estrechamente con los de la investigación actual. Así también tenemos a Sánchez (2019) que indicó como uno de sus objetivos el querer aprovechar cada recurso del entorno para el aprendizaje a través de la tecnología, utilizando también a su vez, una tecnología relevante, lo que nos lleva a decir que, así como se debe llevar una calidad para la imagen en cuanto al producto editorial física, también debe ser virtualmente para llevar e incentivar a su reproducción masiva por medios digitales.

En cuanto al ítem 14, se obtuvieron resultados con el 90.7% de los niños que estuvieron totalmente de acuerdo en que el libro álbum presentó ideas claras sobre el buen uso de la tecnología. Los resultados nos indica que al igual que la cantidad

de texto presentada, las ideas y las palabras expuestas en la historia del libro álbum, fueron las adecuadas para el público al que nos enfocamos, ya que, al ser niños, se deben presentar ideas claras, concisas y de palabras fáciles de entender para ellos, en relación para este ítem en nuestros antecedentes encontramos a Ballesteros (2022) quien, así como la presente investigación buscó el relacionar el desarrollo de la creatividad con un público similar, enfocándose en niños, con la justificación de que la práctica de experiencias basada en ideas claras en diferentes historias o juegos proporcionan a los niños desde temprana edad son esenciales para el crecimiento y la madurez de su cerebro, Aguirre (2018) también indicó por su parte que el proceso creativo consiste en la generación de nuevas ideas, las cuales surgen de una combinación de diversos procesos y factores en juego, en lugar de depender únicamente de la individualidad, lo que indica que el niño puede generar sus ideas, e interpretar otras de acuerdo al ritmo de desarrollo creativo que tenga, por lo que las ideas que se presenten en el libro fueron claras y a su vez imaginativas para el lector, por su parte respecto a los teóricos, Zambrano (2019) indica como el concebir ideas originales y que estén en sintonía conlleva la capacidad de concebir y elaborar productos, situaciones o eventos novedosos mediante la generación de ideas creativas, para coincidir, López (2017) manifiesta que las ideas no se manifiesta de manera independiente, siempre debe tener una conexión con un punto de referencia en concreto, así podemos ver que si bien las ideas en el libro fueron claras, también se tuvo la intención de llevar al niño a explorar su imaginación a través de la conexión entre las imágenes presentadas con el texto.

Para el ítem 15 el 91.7%, estuvo completamente de acuerdo con la afirmación dada. Estos resultados indican claramente que el libro álbum logró ser claro, informativo y educativo, permitiendo que los niños de tercer grado comprendieran de manera adecuada la importancia de un uso responsable de la tecnología. Estos hallazgos respaldan la efectividad del libro álbum como herramienta didáctica para transmitir mensajes importantes y educativos a los niños, en este caso, relacionados con el uso adecuado de la tecnología. La comprensión y aceptación altas por parte de los niños subrayan la relevancia de utilizar enfoques pedagógicos adecuados para transmitir conceptos y valores clave, especialmente aquellos relacionados con la tecnología en la era actual. El libro

álbum demostró ser una herramienta valiosa para fomentar una comprensión significativa y positiva de estos conceptos en los niños. Portilla (2018) autor en nuestros antecedentes buscó el reconocer las características en cuanto a la creatividad, respecto a las etapas de generación de ideas y evaluación, en lo que Albornoz (2019) a su vez hizo un aporte con la característica del pensamiento que marca la creatividad, especialmente en la solución e identificación de temas o problemas. Los niños suelen emplear dos tipos de pensamiento y desarrollan la habilidad de alternar entre ellos de manera instintiva, tomando a nuestros teóricos, Yentzen (2018) enfoca en el pensamiento creativo personal presentando tres etapas de evolución en la creatividad respaldadas por enfoques particulares, estas características, pensamientos y de más, fueron clave para que los niños entiendan la información de manera adecuada, pues nos confirma que su pensamiento creativo estuvo en marcha, llevando procesos y etapas.

En el ítem 16 el 81.5% de los niños, expresó un acuerdo total con la afirmación dada. Estos resultados indican de manera clara que el libro álbum logró inspirar a los niños para crear sus propias historias. Este aspecto demuestra que el propósito de fomentar y mejorar la habilidad creativa de los niños se ha logrado de manera positiva a través de la interacción con el libro álbum. Estos hallazgos respaldan la eficacia del libro álbum en estimular la imaginación y la creatividad de los niños, alentándolos a generar sus propias ideas y narrativas. La habilidad para inspirar a los niños a crear sus propias historias puede considerarse como un indicador exitoso de la influencia positiva que ha tenido el libro álbum en su desarrollo creativo y su capacidad para expresarse artísticamente. Respecto a los antecedentes, Portilla (2018) indicó que uno de los principales apuros que enfrentan las instituciones es la implementación de actividades que fomenten la creatividad y la innovación, considerando las capacidades que los estudiantes deben cultivar para adaptarse eficazmente a los cambios constantes que ocurren en diversos entornos, así también Aguirre (2018) tuvo una inclinación similar en trabajar un tema artístico que lleve al desarrollo creativo en niños de una institución educativa, donde obtuvo como conclusión que al evaluar el progreso en el desarrollo de la creatividad en niños de cuatro años, al comparar el punto de partida con la culminación de la aplicación de las técnicas pedagógicas de dibujo libre, observó un aumento de 9.5 puntos en su desarrollo, respecto a nuestros teóricos se

presentó a Palacios y Campos (2018) quien hizo mención en que el desarrollo creativo, es la competencia de generar ideas o situaciones nuevas o basadas en lo que ya es existente, pero con un valor añadido, es una habilidad inherente a las personas, gracias al dinamismo, color, y demás que presentó el libro álbum en los niños, ellos han podido crear sus propias historias, a través del uso de su imaginación y creatividad.

De acuerdo a lo obtenido en el ítem 17 el 88% de los niños encuestados, expresó un completo acuerdo en que, después de leer el libro álbum, buscarán nuevas formas de realizar actividades creativas a través de aplicaciones móviles. Estos resultados reflejan de manera clara que la lectura del libro álbum tuvo un impacto positivo en la orientación hacia un uso tecnológico adecuado. En su mayoría, los niños expresaron su intención de explorar aplicaciones móviles creativas que les permitan poner a prueba sus habilidades y creatividad. Este hallazgo indica que el libro álbum ha logrado inspirar a los niños a utilizar la tecnología de manera constructiva y creativa, en línea con los objetivos educativos y formativos. Es un indicador alentador de cómo el libro álbum puede influir positivamente en la elección y orientación de las actividades tecnológicas de los niños hacia opciones creativas y enriquecedoras. De acuerdo a López (2017) la meta que tiene la elaboración de alguna acción o idea es dar lugar para que el subconsciente realice su labor, permitiendo que los problemas y cuestiones se analicen en momentos de relajación o distracción, no con la intención de desatenderlos, sino porque el procesamiento se realiza automática e inconscientemente, así también tenemos lo que nos indican Alarcón et al. (2019) respecto a estas actividades, que pueden ser de dos tipos, fundamentales o secundarias, y que cada una se enfoca en concretar y fomentar la realización de lo que se pretende crear, en este caso, llevándolo al tema de buscar nuevas oportunidades creativas a través de la tecnología, de igual manera, está Canchola (2020) que para apoyar a esta teoría de la elaboración y accionar, indica que es esencial cultivar esta competencia, dado a que aporta al progreso y evolución individuales de cada persona, en este caso los niños, puesto que por el mismo hecho de que están en pleno desarrollo y exploración de cada actividad y tema nuevo que se les presenta en su día a día.

El ítem 18 el 91.7% de los niños participantes en la encuesta, expresó un completo acuerdo en que el libro álbum les proporciona el conocimiento esencial para explorar nuevas formas de utilizar la tecnología y potenciar su creatividad. Este resultado pone de manifiesto que el libro álbum ha tenido un impacto positivo al brindar a los niños el conocimiento y la inspiración necesarios para utilizar la tecnología de manera creativa y efectiva. La elevada aprobación en este aspecto señala la relevancia de integrar libros álbum en la educación para fomentar habilidades tecnológicas y creativas en los niños. Estos hallazgos reflejan la efectividad del libro álbum como herramienta pedagógica para empoderar a los niños y promover un uso positivo y enriquecedor de la tecnología en su vida cotidiana. En este ítem mencionamos nuevamente a López (2017) donde nos indica cómo es que, en el entorno escolar, en ocasiones se presentan situaciones en las que los estudiantes parecen no progresar como se espera, para tales circunstancias, resulta provechoso alejarse temporalmente, retroceder y luego continuar, es lo mismo que puede suceder con la creatividad, en este caso, a los niños de la I.E. donde se aplicó el instrumento de recolección de datos, fue con un ambiente amigable, con un entorno correcto para la lectura que llevaron los niños; así también, Zambrano (2019) nos indica de acuerdo a lo que analizó, cómo es que los Individuos con pensamiento creativo son principalmente enfocados y tienen una visión clara de su punto de partida y su destino, esto nos da una visión clara de cómo es que en este caso, los niños siguen su propio criterio con persistencia y valentía, manteniendo su dirección elegida incluso cuando no todos la comprenden, que de hecho hubieron porcentajes que no estaban de acuerdo, pero en un mínimo porcentaje, luego tenemos a Portilla (2018) quien mencionó cómo es que en el desarrollo de su proyecto, sus datos dieron resultados donde se mostró muy claramente que la población participante en la investigación se enfoca primordialmente en la innovación, siendo así como es que se buscará la manera de usar o explorar nuevos modos de usar la tecnología.

Finalmente, para el último ítem, el número 19 muestra un 89.8% de los niños completamente de acuerdo con la afirmación de que, tras leer el libro álbum, tienen la intención de utilizar la tecnología para mejorar sus habilidades creativas. Estos resultados resaltan que la mayoría de los niños vieron la lectura del libro álbum como un estímulo positivo para cambiar su enfoque en el uso de la tecnología.

Ahora, buscan aprovecharla de manera constructiva y creativa para desarrollar y mejorar sus habilidades. Este hallazgo subraya el potencial transformador y educativo del libro álbum al influir en las cualidades y conductas de los niños hacia una utilización más consciente y productiva de la tecnología. Estos resultados amparan la idea de que el libro álbum puede actuar como un catalizador para motivar a los niños a manipular la tecnología de manera positiva y beneficiosa para su desarrollo creativo. De acuerdo a uno de nuestros autores en antecedentes, Albornoz (2019) donde sus resultados indicaron que la necesidad de sensibilizar a los expertos en el campo educativo sobre la creatividad de los niños a través del juego, especialmente en este nivel de educación es pieza clave para que ellos, puesto que es acá donde se toma la conciencia para llevar a perfeccionar o mejorar cada actividad que puedan realizar. Gonzáles (2018) por su parte nos menciona que para este nivel educativo es principal enfocarse en el proceso de la capacidad que tienen ellos para acertar y saber sobrellevar con la información, es acá donde el uso de la tecnología puede ser aprovechada para elevar las habilidades creativas de los menores, en este punto, López (2017) nos menciona algo interesante respecto al desarrollo de estas habilidades creativas en cuanto al entorno, pues no hay nada erróneo en entornos de aprendizaje regulados; la desventaja radica en el exceso, esto puede convertir la vida del estudiante en una burbuja opresiva que se vuelve cada vez más difícil de despejar, creando una dependencia de que otros provean, lo cual podría llevar a que no busque soluciones o maneras de perfeccionar la elaboración de lectura.

Continuando con el análisis inferencial, se abordarán los resultados de las hipótesis que vinculan las variables y dimensiones de investigación. En este contexto, en la hipótesis general se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman para evaluar la relación entre las variables examinadas del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo creativo. Los resultados revelaron una significancia con un valor de 0,000, que es inferior a 0,05 ($0,000 < 0,05$), así también se consiguió un coeficiente de correlación al 0,694 estando en un nivel de correlación considerablemente positiva. Por consiguiente, la hipótesis nula fue descartada y se validó la hipótesis de investigación. En consecuencia, se confirma que hay una conexión entre el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa 2049 en Comas.

Este hallazgo se respalda mediante estudios previos mencionados en los antecedentes, haciendo relación con Becerra (2017) que encontró una correlación entre las variables del diseño del libro álbum y la percepción, con un nivel de significancia de 0.000 y un coeficiente de 0.657, Encarnación (2022) de igual manera con un producto editorial de libro álbum, enfocado a otra temática, dirigida también a niños del nivel primario, también obtuvo una correlación entre sus variables, Bermúdez (2022) también obtuvo una correlación positiva, además de haberse enfocado también en niños menores, en parte de los teóricos, Correro (2018) indicó que el libro álbum se considera un medio de expresión que permite la libre organización de texto, imagen y soporte. Cárdenas (2021) a su vez, menciona que el libro álbum se distingue de los ilustrados y cuentos ya que otorga un papel destacado a las imágenes.

De manera similar, en la primera hipótesis específica, se analizaron los datos arrojados del coeficiente de correlación de Spearman. Este análisis tenía como objetivo establecer la relación entre los elementos y el desarrollo creativo, donde los resultados revelaron una significancia de 0,000, inferior al 0,05. Además de ello, se consiguió un coeficiente de correlación de 0,619, indicando así una correlación positiva de magnitud considerable. Así, se valida la hipótesis de investigación, confirmando la existencia de una relación entre los elementos y el desarrollo creativo. Estos elementos proporcionan información esencial y clara que permite a los niños interpretarlas y perfeccionar lo que se les muestra en los textos de la historia relatada. Encarnación (2022) también consiguió un coeficiente de correlación positiva media con valores de 0,286, donde señaló su rechazo a la hipótesis nula. Ballesteros (2022) también obtuvo una correlación alta de 0,687, con una significancia que admitió que existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad de los niños de cinco años, Bermúdez (2022) por su parte, investigó en su tesis, la variable del libro álbum, propuso el objetivo de encontrar cuál fue la contribución del libro álbum como una estrategia educativa, aceptando su hipótesis de investigación, puesto que se cumplió con el propósito literario, poniendo al libro álbum como un material interesante y útil, en especial cuando se dirige a niños de 5 a 9 años. Correro (2019) nos expuso que se resaltan los aspectos principales del libro álbum, teniendo como primer punto los elementos que hacen posible su desarrollo, como lo son los elementos visuales y textuales del

libro álbum, como la imagen, texto y color tienen un significado y papel relevante en su conjunto.

Para la hipótesis específica número dos, se utilizó de la misma manera el coeficiente de correlación de Spearman para calcular la relación entre la estructura y el desarrollo creativo, siendo en este caso una significancia de 0,000 ($0,000 < 0,05$). Asimismo, se alcanzó un coeficiente de correlación del 0,504, lo que indicó que se rechaza la hipótesis nula y se confirma la hipótesis de investigación, dando relación de magnitud media la estructura y el desarrollo de la creatividad. Por lo tanto, se puede afirmar que la estructura del como estuvo conformado el libro álbum, fueron lo suficientemente claros para que los niños comprendan sin problema la historia. Becerra (2017) determinó una correlación entre el diseño del libro álbum junto a la percepción de los estudiantes, con una correlación de 0,657 que determinó una correlación positiva entre las variables, para Cárdenas (2021), el libro álbum se discrepancia de los libros ilustrados y de cuentos al dar un papel destacado a las imágenes. Estas imágenes tienen un estilo visual similar al cómic y otras expresiones artísticas, y su comprensión es esencial en cada página de la narrativa. Así como para Correro (2019) considera que existen libros en tamaños variados, algunos de ellos fomentan una experiencia de lectura más íntima, otros son de dimensiones más amplias. Aunque los formatos más comunes son rectangulares en posición vertical u horizontal, el libro álbum ha incorporado nuevas estructuras, como el cuadrado, rectangular o el estilo cortinilla.

Con respecto a la hipótesis específica 3, se aplicó también el coeficiente de correlación de Spearman para examinar la relación entre la interactividad y el desarrollo de la creatividad. Los resultados arrojaron una significancia de 0,000, inferior a 0,05, junto con un coeficiente de correlación de 0,573, indicando una correlación positiva significativa. Por consiguiente, se procedió a rechazar la hipótesis nula y validar la hipótesis de investigación, confirmando la relación entre la interactividad que presenta el libro álbum con el desarrollo de la creatividad, lo que sugiere que esta representación fue correctamente lograda adecuadamente gracias a la variedad de uso de elementos tanto gráficos como los textuales. En el estudio de Álvarez y Moncada (2020), se incorporó la variable del libro álbum con la intención de otorgar una perspectiva renovada y una mayor apreciación al libro

álbum poniendo en manifiesto las prácticas pedagógicas y el valor de interactuar con él. Portilla (2018) empleó como primera variable de desarrollo de la creatividad y como segunda variable la innovación, los resultados obtenidos indicaron que la población incluida en el estudio se concentra principalmente en la creación de nuevos productos, impulsada por su deseo de interactuar con la calidad e información que manejarán.

De igual manera, tenemos a la cuarta hipótesis específica, donde nuevamente se realizó el Rho de Spearman para determinar la relación entre la instantaneidad que presenta el libro álbum y el desarrollo de la creatividad. En este apartado se obtuvo el resultado del 0,000 en significancia, acompañado de un coeficiente de correlación significativamente positiva valorado en un 0,680. Esto llevó a validar y aceptar la relación existente entre la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad, lo que indicó que la información presentada fue accesible y llevada con un intercambio rápido y claro entre la historia relatada y el niño. Sánchez (2019) en su relación de variables tuvo aceptación, además de ello, obtuvo resultados con un 48% de interés por parte de sus encuestados en querer tener un interés instantáneo de conocer más acerca del mundo digital y tecnológico. De esta manera también tuvimos a Andoney et al. (2017) analizando que la instantaneidad facilita el acceso e intercambio rápido de la información. La instantaneidad en el entrada e intercambio de noticias ha sido una de las principales ventajas proporcionadas por las tecnologías, a lo que podemos indicar que, en la era digital actual, podemos acceder a una gran cantidad de información con solo unos cuantos clics, utilizando motores de búsqueda en línea, redes sociales o plataformas especializadas. Esta pronta disponibilidad de información nos permite mantenernos al día con los eventos más recientes en tiempo real y acceder a conocimientos y recursos prácticamente de inmediato.

Considerando los resultados obtenidos en relación con la quinta hipótesis específica, se registró un total de 0,520, indicando un coeficiente de correlación media y positiva. Además, se observó una significancia de 0,000, que al ser inferior a 0,05 inmediatamente llevó al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis específica 5. Así es como se encuentra relación entre la calidad de imagen que presenta el libro álbum y el desarrollo de la creatividad en los niños del tercero

de primaria en la Institución Educativa 2049 de Comas, esto gracias a que las imágenes que se exhiben en el libro álbum, fueron nítidas y claras para el buen entendimiento e interacción para los niños, ya que fueron trabajadas de manera que no sean borrosas y salgan con buena calidad. Alvarado y Mejía (2022), obtuvieron también aceptación en sus hipótesis específicas planteadas en su investigación, pues verificaron que los niveles entre ambas variables son positivos. Andoney et al. (2017) de acuerdo a lo encontrado y analizado, explican cómo la tecnología y la calidad de la imagen desempeña un papel crucial en la difusión de datos, ya que genera confianza y fidelidad en el proceso; proporcionando claridad, nitidez y precisión, lo que incrementa la confiabilidad de la información que se está comunicando.

VI. CONCLUSIONES

Considerando la información reunida a lo largo de toda la investigación llevada a cabo, se lograron formular las siguientes conclusiones en consonancia con los propósitos generales y particulares establecidos.

1. Se confirmó la presencia de una relación significativa entre el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en una Institución Educativa en Comas, Lima - 2023. Esto se sustenta en un coeficiente de correlación de 0.694, con una significancia de 0.000, que es menor que 0.05. En consecuencia, se puede concluir que la introducción del libro álbum como recurso creativo en los salones es altamente beneficiosa, ya que despierta el rendimiento de los estudiantes y representa una novedosa y atractiva manera de abordar problemáticas sociales contemporáneas.
2. Además, en lo que concierne a la relación entre los elementos de libro álbum y el desarrollo de la creatividad, se observó que esta relación es positiva. Esto se respalda en el coeficiente de correlación obtenido, que fue de 0.619, y en la significancia de 0.000, que es menor a 0.05. En consecuencia, se puede deducir que hay un grado de interacción entre los elementos presentes en el libro álbum y el desarrollo de creatividad por parte de los

niños. Esto se logra a través de la interpretación de las imágenes y de cómo estas complementan la información textual.

3. Del mismo modo, se identificó una relación entre la estructura del libro álbum y el desarrollo de la creatividad, respaldada por un coeficiente de correlación de 0.504 y una significancia de 0.000, lo que sugiere que la estructura utilizada en el libro álbum facilitó el desarrollo de la creatividad de los niños en relación a la temática del uso de la tecnología. Esto se logró sin que experimentaran aburrimiento, dado que la estructura eran lo suficientemente apropiados para su edad, permitiéndoles comprender la información de manera adecuada.
4. En lo que respecta a la relación entre la interactividad y el desarrollo de la creatividad, se descubrió una relación significativa entre ambas, evidenciada por un coeficiente de correlación de 0.573 y una significancia de 0.000. Esto indica que la representación de interactividad en el libro álbum se presentó de manera acertada, permitiendo a los niños adaptarse y explorar diversas áreas de entretenimiento y educación para su desarrollo creativo.
5. De acuerdo a la relación que involucro a la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad en los niños de la Institución Educativa de Comas – 2023, se obtuvo una relación representada con el 0,680 de correlación y una significancia del 0,000. Lo que nos indicó que tanto el formato y la temática empleados para el proyecto facilitaron a los niños a poder intercambiar la información que se transmitió a través del libro álbum de manera rápida e instantánea.
6. Para finalizar, se identificó una relación significativa entre la calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad, respaldada por una significancia de 0.000 y un coeficiente de correlación de 0.584. Estos resultados sugieren que esta dimensión fue representada de manera precisa en las ilustraciones y todo el libro en general, permitiendo a los niños interpretar la información de manera efectiva y comprender adecuadamente la historia ya que la calidad de la imagen, y la nitidez que mostraron cada una, fueron las adecuadas y correctas.

VII. RECOMENDACIONES

En esta sección, se presentarán recomendaciones en relación a la elaboración del libro álbum y consideraciones que los futuros diseñadores podrán incorporar al llevar a cabo sus investigaciones.

Se recomienda emplear una composición que ceda al público a apreciar de manera nítida cada elemento y estructura que componga el libro álbum, ya que cada uno aporta información esencial para una visión más concisa de la historia. Además, es fundamental que el estilo de las imágenes o ilustraciones sea atractivo para el público objetivo, reflejando sus preferencias y gustos. Asimismo, se debe prestar atención a la tipografía utilizada en el texto que contiene el interior de la historia, garantizando una legibilidad óptima tanto a distancia como de cerca, y asegurando que el tamaño del texto sea lo suficientemente grande para facilitar la lectura, en especial para aquellos lectores que están comenzando a adentrarse en la lectura de textos escolares.

Además, es importante, y de vital importancia que se haga la búsqueda de asesores temáticos de acuerdo a la especialidad de sus piezas gráficas, desde el noveno ciclo, para que así se puedan llevar a cabo correcciones con tiempo y tranquilidad que contribuyan a mejorar el producto gráfico con las correcciones de los especialistas. Se recomienda no dejar este punto para el final pues de existir correcciones que den un giro completo a la línea gráfica, target, estilo o cualquier aspecto gráfico, se podrán realizar las correcciones a tiempo, no solo en la pieza, sino también en el proyecto en general de investigación.

Como siguiente recomendación, podemos aconsejar que, de trabajar con niños de nivel primario o menores, en nuestro instrumento de evaluación para la investigación, no se realice una cantidad muy extensa de preguntas, y que, a su vez, estas sean realizadas y formuladas con palabras que los niños puedan entender con facilidad, para así poder evitar confusiones o que no comprendan claramente lo que se trata de preguntar, y que nos ayuda a la vez a agilizar en la recolección de datos.

De igual manera, podemos aconsejar que, al momento de elegir la población que vamos a estudiar, esta sea adecuada tanto para la investigación como

personalmente, pues se busca realizar el proyecto en un lugar donde se pueda trabajar cómodos y seguros, donde se pueda tener el apoyo y compromiso tanto de la institución o empresa y del investigador como tal.

Por último, se recomienda que, en futuras investigaciones similares a esta, los investigadores busquen antecedentes que contengan variables y dimensiones idénticas o semejantes, con el fin de facilitar la asimilación y el análisis en los resultados y discusión que se lleva a cabo. Asimismo, se sugiere que la metodología utilizada sea lo más similar posible, permitiendo así la contrastación de toda esta información con los resultados obtenidos en el estudio propio.

REFERENCIAS

- Acosta, M. (2018). *La mediación educativa y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 – 4 años de la Unidad Educativa Unikids*. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/27268/1/1803042587%20ACOSTA%20VILLACR%c3%89S%20MARCIA%20ALEXANDRA.pdf>
- Aguirre, A. (2019). *Cuentos infantiles y desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 196 del Centro Poblado San Miguel - Pisco – 2019*. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39026/aguirre_ba.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alarcón, J., Alarcón, I., & Guadalupe, E. (2019). *La elaboración del mapa de procesos para una universidad ecuatoriana*. *Revista Espacios*, 40(19), 4-18. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n19/a19v40n19p04.pdf>
- Albornoz, E. (2019). *El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión*. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209&lang=es
- Alvarado, B. y Mejía, M. (2022). *“Relación entre el uso de las tecnologías y la satisfacción del cliente en la Institución Educativa Particular “Angelitos de María”, Pacasmayo, 2020.”* [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio UPN. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/30920/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alvarez, A. (2020). *Justificación de la Investigación*. <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10821/Nota%20Acad%C3%A9mica%205%20%2818.04.2021%29%20-%20Justificaci%C3%B3n%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n.pdf?sequence=4&isAllowed=y#:~:text=Justificaci%C3%B3n%20pr%C3%A1ctica>

[%20Implica%20describir%20de,realidad%20del%20%C3%A1mbito%20de%20estudio](#)

Álvarez, M y Moncada, L. *El libro álbum y sus aportes en la formación de lectores literarios*. [Tesis de maestría, Universidad de Antioquia] Biblioteca digital UDEA.

https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/17438/2/AlvarezMarce%20_2020_%20Libro%c3%a1lbum.pdf

Andoney, J., Heinze, G. y Olmedo, V. (2017). *Uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las residencias médicas en México*.

<https://www.scielo.org.mx/pdf/amga/v15n2/1870-7203-amga-15-02-00150.pdf>

Arias, J y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*.

<http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>

Ávalos, E. (2020). *El libro álbum: único hijo reconocido por la literatura y la pintura*.

Boletín Informativo CEI, 7(1), 90-95.

<http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/BoletinInformativoCEI/article/view/2205>

Ballesteros, I. (2022). *Juego libre en los sectores y el desarrollo de creatividad de los niños de 5 años en la Institución Educativa 663 Los Pinos – Barranca*.

[Tesis de maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio UNJFSC.

https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7192/TESIS%20HUACHO%202_merged_organized_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Becerra, L. (2017). *Diseño de un libro álbum sobre la contaminación del aire y la percepción de los estudiantes de dos instituciones educativas de Los Olivos, Lima -2017*.

[Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/24031>

Bermúdez, E. (2022). *El libro álbum como estrategia pedagógica para fomentar la recreación de textos literarios en educación elemental*.

[Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio UTI.

<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2747/1/BERM%c3%9aDEZ%20OLIVO%20ELIZABETH%20PAMELA.pdf>

Bilbao, J. y Escobar, P. (2020). *Investigación y educación superior*. <https://books.google.com.pe/books?id=W67WDwAAQBAJ&pg=PA103&dq=poblaci%C3%B3n+muestra+y+muestreo+en+investigacion+cientifica&hl=es->

Bravo, G.; Ríos, A. y Jurado, M. (2021). *Estimulación para el desarrollo de la creatividad en la carrera de producción en artes audiovisuales*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000300161&lang=es

Caicedo, E y Mesa, S. (2017). *Lectura de libros álbum con dos niños escolarizados y las respuestas generadas durante esta experiencia*. [Tesis de licenciatura, Universidad del Valle]. <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/13966/CB-0585240.pdf?sequence=1>

Campos, G. y Palacios, A. (2018). *La creatividad y sus componentes*. *Creatividad y sociedad*. Revista de la Asociación para la Creatividad, 2(27), 167-183. https://www.academia.edu/download/56155749/La_creatividad_y_sus_componentes.pdf

Canchola, J. y Glasserman, L. (2020). *El concepto de fluidez digital: una revisión sistemática de literatura 2010-2020*. <https://www.redalyc.org/journal/5771/577165121003/>

Cárdenas, Y. (2021). *El libro álbum: un espacio de formación en lectura para niños*. *Voces Y Realidades Educativas*, 7(1), 15-30. <http://vocesyrealidadeseducativas.com/ojs/index.php/vyc/article/view/22>

Castillo, R., Coronel, C., Lara, H. y Zapata, K. (2021). *Uso de tecnologías educativas en la didáctica con estudiantes de educación básica*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8016928.pdf>

Celis, J., Benavides, M., Del Cid, P., Iraheta, D., Menjívar, H., *Uso y abuso de dispositivos móviles y su rol en el desarrollo de trastornos del sueño en*

- adolescentes. *Alerta*. 2022;5(1):50-56. DOI 10.5377/alerta.v5i1.11247.
<https://docs.bvsalud.org/biblioref/2022/02/1354461/dispositivos-moviles.pdf>
- Celis, J.; Benavides, M.; del Cid, P.; Iraheta, D.; Menjívar, H. *Uso y abuso de dispositivos móviles y su rol en el desarrollo de trastornos del sueño en adolescentes*. *Alerta*. 2022;5(1):50-56. DOI 10.5377/alerta.v5i1.11247.
<https://docs.bvsalud.org/biblioref/2022/02/1354461/dispositivos-moviles.pdf>
- Cisneros, A., Guevara, A., Garcés, J. y Urdánigo, J. (2022). *Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia*. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i41.2546>
- Consultores, V. (2022). *¿Cuánto leemos los peruanos?* *Gestión*.
<https://gestion.pe/blog/evidencia-para-la-gestion/2022/08/cuanto-leemos-los-peruanos.html/>
- Correro, C. (2019). *El libro-álbum, características y oportunidades para la educación literaria de los niños y niñas*.
[https://www.researchgate.net/publication/336066633_El_libro-
album_caracteristicas_y_oportunidades_apra_la_educacion_literaria_de_lo
s_ninos_y_ninas](https://www.researchgate.net/publication/336066633_El_libro-album_caracteristicas_y_oportunidades_apra_la_educacion_literaria_de_lo_s_ninos_y_ninas)
- Cubillos, P. (2017). *La importancia del libro álbum en la educación inicial*. *Infancias Imágenes*, 16(1), 144-146.
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/9867/12953>
- De la Cruz, A. (2020). *El libro-álbum en el aula de Educación Infantil: experiencia en valores*. <https://zaquan.unizar.es/record/95293/files/TAZ-TFG-2020-304.pdf>
- Encarnación, E. (2022). *Libro álbum sobre el cambio climático y el aprendizaje en niños de una Institución Educativa en Comas, Lima – 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/111865>
- Erikson Institute (2016). *Technology and Young Children in the Digital Age*.
[https://www.erikson.edu/wp-content/uploads/2018/07/Erikson-Institute-
Technology-and-Young-Children-Survey.pdf](https://www.erikson.edu/wp-content/uploads/2018/07/Erikson-Institute-Technology-and-Young-Children-Survey.pdf)

- EsSalud (2018). *EsSalud: abuso de tecnologías genera adicción, aislamiento y trastornos mentales en niños y adolescentes*. <http://www.essalud.gob.pe/essalud-abuso-de-tecnologias-genera-adiccion-aislamiento-y-trastornos-mentales-en-ninos-y-adolescentes/>
- Fernández, V. (2020). *Tipos de justificación en la investigación científica*. https://www.researchgate.net/publication/343022165_Tipos_de_justificacion_en_la_investigacion_cientifica
- Fontana, A. (2018). *El libro álbum como propuesta de lectura*. Boletín GEC, (22),53–79. <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/boletingec/article/view/1251>
- González, J. (2018). *Usos de las tecnologías en la educación*. México: UNID Editorial Digital. <https://books.google.com.pe/books?id=fNRJDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=uso+de+la+tecnologia&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiPg8frsozvAhW1QzABHduxB5kQ6AF6BAqlEAI#v=onepage&q&f=false>
- González, C. (2019). *El álbum ilustrado en las escuelas de cantabria de educación infantil y primaria*. [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria]. Repositorio UNICAN. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/17613/RozasGonzalezCelia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guzmán, J. y López, J. (2019). *Hacia una aproximación teórica del libro álbum: reconocimiento de su potencialidad didáctica en el aula*. [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica De Pereira]. Repositorio UTP. <https://core.ac.uk/download/pdf/288157794.pdf>
- Hernández, C., Iglesias, J. y Medina, E. (2016). *Repercusiones del uso y abuso de internet en la identidad*. *PsicoEducativa: reflexiones y propuestas*,2(4), 31-35. <https://psicoeducativa.iztacala.unam.mx/revista/index.php/rpsicoedu/article/view/29/101>
- Hernández, S. y Duana, D. (2020). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos*. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/issue/archive>

- Huaire, E., Marquina, R., Horna, V., Llanos, K., Herrera, A., Rodríguez, J. & Villamar, R. (2022). Tesis Fácil: El arte de dominar el método científico. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=PDJcEAAQBAJ&pg=PA27&dq=huaire.+justificacion+teorica&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiz4L3I9r73AhWTrZUCHS4qDioQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=huaire%2C%20justificacion%20teorica&f=false>
- INEI (2022). *El 72,4% de la población de 6 a 17 años de edad accedió a internet*. <https://m.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-no-095-2022-inei.pdf>
- López, R. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa: investigaciones sobre la creatividad en el aula*. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>
- Majid, U. (2018). *Research Fundamentals: Study Design, Population, and Sample Size*. URNCST, 1(2), 1-7. <https://doi.org/10.26685/urncst.16>
- Maldonado P. (2018). Metodología de la investigación social: Paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=FTSjDwAAQBAJ&pg=PA120&dq=metodologia+de+la+investigacion+la+confiabilidad&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwjDwJPaydL3AhW8LbkGHR27BQkQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q=metodologia%20de%20la%20investigacion%20la%20confiabilidad&f=false>
- Manterola, C., Grande, L., Otzen, T., García, N., Salazar, P. y Quiroz, G. (2018). *Confiabilidad, precisión o reproducibilidad de las mediciones. Métodos de valoración, utilidad y aplicaciones en la práctica clínica*. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rci/v35n6/0716-1018-rci-35-06-0680.pdf>
- Mulumeoderhwa, E. (2022). *El mundo de la conectividad: Un paso hacia el crecimiento del Internet de las Cosas en México*. https://repositorio.consejodecomunicacion.gob.ec/handle/CONSEJO_REP/2595
- Narváez, N. y Gélvez, L. (2021). *Propuesta metodológica para el desarrollo del pensamiento creativo desde el diseño de la ingeniería concurrente*.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-89322020000200207&lang=es

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales de consulta/Drogas de Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf)

OCDE (2020). *Making the Most of Technology for Learning and Training in Latin America*, <https://doi.org/10.1787/ce2b1a62-en>

Oliver, D. (2019). *El álbum ilustrado informativo se cuele en las aulas*. El País. https://elpais.com/elpais/2019/11/25/mamas_papas/1574684875_533307.html

Paredes, B y Mejia, M. (2022). *Relación entre el uso de las tecnologías y la satisfacción del cliente en la institución educativa particular “Angelitos de María”, Pacasmayo, 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio UPN. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/30920/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pereyra, L. (2020). *Metodología de la investigación*. <https://books.google.com.pe/books?id=x9s6EAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metodologia+de+la+investigacion&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwa2vqut8v3AhUCctQKHQFcB6EQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q&f=false>

Portilla, Z. (2018). *Desarrollo de la creatividad y la innovación: Prácticas aplicadas en los sectores educativo y empresarial*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. Repositorio UNAB. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2147/2018_Tesis_Zuleima_Eliana_Portilla_Villamizar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quichimbo, J. (2018). *Diseño de un producto editorial para mejorar el aprendizaje de los niños en la visita técnica del Museo Pumapungo* [Tesis de titulación]. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/8255/1/13978.pdf>

- Ramírez, J. y Calles, R. (2021). *Manual de metodología de investigación en Negocios internacionales*.
<https://books.google.com.pe/books?id=GT4xEAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metodologia+de+la+investigacion&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEWja2vqut8v3AhUCCtQKHQFcB6EQ6AF6BAgKEAI#v=onepage&q=metodologia%20de%20la%20investigacion&f=false>
- Sánchez, A. (2019). *Uso de la tecnología en el entorno del centro educativo: el mapa de los tesoros*. [Tesis de maestría, Universidad Politécnica de Madrid]. Repositorio UPM.
https://oa.upm.es/56959/1/TFM_AZUCENA_SANCHEZ_CEDIEL.pdf
- Simeón, E.; Aguirre, V.; Atoc, P.; Donayre, M. y Carcausto, W. (2022). *Creatividad pedagógica en educación básica infantil en América Latina: una revisión sistematizada*. <https://www.redalyc.org/journal/5709/570971314014/html/>
- Tello, B. (2020). *Dibujo libre y desarrollo de la creatividad de la Institución Educativa N.º 111 Cumbe – Celendín*. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Pedro]. Repositorio USP.
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/15027/Tesis_65644.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- UNICEF (2017). *El estado mundial de la infancia 2017 niños en un mundo digital*.
<https://www.unicef.org/media/48611/file>
- Vadillo, J. (2022). *El ecosistema del libro en el Perú luego de dos años de pandemia*. <https://www.elperuano.pe/noticia/146847-el-ecosistema-del-libro-en-el-peru-luego-de-dos-anos-de-pandemia>
- Villasís, M., Márquez, H., Zurita, J., Miranda, G., Escamilla, A. *El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones*. Rev Alerg Mex. 2018;65(4):414-421. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v65n4/2448-9190-ram-65-04-414.pdf>
- Yentzen, E. (2018). *General theory of creativity*. Polis. Revista Latinoamericana, 1(6).1-15. https://journals.openedition.org/polis/6745*

Zambrano, N. (2019). *El desarrollo de la creatividad en estudiantes universitarios*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000200354

Zanelli, M. (2021). *Micaela Chirif pide no subestimar a niños y niñas como lectores: “Hay que renovar nuestra mirada sobre la infancia”*. RPP Noticias.
<https://rpp.pe/cultura/literatura/micaela-chirif-pide-no-subestimar-a-ninos-y-ninas-como-lectores-hay-que-renovar-nuestra-mirada-sobre-la-infancia-una-cancion-que-no-conozco-jose-watanabe-noticia-1323049?ref=rpp>

ANEXOS

Anexo 1: *Revisión de la Comisión de ética*

Anexo 2: Matriz de operacionalización

Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima – 2023						
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN						
Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Libro álbum	Según Correro (2019), el libro álbum es una forma de expresión artística que combina elementos visuales y textuales para contar historias y transmitir emociones, a través de una estructura donde cada página se convierte en un lienzo donde la imaginación y la interpretación se entrelazan.	La primera variable será medida a través de preguntas basadas en los elementos y estructura del libro álbum para conocer las apreciaciones de los encuestados.	Elementos: los elementos visuales y textuales del libro-álbum, como la imagen, texto y color tienen un significado y papel relevante en su conjunto (Correro, 2019).	Imagen: figura, representación, semejanza y apariencia de algo.	1. ¿Las imágenes sobre la tecnología en el libro álbum son agradables para ti?	Nominal Likert: Totalmente en desacuerdo (1)
					2. ¿Las imágenes diseñadas en el libro álbum son adecuadas para la historia?	
				Texto: conjunto de palabras que componen un escrito.	3. ¿El texto que acompaña a las imágenes en el libro álbum es entendible para ti?	De acuerdo (4) Totalmente de acuerdo (5)
				Color: aspecto de las cosas, causado por diferentes cualidades de la luz mientras es reflejada o emitida por ellas.	4. ¿La cantidad de texto que contiene el libro álbum es adecuada para ti?	
				Estructura:	Formato:	5. ¿Los colores utilizados en el libro álbum son agradables para ti?

			la estructura del libro-álbum se elabora a través de secuencias y con un formato, que permite narrar historias enmarcadas o introducir elementos intertextuales (Correro, 2019).	forma, tamaño de un libro.	álbum es adecuado para que puedas interactuar con él?
				Secuencia: continuidad, sucesión ordenada.	7. ¿El orden de las imágenes y textos en el libro álbum te parecen adecuados?
Uso de la tecnología	De acuerdo con Andoney et al. (2017) el uso de la tecnología facilita ampliar la información y medios, donde existe una interactividad e instantaneidad para mejorar la calidad y del proceso enseñanza – aprendizaje, a través de la calidad de imagen o de video.	La variable uso de la tecnología se medirá a través de preguntas basadas en el libro álbum para conocer las apreciaciones de los encuestados.	Interactividad: permite la interacción del estudiante con la máquina y, así, la adaptación de éstas a diversas áreas educativas y cognoscitivas de las personas.	Interacción: acción recíproca entre dos o más objetos.	8. ¿Las actividades de juego del libro álbum te resultaron recreativas?
				Máquina: piezas de aparatos que se mueven de modo coordinado para transformar una energía en otra o en un trabajo determinado.	9. ¿Los dispositivos tecnológicos vistos en la historia del libro álbum te fueron familiares?
				Adaptación: acción y efecto de adaptar o adaptarse	10. ¿Piensas qué luego de haber leído el libro álbum podrías adaptarte a tener un control para hacer un buen uso de la tecnología?
			Instantaneidad: facilita el acceso e intercambio rápido de la información.	Acceso: entrada al trato o comunicación con alguno.	11. ¿Tienes acceso a dispositivos tecnológicos, como el celular que

					se presenta en el libro álbum?
				Información: comunicación o adquisición de conocimientos	12. ¿La historia del libro álbum, te ayuda a saber más sobre cómo hacer buen uso de la tecnología?
				Calidad de imagen: da fiabilidad y fidelidad a la información transferida.	Fidelidad: capacidad de reproducir con calidad un sonido o una imagen artística.
			Originalidad: Es la habilidad que tienen las personas de aportar ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad o convencionalidad. (López, 2017).	Ideas: representación mental de algo, material o inmaterial, real o imaginario, concreto o abstracto.	14. ¿La historia del libro álbum presenta ideas claras sobre cómo hacer buen uso de la tecnología?
				Convencional: reúne las características de lo que es habitual o tradicional.	15. ¿El libro álbum tiene las características suficientes para entender el buen uso de la tecnología?

Desarrollo de la creatividad	Es la capacidad o habilidad del ser humano para inventar o crear cosas, a través de procesos que involucran la originalidad y fluidez en las ideas, así como el ser flexibles para su elaboración (López, 2017).	La variable desarrollo de la creatividad será medida a través de preguntas basadas en el uso de la tecnología mediante un libro álbum para conocer las apreciaciones de los encuestados.	Fluidez: Es la habilidad que se refiere a la cantidad de ideas generadas por una persona para emitir de forma rápida muchas ideas, pensar en muchas más cosas de las que en un primer momento lo pueda hacer. (López, 2017).	Generación: acción que consiste en producir o crear una cosa.	16. ¿El libro álbum sobre el uso de la tecnología te da inspiración para generar tus propias historias?
			Flexibilidad: Es la habilidad que tienen las personas en adecuarse de una idea a otra, de un contexto a otro, dar respuestas variadas, transformar y moldear ideas y superar la propia rigidez. (López, 2017).	Transformación: acomodarse a las condiciones de su entorno.	17. Luego de haber leído el libro álbum, ¿buscarás nuevas maneras de hacer actividades creativas a través de alguna aplicación móvil?
			Elaboración: Es la habilidad que tiene una persona para preparar y/o perfeccionar una idea o producción original alcanzando niveles de complejidad y detalle. (López, 2017).	Preparación: elaborar una cosa, disponer de algo para cumplir con un fin.	18. ¿El libro álbum te da el conocimiento necesario para buscar nuevos modos de usar la tecnología y ser más creativo?
				Perfeccionar: mejorar algo o hacerlo más perfecto.	19. Luego de leer el libro álbum ¿aprovecharé la tecnología para mejorar mis habilidades creativas?

Anexo 3: Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS		VARIABLES					
Problema principal	Objetivo general	Hipótesis general		Variable independiente	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala	
¿Cuál es la relación de un libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023?	Establecer relación entre el libro álbum sobre el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.	Hi	Existe relación entre el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.		Libro álbum	Elementos	Imagen	1. ¿Las imágenes sobre la tecnología en el libro álbum son agradables para ti?	Totalmente en desacuerdo (1)
								2. ¿Las imágenes diseñadas en el libro álbum son adecuadas para la historia?	
							Texto	3. ¿El texto que acompaña a las imágenes en el libro álbum es entendible para ti?	En desacuerdo (2)
								4. ¿La cantidad de texto que contiene el libro álbum es adecuada para ti?	
							Color	5. ¿Los colores utilizados en el libro	Ni de acuerdo, ni En desacuerdo (3)

							álbum son agradables para ti?	De acuerdo (4)
					Estructura	Formato	6. ¿Piensas que el tamaño del libro álbum es adecuado para que puedas interactuar con él?	Totalmente de acuerdo (5)
						Secuencia	7. ¿El orden de las imágenes y textos en el libro álbum te parecen adecuados?	
		Ho	No existe relación entre el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.	Uso de la tecnología	Interactividad	Interacción	8. ¿Las actividades de juego del libro álbum te resultaron recreativas?	
						Máquina	9. ¿Los dispositivos tecnológicos vistos en la historia del libro álbum te fueron familiares?	
						Adaptación	10. ¿Piensas qué luego de haber leído el libro álbum podrías adaptarte a tener un control para hacer un buen uso de la tecnología?	
					Instantaneidad	Acceso	11. ¿Tienes acceso a dispositivos tecnológicos, como el celular que se presenta en el libro álbum?	

						Información	12. ¿La historia del libro álbum, te ayuda a saber más sobre cómo hacer buen uso de la tecnología?	
					Calidad de imagen	Fidelidad	13. ¿El libro álbum presenta imágenes nítidas y que no son borrosas?	
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		Variable independiente	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala
¿Cuál es la relación de los elementos del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023?	Establecer relación entre los elementos del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023	Hi	Existe relación entre los elementos del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.	Desarrollo de la creatividad	Originalidad	Ideas	14. ¿La historia del libro álbum presenta ideas claras sobre cómo hacer buen uso de la tecnología?	Nominal Likert: Totalmente en desacuerdo (1) En desacuerdo (2) Ni de acuerdo, ni En desacuerdo (3)
		Ho	No existe relación entre los elementos del libro álbum sobre uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.				15. ¿El libro álbum tiene las características suficientes para entender el buen uso de la tecnología?	
¿Cuál es la relación de la	Establecer relación entre la	Hi	Existe relación entre la estructura del libro			Fluidez	Generación	16. ¿El libro álbum sobre el uso de la

<p>estructura del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023?</p>	<p>estructura del libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023</p>		<p>álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023.</p>				<p>tecnología te da inspiración para generar tus propias historias u otras acciones?</p>	<p>Totalmente de acuerdo (5)</p>
<p>¿Cuál es la relación de la interactividad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023?</p>	<p>Establecer relación entre la interactividad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023</p>	Hi	<p>Existe relación entre la interactividad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.</p>		Flexibilidad	Transformación	<p>17. Luego de haber leído el libro álbum, ¿buscarás nuevas maneras de hacer actividades creativas a través de alguna aplicación móvil?</p>	
		Ho	<p>No existe relación entre la interactividad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.</p>					

¿Cuál es la relación de la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023?	Establecer relación entre la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023	Hi	Existe relación entre la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.			Preparación	18. ¿El libro álbum te da el conocimiento necesario para buscar nuevos modos de usar la tecnología y ser más creativo?		
		Ho	No existe relación entre la instantaneidad y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.						
¿Cuál es la relación de la calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023?	Establecer relación entre la calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023	Hi	Existe relación entre la calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.			Elaboración	Perfeccionar		19. Luego de leer el libro álbum ¿aprovecharé la tecnología para mejorar mis habilidades creativas?
		Ho	No existe relación entre la calidad de imagen y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.						

Anexo 4: Instrumento de Recolección de Datos

AVENTURA DIGITAL

CUESTIONARIO

Este cuestionario está realizado con 19 preguntas para identificar la relación entre el libro álbum sobre uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños de una I.E de Comas – 2023

INSTRUCCIONES: Lee con atención cada pregunta y responde marcando una "X" en el recuadro la respuesta que consideres correcta.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

VARIABLE 1: Libro álbum sobre el uso de la tecnología					
PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1. ¿Las imágenes sobre la tecnología en el libro álbum son agradables para ti?					
2. ¿Las imágenes diseñadas en el libro álbum son adecuadas para la historia?					
3. ¿El texto que acompaña a las imágenes en el libro álbum es entendible para ti?					
4. ¿La cantidad de texto que contiene el libro álbum es adecuada para ti?					
5. ¿Los colores utilizados en el libro álbum son agradables para ti?					
6. ¿Piensas que el tamaño del libro álbum es adecuado para que puedas interactuar con él?					
7. ¿El orden de las imágenes y textos en el libro álbum te parecen adecuados?					
8. ¿Las actividades de juego del libro álbum te resultaron recreativas?					
9. ¿Los dispositivos tecnológicos vistos en la historia del libro álbum te fueron familiares?					
10. ¿Piensas qué luego de haber leído el libro álbum podrías adaptarte a tener un control para hacer un buen uso de la tecnología?					
11. ¿Tienes acceso a dispositivos tecnológicos, como el celular que se presenta en el libro álbum?					
12. ¿La historia del libro álbum, te da la información necesaria para conocer más sobre la tecnología?					
13. ¿El libro álbum presenta imágenes nítidas que no son borrosas?					
VARIABLE 2: Desarrollo creativo					
PREGUNTAS	1	2	3	4	5
14. ¿La historia del libro álbum presenta ideas claras sobre cómo hacer buen uso de la tecnología?					
15. ¿El libro álbum tiene las características suficientes para entender el buen uso de la tecnología?					
16. ¿El libro álbum sobre el uso de la tecnología te da inspiración para generar tus propias historias?					
17. Luego de haber leído el libro álbum, ¿buscarás nuevas maneras de hacer actividades creativas a través de alguna aplicación móvil?					
18. ¿El libro álbum te da el conocimiento necesario para buscar nuevos modos de usar la tecnología y ser más creativo?					
19. Luego de leer el libro álbum ¿aprovecharé la tecnología para mejorar mis habilidades creativas?					

Anexo: Modelo de Consentimiento y/o asentimiento informado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima – 2023

Investigadora: Carla Jenny Ramos Chávez

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima – 2023", cuyo objetivo es establecer relación entre el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas, Lima – 2023.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes pre grado, de la carrera profesional Arte y Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa 2049 Comas.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Hoy en día, el desarrollo de nuevas tecnologías influye desfavorablemente en los más pequeños, siendo pocos los niños de estas nuevas generaciones quienes interactúan más en su día a día con un material físico no tecnológico o que pasen más tiempo en espacios abiertos desarrollando convivencia o experiencias creativas con otros niños. Por ello, la investigación tiene la finalidad de ayudar a la comprensión y al buen manejo del uso tecnológico para el día a día.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima – 2023
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el ambiente de sus respectivas aulas de la I.E 2049 Comas.

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

** Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador: Carla Jenny Ramos Chávez email: cramosc53@gmail.com y Docente asesor: Juan Apaza Quispe email: apazaqu@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

GRACIELA COLAN

Fecha y hora:

29 - SETIEMBRE 2023

Anexo 5: Determinación del tamaño de la muestra

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{(N-1) e^2 + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Donde:

N = Tamaño de la población de estudio

z = Nivel de confianza

p = Probabilidad de éxito

q = Probabilidad de fracaso

e = Margen de error máximo permitido

Reemplazando valores:

$$n = \frac{150 \cdot (1.96)^2 \cdot (0.5) \cdot (0.5)}{(150-1) (0.05)^2 + (1.96)^2 \cdot (0.5) \cdot (0.5)}$$

$$n = \frac{150 \cdot 0.9604}{(149) \cdot 0.0025 + 0.9604}$$

$$n = \frac{144.06}{1.3329}$$

$$n = 108.08$$

Donde:

- N = 45
- z = 95% = 1.96
- p = 0.5
- q = 0.5
- e = 0.05

Anexo 6: Prueba binomial y Validez de expertos

Tabla 2: Juicio de expertos

Prueba binomial						
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
TANTA_CLARIDAD	Grupo 1	ALTO NIVEL	19	1,00	,50	,000
	Total		19	1,00		
TANTA_COHERENCIA	Grupo 1	ALTO NIVEL	19	1,00	,50	,000
	Total		19	1,00		
TANTA_RELEVANCIA	Grupo 1	ALTO NIVEL	19	1,00	,50	,000
	Total		19	1,00		
ITA_CLARIDAD	Grupo 1	ALTO NIVEL	19	1,00	,50	,000
	Total		19	1,00		
ITA_COHERENCIA	Grupo 1	ALTO NIVEL	18	,95	,50	,000
	Grupo 2	MODERADO NIVEL	1	,05		
	Total		19	1,00		
ITA_RELEVANCIA	Grupo 1	ALTO NIVEL	19	1,00	,50	,000
	Total		19	1,00		
SECLÉN_CLARIDAD	Grupo 1	ALTO NIVEL	19	1,00	,50	,000
	Total		19	1,00		
SECLÉN_COHERENCIA	Grupo 1	ALTO NIVEL	19	1,00	,50	,000
	Total		19	1,00		
SECLÉN_RELEVANCIA	Grupo 1	ALTO NIVEL	19	1,00	,50	,000
	Total		19	1,00		

Fuente: IBM SPSS 25

Fichas de validación de expertos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima – 2023". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Tantea Rostrope Juan	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (x)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Diseño Gráfico / Educación	
Institución donde labora:		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	"Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima – 2023"
Autora:	Ramos Chávez, Carla Jenny
Procedencia:	Lima -Perú
Administración:	108 estudiantes de nivel primario
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Aula Institución Educativa
Significación:	Este cuestionario está realizado con preguntas para evaluar la relación de un libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023. Dicho cuestionario está compuesto en escala de Likert usando una serie de preguntas dicotómicas las cuales, están asociadas con las dimensiones e indicadores que componen cada variable en el marco investigativo.



Dimensiones del instrumento: Libro álbum

- Primera dimensión: Elementos
- Objetivos de la Dimensión: Los elementos visuales y textuales del libro-álbum, como la imagen, texto y color tienen un significado y papel relevante en su conjunto.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Imagen Figura, representación, semejanza y apariencia de algo	1. ¿Las imágenes sobre la tecnología en el libro álbum son agradables para ti?	4	4	4	
	2. ¿Las imágenes diseñadas en el libro álbum son adecuadas para la historia?	4	4	4	
Texto Conjunto de palabras que componen un escrito.	3. ¿El texto que acompaña a las imágenes en el libro álbum es entendible para ti?	4	4	4	
	4. ¿La cantidad de texto que contiene el libro álbum es adecuada para ti?	4	4	4	
Color Aspecto de las cosas, causado por diferentes cualidades de la luz mientras es reflejada o emitida por ellas.	5. ¿Los colores utilizados en el libro álbum son agradables para ti?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Estructura
- l. Objetivos de la Dimensión: permite narrar historias enmarcadas o introducir elementos intertextuales.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Formato Forma, tamaño de un libro.	6. ¿Piensas que el tamaño del libro álbum es adecuado para que puedas interactuar con él?	4	4	4	
Secuencia continuidad, sucesión ordenada.	7. ¿El orden de las imágenes y textos en el libro álbum te parecen adecuados?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: Uso de la tecnología

- Primera dimensión: Interactividad
- Objetivos de la Dimensión: permite la interacción del estudiante con la máquina y, así, la adaptación de éstas a diversas áreas educativas y cognoscitivas de las personas

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción Acción recíproca entre dos o más objetos	8. ¿Los personajes en la historia del libro álbum interactúan correctamente sobre cómo hacer buen uso	4	4	4	

	de la tecnología?				
Máquina Piezas de aparatos que se mueven de modo coordinado para transformar una energía en otra o en un trabajo determinado.	9. ¿Los dispositivos tecnológicos vistos en la historia del libro álbum te fueron familiares?	4	4	4	
Adaptación Acción y efecto de adaptar o adaptarse	10. ¿Piensas qué luego de haber leído el libro álbum podrías adaptarte a tener un control para hacer un buen uso de la tecnología?	4	4	4	

- Segunda dimensión: instantaneidad
- Objetivos de la Dimensión: facilita el acceso e intercambio rápido de la información.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acceso Entrada al trato o comunicación con alguno.	11. ¿Tienes acceso a dispositivos tecnológicos, como el celular que se presenta en el libro álbum?	4	4	4	
Información Comunicación o adquisición de conocimientos	12. ¿La historia del libro álbum, te ayuda a saber más sobre cómo hacer buen uso de la tecnología?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Calidad de imagen
- Objetivos de la Dimensión: Da fiabilidad y fidelidad a la información transferida

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fidelidad capacidad de reproducir con calidad un sonido o una imagen artística	13. ¿El libro álbum presenta imágenes nítidas y que no son borrosas?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: Desarrollo de la Creatividad

- Primera dimensión: Originalidad
- Objetivos de la Dimensión: habilidad que tienen las personas de aportar ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad o convencionalidad.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ideas representación mental de algo, material o inmaterial, real o imaginario, concreto o abstracto.	14. ¿La historia del libro álbum presenta ideas claras sobre cómo hacer buen uso de la tecnología?	4	4	4	
Convencional Reúne las características de lo que es habitual o	15. ¿El libro álbum tiene las características suficientes para	4	4	4	



tradicional.	entender el buen uso de la tecnología?				
--------------	--	--	--	--	--

- Segunda dimensión: Fluidez
- Objetivos de la Dimensión: Habilidad que se refiere a la cantidad de ideas generadas por una persona para emitir de forma rápida muchas ideas, pensar en muchas más cosas de las que en un primer momento lo pueda hacer.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Generación Acción que consiste en producir o crear una cosa.	16. ¿El libro álbum sobre el uso de la tecnología te da inspiración para generar tus propias historias?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Flexibilidad
- Objetivos de la Dimensión: Es la habilidad que tienen las personas en adecuarse de una idea a otra, de un contexto a otro, dar respuestas variadas, transformar y moldear ideas y superar la propia rigidez.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Transformación Acomodarse a las condiciones de su entorno.	17. Luego de haber leído el libro álbum, ¿buscarás nuevas maneras de hacer actividades creativas a través de alguna aplicación móvil?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Elaboración
- Objetivos de la Dimensión: Es la habilidad que tiene una persona para preparar y/o perfeccionar una idea o producción original alcanzando niveles de complejidad y detalle.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Preparación Elaborar una cosa, disponer de algo para cumplir con un fin.	18. ¿El libro álbum te da el conocimiento necesario para buscar nuevos modos de usar la tecnología y ser más creativo?	4	4	4	
Perfeccionar Mejorar algo o hacerlo más perfecto.	19. Luego de leer el libro álbum ¿aprovecharé la tecnología para mejorar mis habilidades creativas?	4	4	4.	

Anta 14/sept/23.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima - 2023". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mgtr. Cindy Blanca Dyalo Jta Sarrin	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	MAESTRÍA EN DISEÑO GRÁFICO CON ESPECIALIDAD EN DISEÑO EDITORIAL E ILUSTRACIÓN	
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO / IDAT	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	"Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima - 2023"
Autora:	Ramos Chávez, Carla Jenny
Procedencia:	Lima -Perú
Administración:	108 estudiantes de nivel primario
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Aula Institución Educativa
Significación:	Este cuestionario está realizado con preguntas para evaluar la relación de un libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023. Dicho cuestionario está compuesto en escala de Likert usando una serie de preguntas dicotómicas las cuales, están asociadas con las dimensiones e indicadores que componen cada variable en el marco investigativo.



Dimensiones del instrumento: Libro álbum

- Primera dimensión: Elementos
- Objetivos de la Dimensión: Los elementos visuales y textuales del libro-álbum, como la imagen, texto y color tienen un significado y papel relevante en su conjunto.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Imagen Figura, representación, semejanza y apariencia de algo	1. ¿Las imágenes sobre la tecnología en el libro álbum son agradables para ti?	4	4	4	
	2. ¿Las imágenes diseñadas en el libro álbum son adecuadas para la historia?	4	3	4	
Texto Conjunto de palabras que componen un escrito.	3. ¿El texto que acompaña a las imágenes en el libro álbum es entendible para ti?	4	4	4	
	4. ¿La cantidad de texto que contiene el libro álbum es adecuada para ti?	4	4	4	
Color Aspecto de las cosas, causado por diferentes cualidades de la luz mientras es reflejada o emitida por ellas.	5. ¿Los colores utilizados en el libro álbum son agradables para ti?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Estructura
- I. Objetivos de la Dimensión: permite narrar historias enmarcadas o introducir elementos intertextuales.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Formato Forma, tamaño de un libro.	6. ¿Piensas que el tamaño del libro álbum es adecuado para que puedas interactuar con él?	4	4	4	
Secuencia continuidad, sucesión ordenada	7. ¿El orden de las imágenes y textos en el libro álbum te parecen adecuados?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: Uso de la tecnología

- Primera dimensión: interactividad
- Objetivos de la Dimensión: permite la interacción del estudiante con la máquina y, así, la adaptación de éstas a diversas áreas educativas y cognoscitivas de las personas

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción Acción recíproca entre dos o más objetos	8. ¿Las actividades de juego del libro álbum te parecieron recreativas?	4	4	4	



Máquina Piezas de aparatos que se mueven de modo coordinado para transformar una energía en otra o en un trabajo determinado.	9 ¿Los dispositivos tecnológicos vistos en la historia del libro álbum te fueron familiares?	4	4	4	
Adaptación Acción y efecto de adaptar o adaptarse	10 ¿Piensas qué luego de haber leído el libro álbum podrías adaptarte a tener un control para hacer un buen uso de la tecnología?	4	4	4	

- Segunda dimensión: instantaneidad
- Objetivos de la Dimensión: facilita el acceso e intercambio rápido de la información.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acceso Entrada al trato o comunicación con alguno.	11 ¿Tienes acceso a dispositivos tecnológicos, como el celular que se presenta en el libro álbum?	4	4	4	
Información Comunicación o adquisición de conocimientos	12 ¿La historia del libro álbum, te da la información necesaria para conocer más sobre la tecnología?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Calidad de imagen
- Objetivos de la Dimensión: Da fiabilidad y fidelidad a la información transferida

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fidelidad capacidad de reproducir con calidad un sonido o una imagen artística	13 ¿El libro álbum presenta imágenes nítidas que no son borrosas?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: Desarrollo de la Creatividad

- Primera dimensión: Originalidad
- Objetivos de la Dimensión: habilidad que tienen las personas de aportar ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad o convencionalidad.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ideas representación mental de algo, material o inmaterial, real o imaginario, concreto o abstracto.	14. ¿La historia del libro álbum presenta ideas claras sobre cómo hacer buen uso de la tecnología?	4	4	4	
Convencional Reúne las características de lo que es habitual o tradicional.	15. ¿El libro álbum tiene las características suficientes para entender el buen uso de la tecnología?	4	4	4	



- Segunda dimensión: Fluidez
- Objetivos de la Dimensión: Habilidad que se refiere a la cantidad de ideas generadas por una persona para emitir de forma rápida muchas ideas, pensar en muchas más cosas de las que en un primer momento lo pueda hacer.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Generación Acción que consiste en producir o crear una cosa.	16. ¿El libro álbum sobre el uso de la tecnología te da inspiración para generar tus propias historias?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Flexibilidad
- Objetivos de la Dimensión: Es la habilidad que tienen las personas en adecuarse de una idea a otra, de un contexto a otro, dar respuestas variadas, transformar y moldear ideas y superar la propia rigidez.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Transformación Acomodarse a las condiciones de su entorno.	17. Luego de haber leído el libro álbum, ¿buscarás nuevas maneras de hacer actividades creativas a través de alguna aplicación móvil?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Elaboración
- Objetivos de la Dimensión: Es la habilidad que tiene una persona para preparar y/o perfeccionar una idea o producción original alcanzando niveles de complejidad y detalle.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Preparación Elaborar una cosa, disponer de algo para cumplir con un fin.	18. ¿El libro álbum te da el conocimiento necesario para buscar nuevos modos de usar la tecnología y ser más creativo?	4	4	4	
Perfeccionar Mejorar algo o hacerlo más perfecto.	19. Luego de leer el libro álbum ¿aprovecharé la tecnología para mejorar mis habilidades creativas?	4	4	4	

C. Bando
Cindy Bando D. ITS MAJIN
DNI 44657151
28/09/2023



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima – 2023". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Seclén Farfán, Jessica Adela	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación	
Institución donde labora:		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	"Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima – 2023"
Autora:	Ramos Chávez, Carla Jenny
Procedencia:	Lima -Perú
Administración:	108 estudiantes de nivel primario
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Aula Institución Educativa
Significación:	Este cuestionario está realizado con preguntas para evaluar la relación de un libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la Institución Educativa 2049 del distrito de Comas, Lima - 2023. Dicho cuestionario está compuesto en escala de Likert usando una serie de preguntas dicotómicas las cuales, están asociadas con las dimensiones e indicadores que componen cada variable en el marco investigativo.

Dimensiones del instrumento: Libro álbum

- Primera dimensión: Elementos
- Objetivos de la Dimensión: Los elementos visuales y textuales del libro-álbum, como la imagen, texto y color tienen un significado y papel relevante en su conjunto.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Imagen Figura, representación, semejanza y apariencia de algo	1. ¿Las imágenes sobre la tecnología en el libro álbum son agradables para ti?	4	4	4	
	2. ¿Las imágenes diseñadas en el libro álbum son adecuadas para la historia?	4	4	4	
Texto Conjunto de palabras que componen un escrito.	3. ¿El texto que acompaña a las imágenes en el libro álbum es entendible para ti?	4	4	4	
	4. ¿La cantidad de texto que contiene el libro álbum es adecuada para ti?	4	4	4	
Color Aspecto de las cosas, causado por diferentes cualidades de la luz mientras es reflejada o emitida por ellas.	5. ¿Los colores utilizados en el libro álbum son agradables para ti?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Estructura
- 1. Objetivos de la Dimensión: permite narrar historias enmarcadas o introducir elementos intertextuales.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Formato Forma, tamaño de un libro.	6. ¿Piensas que el tamaño del libro álbum es adecuado para que puedas interactuar con él?	4	4	4	
Secuencia continuidad, sucesión ordenada.	7. ¿El orden de las imágenes y textos en el libro álbum te parecen adecuados?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: Uso de la tecnología

- Primera dimensión: interactividad
- Objetivos de la Dimensión: permite la interacción del estudiante con la máquina y, así, la adaptación de éstas a diversas áreas educativas y cognitivas de las personas

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción Acción recíproca entre dos o más objetos	8. ¿Los personajes en la historia del libro álbum interactúan correctamente sobre cómo hacer buen uso?	4	4	4	



	de la tecnología?				
Máquina Piezas de aparatos que se mueven de modo coordinado para transformar una energía en otra o en un trabajo determinado.	9. ¿Los dispositivos tecnológicos vistos en la historia del libro álbum te fueron familiares?	4	4	4	
Adaptación Acción y efecto de adaptar o adaptarse	10. ¿Piensas que luego de haber leído el libro álbum podrías adaptarte a tener un control para hacer un buen uso de la tecnología?	4	4	4	

- Segunda dimensión: instantaneidad
- Objetivos de la Dimensión: facilita el acceso e intercambio rápido de la información.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acceso Entrada al trato o comunicación con alguno.	11. ¿Tienes acceso a dispositivos tecnológicos, como el celular que se presenta en el libro álbum?	4	4	4	
Información Comunicación o adquisición de conocimientos	12. ¿La historia del libro álbum, te ayuda a saber más sobre cómo hacer buen uso de la tecnología?	4	4	4	

[Handwritten signature]

- Tercera dimensión: Calidad de imagen
- Objetivos de la Dimensión: Da fiabilidad y fidelidad a la información transferida

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fidelidad capacidad de reproducir con calidad un sonido o una imagen artística	13. ¿El libro álbum presenta imágenes nítidas y que no son borrosas?	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: Desarrollo de la Creatividad

- Primera dimensión: Originalidad
- Objetivos de la Dimensión: habilidad que tienen las personas de aportar ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad o convencionalidad.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ideas representación mental de algo, material o inmaterial, real o imaginario, concreto o abstracto.	14. ¿La historia del libro álbum presenta ideas claras sobre cómo hacer buen uso de la tecnología?	4	4	4	
Convencional Reúne las características de lo que es habitual o	15. ¿El libro álbum tiene las características suficientes para	4	4	4	

tradicional.	entender el buen uso de la tecnología?				
--------------	--	--	--	--	--

- Segunda dimensión: Fluidez
- Objetivos de la Dimensión: Habilidad que se refiere a la cantidad de ideas generadas por una persona para emitir de forma rápida muchas ideas, pensar en muchas más cosas de las que en un primer momento lo pueda hacer.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Generación Acción que consiste en producir o crear una cosa.	16. ¿El libro álbum sobre el uso de la tecnología te da inspiración para generar tus propias historias?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Flexibilidad
- Objetivos de la Dimensión: Es la habilidad que tienen las personas en adecuarse de una idea a otra, de un contexto a otro, dar respuestas variadas, transformar y moldear ideas y superar la propia rigidez.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Transformación Acomodarse a las condiciones de su entorno.	17. Luego de haber leído el libro álbum, ¿buscarás nuevas maneras de hacer actividades creativas a través de alguna aplicación móvil?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Elaboración
- Objetivos de la Dimensión: Es la habilidad que tiene una persona para preparar y/o perfeccionar una idea o producción original alcanzando niveles de complejidad y detalle.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Preparación Elaborar una cosa, disponer de algo para cumplir con un fin.	18. ¿El libro álbum te da el conocimiento necesario para buscar nuevos modos de usar la tecnología y ser más creativo?	4	4	4	
Perfeccionar Mejorar algo o hacerlo más perfecto.	19. Luego de leer el libro álbum ¿aprovecharé la tecnología para mejorar mis habilidades creativas?	4	4	4	


25/Sept/2023.

Anexo 7: Alfa de Cronbach

Tabla 3: Estadísticas de confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	19

Fuente: IBM SPSS 25

Anexo 8: Confiabilidad

Tabla 4: Baremo de confiabilidad

#	Rangos	Confiabilidad
1	0,81 a 1,00	Muy alta confiabilidad
2	0,61 a 0,80	Alta
3	0,41 a 0,60	Moderada
4	0,21 a 0,40	Baja
5	0,10 a 0,20	Muy baja

Fuente: (Maldonado, 2018, p. 120).

Anexo 9: Prueba de Normalidad

Tabla n.º5: Prueba de Normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
T_LIBRO_TECNOLOGIA	,337	108	,000	,638	108	,000
T_CREATIVIDAD	,393	108	,000	,594	108	,000
ELEMENTOS_D1_V1	,454	108	,000	,505	108	,000
ESTRUCTURA_D2_V1	,485	108	,000	,421	108	,000

Fuente: IBM SPSS 25

Anexo 10: Ficha de aceptación



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N. 2049
SAN FELIPE - UGEL 04 - COMAS

R.I

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

San Felipe, 01 de junio del 2023

CARTA N° 03 -DIE.2049-2023

Mg.

Hilmer LUNA VICTORIA CABRERA

Director de La E. P de Arte & Diseño Gráfico Empresarial'

Presente. -

ASUNTO: Aceptación de solicitud
REFERENCIA: Carta Visita N°011-2023-UCV-VA-PO4-
F05L01/DE
=====

Es grato dirigirme a usted para hacerle llegar mis cordiales saludos a nombre de la I.E que dirijo, en atención al documento de la referencia, donde solicita permiso para que la estudiante del IX ciclo RAMOS CHÁVEZ CARLA JENNY, de la casa de estudio U.C.V realice la recolección de datos para la elaboración de su trabajo de investigación. Se informa que se aceptó la solicitud y se le viene brindando las respectivas facilidades.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



[Handwritten Signature]
Dña. Delvina Crespin Rosales
DIRECTORA
I.E. N° 2049

Av. SAN FELIPE CDRA. 2 S/N - URB. SAN FELIPE - LIMA 7 - TELF.: 745-7449



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



CARTA VISITA N° 011-2023-UCV-VA-P04-F05L01/DE

Lima, 26 de mayo de 2023

Señores
I.E. 2049
Av. San Felipe 2da cuadra. Urb. San Felipe – Comas
Presente. -

Atención: Crespín Rosales Ceferina
Directora

De mi consideración:

Por medio de la presente permítame saludarlo cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculada en el IX ciclo (semestre 2023-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	RAMOS CHÁVEZ CARLA JENNY	75070199

En el marco de la agenda académica, la estudiante en mención solicita permiso para que pueda recolectar datos para la elaboración de su Tesis de Investigación que vienen realizando, la cual cumple con el programa de estudios, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



Mimer Luna Victoria Cabrera
Director(a) de la EP de Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Filial Lima – Campus Los Olivos

Anexo 11: Data SPSS

DATOS SPSS.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 30 de 30 variables

	imagen	imagen_1	texto	texto_1	color	formato	secuencia	interacción	máquina	adaptación	acceso	información	fidelidad	ideas	convencional
88	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
89	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
91	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
92	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
93	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
94	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
95	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
96	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
97	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5
98	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5
99	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
100	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
101	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
102	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
103	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5
104	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
105	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
106	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
107	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
108	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4

Vista de datos Vista de variables

DATOS SPSS.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	imagen	Numérico	1	0	¿Las imágenes...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	imagen_1	Numérico	1	0	¿Las imágenes...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	texto	Numérico	1	0	¿El texto que a...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	texto_1	Numérico	1	0	¿La cantidad d...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	color	Numérico	1	0	¿Los colores ut...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	formato	Numérico	1	0	¿Piensas que e...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	secuencia	Numérico	1	0	¿El orden de la...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	interacción	Numérico	1	0	¿Las actividade...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	máquina	Numérico	1	0	¿Los dispositiv...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	adaptación	Numérico	1	0	¿Piensas qué l...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	acceso	Numérico	1	0	¿Tienes acces...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	información	Numérico	1	0	¿La historia del...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	fidelidad	Numérico	1	0	¿El libro álbum...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	ideas	Numérico	1	0	¿La historia del...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
15	convencional	Numérico	1	0	¿El libro álbum...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
16	generación	Numérico	1	0	¿El libro álbum...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
17	transformaci...	Numérico	1	0	Luego de haber...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
18	preparación	Numérico	1	0	¿El libro álbum...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
19	perfeccionar	Numérico	1	0	Luego de leer e...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
20	ELEMENTO...	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
21	ESTRUCTU...	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
22	INTERACTI...	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
23	INSTANTAN...	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
24	CALIDADIM...	Numérico	1	0		Ninguno	Ninguno	7	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

Anexo: Brief



Descripción de la pieza gráfica

La pieza gráfica es un libro álbum, la cual tratará sobre el buen uso de la tecnología y cómo es que a través de ella pueden tener un desarrollo de habilidades creativas adicionales, especialmente enfocada y dirigida a los niños.

Objetivo

Se busca crear una pieza gráfica editorial que permita a los niños conocer y aprender acerca del uso de la tecnología, con el logro de que este producto sea del agrado y utilidad para desarrollar sus habilidades creativas

Público Objetivo



NIÑOS DEL 3ER GRADO
entre 7 y 8 años



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
2049 San Felipe



DISTRITO
Comas

Características del producto

Medidas: 18 cm x 18 cm por cada página	Nº de páginas: 26 páginas + Portada y contraportada
Impresión: Portada y contraportada: Papel opalina Páginas: Papel bond 90 gr	Tamaño de letra: Título portada: 56 pt y 80pt Contenido: 20 pt

Concepto

Se trabajará bajo el concepto y estilo gráfico de la tecnología, paralelo al estilo de videojuegos conocidos y fácilmente reconocidos por los niños, que les llame la atención e identifiquen y lo vean como la vivencia de una nueva aventura que jugarán en su día.



Tipografía

Se eligieron dos tipos de tipografías, de tipo sans serif para que sean legibles y fáciles de leer para los niños, con número de tamaño adecuado para el contenido. De acuerdo al estilo de la tipografía de la portada **Gotham**, se presenta en una versión de grosor alto y predominante para llamar la atención. Para el contenido del libro **KG BEHIND THESE HAZEL EYES**, fue una tipografía más redonda en sans serif pero más enfocada a lo infantil y orgánico. Todas las tipografías son de libre uso.

Gotham

Ultra

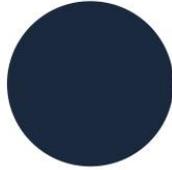
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno pqrstuvwxyz
0123456789!@#\$%&/'()=?!

KG Behind These Hazel Eyes

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno pqrstuvwxyz
0123456789!@#\$%&/'()=?!

Paleta de colores

La gama de colores que fueron empleados se basaron en tonos que representen y evoquen a lo tecnológico que fue el tema de la pieza, usando colores vivos como el amarillo para identificar el personaje principal, y tonos azules para los fondos y demás elementos, que además relacionen aplicativos de videojuegos.



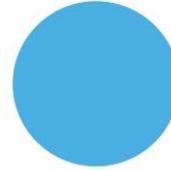
#1C293F



#771D5E



#FBC137



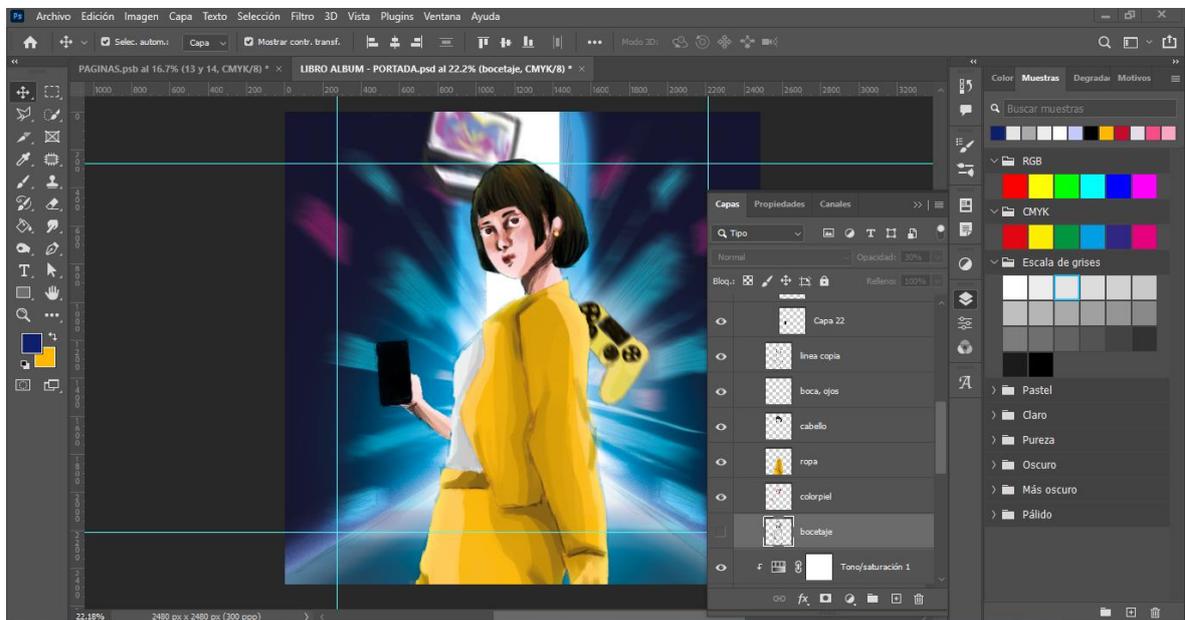
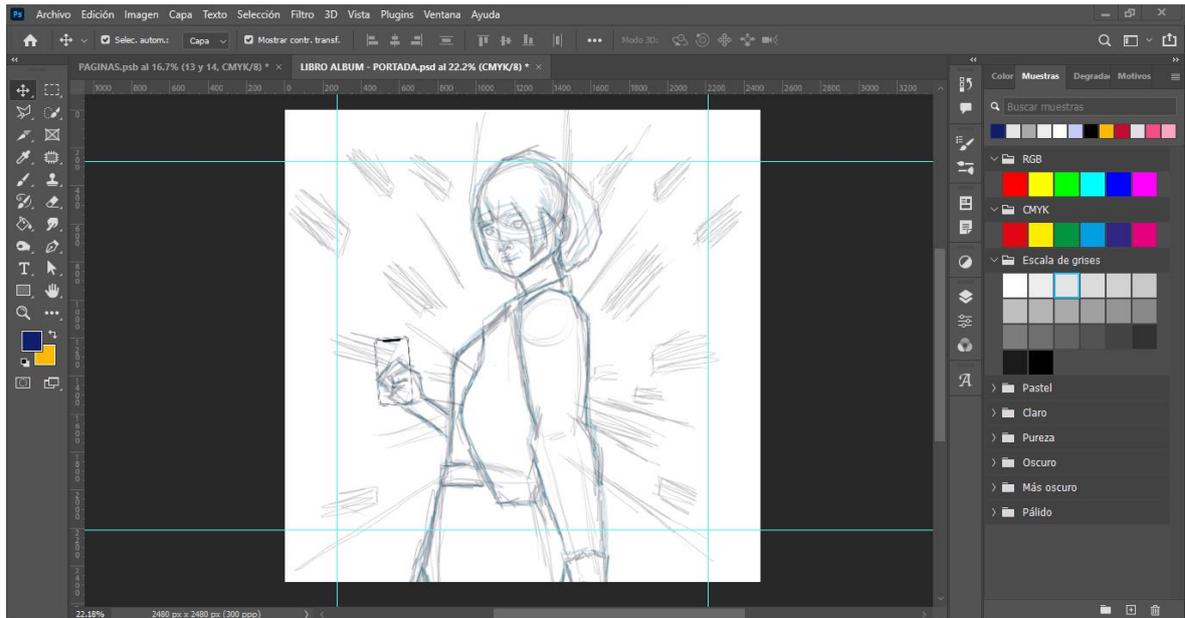
#4BAFE2

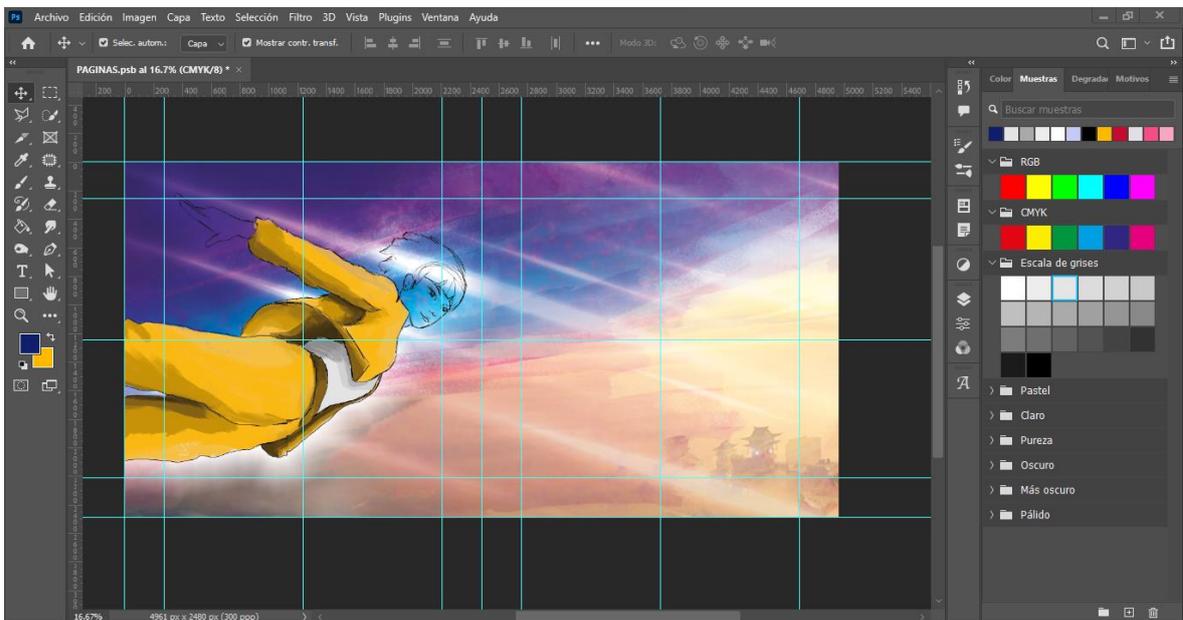
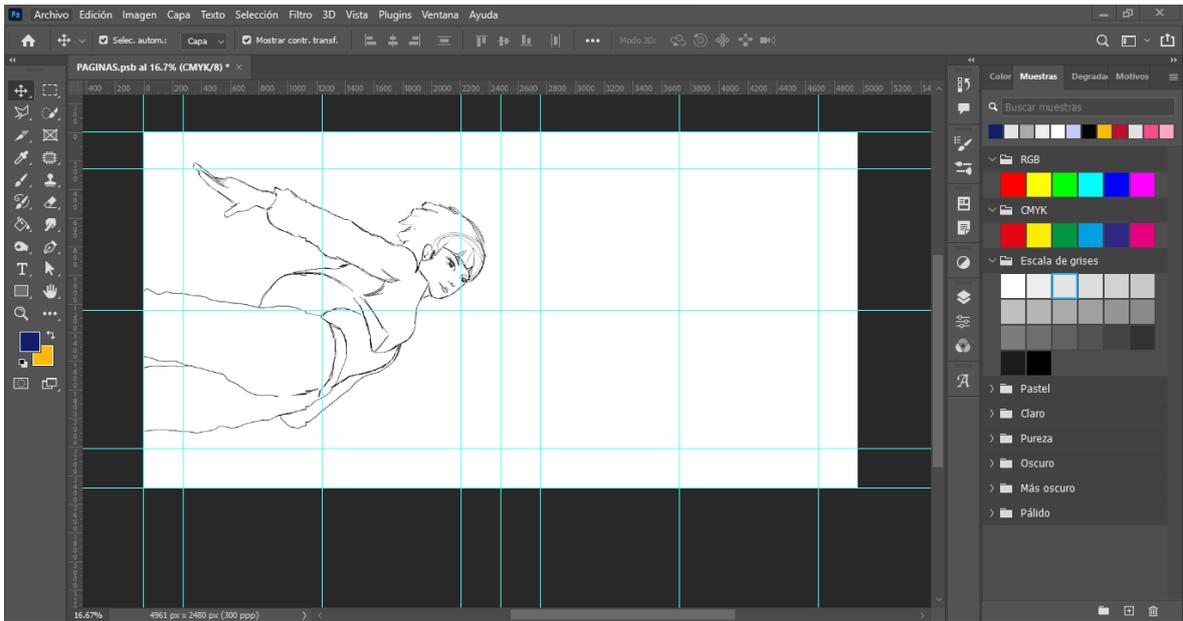
Estilo

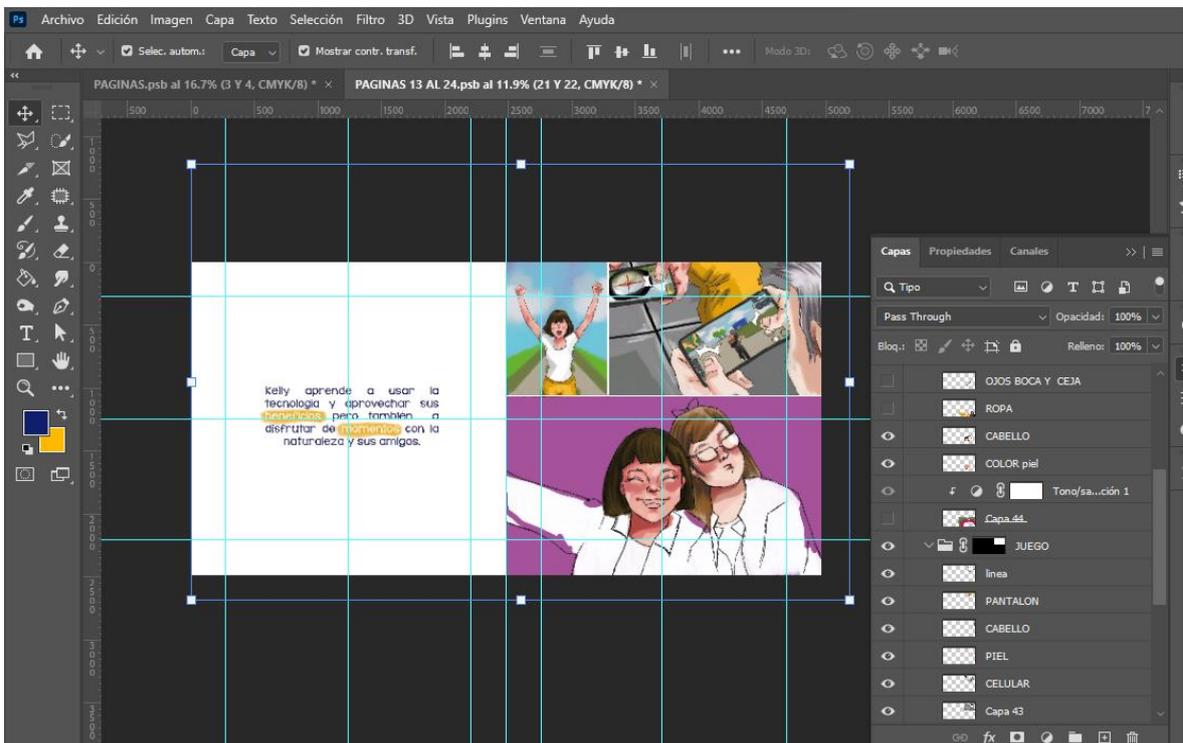
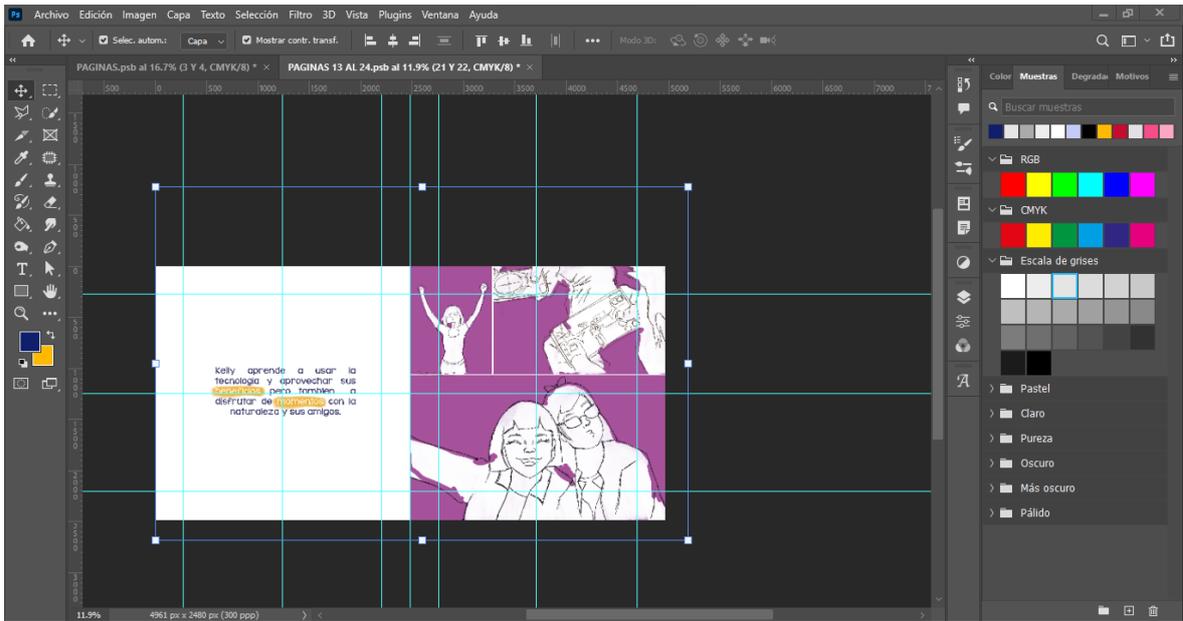


Se realizaron ilustraciones digitales evocadas al estilo de videojuegos conocidos actualmente por los niños, animados y conservando el estilo del propio artista, de manera que sean atractivas, modernas y de tamaños y calidades que sean del agrado para los niños, con detalles que sean entendibles y bien específicas a la realidad.

Anexo: Proceso Gráfico







Anexo 12: Pieza Gráfica



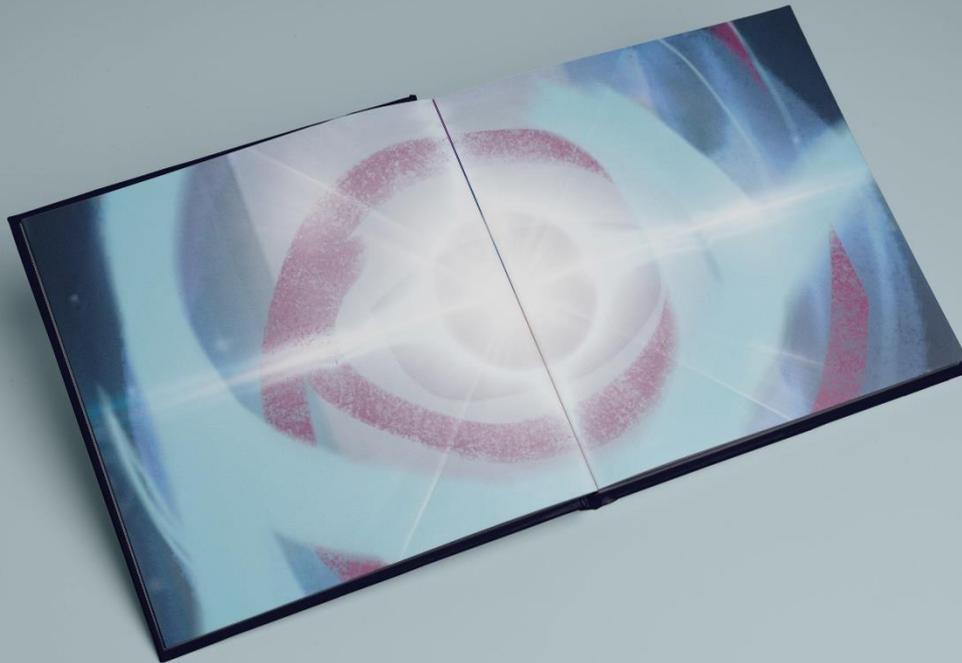












Anexo 13: Evidencias





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, APAZA QUISPE JUAN, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima – 2023", cuyo autor es RAMOS CHAVEZ CARLA JENNY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 21 de Noviembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
APAZA QUISPE JUAN DNI: 10453803 ORCID: 0000-0002-1157-7185	Firmado electrónicamente por: APAZAQU el 06-12- 2023 11:53:04

Código documento Trilce: TRI - 0658315