

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL



Programa "Colour Program" para potenciar la creatividad en niños de cuatro años de una institución educativa estatal, Chiclayo-2023

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

Patricia Ximena Chulli Rivadeneyra

ASESOR

Carmen Lia Galvez Arenas

<https://orcid.org/0000-0001-6463-9047>

Chiclayo, 2023

**Programa "Colour Program" para potenciar la creatividad en
niños de cuatro años de una institución educativa estatal,
Chiclayo-2023**

PRESENTADA POR

Patricia Ximena Chulli Rivadeneyra

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR

Maria del Rocio Hende Santolaya

PRESIDENTE

Zoraida Katherine Usquiano Kamt

SECRETARIO

Carme Lia Galvez Arenas

VOCAL

TESIS INFORME FINAL_CHULLI RIVADENEYRA

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

tesis.usat.edu.pe

Fuente de Internet

4%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

3%

3

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

2%

4

es.scribd.com

Fuente de Internet

1%

5

dspace.unitru.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

muchacreatividadparatodos.blogspot.com

Fuente de Internet

1%

7

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

1%

8

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

9

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

Dedicatoria

Dedico esta investigación a Dios por haber permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos. También, a mis padres ya que sin su apoyo incondicional no hubiera podido seguir adelante e hicieron este sueño hecho realidad, así como mi hermana y enamorado quienes estuvieron a mi lado dándome palabras de aliento para no rendirme nunca.

Agradecimientos

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a mi asesora, Carmen Lía Galvez Arenas por su dedicación y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiese podido llegar a este punto y a mi docente del curso Silvia Aguinaga Doig por su constante apoyo y motivación durante el desarrollo de este trabajo de investigación, su ayuda ha sido esencial para lograr mis objetivos.

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción.....	8
Revisión de literatura.....	10
Materiales y métodos	14
Resultados y discusión	21
Conclusiones	32
Recomendaciones	32
Referencias.....	33
Anexos	36

Resumen

La creatividad es la capacidad del ser humano para adaptarse a los cambios y aportar nuevas ideas. Ésta debe ser fomentada desde la primera infancia, sin embargo; existen bajos niveles en su desarrollo tal como se evidencia en esta investigación donde más del 70 % de la población presenta un nivel de creatividad bajo y muy bajo. En este sentido, la presente investigación tuvo como objetivo diseñar el programa “Colour program” para potenciar la creatividad en niños de cuatro años de una Institución Educativa Estatal de Chiclayo. Se utilizó el diseño no experimental, de tipo descriptivo propositivo, a una muestra de 30 estudiantes seleccionado mediante muestreo no probabilístico por conveniencia, a quienes se les aplicó la adaptación del “Test de Torrance” que evalúa 4 dimensiones: Fluidez, Flexibilidad Originalidad y Elaboración. Los resultados mostraron que el 73.3% de estudiantes se encuentran en un nivel bajo de creatividad y que, entre sus dimensiones, la fluidez se sitúa en un nivel medio con 40%, la flexibilidad en un nivel bajo con 77%, la originalidad en un nivel medio con 33% y la elaboración con un nivel medio de 63%. A partir de las deficiencias encontradas, se diseñó el programa “Colour program”, que fue validado por diferentes expertos sobre el tema, otorgándole el puntaje de 99.50% de validez. Su estructura se basa en autores como Henri Luquet, Reggio Emilia y Viktor Lowenfeld, contando así con un marco teórico que lo respalda, de esta forma podemos decir que lo que busca el programa es potenciar la creatividad mediante el desarrollo de talleres lúdicos utilizando las técnicas gráfico plásticas con material reciclado para que puedan ir creando con diferentes materiales y técnicas.

Palabras clave: Creatividad, Niño en edad preescolar, metodología activa

Abstract

Creativity is the human being's ability to adapt to changes and contribute new ideas. This should be encouraged from early childhood, however; there are low levels in their development as evidenced in this research where more than 70% of the population has a low and very low level of creativity. In this sense, the objective of this research was to design the "Colour program" to enhance creativity in four-year-old children from a Chiclayo State Educational Institution. The non-experimental design, of a descriptive purposeful type, was used in a sample of 30 students selected by non-probabilistic sampling for convenience, to whom the adaptation of the "Torrance Test" was applied, which evaluates 4 dimensions: Fluency, Flexibility, Originality and Elaboration. The results showed that 73.3% of students are at a low level of creativity and that, among its dimensions, fluency is at a medium level with 40%, flexibility at a low level with 77%, originality at a average level with 33% and the elaboration with an average level of 63%. Based on the deficiencies found, the "Colour program" was designed, which was validated by different experts on the subject, giving it a score of 99.50% validity. Its structure is based on authors such as Henri Luquet, Reggio Emilia and Viktor Lowenfeld, thus having a theoretical framework that supports it, in this way we can say that what the program seeks is to promote creativity through the development of playful workshops using the techniques Plastic graphics with recycled material so that they can create with different materials and techniques.

Keywords: Creativity, Preschooler, active methodology.

Introducción

La creatividad es un proceso complejo que va conectando distintas funciones de nuestra mente, es por ello, que es de mucha importancia que desde pequeño se les estimule para que puedan tener una mente creativa. Los seres humanos al tener una potencialidad creadora, va a poder expresarse creativamente y artísticamente, con ello va a desenvolverse en la vida de la comunidad (Medina et al., 2018); esto permite la creación incluso descubrir nuevas cosas, teniendo en cuenta lo que ya existe en el mundo. Se ha podido evidenciar, que en la pandemia los niños han tenido un retroceso, al estar sometido a las clases virtuales y no poder estar en contacto con la realidad, por ejemplo; al querer obtener materiales de su preferencia, lo tenían que ver por imágenes o tan solo escuchar cómo es que son, pero no contábamos con poder tocar y ver en su esplendor dichos objetos por la razón de estar en casa por un tema de precaución.

Los estudiantes pre escolares con bajos recursos como las zonas andinas han presentado mayores dificultades de creatividad que los de la costa es por eso que Medina et al. (2018) indica que esto es visto debido a que en muchas escuelas aun promueven aprendizajes automáticos, memorísticos dejando de lado el área de arte y creatividad pre escolar. Incluso esto ha sido más notorio en las clases remotas, agregándole que algunos niños no contaban con la disponibilidad de algún celular, laptop, Tablet, para la asistencia de sus clases, entonces podemos decir que se han atrasado muchísimo más de lo que ya han esto.

La expresión infantil les brinda a los niños la oportunidad que ellos mismos representen su mundo interior, su percepción e imaginación, de tal forma que van a explorar nuevos paradigmas del pensamiento; esto permite que las actividades les resulte gratas. (Llamoca et al., 2019).

Es por ello que el arte, a través de las técnicas gráfico plásticas va a estimular la creatividad, la sensibilidad, el criterio, la emoción y los sueños, (Jiménez et al., 2018) permitiendo el desenvolvimiento de los niños en la sociedad. La expresión artística no se trata de solo de representar y transmitir imágenes como una forma de interacción y goce, sino también de mostrar y apreciar las producciones tanto de él como de sus compañeros y de algunas obras artísticas que se les puedan presentar, formando en ellos el interés y el significado del arte, creando en ellos consciencia de lo que esto va a representar para cada uno de ellos.

Dibujar, modelar, pintar son actividades en la que la experimentación juega un papel muy importante debido a todas ellas serán útiles para la estimulación de ciertos aspectos

del desarrollo y la toma de nuevas habilidades, teniendo la repercusión educativa más allá del proceso de aprendizaje. Los niños de cuatro años de edad se van volviendo más independientes y ya es evidente la gran fantasía e imaginación que tienen. Tienen un mejor manejo a la hora de utilizar el lápiz, la tijera y el pincel, por ello se debe aprovechar y potenciar estas características de estos niños.

A todo lo dicho anteriormente nos hacemos la pregunta ¿Cómo potenciar la creatividad en niños de cuatro años de una institución educativa estatal, Chiclayo-2023?

Para ello se diseñó un Colour program para potenciar la creatividad en niños de cuatro años de una institución educativa estatal, Chiclayo-2023.

Esta investigación quiere beneficiar a los niños de 4 años, por ello se toma de referencia una investigación donde Medina et al. (2018), nos dice que diversos científicos como Castro, Gastañaduy y Matos, también el MINEDU, muestran las deficiencias de los estudiantes en la enseñanza, por lo tanto es comprobado en los resultados del diagnóstico de entrada aplicado en la práctica pedagógica pone en evidencia que, los niños no se expresan libremente en clases, contando con 39% muy por debajo de lo que se debería es por ello que se dice que hay una falta de originalidad en los trabajos que hacen, se muestran inseguros, dependientes del docente y englobando todo esto podemos decir que es existente las dificultades en el desarrollo de las habilidades creativas. A partir de esta problemática, se realizó una investigación cuyo objetivo fue, proponer una estrategia didáctica centrándose en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 255 de Chanu Chanu de Puno (Perú).

También se hizo una investigación que fue formulado para mejorar el nivel de la creatividad en las artes visuales de Educación artística, se trabajó con una población de 190 estudiantes usando como instrumentos el test del pensamiento creativo de Paul Torrance, cuyo objetivo fue evaluar el nivel de creatividad realizando dibujos, valorando los componentes de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. (Jiménez et al., 2018).

El instrumento de Paul Torrance también fue aplicado en mi investigación, es por ello que se ha tenido en cuenta estas investigaciones para tener consciencia que está problemática está presente en todos lados por ello se creó el programa “Colour program”, para que los docentes puedan utilizarlo y ponerlo en práctica centrándonos en los estudiantes de cuatro años, potenciando así la creatividad.

El objetivo general de esta investigación es diseñar un programa para potenciar la creatividad en niños de cuatro años de una institución educativa estatal y para lograrlo se plantearon dos objetivos específicos el primero es medir el nivel actual de la creatividad en niños de cuatro años y el segundo es determinar las características del programa orientado a potenciar la creatividad en los niños de cuatro años.

Revisión de literatura

El apartado incluye una exhaustiva búsqueda de información en torno a las principales categorías del estudio, a fin de encontrar las investigaciones previas, las teorías que fundamentarán el comportamiento de las variables, para finalmente definir los conceptos.

Antecedentes

Entre los principales hallazgos de trabajos empíricos, a continuación, se citan los considerados relevantes del entorno local, nacional y mundial en ese orden.

En primera instancia, en el 2019 se realizó una investigación titulada “Técnicas grafo plásticas para fomentar la creatividad en niños de cinco años”- Chiclayo.

Esta investigación quiso demostrar que las técnicas grafo plásticas fomentan la creatividad en los niños de cinco años de edad de la institución educativa inicial “Teresa de Lisieux”, lo cual se aplicó un diseño cuasi experimental, conformada con un total de 22 niños con la edad de cinco años. Al ver la falta de creatividad en dicha institución se puso como solución aplicar técnicas grafo plásticas, donde el instrumento que se utilizó fue el test de creatividad de Torrance.

Siguiendo con el lineamiento nacional, hallamos la investigación de Mena, Marliny y Reyes en el 2020 - Ancash. En su investigación se realizó la aplicación de un programa de actividades gráfico plásticas para desarrollar las capacidades de dibujo y pintura en los niños de cinco años donde la problemática era la dificultad para desarrollar dichas capacidades por una inadecuada motivación y desconocimiento de las diferentes técnicas por parte del docente.

Lo que este trabajo recomienda es que los docentes del nivel inicial deben de tener consciencia de cómo desarrollar la creatividad en sus niños es por ello que aquí se aplicó como medio de solución, a esta problemática, utilizar diferentes técnicas gráfico plásticas especialmente las de dibujo y pintura, lo que permitirá que el niño exprese su creatividad de una manera placentera y libre.

En Trujillo se hizo una investigación donde Infantes, Gladys y Ruiz en el 2018 nos menciona como se desarrolla la capacidad creativa en niños de cinco años que para ello

se elaboró un programa de actividades gráfico plásticas, donde el estudio fue experimental, con diseño pre experimental. En esta investigación el instrumento para evaluar la capacidad creatividad fue una escala valorativa donde se midió la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Como última investigación de lineamiento nacional en Arequipa, encontramos a Silvana Quispe Chayña en el 2018 que investigó el desarrollo de la motricidad fina en niños de inicial de cuatro años donde se utilizó un programa de actividades gráfico plásticas en la “Institución Educativa N°40300 Miguel Grau”. Esta investigación es de nivel aplicada, siendo así tipo experimental. Como técnica se hizo un test y como instrumental el test de TEPSI.

En el ámbito internacional encontramos la investigación de Vera (2019), denominada “Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de Educación inicial el Clavelito – Ecuador”, siendo así un proyecto factible, sustentada en un estudio de campo y documental. Se elaboró un programa referido a un taller de Expresión Plástica y creatividad donde fue dirigido a docentes de educación preescolar tomándose en cuenta el Currículo de Educación Inicial.

En suma, algunas investigaciones están en relación con el presente proyecto, dado que consideran válido el test de Torrance, siendo una fortaleza además el uso de diseños experimentales u cuasiexperimentales, que, aunque manejen poblaciones pequeñas son un precedente de la viabilidad de programas para desarrollar creatividad desde la educación preescolar.

Bases teóricas-científicas

En seguida, la revisión de literatura permite el análisis teórico de los autores más destacados en torno a la creatividad y las técnicas gráfico plásticas.

Según la teoría de asociacionista denominada, “una manera de incrementar su conocimiento del mundo”. Basándonos en esta teoría, se hicieron estudios donde nos dice que las producciones creativas van apareciendo de acuerdo a las asociaciones que vienen a ser remotas, que estas se destacan por la originalidad y la libertad que se maneja. Según esta teoría indicia que las personas creativas se dan a notar por la jerarquía de las asociaciones y la fuerza de las mismas. Esto lleva un proceso donde se va a ir manifestando conforme a un clima apropiado para así llevarlo a cabo, de forma que sea la dirección a la creatividad. Un investigador reconocido como Mednick (1962) hizo aportes a la psicología asociacionista donde define a la creatividad como

“asociaciones orientadas a combinaciones nuevas”, refiriéndose a que pueda incrementar la creatividad mientras más alejado estén dichos elementos.

También tenemos a la teoría gestáltica menciona que hay una fuerte similitud entre el proceso del pensar creatividad y el perceptivo, esto nos quiere decir que, mientras más conexiones tengas por parte de los estímulos va a generar relaciones ya sea casual o formal. Mientras el proceso sea más creativo y el producto más llamativo va a parecer el cambio de orden, refiriéndose a la variedad de conexiones.

Wertheimer hizo aportes a la psicología de acuerdo al proceso de pensamiento creativo, donde dice denomina al vocablo creativo como “productivo”, considerando un problema entre un esquema y una figura abierta. ¿De qué nos sirve esto? La forma en como lo ve este teórico al “problema” viene a ser a que uno debe plantarse de cierta forma como es que vamos a inculcar en los niños está iniciativa a que ellos mismos creen sus propios productos, pero siendo dirigidos por el docente, donde aquí va a desenvolver un papel muy importante ya que va a ser la guía de cada uno de ellos. No siempre un problema viene hacer algo malo, debido a que de esta forma vamos a darle una solución y plantear nuestras estrategias, siempre en la búsqueda de un mismo objetivo.

Según la teoría de las inteligencias Múltiples de Howard Gardner (1988), nos dice que una persona es creativa cuando es capaz de resolver problemas con regularidad, donde elabora productos de algo que para él sea nuevo, pero al final sabe cómo resolverlo de manera eficiente.

Gardner denomina a la creatividad como “un fenómeno multidisciplinario”, donde su mismo nombre lo dice va a haber este ayuda de varias disciplinas que cada una aporta algo para el aumento de la misma, pero aclara que puede verse afectado por la relaciones familiares y sociales que el sujeto tenga.

En su libro “Mentes creativas” Gardner (1995) el representa a siete profesores que vienen a ser “maestros creativos modernos” donde cada uno hace alusión a los tipos de inteligencia que esté presenta. Él nos dice que es más notorio las soluciones creativas a los problemas por placer, que, por un estímulo, pero el saber que uno será juzgado como creativo, limita las posibilidades creativas. Por ello es que nuestro papel debe de ser guías más no instructoras, darles los materiales que van a utilizar sí pero más no lo que ellos hagan con ello, dejarlas que los niños exploren y conozcan; aquí vamos a instruir a personas con pensamiento y desenvolvimiento creativo.

Dentro de esta investigación se hace alusión a las técnicas gráfico plásticas es por ello que he considerado a Bejarano (2009) que nos dice que “Las actividades gráfico plásticas constituyen un instrumento de representación y comunicación del ser humano, a través del dominio de diferentes materiales plásticos y distintas técnicas, las mismas que favorecen el proceso del creador”. Concuero totalmente con Bejarano porque a través de estas técnicas el niño va a representar, de manera libre, su imaginación. No debemos de menospreciar los productos que hagan porque ello puede cortar el proceso que ellos vayan teniendo, sino más bien motivarlos a que sigan y así que ir mejorando para que dé está forma realicen arte de manera espontánea.

También Piaget (1972) nos dice que “La inteligencia sensorio-motora aparece como el desarrollo de una actividad asimiladora que tiende a incorporar los objetos exteriores a sus esquemas, acomodando éstos a aquellos”. Es por ello que a través de la inteligencia los niños van a ir reconocimiento lo que les rodea, de esta forma van a representarlos en su expresión artística acompañado de los elementos que se les brinda.

Definiciones conceptuales

La palabra creatividad tiene su origen en el término latino *creare* que se refiere a crear, y ha estado siempre asociada con la imaginación, aunque no ha sido hasta este siglo cuando se le ha considerado como una capacidad humana en lugar de una habilidad especial reservada a unos pocos privilegiados con alto coeficiente intelectual (CI). Kaufman et al. (2010) afirma que la creatividad es ampliamente aceptada como un evento cognitivo y la cognición se ha visto predominantemente como una base biológica. Por eso, su definición parte de la idea de que es una capacidad que tienen en común todos los seres humanos y que, por tanto, es una condición de la persona. Relacionalmente, Baños (1999) considera que la creatividad es el proceso de formación de nuevas ideas o hipótesis, verificando las mismas y comunicando los resultados. Al ser una característica inherente (Cemades, 2008) y estar presente en todos los seres humanos, nos permite generar de un modo consciente nuevas ideas y contenidos mentales de cualquier tipo que resulten innovadores.

Resaltando su importancia, la creatividad es el proceso de tener ideas originales que tienen valor, y es tan importante en la educación como la alfabetización; por lo que debe tratarse con la misma importancia (Robinson, 2006).

Citando a Baños (1999) los factores que destacan en la creatividad, acorde a la teoría de Guilford, y de la cual también se basó la teoría de Torrance, son los siguientes:

Fluidez. Que hace referencia al aspecto cuantitativo de la creatividad. Guilford distingue entre: a) Fluidez ideacional, referido a la producción cuantificable de ideas, que pueden ser simples o complejas; b) Fluidez de asociación, que hace referencia a la creación de relaciones entre dos aspectos del problema; c) Fluidez de expresión, relacionado con la capacidad de crear fácilmente frases; d) Fluidez verbal, que es la producción de palabras de acuerdo a una característica; e) Fluidez figurativa, como la creación de tantos dibujos posibles similares a una premisa previa; f) Fluidez de las inferencias, es la capacidad de imaginar las consecuencias de una situación hipotética.

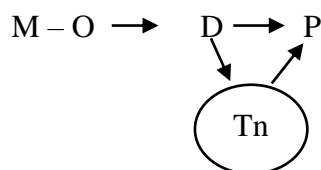
Flexibilidad. Para Guilford, citado en Baños (1999), la flexibilidad es un cambio en cierta clase (significado o interpretación), es decir hace referencia a un cambio en la manera de entender una tarea o en la estrategia pensada. Se pueden distinguir 2 tipos de flexibilidad: espontánea y de adaptación.

Originalidad. Relacionada con pautas de respuestas remotas o alejadas, es decir que son respuestas con una baja frecuencia de ocurrencia, que ocurren rara vez.

Elaboración. Esta aptitud hace referencia a la cantidad de detalles y matices que se le dan a una respuesta determinada. En los test de creatividad, cuanto mayor sea la cantidad de fragmentos agregados, mayor será el puntaje. En definitiva, Baños (1999) asevera que la persona creativa no se limita a responder con los aspectos superficiales de una idea; sino que, por el contrario, busca la manera de formular su proyecto lo más cuidadosamente y minuciosamente detallado, y lo más acabado posible.

Materiales y métodos

El presente escrito concuerda con los paradigmas del enfoque cuantitativo, en referencia a una investigación no aplicada acorde al diseño no experimental descriptiva (Monje, 2011). En dicha investigación se aplicó un instrumento psicométrico, el cual es la adaptación del Test de Torrance, con el objetivo de medir la creatividad en infantes de 4 años resultados que sirvieron junto la teoría para la modelación de la propuesta, en ese sentido el estudio asume el diseño sugerido por Estela (2020).



Donde:

M: Niños de 4 años

O: Creatividad

D: Adaptación del Test de Torrance

Tn: Teorías de Luquet, Lowenfeld y Reggio Emilia

P: Colour Program

Referente a la población, se tomó una institución educativa estatal ubicada en el departamento de Lambayeque, provincia de Chiclayo, siendo los evaluados 30 alumnos, con la edad de 4 años y pertenecientes a ambos sexos. Las características y detalles de la población en cuestión por método no probabilístico, con carácter intencionado (Sánchez, 2019), se presentan a continuación.

<i>Población.</i>			
Creatividad			
Grupos	Estudiantes		Total
	Niños	Niñas	
A	13	17	30

Para la investigación se adaptó el Test de Pensamiento Creativo de Torrance acorde a la edad del infante (4 años), el cual consta de 4 indicadores y un total de 12 ítems; que se sometió a los procesos de validez y confiabilidad respectivos. Consecuentemente, dicho instrumento se sometió a una prueba piloto para brindar garantía del estudio. Siendo así que en la validación de V Ayken contó con una nota de 1.000 siendo sometido a cinco expertos sobre el tema, de la misma forma se realizó la prueba piloto con el Crombach para probar la confiabilidad obteniendo la nota de 0.812 siendo apto para aplicación del instrumento.

A continuación, se hace presente el cuadro de matriz de operacionalización de variables.

Tabla 1
Matriz de operacionalización de variables.

VARIABLE	DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO	CODIFICACIÓN	ESCALA VALORATIVA
Programa de creatividad Conjunto de talleres basado en actividades gráficas plásticas que buscan promover la creatividad, entendiéndola como la capacidad de iluminar nuevas relaciones, una característica inherente al ser humano, susceptible de ser estimulada por el	Creatividad	Fluidez	Agrega elementos a un dibujo	1. Realiza la mayor cantidad de dibujos que puedas alrededor del círculo.	Test de creatividad para pre - escolares (adaptación del test de Torrance, 1974)	A = 2 B = 1 C = 0	Nivel alto Nivel medio Nivel bajo
				2. Reconoce la imagen y las utilidades que le puedes dar.			
				3. Realiza la mayor cantidad de dibujos que puedas alrededor del árbol.			
		Flexibilidad	Reconoce la imagen y las utilidades que le puede dar	4. Observa la imagen y menciona que puedes hacer con ella. (escoba)			
				5. Observa la imagen y menciona que puedes hacer con ella. (lápiz)			
				6. Observa la imagen y menciona que puedes hacer con ella. (caja)			

<p>entorno, familiar y social del niño, capaz de experimentar, indagar, relacionar, en definitiva, de crear. En él niño se encuentra en un período crítico donde se realiza el mayor desarrollo neuronal en el ser humano, si en ello existen presiones externas autoritarias, el pensamiento creativo decrece. (Barcia, 2006; Bances, 2016).</p>	Originalidad	Elabora dibujos originales a partir de trazos	7. Crea un dibujo a partir del trazo	Juicio de expertos para evaluar propuesta académica (adaptado de Pérez, 2008)	NMB = 1 NB = 2 NM = 3 NA = 4 NMA = 5	Nivel muy bajo Nivel bajo Nivel medio Nivel alto Nivel muy alto	
			8. Completa el trazo creando un dibujo				
			9. Realiza un dibujo a partir del trazo				
		Elaboración	Realiza producciones artísticas totalmente novedosas utilizando materiales de su agrado.				10. Realiza un dibujo de ti mismo y decóralo como más te guste.
							11. Dibuja a tu familia y decóralo como más te guste.
							12. Dibuja tu juguete favorito y decóralo como más te guste.
	Colour program	Proyectividad	Contiene cualidades básicas de una propuesta: Pertinencia, relevancia, originalidad	1. La propuesta es adecuada al contexto y las características del estudiante			
				2. La propuesta es importante desde el punto de vista teórico práctico			
				3. La propuesta es original			
				4. La propuesta es viable			

Claridad	Los contenidos de la propuesta son claros	5. Presenta una justificación consistente
		6. Emplea un lenguaje apropiado
		7. Cuenta con un propósito claro
Consistencia teórica	La propuesta presenta consistencia teórica	8. Presenta las bases científicas a manera de síntesis
		9. El modelo teórico sintetiza la propuesta de manera gráfica
		10. Las actividades de aprendizaje garantizan el logro del propósito
Calidad técnica	La propuesta presenta con calidad técnica La propuesta	11. Presenta una estructura básica
		12. Los componentes de la propuesta presentan una coherencia
		13. Cuenta con una metodología explícita y orientado a lograr el propósito
		14. El programa es específico y abarca un aspecto limitado

del problema

Evaluabilidad	La propuesta es	15. Cuenta con objetivos
	evaluable	específicos y evaluables
		16. La evaluación descrita es
		fácil de materializarse.

En lo que concierne al método de investigación, se empleó el método deductivo, ya que se parte de un problema general observado en la continuidad de la realización de prácticas pre profesionales. Dávila (2006) expresa que dicho método “ofrece recursos para unir la teoría y la observación, además de que permite a los investigadores deducir a partir de la teoría los fenómenos que habrán de observarse”.

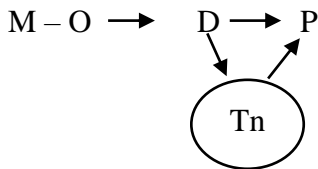
Como base investigativa y útil para sustentación se halla el marco teórico, la definición de objetivos y ámbito metodológico, el abarque investigativo y posterior análisis de datos.

Respecto a la posterior recolección de datos, se hizo uso del programa Excel para la organización y arrojó de resultados estadísticos necesarios, siguiendo los lineamientos considerados en el diseño de investigación.

Con el propósito de demostrar coherencia y relación lógica entre los elementos metodológicos considerados, se presenta a continuación la matriz de consistencia.

Tabla 2

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLE Y DIMENSIONES
¿Cómo potenciar la creatividad en niños de cuatro años de una institución educativa estatal, Chiclayo -2023?	<p>Objetivo General: Diseñar un Colour program para potenciar la creatividad en niños de cuatro años de una institución educativa estatal.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medir el nivel actual de la creatividad en niños de cuatro años • Determinar las características del Colour program orientado a potenciar la creatividad en los niños de cuatro años. 	<p>Variable: Programa de creatividad</p> <p>DIMENSIONES:</p> <p>1. Creatividad Sub dimensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fluidez • Originalidad • Flexibilidad • Elaboración <p>2. Colour program Sub dimensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyectividad • Claridad • Consistencia teórica • Calidad técnica • Evaluabilidad
MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Enfoque cuantitativo Tipo no experimental Nivel descriptivo con propuesta</p> <p>M – O →</p>  <pre> graph LR MO[M - O] --> D[D] D --> P[P] Tn((Tn)) --- D Tn --- P </pre>	<ul style="list-style-type: none"> • Niños de 4 años de una Institución Educativa Estatal de Chiclayo 2023. • Muestreo por conveniencia 	<p>Test de creatividad para pre - escolares (Adaptado del test de Torrance)</p> <p>Instrumento Juicio de expertos para evaluar propuesta académica (Adaptado de Pérez, 2008)</p>

Por último, se hace mención a las consideraciones éticas estimadas, partiendo del consentimiento de los principales responsables de los menores de edad, padres de familia o apoderados, a los cuales se les brindará un documento de aprobación, detallando el propósito investigativo y solicitando su cooperación, en el cual se deberá rellenar datos de identificación y una firma. En cuestión a los directivos, se priorizará las coordinaciones presenciales, con el fin de obtener indicaciones y sugerencias claras y precisas respecto a la Institución, reglamento y trabajo investigativo por desarrollar. Además, los datos estadísticos recopilatorios mantendrán su fidelidad, en conjunto con la prueba piloto e instrumento, el cual habrá sido validado y confiado mediante un dictamen confiable.

Resultados y discusión

En este apartado se presentan los resultados más trascendentes del estudio siguiendo la lógica de los objetivos específicos planteados para luego ser discutidos. Para tal efecto, en primer lugar, se analizan los datos desde el diagnóstico y enseguida las características del aporte.

R1: Nivel de la creatividad en un aula de cuatro años de la I.E.I. N°026 “Rayito de Sol”

TABLA 1

Nivel	Escala	N° de Estudiantes	Porcentaje (%)
Muy bajo	No es creativo	3	10 %
Bajo	Poco creativo	22	73.3%
Medio	Medio creativo	5	16.7%
Alto	Creativo	-	
Muy alto	Muy creativo	-	
Total		30	100%

Nota: Media aritmética: 7.51.-Mediana: 7.5- Moda: 6.6- Coeficiente de Variabilidad: 37.80%- Puntaje máximo: 14.8-Puntaje mínimo: 1.6

Según la tabla, la escala de no es creativo y poco creativo suman el 83.3% del total de estudiantes evaluados, con una media aritmética equivalente a 7.51 puntos, siendo el grupo heterogéneo con un CV=37.80%. El puntaje que se repite con mayor frecuencia es 6.6, encontrando a la vez, que el 50% de los evaluados tienen calificaciones inferiores a 7.5 y la diferencia porcentual superiores al valor indicado. Por lo tanto, se identificó a los estudiantes de cuatro años en niveles deficientes de creatividad.

Galan (2019) menciona de igual forma la problemática en los estudiantes, ya que en su investigación un 80% de los niños mostraban dificultad en el desarrollo de la creatividad

debido a que en pocas situaciones no dejan que los niños utilicen materiales como la pintura o tempera por la razón que los padres se molestan cuando llegan con la ropa manchada y se le pide a la docente que no realice clases que ameriten este tipo de situaciones.

En definitiva, la problemática descrita, afecta la creatividad de los estudiantes de cuatro años, en esta situación se justificó proponer inmediatamente un programa holístico para potenciar esta falta de creatividad en los niños.

TABLA 2

Resultados de la dimensión FLUIDEZ

Nivel	Escala	N° de Estudiantes	Porcentaje (%)
Muy bajo	No es creativo	8	27%
Bajo	Poco creativo	5	17%
Medio	Medio creativo	12	40%
Alto	Creativo	3	10%
Muy alto	Muy creativo	2	7%
Total		30	100%

Nota: Media aritmética: 9.30.-Mediana: 10- Moda: 13.3- Coeficiente de Variabilidad: 61.96%- Puntaje máximo: 20-Puntaje mínimo: 0

Como primera dimensión tenemos a la fluidez donde predomina el nivel medio con un 40% y siguiéndole el nivel muy bajo con 27% esto nos dice que de cierta forma que el grupo de 4 años necesita reforzar esta dimensión de la fluidez que hace referencia a la producción cuantificable de ideas, que pueden ser simples o complejas.

Mena (2020) nos dice que en esta dimensión se debe de poner mucho énfasis ya que en su investigación se evidencio que un 57% de los niños no contaban con herramientas para desarrollar esta dimensión ya que se los limitaba en la ejecución de sus trabajos, no se contaba con una clase vivaz sino se regía a lo que el docente quería.

Por lo tanto, se puede evidenciar que los niños y niñas no cumplen en su totalidad de lo esperado en la presente dimensión. Haciendo mención que es la capacidad para crear nuevas ideas en su proporcionalidad y calidad siendo de esta forma una manera constante y natural, expresión, variedad y agilidad de pensamiento funcional (Santaella, 2019).

TABLA 3*Resultados de la dimensión FLEXIBILIDAD*

Nivel	Escala	N° de Estudiantes	Porcentaje (%)
Muy bajo	No es creativo	23	77%
Bajo	Poco creativo	4	13%
Medio	Medio creativo	3	10%
Alto	Creativo	-	-
Muy alto	Muy creativo	-	-
Total		30	100%

Nota: Media aritmética: 3.09.-Mediana: 3.3- Moda: 0- Coeficiente de Variabilidad: 116.15%- Puntaje máximo: 13.3-Puntaje mínimo: 0

La dimensión de flexibilidad es un cambio en cierta clase (significado o interpretación), es decir hace referencia a un cambio en la manera de entender una tarea o en la estrategia pensada y es por ello que debe tener mayor intervención debido a que están en un nivel muy bajo con el 77% siendo así que el programa ponga más énfasis en las actividades planteadas para potenciar esta dimensión.

Infantes (2018) menciona que la flexibilidad es una habilidad de acoplarse e irse por una nueva táctica para que así se llegue a lograr tu objetivo, es por ello que en esta dimensión se recomienda realizar tanto talleres con materiales tangibles y no tangibles, es decir que los niños manifiesten lo que están realizando, porque así fue como le funcionó a esta investigación y pudo tener un progreso, pasar de 31% nivel bajo en flexibilidad a un 85%.

TABLA 4*Resultados de la dimensión ORIGINALIDAD*

Nivel	Escala	N° de Estudiantes	Porcentaje (%)
Muy bajo	No es creativo	8	27%
Bajo	Poco creativo	10	33%
Medio	Medio creativo	10	33%
Alto	Creativo	2	7%
Muy alto	Muy creativo	-	-
Total		30	100%

Nota: Media aritmética: 7.19.-Mediana: 6.6- Moda: 6.6- Coeficiente de Variabilidad: 64.42%- Puntaje máximo: 16.6-Puntaje mínimo: 0

En la dimensión de la originalidad es relacionada con pautas de respuestas remotas o alejadas, es decir que son respuestas con una baja frecuencia de ocurrencia, que ocurren rara vez y se puede evidenciar el porcentaje del nivel bajo y medio con un 33% y la nota que se repite con mayor frecuencia es de 6.6 contando con un puntaje máximo de 16.6, encontrando a la vez, que el 50% de los evaluados tienen calificaciones inferiores a 7.19 y la diferencia porcentual superiores al valor indicado.

Quispe (2018) menciona que la originalidad es la habilidad para generar ideas poco frecuentes, que en la mayoría de personas puede ser no tan comprendida como lo que sucedió en esta investigación, donde los padres, en un inicio, manifestaron su disconformidad con la docente debido a que los estudiantes llegaban con dibujos abstractos, donde no se podía ver la realización de esta dimensión, siendo así limitados a expresarse libremente por ello es que se debe potenciar, dicha dimensión, para que se demuestre el verdadero valor y lo beneficio que puede ser si se incentiva desde muy pequeños.

TABLA 5

Resultados de la dimensión ELABORACIÓN

Nivel	Escala	N° de Estudiantes	Porcentaje (%)
Muy bajo	No es creativo	3	10%
Bajo	Poco creativo	5	17%
Medio	Medio creativo	19	63%
Alto	Creativo	3	10%
Muy alto	Muy creativo	-	-
Total		30	100%

Nota: Media aritmética: 9.64.-Mediana: 10- Moda: 10- Coeficiente de Variabilidad: 38.85%- Puntaje máximo: 16.6.-Puntaje mínimo: 0

Como última dimensión tenemos a la elaboración donde el nivel medio esta predominando con un 63% siendo de esta forma que la nota que se repite con mayor frecuencia es de 10, pero no se llega alcanzar la nota deseada en el grupo de los niños porque en el nivel muy alto no tenemos a ni un estudiante, el cual se demuestra con el instrumento aplicado del cual se obtuvieron los datos de la tabla.

Mena (2020) nos dice que la elaboración viene hacer el grado de desarrollo de ideas producidas debido a que en su investigación contó con un 79% de niños logrados en esta dimensión, ya que desarrollo un programa donde lo potenció utilizando técnicas gráfico plásticas y diversos materiales de acuerdo a la realidad que ameritaba el aula, es por ello que

se busca aplicar este programa para que se reluzca esta dimensión y logre en sí el mayor de su progreso.

En base a lo presentado en este apartado, existiría entonces una limitante en la capacidad creativa de los alumnos influenciada, de manera indirecta, por el entorno educativo en el que aprenden y se desenvuelven. Además de ello, también se vería influenciado la gran predominancia del uso de materiales didácticos estructurados, lo cual fue evidenciado durante la aplicación del instrumento; estos, al ser materiales con un fin en concreto, restringen su adaptación y la libre imaginación del niño. Dicha realidad reforzaría el objetivo principal del programa propuesto en el presente estudio, vinculando el nivel creativo presente en el educando con la metodología – esto incluiría los materiales usados en las sesiones – empleado por la docente.

R2: Características del programa “Colour program” para potenciar la creatividad en niños de 4 años

“Colour program” es un programa que propone la utilización de técnicas gráfico plásticas para potenciar el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años. Dentro de sus características más destacadas tenemos:

Criterio científico de validez del programa

Tres expertos evaluaron la propuesta, utilizando el instrumento Juicio de expertos para evaluar la propuesta académica (Pérez, 2008) cuyo resultado indica que el programa está apto para su aplicación por haber obtenido un puntaje de 99.1 %.

La evaluación realizada consideró los siguientes criterios: pertinencia, relevancia, originalidad y viabilidad. También se tuvo como indicadores la claridad, consistencia teórica, calidad técnica, la metodología que se trabajará, la extensión y evaluabilidad para saber qué tan apta se encuentra la propuesta en base a los objetivos planteados.

A continuación, se presenta una tabla resumen de los resultados de validez.

Figura 1.

Validación de expertos

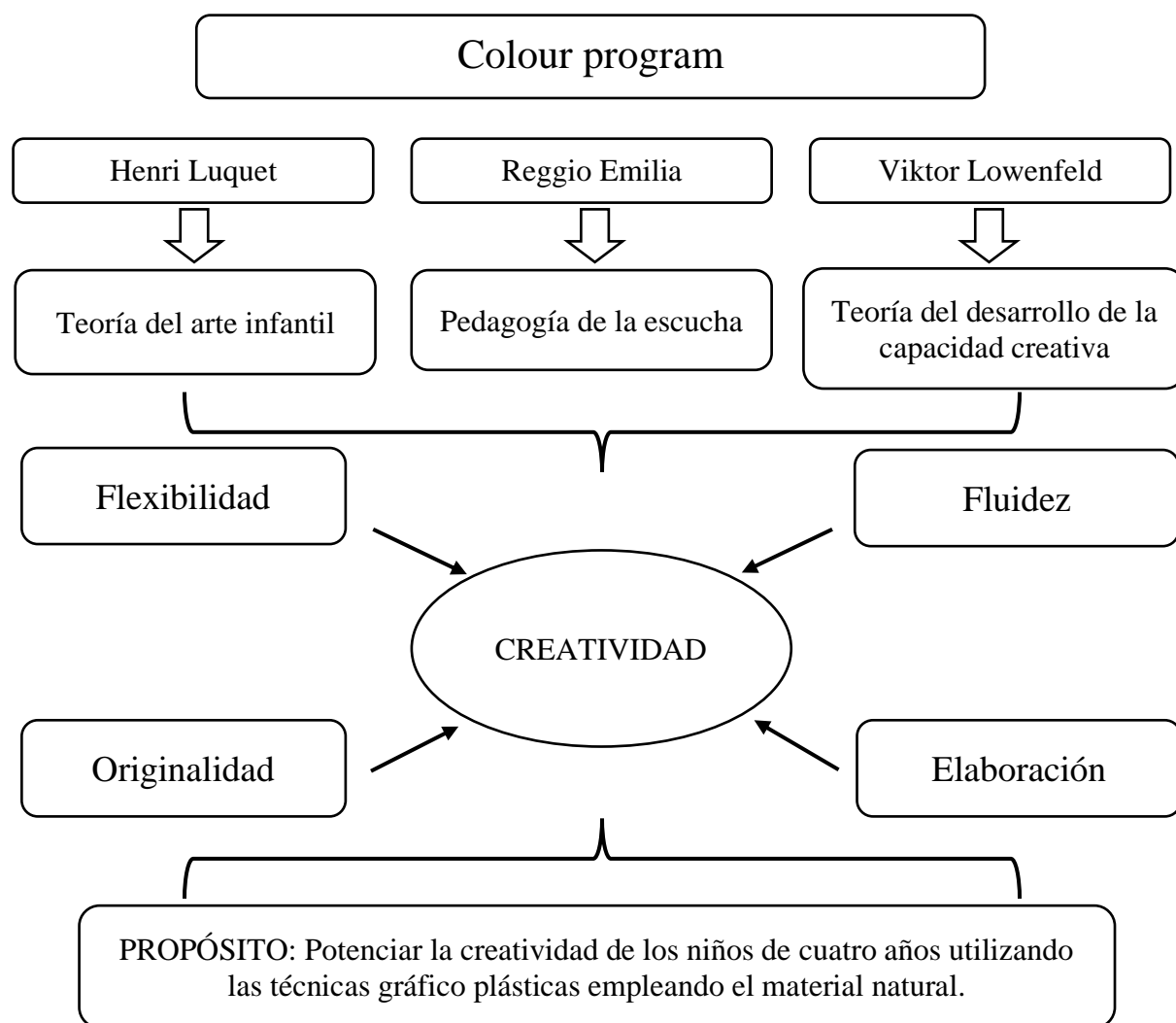
Ítem	Juez 1	Juez 2	Juez 3
1	5	5	5
2	5	5	5
3	5	5	5
4	5	5	5
5	5	5	4
6	5	5	4
7	5	5	5
8	5	5	5
9	5	5	5
10	5	5	5
11	5	5	5
12	5	5	5
13	5	5	5
14	5	5	5
15	5	5	5
16	5	5	5
Índice de validez	99.1		

Características técnicas del programa***a. Fundamentación teórica***

El programa cuenta con fundamento teórico que lo respalda, como lo son Henri Luquet, Reggio Emilia y Viktor Lowenfeld.

A continuación, se muestra una síntesis gráfica del programa en donde se presenta las bases teóricas y principios que se proponen para trabajar las dimensiones de la creatividad.

Figura 2.
Configuración del modelamiento



Con respecto al programa de Pérez (2019) realizó una investigación aplicando talleres con técnicas gráfico plásticas de acuerdo a las dimensiones que se muestran en el gráfico, donde manifiestan una mejoría en la creatividad con un 77,77% encontrándose en un logro destacado de esta forma se interpreta que los niños son aptos para desarrollar un nivel pleno de creatividad.

Saldaña (2020) presentó diversos talleres con las técnicas gráfico plásticas, pero tomó otras dimensiones como el dibujo y pintura donde aquí se evidenció que el programa es algo más centrado en la parte artística del niño, no se puede evidenciar una apreciación más direccionada a lo que manifiesta el estudiante, pero a pesar de ello si hubo buenos resultados con un 87.5% en el desarrollo creativo siendo un porcentaje alto.

Dicho todo lo mencionado se puede asegurar que si existen resultados gratificantes con la realización de un programa con técnicas gráfico plásticas por lo mismo al ver esta

mejoría se plantearon estas actividades donde se busca potenciar la creatividad de los niños de cuatro años utilizando material natural, que busca de cierta forma que el niño tenga la posibilidad de obtener los materiales y lo exige a tener un pensamiento creativo.

Con todo lo dicho anteriormente se puede afirmar que las técnicas gráfico plásticas son recursos que refuerza el tema artístico de la persona, donde a partir de esto van a crear sin la necesidad de recurrir explícitamente a las palabras, donde van a comunicarse con diversas ideas que este tenga, esto ayuda a que se explore, se exprese, descubra diferentes formas de hablar sin hacerlo.

Confrontando los resultados con otras investigaciones tenemos que Luquet (1913, como se citó en Sáinz, 2020) nos dice que tienen cuatro fases acerca de la interpretación que tengan los dibujos los niños estos vienen a ser los siguientes: El realismo fortuito, realismo frustrado, realismo intelectual y el visual. De todos los mencionados nos es más relevante el realismo intelectual que abarca de los cuatro y ocho años aproximadamente, donde el niño va a dibujar lo que sabe sobre los objetos y va adquiriendo una mayor precisión para los dibujos que esta realiza. Todo esto es por la gran riqueza plástica, direccionada y semántica donde se hallan producciones gráficas infantiles.

Delgado (2020) menciona que Lowenfeld nos habla sobre la importancia de la interpretación de estas obras de arte que realicen los niños, es por esto que él nos habla de fases que están relacionadas con las edades, las etapas que va en relación con los niños de cuatro años vienen hacer la preesquemática donde el niño se va a sentir atraído hacia los dibujos que haga, él hará esquemas en sus dibujos donde reflejará lo que ellos puedan ver, palmar, tocar.

Según la Universidad Salesiana (2022) nos dice que Reggio Emilia quien planteo una pedagogía innovadora, se basó en la escucha activa teniendo en cuenta las cien maneras diferentes que tienen los niños para expresarse, donde se le motiva para que construya sus propios pensamientos y se debe valorar las diversas formas de expresión, Es por ello que los materiales que ella utiliza son reciclables, naturales donde los niños van a observar, experimentar, analizar los elementos que se les dé.

Con todo lo mencionado podemos decir que es de total relevancia plasmar todas estas teorías en este programa “Colour program” ya que va permitirles a los niños de cuatro años, potenciar esta creatividad a través de técnicas gráfico plásticas con material reciclable, esto permitirá al niño explorar diversos materiales y que ellos creen.

Es por ello que en el siguiente gráfico se muestra lo que propone cada autor y como se refleja en el programa.

Figura 3.
Cuadro comparativo

Autores	Teoría	Programa
Henri Luquet	Hace referencia a que los niños van a dibujar lo que saben de los objetos y esto se tornara con mayor precisión con la práctica	En cada taller aprenderán diversas técnicas grafico plásticas, contando siempre con la disposición de primero conocer el material con el que se trabajará, donde se les hará más beneficioso cuando realicen sus propias producciones
Reggio Emilia	El niño va a construir y expresará sus propios pensamientos teniendo en cuenta sus necesidades.	A los niños se les facilitará el material tangible, para que en primera instancia reconozcan con lo que van a trabajar y ellos elijan los materiales en todos los talleres, poniéndolo como sujeto primordial en este programa.
Victor Lowenfeld	Los niños van dándole una valoración a lo que ellos van creando y esto será reflejado en sus producciones.	En cada uno de los talleres se busca que ellos manifiesten lo que han realizado, se valora el proceso por el que van a pasar para llegar a su producción final.

b. Principios

El programa “Colour program” contempla de seis principios que darán el soporte y confiabilidad necesario para su desarrollo: El primero se trata de un enfoque socio-constructivista, en donde afirma los niños se enfrentan a una situación problemática real relevante, pero limitadas que requieren soluciones dentro de los plazos predeterminados del proyecto. Segundo, el aprendizaje, que permite potenciar en los estudiantes sus habilidades, mediante juegos verbales y motores. Tercero, el proceso de adquisición de habilidades comunicativas, el cual considera la globalidad del desarrollo integral del niño, la cual es trabajada a través de experiencias lúdicas, de modo que su abordaje siempre genere aprendizajes significativos. Cuarto, la evaluación, esta es integral y permanente, consignando las observaciones más relevantes. Quinto, la docente, quien acompaña, monitorea y retroalimenta del niño preparando y fomentando un ambiente agradable, participando de manera activa, ordenada y voluntaria. Y, por último, los recursos didácticos, que se ajustan al contexto y necesidades del estudiante, acordes a su realidad escolar empleando material estructurado y no estructurado y contribuyen al propósito del taller.

c. **Objetivos**

- **General:** Potenciar la creatividad de los niños de cuatro años a través del uso de las técnicas gráfico plásticas con material natural.
- **Específicos:**
 - Potenciar la flexibilidad creativa de los niños de cuatro años a través del uso de las técnicas gráfico plásticas con material natural.
 - Potenciar la fluidez creativa de los niños de cuatro años a través del uso de las técnicas gráfico plásticas con material natural.
 - Potenciar la originalidad creativa de los niños de cuatro años a través del uso de las técnicas gráfico plásticas con material natural.
 - Potenciar la elaboración creativa de los niños de cuatro años a través del uso de las técnicas gráfico plásticas con material natural.

d. **Organización de contenidos**

La propuesta se materializó en cada una de las actividades programas. En primer lugar, la unidad temática titulada “Flexibilidad” contiene tres sesiones y con énfasis en el trabajo práctico. Se abordaron temas como: Un caminito de puntitos, somos un arcoíris y somos un payaso, con el propósito primordial de plasmar nuevas ideas a través de distintas técnicas, llevándolos a la capacidad de crear y pensar.

La segunda unidad temática relacionada a la dimensión “Fluidez”, tuvo una extensión de cuatro sesiones, las cuales son: La bolsa multiusos, creo un dibujo abstracto, creo con las manos y ¿Qué le hace falta a mi collage?, con el propósito de generar diversas creaciones de forma espontánea.

Enseguida, la tercera unidad temática relacionada a la dimensión “Originalidad”, tuvo una extensión de tres sesiones, las cuales son: ¿Qué hacemos con la botella?, las crayolas derretidas y creamos un collage con diferentes texturas, con el propósito de crear cosas únicas y diferentes, ya que los estudiantes contarán con el mismo material, pero cada uno podrá ponerle su toque original.

Por último, la cuarta unidad temática relacionada a la dimensión “Elaboración”, tuvo como extensión a dos sesiones, las cuales fueron: Manchitas en mi foto y ¿Creamos un animal?, con el propósito de añadirle elementos a nuestra creación, ya aquí se busca algo más elaborado utilizando todo lo anterior.

Figura 4.

Actividades de aprendizaje

Dimensión	Actividades integradas	Estrategia didáctica	N° de horas
FLEXIBILIDAD	Un caminito de puntitos	Técnica grafico plástica	45 minutos
	Somos un arcoíris	Técnica grafico plástica	
	Somos un payaso	Técnica grafico plástica	
FLUIDEZ	La bolsa multiusos	Técnica grafico plástica	
	Creo un dibujo abstracto (CD)	Técnica grafico plástica	
	Creo con las manos	Técnica grafico plástica	
	¿Qué le falta a mi collage?	Técnica grafico plástica	
ORIGINALIDAD	¿Qué hacemos con la botella?	Técnica grafico plástica	
	Las crayolas derretidas	Técnica grafico plástica	
	Creamos un collage con diferentes texturas	Técnica grafico plástica	
ELABORACIÓN	Manchitas en mi foto	Técnica grafico plástica	
	¿Creamos un animal?	Técnica grafico plástica	

e. Sistema metodológico

El programa Colour consiste en un conjunto de 12 actividades para potenciar el estado creativo actual de los niños de cuatro años. El programa tiene la siguiente estructura: 12

actividades de las cuales 3 corresponden a la dimensión flexibilidad, 4 a la dimensión fluidez, 3 a la dimensión originalidad y 2 a la dimensión elaboración. Han sido repartidos de esta forma debido a que en algunas dimensiones están más bajos que en otros es por ello que se necesitan más talleres.

f. Evaluación

El programa cuenta con lista de cotejo, para evaluar de logro de cada una de las actividades desarrolladas. Este instrumento será aplicado después de cada actividad dándonos a conocer el avance de los niños de acuerdo a los indicadores y a la escala valorativa.

Conclusiones

1. Los resultados obtenidos en el presente estudio evidenciaron el bajo nivel de creatividad de los niños objeto de estudio. Puntualmente, las dimensiones flexibilidad y originalidad son las menos desarrolladas, dejando ver la necesidad de que padres y maestros estimulen en los niños la diversidad de interpretaciones y respuestas a sus tareas, validando las respuestas originales o fuera de lo común y evitando darles moldes a seguir; de esta manera promover el pensamiento creativo.
2. “Colour program” es un programa basado en tres teorías: teoría del arte infantil de Henri Luquet, pedagogía de la escucha de Reggio Emilia y teoría del desarrollo de la capacidad creativa de Viktor Lowenfeld y cuenta con la característica de validez puesto que está apto para ser aplicado según el criterio de los expertos que lo evaluaron. Concluyendo que el programa es una herramienta educativa que permitirá promover el desarrollo de la creatividad en los niños mediante la utilización de técnicas gráfico plásticas con material reciclado.

Recomendaciones

Se propone continuar a través de un diseño experimental la presente investigación, utilizando los datos obtenidos en este estudio, con la finalidad de obtener una mayor cantidad de bases de datos permitiendo así la búsqueda de potenciar y mejorar la creatividad.

A los docentes de educación inicial, deben llevar a cabo este programa debido a que posee técnicas gráfico plásticas donde van a permitir fortalecer la creación artística de los estudiantes.

Los padres de familia deben informarse sobre la creatividad, debido a que esto es una habilidad innata en cada uno de nosotros, que debe contar con una buena motivación para que esto sea mucho mejor evidenciado, es necesario ya que nos va acompañar toda nuestra vida como creadores.

Referencias

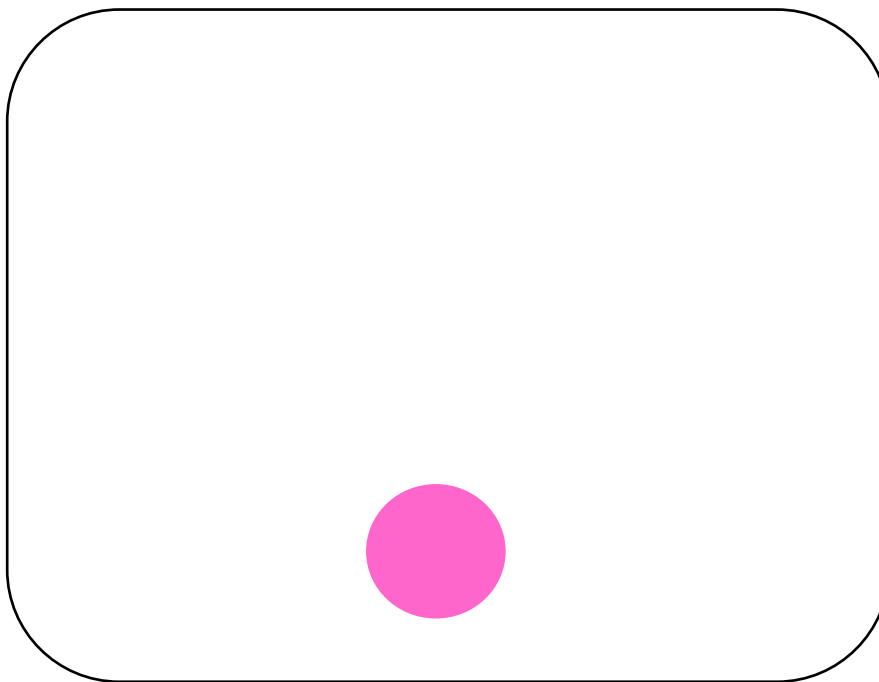
- Alarcón, M. (2010). “Programa basado en las técnicas gráfico plásticas para el desarrollo de la Psicomotricidad fina”. Universidad Nacional del Santa. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37970>
- Baños, M. (1999). Métodos heurísticos y creación publicitaria [Tesis Doctoral]. Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/3818/>
- Barcia, M. (2006). “La creatividad en los alumnos de educación infantil. Incidencia del contexto familiar”. Revista Creatividad y Sociedad”,1(9), 45-49.
- Delgado, J. (2020). El desarrollo de la capacidad creadora. En CONCYTEC (1.a ed.). <https://iesmarchetti-tuc.infod.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/03/El-desarrollo-de-la-capacidad-creadora.pdf>
- Galan, R. (2020). TÉCNICAS GRAFOPLÁSTICAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “TERESA DE LISIEUX”- Chiclayo, 2019. [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3762>
- Infantes, G. y Ruiz, L. (2018). PROGRAMA DE ACTIVIDADES GRÁFICO PLÁSTICAS PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD CREATIVA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Cajamarca]. Repositorio UCT. http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/377/1/014150004G_016250008B_T_2018.pdf.
- Jiménez, M. y Valdera, O. (2018). Técnicas gráfico plásticas, para mejorar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de la institución Educativa, Karl Weiss de Chiclayo-2018. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34530/jimenez_rm.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Kaufman, A.B., Kornilov, S.A., Bristol, A.S., Tan, M. & Grigorenko, E.L. (2010) The Neurobiological Foundation of Creative. En Kaufman, J.C. & Sternberg, R.J (Eds.), Cognition The Cambridge Handbook of Creativity (pp. 216-232). Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/cbo9780511763205.014>
- LLamoca, Y. y Flores, L. (2020). TÉCNICAS GRÁFICO - PLÁSTICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.MY FRIENDS EN EL DISTRITO DE YANAHUARA, AREQUIPA. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio UNSA.

- <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1973/EDllhuye.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Medina, N., Velázquez, M. E., Alhuay-Quispe, J., & Aguirr, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación, 15(2). <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
- Mena, M. y Reyes, A. (2020). APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES GRÁFICO PLÁSTICAS PARA DESARROLLAR LAS CAPACIDADES DE DIBUJO Y PINTURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I N° 414 “SAN MARTÍN DE PORRES” DE UCHIPAMPA-RECUAY- ANCASH. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio UNPRG. https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8806/Mena_Tuya_Marlin_y_Sonia_y_Reyes_Egusquiza_Alicia.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Pérez, J. (2008). Escala para evaluar propuestas académicas. Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa. ISSN 1996-2095-N° 15, Vol. 6(2) 2008, pp. 523-546.
- Pérez, M. (2019). TALLERES DE TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS Y MATERIAL RECICLABLE PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD, AULA “LOS POLLITOS” DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 328 “SANTA ROSA BAJO”. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Chota]. Repositorio EEPNS. <http://repositorio.eespnschota.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/1/123/D%C3%8DAZ%20P%C3%89REZ%2C%20Maribel%20%282019%29%20Talleres%20de%20t%C3%A9cnicas%20gr%C3%A1ficas%20y%20material%20reciclable%20para%20desarrollar%20la%20creatividad.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Puleo, E. (2020). La evolución del dibujo infantil. Una mirada desde el contexto sociocultural. Educere , 16 (53), 157-170.
- Quispe, S. (2019). PROGRAMA DE ACTIVIDADES GRÁFICO PLÁSTICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 40300 MIGUEL GRAU. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio UNSA. <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/518298f6-d058-445c-8be6-b0f6d3d7b3b3>
- Sáinz, A. (2019). Teorías sobre el arte infantil: una mirada a la obra de arte de G. H. Luquet. Revista Universitaria de Investigación, 6 (4); 173-185.

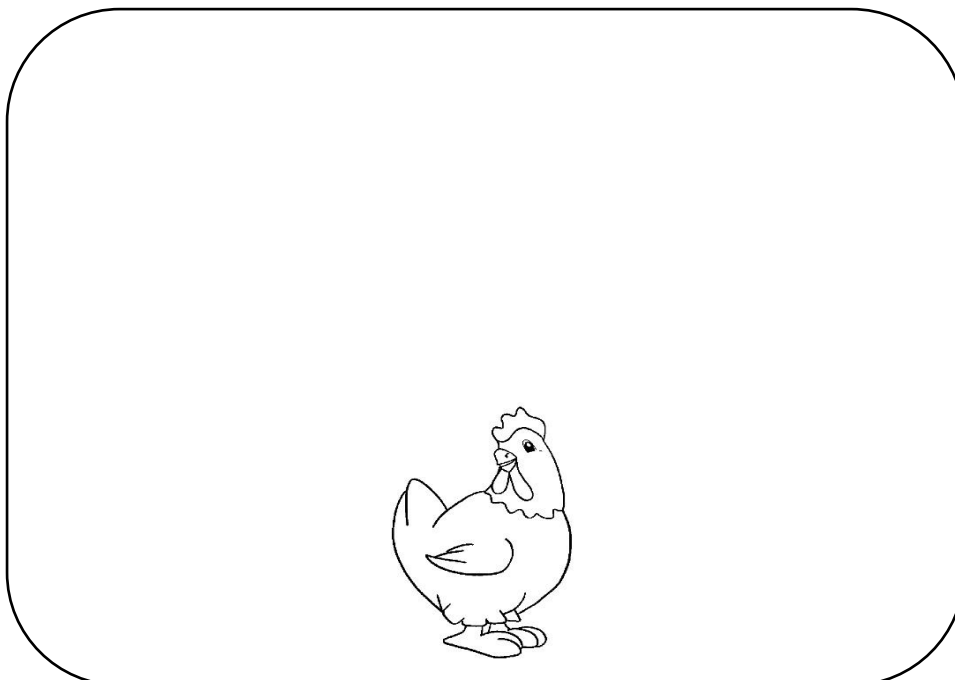
- Saldaña, F. (2020). TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°304 “GOTITAS DE AMOR”. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio UNU. http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4624/UNU_EDUCACION-INICIAL_2020_TESIS_SOFIA-AHUANARI_JOVANA-LOZANO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Santaella, M., (2019). La evaluación de la creatividad. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación, 7 (2), 89-106.
- Universidad Salesiana (2022). La metodología Reggio Emilia. Madrid: España. <https://cesdonbosco.com/la-metodologia-reggio-emilia/>
- Vera, J. (2019). ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA CRATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE ETAPA PREESCOLAR DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL EL CLAVELITO. Tesis, Ecuador, 2019.

Anexos**Anexo 1: TEST DE CREATIVIDAD EN PRE-ESCOLARES BASADO EN EL TEST DE TORRANCE****Dimensión 1: Fluidez**

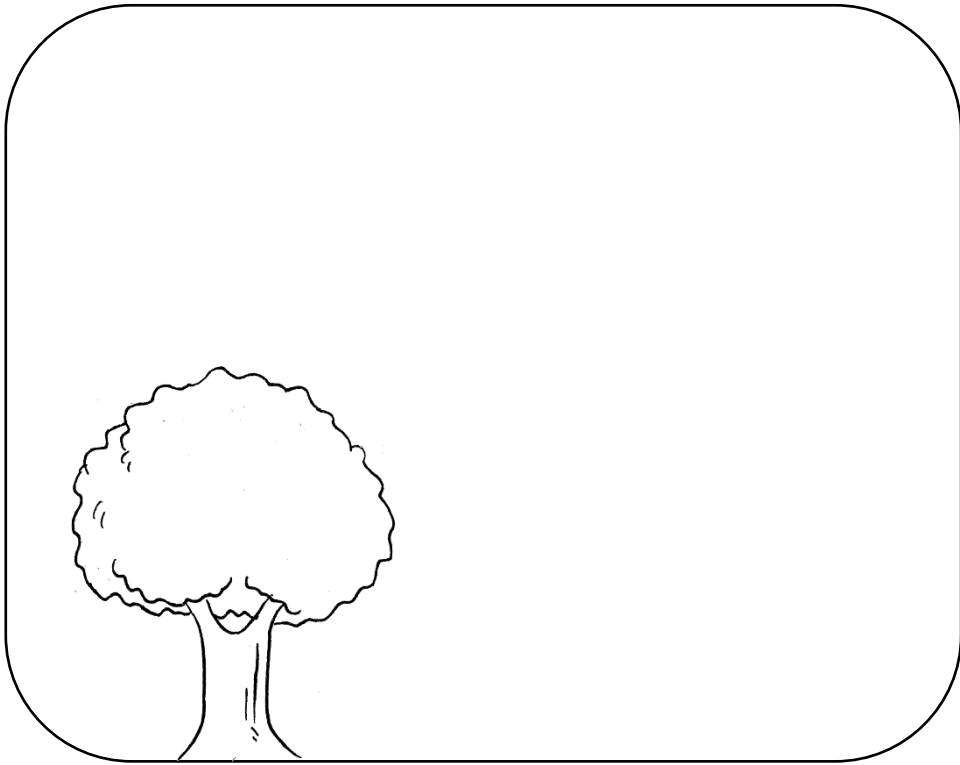
1. Realiza la mayor cantidad de dibujos que puedas alrededor del círculo.



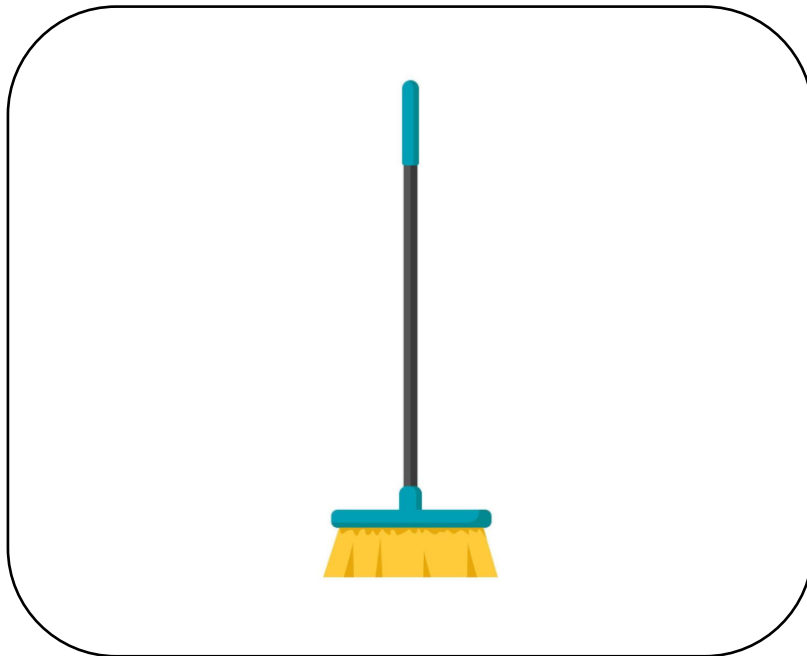
2. Realiza la mayor cantidad de dibujos que puedas alrededor de la gallina.



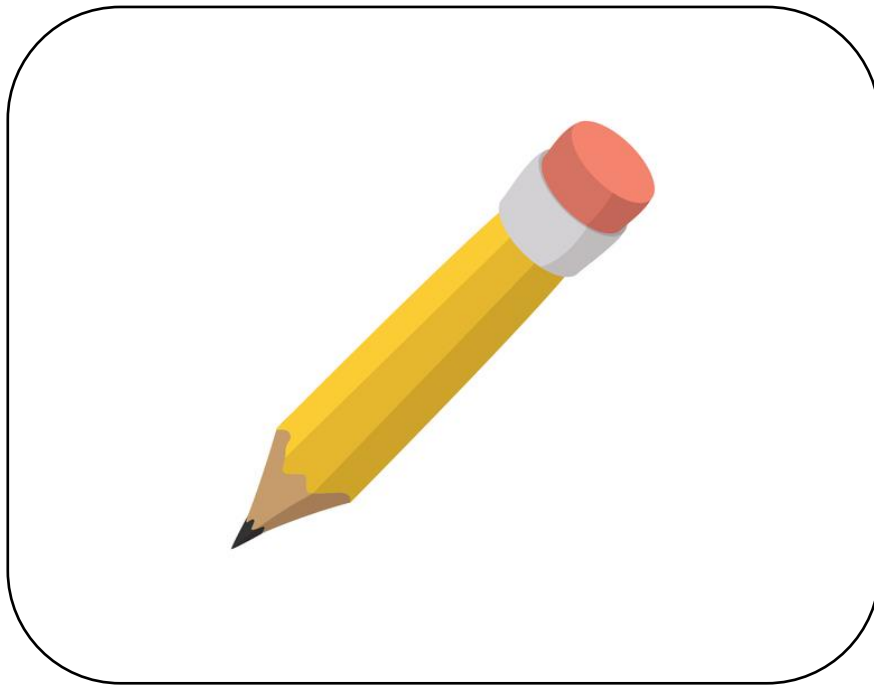
3. Realiza la mayor cantidad de dibujos que puedas alrededor del árbol.



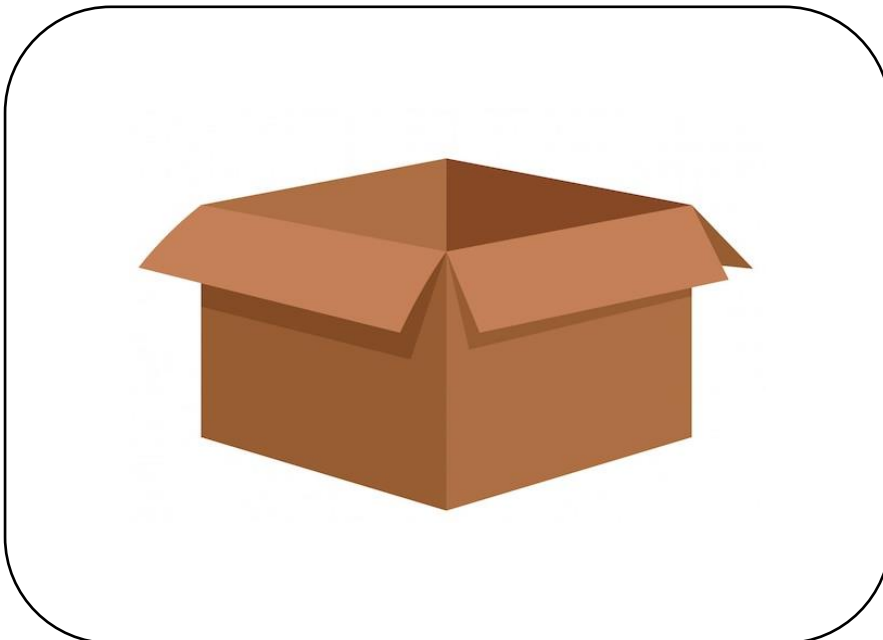
4. Observa la imagen y menciona que puedes hacer con ella. (escoba)



5. Observa la imagen y menciona que puedes hacer con ella. (lápiz)

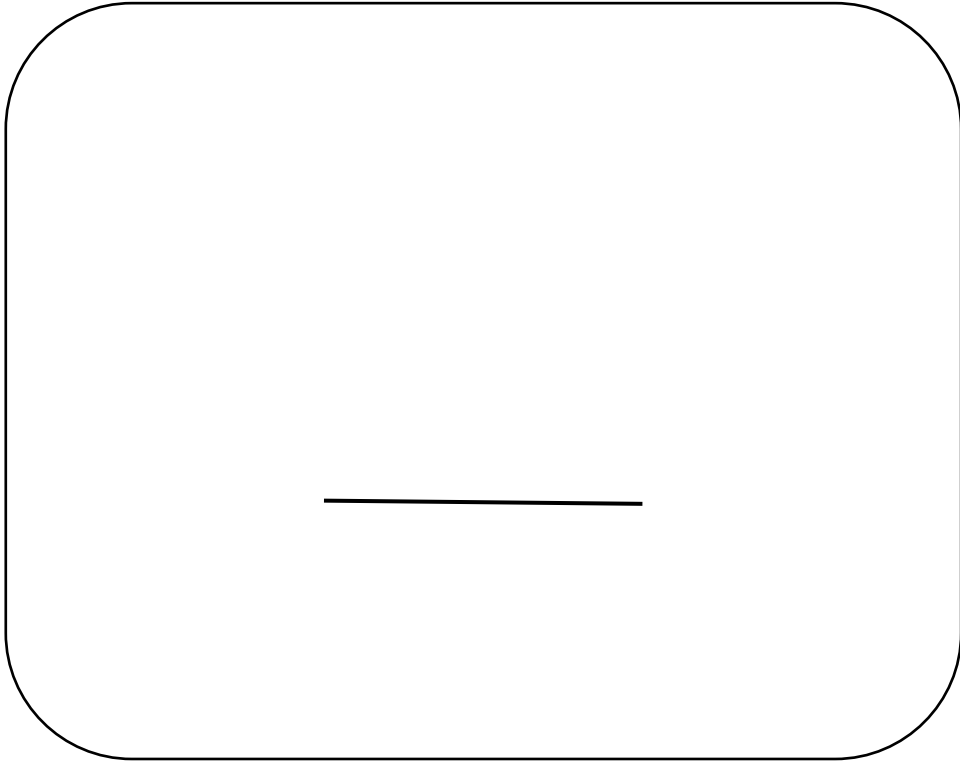


6. Observa la imagen y menciona que puedes hacer con ella. (caja)

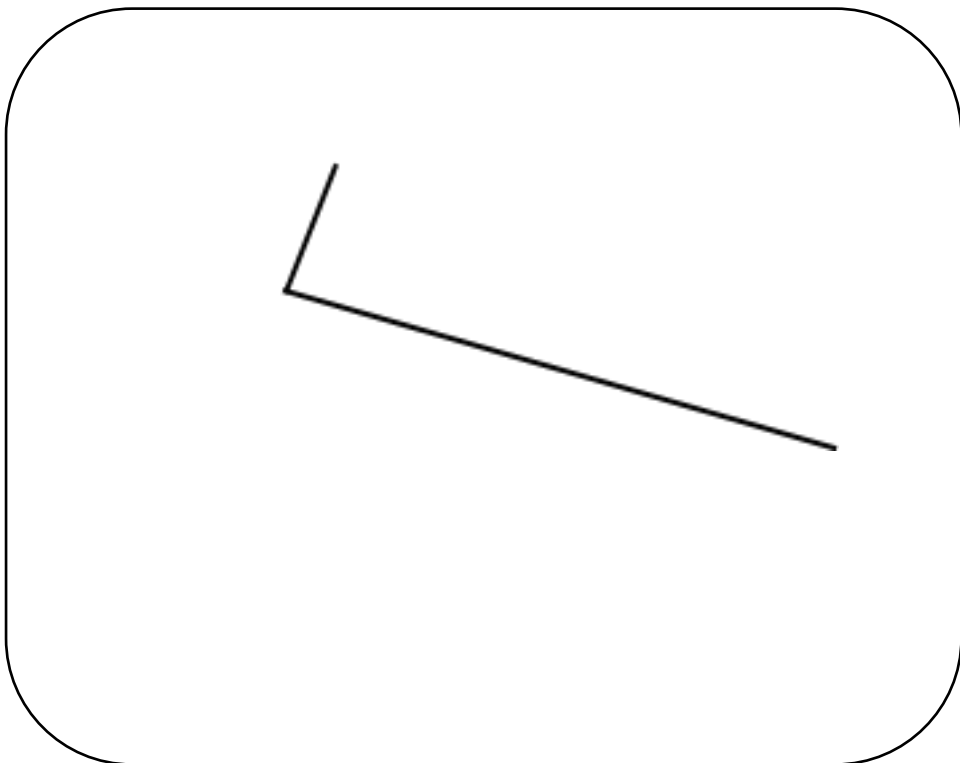


Dimensión 3: Originalidad

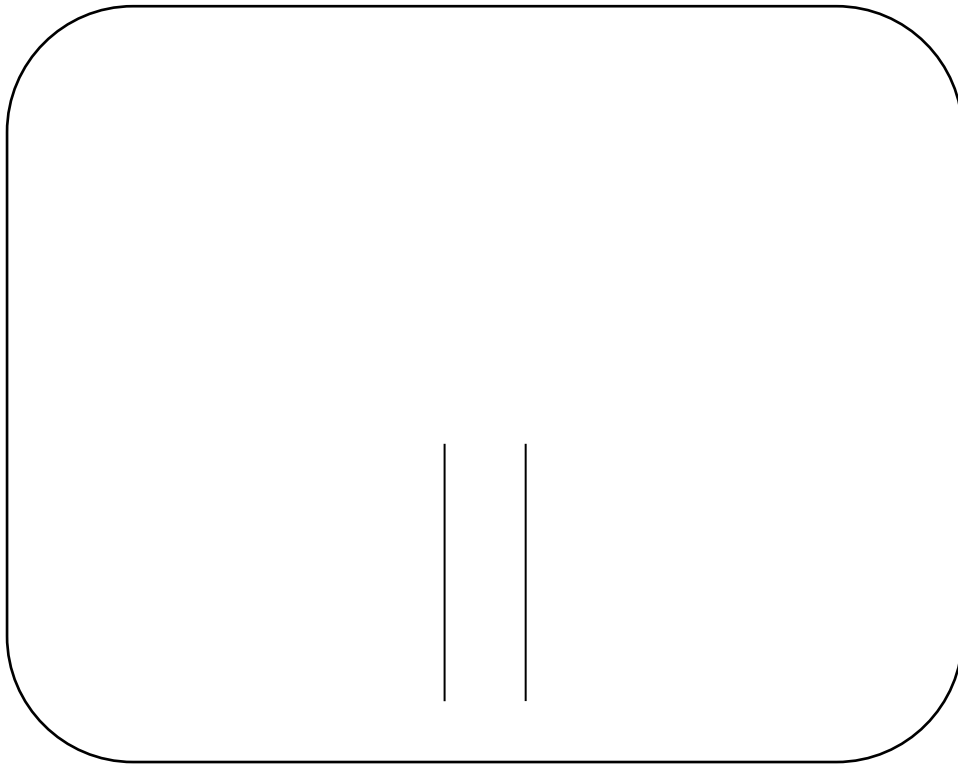
7. Crea un dibujo a partir del trazo.



8. Completa el trazo creando un dibujo.



9. Realiza un dibujo a partir del trazo.



Dimensión 4: Elaboración

10. Realiza un dibujo de ti mismo y decóralo como más te guste.
11. Dibuja a tu familia y decóralo como más te guste.
12. Dibuja tu juguete favorito y decóralo como más te guste.

Anexo 2: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

APELLIDOS Y NOMBRES DEL NIÑO(A):

RESPONSABLE:

FECHA:

EDAD:

DIMENSIÓN	INDICADOR	Nº	ITEM A EVALUAR	A (2)	B (1)	C (0)
Fluidez	Agrega elementos a un dibujo	1	Realiza la mayor cantidad de dibujos que puedas alrededor del círculo.			
		2	Realiza la mayor cantidad de dibujos que puedas alrededor de la gallina.			
		3	Realiza la mayor cantidad de dibujos que puedas alrededor del árbol.			
Flexibilidad	Reconoce la imagen y las utilidades que le puede dar	4	Observa la imagen y menciona que puedes hacer con ella. (escoba)			
		5	Observa la imagen y menciona que puedes hacer con ella. (lápiz)			
		6	Observa la imagen y menciona que puedes hacer con ella. (caja)			
Originalidad	Elabora dibujos originales a partir de trazos	7	Crea un dibujo a partir del trazo			
		8	Completa el trazo creando un dibujo			
		9	Realiza un dibujo a partir del trazo			
Elaboración	Realiza producciones artísticas totalmente novedosas utilizando materiales de su agrado.	10	Realiza un dibujo de ti mismo y decóralo como más te guste.			
		11	Dibuja a tu familia y decóralo como más te guste.			
		12	Dibuja tu juguete favorito y decóralo como más te guste.			

Escala de valoración		
A	B	C
2	1	0

Rúbrica para evaluar el Test de Torrance del pensamiento creativo

Dimensión 1: Fluidez

Indicador: Agrega elementos a un dibujo.

Ítem 1: Crea un dibujo a partir de la figura.		
A	B	C
2	1	0
Realiza de 3 a más dibujos.	Realiza 1 o 2 dibujos.	No realiza ningún dibujo a su alrededor.

Ítem 2: Realiza la mayor cantidad de dibujos que puedas alrededor de la gallina.		
A	B	C
2	1	0
Realiza de 3 a más dibujos.	Realiza 1 o 2 dibujos.	No realiza ningún dibujo a su alrededor.

Ítem 3: Realiza la mayor cantidad de dibujos que puedas alrededor del árbol		
A	B	C
2	1	0
Realiza de 3 a más dibujos.	Realiza 1 o 2 dibujos.	No realiza ningún dibujo a su alrededor.

Dimensión 2: Flexibilidad

Indicador: Reconoce la imagen y las utilidades que le puede dar.

Ítem 4: Observa la imagen y menciona que puedes hacer con ella (escoba)		
A	B	C
2	1	0
Menciona más de tres acciones que pueden realizar con el objeto observado.	Menciona una o dos funciones diferentes de dicho objeto.	Menciona la función básica del objeto.

Ítem 5: Observa la imagen y menciona que puedes hacer con ella (lápiz)		
A	B	C
2	1	0
Menciona más de tres acciones que pueden realizar con el objeto observado.	Menciona una o dos funciones diferentes de dicho objeto.	Menciona la función básica del objeto.

Ítem 6: Observa la imagen y menciona que puedes hacer con ella (caja)		
A	B	C
2	1	0
Menciona más de tres acciones que pueden realizar con el objeto observado.	Menciona una o dos funciones diferentes de dicho objeto.	Menciona la función básica del objeto.

Dimensión 3: Originalidad

Indicador: Elabora dibujos originales a partir de trazos.

Ítem 7: Crea un dibujo a partir del trazo		
A	B	C
2	1	0
El dibujo muestra más de tres ideas que son infrecuentes e inusuales.	Crea un dibujo con al menos una o dos ideas infrecuentes o inusuales.	No realiza ningún trazo para completar el dibujo

Ítem 8: Completa el trazo creando un dibujo		
A	B	C
2	1	0
El dibujo muestra más de tres ideas que son infrecuentes e inusuales.	Completa el dibujo con al menos una o dos ideas infrecuentes o inusuales	No realiza ningún trazo para completar el dibujo

Ítem 9: Realiza un dibujo a partir del trazo		
A	B	C
2	1	0
El dibujo muestra más de tres ideas que son infrecuentes e inusuales.	Completa el dibujo con al menos una o dos ideas infrecuentes o inusuales	No realiza ningún trazo para completar el dibujo

Dimensión 4: Elaboración

Indicador: Realiza producciones artísticas totalmente novedosas utilizando materiales de agrado.

Ítem 10: Realiza un dibujo de ti mismo y decóralo como más te guste.		
A	B	C
2	1	0
El dibujo ha sido elaborado de manera novedosa utilizando diversos detalles	El dibujo ha sido elaborado al menos dibujándose a sí mismo.	Dibujo sin detalles

Ítem 11: Dibuja a tu familia y decóralo como más te guste.		
A	B	C
2	1	0
El dibujo ha sido elaborado de manera novedosa utilizando diversos detalles	El dibujo ha sido elaborado al menos dibujando a su familia.	Dibujo sin detalles

Ítem 12: Dibuja tu juguete favorito y decóralo como más te guste.		
A	B	C
2	1	0
El dibujo ha sido elaborado de manera novedosa utilizando diversos detalles	El dibujo ha sido elaborado al menos dibujando su juguete favorito.	Dibujo sin detalles

Anexo 3: Propuesta de tesis “Colour program”

https://docs.google.com/document/d/1faxnEHEk2JQ5hai5tgfPkRARxrnEUNbR/edit?usp=share_link&oid=101265838475499139053&rtpof=true&sd=true