

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



Programa huellitas gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en niños de cinco años de una institución educativa- Chiclayo, 2023

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

AUTOR

Angie Mirelia Valdera Suclupe

ASESOR

Zoraida Katherine Usquiano Kamt

<https://orcid.org/0000-0002-3507-8284>

Chiclayo, 2024

**Programa huellitas gráfico-plásticas para fomentar la
creatividad en niños de cinco años de una institución educativa-
Chiclayo, 2023**

PRESENTADA POR

Angie Mirelia Valdera Suclupe

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

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR

María del Rocío Hende Santolaya

PRESIDENTE

María Valentina Córdova Pissani
SECRETARIO

Zoraida Katherine Usquiano Kamt
VOCAL

Dedicatoria

A mi familia, esposo e hijo y a mi padre que desde el cielo me cuida, ellos fueron mi impulso y motivación para mi desarrollo personal.

Agradecimientos

Primeramente, darle las gracias a Dios por darme salud y por su amor inmensurable. A mi familia, por motivarme a seguir adelante y por apoyarme en cada proyecto planteado, a mis docentes por la buena enseñanza y paciencia que tienen y a todas aquellas personas que estuvieron conmigo durante el proceso de desarrollo de esta investigación.

Programa huellitas gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en niños de cinco años de una institución educativa- Chiclayo, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	8%
2	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	biomed.uninet.edu Fuente de Internet	1%
5	core.ac.uk Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	1%

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
Revisión de literatura	10
Materiales y métodos	16
Conclusiones	26
Recomendaciones	26
Referencias	27
ANEXOS	31

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo, diseñar un programa de estrategias gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en los niños de cinco años de la institución educativa, a través del “Programa huellitas gráfico-plásticas”, como objetivos específicos se propuso: a) Medir el nivel de la creatividad en niños de cinco años de una institución educativa Chiclayo. b) Determinar las características de las estrategias gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en los niños de cinco años de una institución educativa de Chiclayo, el cual fomenta la expresión artística como medio de desarrollo del pensamiento creativo, basándose en el paradigma constructivista, el enfoque por competencias, comunicativo, intercultural e interdisciplinario. La investigación siguió un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo propositivo con una muestra de 30 estudiantes, se empleó la técnica de la observación y el instrumento del cuestionario validado a partir de V de Aiken y Alfa/Kr20. Los resultados demuestran que existe deficiencia en la creatividad de los estudiantes. Se concluye que el programa huellitas gráfico-plásticas representa una opción de mejora de la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa.

Palabras clave: *Creatividad, Expresión artística, Enfoque por competencias, Constructivismo.*

Abstract

The objective of this research was to design a program of graphic-plastic strategies to promote creativity in five-year-old children of the educational institution, through the "Graphic-plastic footprints program", as specific objectives it was proposed: a) Measure the level of creativity in five-year-old children from a Chiclayo educational institution. b) Determine the characteristics of graphic-plastic strategies to promote creativity in five-year-old children of an educational institution in Chiclayo, which promotes artistic expression as a means of developing creative thinking, based on the constructivist paradigm, the approach by competencies, communicative, intercultural and interdisciplinary. The research followed a quantitative approach, at a propositional descriptive level with a sample of 30 students, the observation technique and the questionnaire instrument validated based on Aiken's V and Alfa/Kr20 were used. The results show that there is a deficiency in the students' creativity. It is concluded that the graphic-plastic footprints program represents an option to improve creativity in children at the initial level of the educational institution.

Keywords: *Creativity, Artistic expression, Competence-based approach, Constructivism*

Introducción

A partir de la década de los 50's comienzan a tomarse en cuenta la realización de estudios sobre creatividad como proceso cognitivo abocado a la resolución de problemas de la vida cotidiana en niños, sin embargo, los nuevos enfoques pedagógicos nos han adentrado al mundo del pensamiento creativo en niños, tal como sostiene Macaya et al. (2020) el compromiso y la creatividad artísticas son procesos relacionados en el aprendizaje de los niños.

La creatividad según López et al. (2021) es un proceso inherente al ser humano, por lo que su desarrollo también es parte de su crecimiento y adaptación a su entorno, relacionándose a dimensiones físicas visuales, auditivas, kinestésicas, etc. Por lo que, la primera infancia es el principal momento de desarrollo de la misma, ya que involucra muchos procesos de formación del pensamiento que se unen en la realización de una actividad, como menciona Morgan (2017) la ausencia de estímulos sensoriales en los primeros años de desarrollo ontogénico puede ocasionar problemas en el desarrollo de la plasticidad cerebral, relación de ideas y solución de problemas.

Frente a ello, la educación infantil debe estar dotada de estrategias que propongan estos estímulos sensoriales y sociales que apoyen el desarrollo cerebral, activando las relaciones neuronales y potenciando el pensamiento creativo. Flores (2020) reconoce que el docente debe ofrecer oportunidades de crecimiento en los estudiantes, acto que se logra a partir de las experiencias significativas propuestas por el docente, empleando recursos que el estudiante reconozca y disfrute como la expresión gráfico-plástica de manera libre, permitiendo el desarrollo no solo de la creatividad, sino también de habilidades motrices, comunicativas, etc.

Involucrar a un niño en el uso del arte como experiencia de aprendizaje, es una estrategia ampliamente empleada debido a los resultados obtenidos como menciona García (2021) las actividades gráfico-plásticas resultan ser un estímulo significativo en los estudiantes, y es trabajo del docente el proponer actividades que desarrollen la creatividad y aprovechamiento de la plasticidad cerebral en esta etapa de la vida del estudiante. Del mismo modo, Terrones (2021) sostiene que las actividades gráfico-plásticas son un medio para la formación de niños libres, felices, seguros y creativos ya que permite consolidar los aprendizajes de forma integral en los niños. El desarrollo de habilidades gráfico-plásticas es importante también en el desarrollo emocional del niño (Saldaña, 2020) pues potencia la expresión de sus ideas, les da libertad y aumenta su autoestima.

Nieto (2020) argumenta que la expresión plástica es un punto base del desarrollo expresivo y creativo del niño, las actividades como pintura, modelado, escultura, recorte, pegado, esgrafiado, punteado, grabado, collage son propias de la expresión artística y permiten el desarrollo psicomotriz, social y creativo del niño, además de formar parte del sistema de enseñanza de educación inicial por excelencia (Córdova, 2022). Sobre esta línea, el programa Huellitas gráfico-plásticas para fomentar la creatividad, se fundamenta en actividades que permiten el desarrollo integral de los niños, haciendo énfasis en los enfoques comunicativo, intercultural y multidisciplinario de la educación integral basada en competencias.

En efecto de todo lo que se viene señalando párrafos antes, la investigación que se muestra a continuación se centró en la fundamentación y defensa de la importancia que posee la creación de un programa basado en el desarrollo gráfico-plástico con miras al fortalecimiento de la creatividad. En este sentido, se evidenció que la realidad que se vive actualmente en los colegios privados o públicos acarrear diversos problemas educativos donde la metodología carece de una buena exploración en el niño y en gran parte se debe al déficit en el uso de estrategias gráfico-plásticas. Por ende, se desconocían los alcances y beneficios de esta herramienta pedagógica. Es por ello que surgió la pregunta ¿Qué características debería tener un programa de estrategias gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en niños de cinco años de una Institución Educativa de Chiclayo?

A partir de la situación problemática descrita y acorde al problema formulado, se planteó como objetivo general: Diseñar un programa de estrategias gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en los niños de cinco años de una institución educativa. Como objetivos específicos se propone: a) Medir el nivel de la creatividad en niños de cinco años de una institución educativa de Chiclayo. b) Determinar las características de las estrategias gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en los niños de cinco años de una institución educativa de Chiclayo.

Revisión de literatura

En España, Jenaro-Río et al. (2019) se plantea como objetivo mejorar la creatividad en niños a través de un taller. Su investigación es de enfoque cuantitativo, nivel explicativo y aplicado, con una muestra de 32 estudiantes en un ambiente extraescolar, se empleó como instrumento la prueba de imaginación creativa PIC-N, la cual mide los cambios en la creatividad. Sus resultados demuestran una variación positiva en la creatividad de los estudiantes.

En Colombia, Acuña et al. (2020) se plantea como objetivo diseñar un videojuego como estrategia para potenciar la creatividad en niños de la primera infancia. Su investigación fue de enfoque cualitativo y de tipo descriptiva. Sus resultados demuestran una revisión de la bibliografía de cómo los videojuegos potencian la creatividad, llegando a la conclusión de que los niños en su interacción con los videojuegos transforman las experiencias individuales en experiencias creativas sociales.

En Ecuador Andrade et al. (2020) se propone difundir las conclusiones obtenidas a partir de su experiencia educativa empleando estrategias gráfico-plásticas para el desarrollo de la creatividad en niños de nivel inicial. Su análisis siguió un enfoque cuantitativo, ya que sintetiza la información empleando estadística. Como técnica empleó la observación y como instrumentos la tabla de habilidades de Christine Miles. Sus resultados demuestran que la práctica docente desconoce el fundamento teórico para el empleo de actividades gráfico-plásticas, limitando el desarrollo creativo de los estudiantes.

Moreno (2022) propone el cuento infantil como recurso para desarrollar la creatividad en niños, emplea una investigación mixta que contó con una investigación bibliográfica y de campo. Los resultados demuestran que la narración motiva a la generación y expresión de ideas originales en un 51% de estudiantes analizados, sin embargo, solo el 52% de niños muestran interés en la lectura de cuentos infantiles. Incluye como factores limitantes las clases virtuales, debido a que no existen ambientes para el desarrollo de estas actividades. Se concluye la importancia de la intervención docente en el desarrollo de la creatividad, así como las posibilidades de la implementación del cuento infantil como recurso didáctico.

En Perú, en el departamento de Amazonas, Linares (2022) se propone elaborar una propuesta de estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en infantes de 5 años de edad. Su investigación fue de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo-propositivo, con una muestra de 25 estudiantes. Los instrumentos empleados corresponden a un test y una entrevista. Los resultados demuestran que más del 80% de estudiantes presentan deficiencias en el pensamiento crítico y creativo y los docentes no emplean estrategias para mejorar esta condición. Se concluye en la necesidad de emplear herramientas didácticas para desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes.

En Puno, Varías (2021) se plantea dar a conocer conceptos y estrategias de pensamiento creativo en las aulas. Su investigación fue de carácter cualitativo, empleando la técnica documental exploratoria. Sus resultados presentan una síntesis bibliográfica de fuentes confiables sobre el uso de las estrategias de pensamiento crítico en las aulas. Se concluye que el pensamiento creativo es una necesidad en los estudiantes ya que posibilita la resolución de problemáticas a partir de ideas innovadoras.

En Tumbes, Hurtado et al. (2022) se propone aplicar el storytelling para mejorar la creatividad y las habilidades narrativas en estudiantes de 5 y 6 años. Su investigación fue cuantitativa, tipo pre experimental, con una muestra de 70 estudiantes. Se empleó como herramienta el software Sumaq Willakuy (Cuento bonito) y se evaluó a partir del TCI (Test de creatividad Infantil). Los resultados demuestran que existe una mejora positiva en los niveles de creatividad infantil (producto y figuras añadidas). Se concluye que el uso de este software mejora la capacidad creativa en los niños.

En Chiclayo, Coyco (2021) propone sintetizar las técnicas gráfico-plásticas para mejorar la creatividad en infantes de 5 años. Su estudio fue cuantitativo, descriptivo-propositivo, con una muestra de 20 niños. Las técnicas empleadas fueron la guía de observación, validada por juicio de expertos y coeficiente alfa para la confiabilidad. Los resultados obtenidos demuestran que el 70% de los estudiantes se encuentran en proceso de desarrollo de la creatividad, mientras que el porcentaje restante ha logrado alcanzar el logro esperado. Se concluye que la incorporación de un programa de técnicas gráfico-plásticas mejoraría los niveles de creatividad en un 100%.

Vásquez (2022) se plantea diseñar un referente de la estrategia de cuentos incompletos para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en estudiantes de inicial. Se empleó el enfoque cuantitativo con una investigación de tipo descriptiva-propositiva, no experimental, empleando como instrumentos un test y como muestra 92 estudiantes. Los resultados demuestran que el 50% de los estudiantes presentan nivel crítico y creativo medio. Se concluye que la propuesta modelo de estrategia de cuentos incompletos es una alternativa novedosa y positiva para el desarrollo de la creatividad y crítica en los niños.

Vallejos (2019) elabora una propuesta teórica-metodológica interdisciplinar basada en la teoría de la psicología educativa, creatividad y pensamiento divergente para mejorar el pensamiento creativo en niños de 5 años de una escuela en Monsefú. Su investigación fue de enfoque cuantitativo, cuasi experimental, empleando como muestra un total de 13 estudiantes y como instrumentos la observación, entrevistas, fichajes y test. Los resultados demuestran que el desarrollo de un modelo interdisciplinar basado en la psicología educativa ayudaría a mejorar el deficiente pensamiento creativo de los niños de educación inicial.

A partir de la información sintetizada previamente se demuestra que las deficiencias en cuanto a la creatividad de los estudiantes infantiles son bastante marcadas y en muchos casos se debe al desconocimiento por parte de los docentes de incorporar las estrategias y técnicas adecuadas para solucionar esta problemática. Landau (1987) señala que el pensamiento creativo es un producto humano resultado de la comunicación intrapersonal e interpersonal del individuo.

Las formas de abordar la creatividad han diferido a través del tiempo, Guilford (1967) habla de la producción convergente y divergente, denominando a la segunda como la forma de pensamiento fluido, flexible, original y elaborado (creativo). Por otro lado, Vygotsky (2000) considera la creatividad como una expresión de la imaginación y la fantasía. Sin embargo, Edward Bono como se citó en Narváez (2008) considera las posibilidades de la creatividad al poder ser potenciada en un aula de clase.

Según Hernández et al. (2018) el enfoque por competencias, propio del modelo constructivista, plantea el pensamiento creativo como una competencia a la que se relacionan diferentes tipos de pensamiento como el reflexivo, analítico, sistémico y analógico, siendo necesarios para la óptima resolución de problemas y la toma de decisiones. El pensamiento creativo se caracteriza por poseer una secuencia desordenada de ideas que terminan en respuestas con claridad y enfoque.

Desde el enfoque comunicativo, Ortiz (1995) considera que la enseñanza de la creatividad debe tener sustento en una buena labor docente, es decir el conocimiento teórico, metodológico y práctico de su ejercicio en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La práctica docente debe buscar la interrelación de los estudiantes en el aula, así como ofrecer situaciones significativas que permitan el desarrollo social y crítico del estudiante, por lo que se hace necesario un escenario de constante innovación en la que el docente ofrezca escenarios diferentes que simulen un reto para el estudiante, sin olvidar la línea de enseñanza establecida que se pretende lograr.

Desde el enfoque multicultural, Muñoz (1998) considera la integración de los grupos y sus relaciones interpersonales como base del proceso de enseñanza-aprendizaje. El permitir un accionar libre de forma activa de la vida económica, social, cívica y cultural motiva el pensamiento reflexivo, crítico y creativo. En otras palabras, el contacto de los niños con la realidad favorece el desarrollo de la creatividad como método de resolución de problemas sociales.

Mientras que, desde el enfoque interdisciplinario, Errázuriz (2003) considera que la búsqueda de la creatividad y de cualquier competencia en el ámbito educativo requiere de la incorporación de la interdisciplinariedad, lo cual implica dejar los contenidos conceptuales, teóricos y empezar a emplear estrategias dirigidas a lo actitudinal y procedimental. En el caso de la educación inicial, incorporar situaciones significativas que motiven el diálogo y que les permita reconocer, considerar y resolver estas situaciones de forma activa.

El pensamiento creativo según Carvalho et al. (2019) es una dimensión del comportamiento humano, que involucra muchos procesos, tanto básicos como la percepción hasta complejos como la organización mental. Por lo que pensar creativamente no sólo se trata de brindar soluciones alternativas a situaciones complicadas, sino que implica una relación entre procesos cognitivos, conductuales e incluso emocionales que se involucran para generar ideas concretas fundamentadas en diferentes procesos.

Crespín (2015) considera que existen características básicas del pensamiento creativo, estas son: la fluidez, cuando el niño ofrece más de una respuesta como solución; la flexibilidad, cuando el niño es capaz de manejar alternativas en diferentes campos; la originalidad, implica generar ideas nuevas; la elaboración, implica el añadir elementos a ideas ya establecidas; redefinición, permite la solución de problemas desde diferentes ópticas; análisis, capacidad de sintetizar información para descubrir nuevas relaciones entre los elementos y síntesis, combinar elementos para formar un todo.

Por su parte, Menchén (1998) plantea que el pensamiento creativo es parte de un proceso de etapas simultáneas que van desde la necesidad hasta la resolución del problema o situación establecida, estas son: a) preparación, es el proceso de experimentación en el que el sujeto se plantea como dar solución a la situación, b) incubación, es el proceso mediante el cual se generan relaciones entre la situación y similares para buscar alternativas de solución, c) iluminación, es la etapa de búsqueda de soluciones originales para solucionar el problema y d) la verificación, usando la solución pensada se elabora la idea empleando el raciocinio crítico.

Barba et al. (2019) considera la creatividad como la capacidad de una persona de generar nuevas ideas o conceptos, creando asociaciones entre ideas y logrando obtener soluciones originales. Desde esta perspectiva la creatividad influye en el desarrollo de la personalidad de los niños, ya que lo enfrenta a la posibilidad de una realidad cambiante a la que debe proponer soluciones. Según Valero (2019) la creatividad genera autoconfianza, intuición, imaginación, ilusión y curiosidad, sin embargo, el verdadero reto se encuentra en incorporar proyectos o estrategias que permitan su desarrollo.

Valero (2019) señala que la creatividad en las personas puede ser de tres tipos: adquisitiva-formativa, construida a partir del aprendizaje formativo; la creatividad elaborativa, es la creatividad que el individuo va moldeando en el tránsito de su vida y le permite enfrentarla necesidad de su entorno y la creatividad proyectiva, es la creatividad programada por la persona para solucionar problemas de la sociedad.

Por su parte Sternberg y Lubart (1991) proponen los seis elementos para de la creatividad: la inteligencia, el conocimiento, el estilo intelectual, la personalidad y la motivación. Cárdenas (2018) sostiene que para potenciar a la creatividad en un aula de clases es imprescindible el mantener un espacio y tiempo adecuados, fomentar la autoestima de los aprendices, involucrados en habilidades de pensamiento, motivar la expresión de sus ideas, alentar la integración de los contenidos de forma significativa y relevante y generar espacios dinámicos.

En el ámbito educativo, partiendo desde la premisa de que el pensamiento creativo y la creatividad se construyen en entornos socioculturales establecidos, se plantea que todos los estudiantes poseen las habilidades creativas (Nakano, 2012). Frente a ellos surgen diferentes estrategias tecnológicas y lúdicas que pretenden cumplir este rol.

Llanos (2020) considera que las artes son la máxima expresión de la creatividad, ya que permiten manifestar la libertad con la que se realiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de involucrarse en el encuentro con el otro, sus iguales y el docente. Del mismo modo Catalá (2016) considera que la educación artística se transforma en un canal de relación y comunicación en el que se encuentran tanto el lado cognitivo como el emocional.

Según Nuere et al. (2012) la expresión plástica es un medio de expresión y comunicación de ideas no verbales, una experiencia propia de la creatividad. De igual modo, la práctica artística permite al niño involucrarse en su proceso creativo e intelectual, ya que se plasman contenidos conocidos y creaciones subjetivas que involucran las relaciones del estudiante consigo mismo y su entorno (Lowenfeld et al.1980)

Por su parte, Infantes et al. (2018) sostiene que la pintura es una actividad que permite al niño prepararse para el inicio de su escritura, pues se emplean los mismos gestos que al escribir. La pintura es también un medio de comunicación y sensibilidad que permite la expresión y fomenta la concentración y creatividad en los niños. Adicionalmente, el acto de pintar produce satisfacción e involucra al niño en el conocimiento de nuevos movimientos, colores y texturas.

Del mismo modo, Aymerich et al. (1979) hablan sobre la pintura de la siguiente manera: el diseño y la pintura son estimados como medios de instrucción y de control manual y motriz, como métodos para llegar a la distinción de formas, volúmenes, colores y matices, como instructores del sentido de la compensación y como medios de ampliar el estremecimiento de la belleza y el sentido artístico.

Materiales y métodos

Esta investigación fue de enfoque cuantitativo, el cual según Hernández et al. (2014) responde a una investigación de corte positivista cuyo resultado es medible en números y que emplea estadística para el alcance de sus objetivos entre los cuales se encuentran el proponer, explicar o comprobar los fenómenos estudiados. En el caso de esta investigación el nivel o alcance de la investigación es descriptivo-propositivo, lo cual implica considerar las características del fenómeno planteado, medir sus componentes y definir sus variables y proponer alternativas de solución en base al fenómeno conocido (Arias et al. 2021).

La población de estudio según Arias-Gómez et al. (2016) responde al total de casos definidos, que formarán parte del perfil de elección de la muestra, la población debe considerar una serie de criterios de inclusión de individuos, los cuales fueron: estar matriculado en el año académico 2022, pertenecer al aula de inicial de la institución, y no haber faltado a ninguna clase de educación artística durante el bimestre evaluado. La población total de esta investigación consideró a 30 estudiantes de nivel inicial de la I.E N°11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” en Chiclayo, los cuales oscilaban la edad de cinco años y pertenecían a ambos sexos. Por su parte la muestra seleccionada responde a un muestreo no probabilístico, de carácter intencionado, el cual García (2016) define como la elección intencionada de un grupo de la población esperando su respuesta necesaria frente al fenómeno estudiado. La muestra total estuvo conformada por todos los estudiantes de la población.

Tabla 1

Muestra de estudiantes a analizar

Nivel inicial			
Aula Blanca	Estudiantes		Total
	Hombres	Mujeres	
	13	17	30

La estrategia empleada en esta investigación fue la observación, la cual según Jiménez (2020) permite reconocer las características del fenómeno estudiado a través de la acción sistemática y organizada de percibir la realidad. Y como instrumento de recolección de datos, la guía de observación, la cual Useche et al. (2019) se describe como una herramienta que permite enlistar los elementos de interés a observar en la muestra de la investigación.

La guía empleada corresponde a una adaptación de Quispe (2017), con la finalidad de observar la creatividad en niños de cinco años de edad. El instrumento se estructura en 4 dimensiones: a) viabilidad, b) fluidez, c) originalidad y d) flexibilidad, y 12 ítems divididos entre las dimensiones viabilidad (4), fluidez (4), originalidad (2) y flexibilidad (2). Asimismo, se consideró la escala de Likert para su elaboración y un rango de inicio: 1 punto, proceso: 2 puntos, y logró: 3 puntos, los puntajes sumados se ubican en los siguientes intervalos: inicio (3- 12), proceso (13-29) y logró (30-36).

Este instrumento fue validado a través de juicio de expertos y la aplicación del coeficiente V de Aiken, obteniendo un coeficiente de 1.00, el cual se considera de validez muy alta. Adicionalmente, su precisión fue medida a partir del Alfa/Kr20, obteniendo como resultado 1.124, considerado como confiabilidad muy alta.

El proceso de construcción de la investigación se ha configurado en cinco fases, las cuales responden a las etapas de obtención de la información:

La primera fase corresponde a la observación de la problemática en la institución educativa, para lo cual se gestionó la documentación que permita establecer contacto con la población de estudio. En esta fase se estableció el problema, los objetivos, la población y la muestra de la investigación.

La segunda fase responde a la revisión bibliográfica que permitió plantear la investigación con fundamentos teóricos y metodológicos. En esta fase se estableció el enfoque, diseño y nivel de la investigación, además, del planteamiento de las variables a analizar y los instrumentos necesarios para medirlas.

La tercera fase fue la aplicación de los instrumentos de recolección de datos y análisis de datos, la obtención de resultados del diagnóstico que permitió la configuración de la propuesta y la construcción de los instrumentos relacionados a ella. En esta fase se realizó la segunda revisión bibliográfica para la construcción de la propuesta.

La cuarta fase responde a la redacción del informe de la investigación, en esta fase se realizó una tercera revisión bibliográfica para la fundamentación de la investigación, obteniendo un informe preliminar que procedió a ser evaluado por expertos.

La quinta fase corresponde a la construcción de la discusión y conclusiones de la investigación, además de las tablas, gráficos y anexos de la investigación. Y la presentación del informe final de la investigación.

Para el análisis de los resultados se emplearon como instrumentos el Software Microsoft Excel, empleando hojas de cálculo que permitieron el tratamiento de los datos empleando tablas y gráficos, por lo que se hizo de necesidad el contar con una laptop.

Tabla 2*Operacionalización de variables*

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ITEMS	RANGOS	ESCALA VALORATIVA
V. I. Programa de estrategias gráfico-plásticas	Las estrategias transmiten sensaciones, emociones e ideas que permiten a la persona desarrollar su potencial creativo, mediante actividades lúdicas. Coyco (2021)	Las estrategias gráfico-plásticas es una variable cualitativa y serán diseñadas y propuestas en un programa después de obtener el resultado sobre la creatividad. Coyco (2021)	Viabilidad	Dibuja su propia Imagen utilizando lápiz.	Sí =1 No=0	A- Logro B- En proceso C- En inicio
				Dibuja libremente demostrando su creatividad.		
				Utiliza materiales de diferentes texturas en las actividades gráfico-plásticas		
				Utiliza estrategias gráfico-plásticas novedosas para él (ella) con materiales diferente		
			Fluidez	Utiliza diferentes estrategias gráfico-plásticas al ejecutar un mismo proyecto		
				Utiliza diferentes materiales para desarrollar una misma estrategia gráfico-plásticas		
				Propone nuevas estrategias gráfico-plásticas al realizar sus trabajos		
				Utiliza materiales diferentes mencionando que estrategia ejecutó		
			Originalidad	Ejecuta ejercicios con la muñeca, mano y dedos previos a una actividad gráfico-plásticas		
				Coordina movimientos con la muñeca mano y dedos acompañado de una canción		
			Flexibilidad	Utiliza la estrategia del mosaico con diferentes materiales reciclados		
				Crea instrumentos para trabajar actividades gráfico-plásticas		

V. D. Creatividad en niños de cinco años	La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginando, visualizando, suponiendo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales supone estudio y reflexión más que acción.	La creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio.	Flexibilidad	<input checked="" type="checkbox"/> Se expresa de forma flexible utilizando la estrategia de elaborar nuevas figuras y formas. <input checked="" type="checkbox"/> Se adapta de manera flexible a cada uno de los recursos naturales	Sí =2 No=0 A Veces =1	A- Logro previsto B- En proceso C- En inicio
			Originalidad	<input checked="" type="checkbox"/> Las producciones que realiza utilizando estrategias novedosas <input checked="" type="checkbox"/> Las producciones que realiza utilizando estrategias son genuinas		
				<input type="checkbox"/> Las producciones que realiza utilizando estrategias son para representar nuevas realidades. <input type="checkbox"/> Pinta todas las partes del dibujo que se le presentan con originalidad.		
				<input checked="" type="checkbox"/> Pinta el dibujo que se le presenta con imaginación utilizando variedad de colores.		
				Fluidez		
			<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para producir abundantes gráficos.			
			<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para establecer relaciones inusuales en la producción de sus gráficos.			
			Elaboración	<input type="checkbox"/> Produce diversos objetos haciendo uso estrategias gráfico-plásticas <input type="checkbox"/> Diseña grafismos libres haciendo uso estrategias gráfico-plásticas <input type="checkbox"/> Recrea escenas variadas utilizando estrategias gráfico-plásticas <input type="checkbox"/> Da nombre a sus creaciones artísticas valorando su obra.		

Tabla 3*Matriz de consistencia*

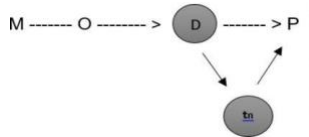
TESIS: Programa huellitas gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en niños de cinco años de una institución educativa- Chiclayo, 2023			
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES
¿Qué características debería tener un programa de estrategias gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en niños de cinco años de una Institución Educativa de Chiclayo?	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Diseñar un programa de estrategias gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en los niños de cinco años de una institución educativa.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>a) Medir el nivel de la creatividad en niños de cinco años de una institución educativa de Chiclayo.</p> <p>b) Determinar las características de las estrategias gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en los niños de cinco años de una institución educativa de Chiclayo.</p>	Estrategias gráfico-plásticas que fomenten la creatividad en niños de cinco años de una Institución Educativa de Chiclayo	<p>VARIABLE1: Programa de estrategias gráfico-plásticas</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Viabilidad. ✓ Fluidez. ✓ Flexibilidad. ✓ Originalidad. <p>VARIABLE2: Creatividad en niños de cinco años</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Viabilidad. ✓ Fluidez. ✓ Flexibilidad. ✓ Originalidad.
MÉTODO Y DISEÑO		POBLACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
<p>MÉTODO: Descriptiva con paradigma positivista.</p> <p>NIVEL: No experimental.</p>  <p>Donde: M, es la muestra; O, corresponde a la observación; D, corresponde al Diagnóstico y evaluación; Tn, corresponde a las teorías empleadas enfoque comunicativo e interdisciplinar y P, es la propuesta.</p>		<p>POBLACIÓN DE ESTUDIO: Población total de 90 niños.</p> <p>MUESTREO: No probabilístico de tipo intencionado.</p> <p>MUESTRA: 30 niños de cinco años.</p>	<p>Técnica: guía de observación.</p> <p>Instrumento: guía de observación para medir la creatividad en niños de cinco años.</p>

Tabla 4

Matriz metodológica

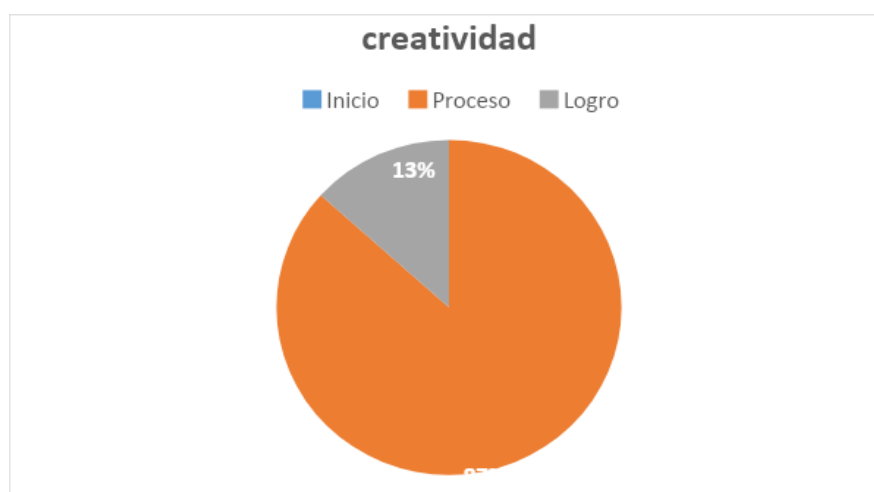
Siguiendo los aspectos éticos de la investigación científica, esta investigación cumple con todos los planteamientos éticos establecidos en el manual de ética de la prestigiosa universidad Santo Toribio de Mogrovejo. Cabe enfatizar que, siendo los sujetos de investigación, una población conformada por niños de cinco años, será conveniente regular la aprobación manifiesta de su participación a través del consentimiento informado.

A. Nivel de la creatividad de los estudiantes

Se aplicó el instrumento guía de observación para medir la creatividad en niños a la muestra conformada por 30 estudiantes de la institución educativa I.E N°11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Chiclayo.

Figura 1

Nivel de creatividad de los estudiantes



Según lo expuesto en el gráfico, del 100% de niños evaluados, solo el 13% se encuentra con un nivel de creatividad logrado, mientras el 87% restante se encuentra en proceso de desarrollo de su creatividad, se destaca que ningún niño se encuentra en inicio, lo cual significa que las estrategias empleadas por los docentes hasta el momento si están logrando un desarrollo de la creatividad.

Adicionalmente se considera que el rango promedio de puntajes obtenidos es de 16.14 puntos, siendo el puntaje más recurrente 16, lo cual implica que, si bien el desarrollo de la creatividad se encuentra en proceso, esto puede ser potenciado a partir del programa “Huellitas gráfico-plásticas”.

Los resultados de la guía de observación aplicada demuestran que los estudiantes de nivel inicial de cinco años de edad de una institución educativa de Chiclayo se encuentran en proceso del logro de la competencia “Crea proyectos desde lenguajes artísticos” en la experiencia académica que actualmente están cursando. Esta información comparada con los análisis realizados por Coyco (2021) y Vásquez (2022) en Chiclayo, lugar de esta investigación, con muestras de las mismas características, permite reconocer que el nivel de creatividad de los estudiantes oscila en rangos del 50% y 70% de los estudiantes en nivel proceso, siendo esta realidad acorde a los resultados obtenidos en esta investigación.

Con respecto a los instrumentos para medir la creatividad en infantes, se reconoce que la construcción de un instrumento basado en las dimensiones de la investigación bajo los parámetros de validez y confiabilidad establecidos es igual de válido que pruebas estandarizadas como el PIC-N empleado por Jenaro-Río et al. (2019) con la finalidad de medir la imaginación creativa de los estudiantes, o tabla de habilidades de Christine Miles de Andrade et al. (2020), TCI (Test de creatividad Infantil) empleado por Hurtado et al. (2022), ya que se acoplan a las necesidades de la investigación, población y muestra.

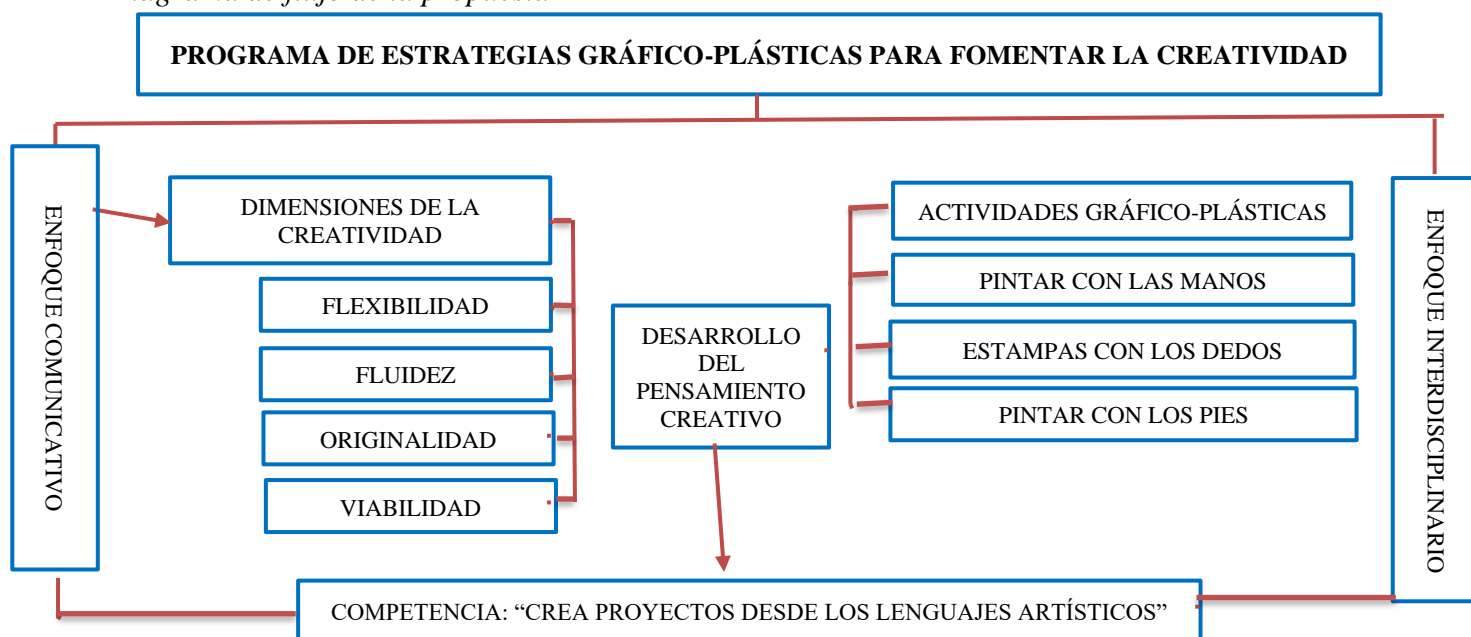
B. Características del programa

Sin embargo, esta realidad se presenta diferente a nivel nacional e internacional, siendo los niveles de creatividad en los niños de cinco años muy bajo, en inicio en su mayoría. Este es el caso de Linares (2022) en Amazonas con un 80% de su muestra en inicio, y solo un 20% en proceso y Andrade et al. (2019) en Ecuador, en donde los niveles de creatividad en los estudiantes son muy bajo debido a la falta de metodología didáctica y estrategias de enseñanza en los docentes de nivel inicial.

A partir de esta información de diagnóstico, se elaboró la propuesta del programa “Huellas gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en niños de cinco años de una Institución Educativa”. El cual tomó base el enfoque por competencias, específicamente en la consideración del desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” y como guías el enfoque comunicativo de Ortiz (1995) que considera la necesidad de la interacción de los estudiantes para el desarrollo de la creatividad, el enfoque multicultural de Muñoz (1998) que considera la importancia del grupo para el desarrollo cívico- reflexivo del estudiante así como su capacidad de resolución de conflictos, y el enfoque interdisciplinario de Errázuriz (2003) que concibe el desarrollo de una capacidad relacionada a muchos procesos que se generan en conjunto como la resolución de problemas y la creatividad, logrando una propuesta estructurada hacia el desarrollo de la creatividad como se expone en el siguiente gráfico:

Figura 2

Diagrama de flujo de la propuesta



La propuesta expuesta consta de 12 sesiones de aprendizaje de 2 horas pedagógicas cada una, las cuales se dictarán en 12 semanas, teniendo en cuenta los componentes de flexibilidad, fluidez, originalidad y viabilidad para el desarrollo de la creatividad. Los ejes de cada sesión corresponden

a las actividades dctilo-plsticas como pintar con las manos, dedos y pies y practicar la estrategia de estampa con los estudiantes. Cada sesin inicia con un recurso motivacional como una cancin, la presentacin de la temtica, una tctica de comunicacin verbal y la propuesta de la actividad grfico-plsticas, para finalizar compartiendo experiencias y realizando una metacognicin sobre lo aprendido en clase. Esta propuesta de intervencin fue validado a travs de juicio de expertos obteniendo como resultado la capacidad de ser aplicable.

A. Resultado general

Los resultados demostraron que una propuesta enfocada en el desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artsticos” permite el incremento del pensamiento creativo en las dimensiones de flexibilidad, fluidez, originalidad y viabilidad. Esta propuesta concibe la relacin de varios enfoques y disciplinas para el desarrollo de la creatividad en los nios, considerando que la expresin artstica es una de las estrategias ms empleadas en infantes, se coincide en el uso de experiencias significativas que permitan a libertad, la expresin de emociones y la creatividad como el uso de videojuegos (Acua et al. 2020), talleres didcticos (Jenaro-Ro et al. 2019), cuentos infantiles (Moreno,2022), storytelling (Hurtado et al. 2022), sin embargo, se incide en que todas estas estrategias presentan componentes de la expresin artstica, tal como se percibe en los recursos empleados en los talleres didcticos o en la narrativa de los cuentos. Sin embargo, se coincide completamente con la propuesta de estrategias grfico-plsticas de Andrade et al. (2020) ya que se comprueba su eficiencia y practicidad en su incorporacin a la prctica pedaggica.

Del mismo modo los modelos empleados por los autores, se enfocan en el constructivismo, modelos didcticos, interdisciplinarios, incluyendo como base la psicologa educativa para el desarrollo del pensamiento cognitivo (Vallejos,2019). Esta propuesta toma el paradigma constructivista y el enfoque por competencias, incorporando la didctica grfico-plsticas, los estmulos, el aprendizaje social, multicultural e interdisciplinario como bases fundamentales que justifican las actividades propuestas. Tal como menciona Varis (2021) las estrategias pedaggicas son imperativas en el desarrollo de la creatividad y la resolucin de conflictos en los nios, y Andrade et al. (2020) con base en su propuesta de estrategias grfico-plsticas para fomentar la creatividad, emplear la expresin artstica se transforma en la opcin ms factible y con mayores resultados a nivel inicial, pues las prcticas son simples y libres, lo que no presenta limitantes temporales, fsicos o cognitivos como s lo hace el cuentacuentos y el empleo de videojuegos.

Conclusiones

1. Los resultados demuestran que el 83% de la población testeada se encuentra en nivel en proceso, mientras el 17% restante se encuentra en nivel logro del pensamiento creativo. Lo cual implica que la estrategia empleada en la actualidad necesita ser potenciada a través de la incorporación de programas con más estímulos sensoriales que posibiliten la creatividad, como es el caso del programa “Huellitas gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en niños de cinco años” basado en la expresión artística como medio de desarrollo de la creatividad, desde un paradigma constructivista y el enfoque por competencias, comunicativo, multicultural e interdisciplinario.
2. Se concluye que la incorporación del programa “Huellitas gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en niños de cinco años” permite incrementar los niveles de creatividad del nivel en proceso al nivel logro, en las 12 semanas establecidas, con un incremento del 100% en las dimensiones flexibilidad, originalidad, fluidez y viabilidad.
3. En conclusión, las estrategias empleadas para el desarrollo de la creatividad en el territorio chiclayano si están obteniendo resultados, pero pueden ser potencias a partir del programa “Huellitas gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en niños de cinco años”, ya que los niños se desarrollan paulatinamente a través del tacto y favorece una conexión entre todos los sentidos y desarrolla la capacidad de comprender la estimulación sensorial, la imaginación, la manipulación y la coordinación óculo-manual.

Recomendaciones

A la I.E N°11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Chiclayo, se recomienda incorporar el programa huellitas gráfico-plásticas para fomentar la creatividad en niños de cinco años” en la práctica docente para una mejora considerable de los niveles de creatividad en los estudiantes de nivel inicial.

A los docentes de la I.E N°11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Chiclayo, se recomienda autocapacitarse en el uso de estrategias gráfico-plásticas que permitan fomentar la creatividad en los estudiantes de nivel inicial, pues estas permiten el desarrollo cognitivo y emocional del estudiante.

A los padres de familia de la I.E N°11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Chiclayo, se recomienda hacer actividades en casa con sus niños (as) temas de expresión artística, pues permiten experiencias significativas considerables que pueden ser adaptadas a cualquier edad.

Referencias

- Acuña, M., Barragán, J., y Triana, D. (2020). Crea tu estrategia, videojuego para potenciar la creatividad en niños en edad inicial. *Zona Próxima*, (32), 31-40. <https://doi.org/10.14482/zp.32.370.152>
- Andrade, A. L., y Merino Z. G. (2020). Incidencia de las técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la creatividad en niños de inicial II. *Ecuadorian Science Journal*.4(1), 45-49. <https://doi.org/10.46480/esj.4.1.6>
- Arias, J. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica* (1ra ed.). Enfoques consultan: Perú.
- Arias, J. y Covines, M. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación* (1ra ed.). Enfoques consulting: Perú.
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201- 206
- Aymerich, C., Aymerich, M., Gratacós, R., & Pujol, M. A. (1979). *Expresión y arte en la escuela: la expresión plástica*. (4ta. ed.). Barcelona: Teide
- Barba, J., Guzmán, C., y Aroca, A. (2019). La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas. *Conrado*, 15(69), 334-340. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400334&lng=es&tlng=es.
- Cárdenas, L. (2019) "La creatividad y la educación en el siglo XXI." *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía* 12.2 (2019): 211-224.
- Catalá, E. (2016). *El educador social en los espacios artístico-culturales*. Jornadas Departamento de Educación y Acción Cultural de Museos
- Córdova, T. V. (2022). Procedimientos pedagógicos y didácticos en la enseñanza de la expresión gráfico plástico. *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*, págs. 11-78.

- Coyco, Y (2021) Técnicas gráfico plásticas para la creatividad en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa 10042 – Chiclayo [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/65423>
- Crespín, A. (2015). Las Artes Plásticas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 2do año Básico de la escuela de educación básica “Humberto Moré”. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Errázuriz, J. y Soto, A. (2003) Aportes de un enfoque interdisciplinario en la formación inicial docente. Diálogos educativos (5). <http://revistas.umce.cl/index.php/dialogoseducativos/article/view/1293>
- Flores, R. U. (2020). El desarrollo de la expresión gráfico plástica del niño de 3 a 5 años de edad. Universidad Peruana Cayetano Heredia, págs. 1- 49.
- García, I. I. (2021). La expresión gráfico-plástica y la preparación para la escritura en el nivel inicial. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, págs. 10-54.
- Hernández, J., Jiménez, Y., y Rodríguez, E. (2018). Desarrollo de competencias de pensamiento creativo y práctico para iniciar un plan de negocio: diseño de evidencias de aprendizaje. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 9(17), 314-342. <https://doi.org/10.23913/ride.v9i17.383>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). Definición del alcance de la investigación que se realizará: exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo. En Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. Metodología de la Investigación (6 ed., págs. 88-101). México: McGraw-Hill.
- Hurtado-Mazeyra, A., Afata-Ataucuri, K. E., Ancasi-Villagomez, G. S., & Núñez-Pacheco, R. (2022). El Digital Storytelling como herramienta educativa de desarrollo de la creatividad. Un estudio de caso en una cuna jardín peruana. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (79), 304-318. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2329>
- Infantes, G. & Ruiz, L. (2018). Programa de actividades gráfico plásticas para desarrollar la capacidad creativa en niños de educación inicial. (Tesis de pregrado). Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI: Trujillo. Recuperado de:

https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/377/1/014150004G_016250008_B_T_2018.pdf

Jenaro-Río, C.; Castaño-Calle, R.; García-Pérez, A. (2019) La experiencia de un taller para el fomento de la creatividad en niños de Primaria. *Arte, Individuo y Sociedad* 31(4), 735-752. <http://hdl.handle.net/10366/152137>

Jiménez, L. (2020). IMPACTO DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA EN LA ACTUALIDAD. *Convergence Tech*, 4(IV), 59–68. <https://doi.org/10.53592/convtech.v4iIV.35>

Landau E (1987). *El vivir creativo: Teoría y Práctica de la creatividad*. Barcelona: Herder.

Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168–184. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>

Llanos Zuloaga, M. (2020). Arte, creatividad y resiliencia: recursos frente a la pandemia. *Avances En Psicología*, 28(2), 191–204. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2020.v28n2.2248>

López Fernández, V., Llamas Salguero, F., Sospedra Baeza, M., & Martínez Álvarez, I. (Julio de 2021). Relación entre creatividad y rendimiento académico en España y Colombia. *Revista Colombiana de educación*, págs. 31-52.

López, A. G. (2017). *Técnicas Grafo Plásticas*. Editora Páginas.

Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. (2da. ed.). Buenos Aires: Kapelusz

Macaya Ruiz, A., & Cañabate Ortiz, D. (junio de 2020). Docentes, creatividad artística y compromiso social: retos y posibilidades en Docentes, creatividad artística y compromiso social: retos y posibilidades en. *Revista Complutense de Educación*, págs. 501-510.

Menchén, F. (1998). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender*. Madrid: Pirámide.

- Moreno, M. (2022) “El cuento infantil como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en niños de preescolar”, *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, 11(9).
<https://doi.org/10.51896/caribe/IREZ1237>
- Morga, M. M. (enero de 2017). Plasticidad neural: la sinaptogénesis durante el desarrollo normal y su implicación en la discapacidad intelectual. *Rev Neurol* 2017, págs. 45- 50.
- Moura de Carvalho, T. de C., Fleith, D. de S., y Almeida, L. da S. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164–187.
<https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
- Muñoz Sedano A. (1998). Hacia una educación multicultural. *Revista Complutense de Educación*, 9(2), 101.
<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/RCED9898220101A>
- Nakano, T. C. (2012). Creatividad e Inteligência em Crianças: ¿Habilidades Relacionadas? *Psicología: Teoría e Pesquisa*, 28 (2),149-159
- Narváez, E. A. (2008). Aproximación teórica al concepto de creatividad: un análisis creativo. *Revista Paideia Puertorriqueña*, 3(1), 24-54.
- Nieto, N. B. (2020). Aplicación de la expresión gráfico plástica en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial de la institución educativa n° 006, Huánuco. 2019. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, págs. 16-81.
- Nuere, S., y Moreno, M. (2012). *Arte, juego y creatividad*. Madrid: Eneida.
- Ortiz, E. (1995) *Pedagogical communication and creativity*, *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 7:4, 73-76, DOI: 10.1174/021470395763771873
- Saldaña, S. A. (2020). Técnica gráfica 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” - pucallpa- 2019. Universidad Nacional de Ucayali, págs. 10-58.
- Sternberg, Robert J., and Todd I. Lubart. "An investment theory of creativity and its development." *Human development* 34.1 (1991): 1-31.

ANEXOS

N° 1

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD

1. Nombres y Apellidos:
2. Edad
3. Sección:
4. Fecha de aplicación:

La presente guía tiene por finalidad recoger datos relevantes y suficientes respecto a la creatividad.

Instrucciones: Marca con x en los casilleros, según criterio que estime conveniente a la respuesta correcta sabiendo que:

1. Inicio 2. Proceso 3. Logro

DIMENSIÓN	N°	ÍTEM	1	2	3
Viabilidad	1	Dibuja su propia imagen utilizando lápiz.			
	2	Dibuja libremente demostrando su creatividad.			
	3	Utiliza materiales de diferentes texturas en las actividades gráfico-plásticas.			
	4	Utiliza estrategias gráfico-plásticas novedosas para él (ella) con recursos naturales diferentes.			
Fluidez	5	Propone nuevas estrategias gráfico-plásticas al realizar sus trabajos.			
	6	Utiliza diferentes recursos naturales para desarrollar una misma estrategia gráfico-plásticas.			
	7	Utiliza diferentes recursos naturales mencionando que estrategia ejecutó.			
	8	Utiliza diferentes estrategias gráfico-plásticas al ejecutar un mismo proyecto.			
Originalidad	9	Coordina movimientos con la muñeca, mano y dedos acompañado de una canción y genera su propio movimiento			
	10	Ejecuta ejercicios con la muñeca, mano y dedos previos a una actividad gráfico-plásticas			
Flexibilidad	11	Diseña trabajos en los cuales se pueden integrar sus demás compañeros.			
	12	Realiza trabajos en grupo y se integra con facilidad.			

N° 2

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**GUÍA DE LA OBSERVACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE****COMPETENCIA: CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS**

CRITERIOS	Lo logró	En proceso	No lo logró	Observaciones
Usa de manera individual y/o grupal diversos materiales.				
Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto a través de sus dibujos.				
Muestra sus creaciones a la docente y compañeros.				
Observa las creaciones de otros.				
Describe lo que ha creado.				
Manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.				

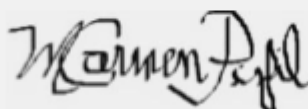
Nº 3

*Certificado de validación***I.1. Datos del experto:**

Nombre y apellidos	MARIA DEL CARMEN PISFIL BECERRA
Centro laboral	USAT
Título profesional	LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL
Grado académico y mención	MASTER EN CIENCIAS DE LA FAMILIA
Institución donde lo obtuvo (opcional)	UNIVERSIDAD DE MÁLAGA
Otros estudios (opcional)	PSICOPEDAGOGÍA

I.2. Conclusión general:

Levantar las observaciones señaladas para su ejecución.

I.3. Firma del experto:


DNI: 16665856 Teléfono N°943670377

I.4. Fecha de evaluación: 01/12/2022


*Certificado de validación***I.1. Datos del experto:**

Nombre y apellidos	ROSA MARÍA DÍAZ RÍOS
Centro laboral	UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
Título profesional	LIC. EN EDUCACIÓN INICIAL
Grado académico y mención	MAGISTER EN PSICOPEDAGOGÍA COGNITIVA
Institución donde lo obtuvo (opcional)	
Otros estudios (opcional)	

I.2. Conclusión general:

En el instrumento los ítems han sido elaborados de manera apropiada con estándares de suficiencia, pertinencia y claridad para la investigación planteada

I.3. Firma del experto:



DNI N°16659161 Teléfono N°942087876

I.4. Fecha de evaluación: 03/12/22

Certificado de validación

I. 1. Datos del experto:

Nombre y apellidos	Jannet Alicia Sialer Alarcón
Centro laboral	USAT
Título profesional	Licenciada en Educación Inicial
Grado académico y mención	Doctora en Educación
Institución donde lo obtuvo (opcional)	UCV
Otros estudios (opcional)	Maestría en Neuroeducación y educación Infantil

I.2. Conclusión general:

Me parece coherente las adaptaciones según el contexto.

I.3. Firma del experto:



Mg. Jannet Alicia Sialer Alarcón

DNI° 16724772 Teléfono N°986673509

I.4. Fecha de evaluación: 02/12 /2022

Nº 4

CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO (VALIDEZ)

Procesamiento de la V Aiken- Dicotómico										
Ítem	Expertos			(n = 8):				Suma de acuerdos (S)	V Aiken. n=8 y c=2 V =	Validez
	E1	E2	E3							
1	1	1	1					3	1,00	SI
2	1	1	1					3	1,00	SI
3	1	1	1					3	1,00	SI
4	1	1	1					3	1,00	SI
5	1	1	1					3	1,00	SI
6	1	1	1					3	1,00	SI
7	1	1	1					3	1,00	SI
8	1	1	1					3	1,00	SI
9	1	1	1					3	1,00	SI
10	1	1	1					3	1,00	SI
11	1	1	1					3	1,00	SI
12	1	1	1					3	1,00	SI
13	1	1	1					3	1,00	SI
14	1	1	1					3	1,00	SI
15	1	1	1					3	1,00	SI
16	1	1	1					3	1,00	SI
Total									1,00	
Resultado global:									Validez muy alta	

V = → Ingrese núm. Expertos (n): **3**

S: Sumatoria de las respuestas o acuerdos de los expertos por cada ítems
n: número de expertos
N: Número de ítems
c: Número de valores en la escala de valoración.

Para que el ítem sea aceptado o válido debe alcanzar un coeficiente V igual o superior a 0,81

Nº 5

CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO (CONFIABILIDAD)

Sujetos	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	TOTAL
1	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	30
2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	30
3	3	3	1	2	3	2	2	2	2	3	2	3	28
4	3	3	3	2	2	1	1	1	3	3	2	2	26
5	3	3	3	3	2	1	1	3	3	3	2	2	29
6	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	1	2	28
7	3	3	2	3	3	2	2	1	1	3	3	3	29
8	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	1	3	28
9	2	3	3	3	1	3	3	1	2	3	3	1	28
10	2	3	2	2	3	1	3	2	2	3	2	2	27
11	1	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	2	28
12	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	32
13	3	3	3	1	1	3	2	2	3	3	2	2	28
14	2	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	31
15													
16													
17													
18													
19													
20													
	0,4011	0,0000	0,5275	0,4890	0,5549	0,6429	0,5934	0,5934	0,4890	0,0000	0,4396	0,4011	2,527

K	12	Número de ítems
Zvi	5,1319	Sumatoria de varianzas individual
VT	2,527	Varianza total (total ítems)
Sección 1 (,09090909)		
Sección 2 (-1,030)		
Absoluto 1,030		
CONFIABILIDAD		
α	1,124	Muy alta
INTERPRETACIÓN: para su aplicaci		

Programación de la temática (integración de variables)

COMPONENTE	ACTIVIDADES INTEGRADAS	ACTIVIDAD DE DACTILOPINTURA	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	N° HORAS
Viabilidad	1. Pintamos con los colores primarios	Pintar con los dedos índice y medio	Motivación (canción) Técnica de pregunta Táctica de interacción verbal: elogio Evaluación metacognitiva Retroalimentación	2 horas
	2. Pintamos con los colores secundarios	Pintar con los dedos índice y medio	Técnica de pregunta Táctica de interacción verbal: elogio Evaluación metacognitiva Retroalimentación	2 horas
Fluidez	3. Elaboramos estampas con nuestras manos	Estampas con las manos	Motivación (DNI) Técnica de pregunta Táctica de interacción verbal: elogio Evaluación metacognitiva Retroalimentación	2 horas
Flexibilidad	4. Elaboramos entre amigos un arcoíris	Estampas con las manos	Motivación (canción) Técnica de pregunta Táctica de interacción verbal: elogio Evaluación metacognitiva Retroalimentación	2 horas
Originalidad	5. Creamos figuras de animales con nuestras manos	Estampas con las manos	Motivación (canción) Técnica de pregunta Táctica de interacción verbal: elogio Evaluación metacognitiva Retroalimentación	2 horas
	6. Pintamos un bosque usando nuestros dedos y manos	Pintar con los dedos y manos	Motivación (imágenes) Técnica de pregunta Táctica de interacción verbal: elogio Evaluación metacognitiva Retroalimentación	2 horas
	7. Tarjetas usando estrategias	Decoración de tarjetas con dedos y manos	Motivación (canción) Técnica de pregunta Táctica de interacción verbal: elogio Evaluación metacognitiva Retroalimentación	2 horas
	8. Creamos un sketch con nuestros deditos como personajes	Pintar con los dedos	Táctica de interacción verbal: elogio Evaluación metacognitiva Técnicas socio-afectivas: trabajo compartido Retroalimentación	2 horas
	9. Pintamos nuestra bandera en un cuadro	Pintar con los dedos	Motivación (cuento de San Martín) Técnica de pregunta Táctica de interacción verbal: elogio Evaluación metacognitiva Retroalimentación	2 horas
	10. Creamos figuras de frutas y verduras con nuestros pies	Pintar con los pies	Motivación (canciones) Técnica de pregunta Táctica de interacción verbal: elogio Evaluación metacognitiva Retroalimentación	2 horas
	11. Creamos nuestro árbol genealógico	Pintar con manos	Técnica de pregunta Táctica de interacción verbal: elogio Evaluación metacognitiva Retroalimentación	2 horas
	12. Elaboramos entre amigos un árbol de navidad	Pintar con las manos	Motivación (video de cuento de navidad) Técnica de pregunta Táctica de interacción verbal: elogio Evaluación metacognitiva. Técnicas socio-afectivas: trabajo compartido Retroalimentación	2 horas

PROPUESTA DE ESTRATEGIAS PARA EL FOMENTO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE CINCO AÑOS

I. Datos generales

Público objetivo	Niños de cinco años
Semestre académico	
Beneficiarios indirectos	Docentes de la asignatura de arte y padres de familia.
Autor	Angie Mirelia Valdera Suclupe

II. Denominación de la propuesta

Propuesta de estrategias para el fomento de la creatividad en niños de cinco años

III. Justificación

Considerando a la creatividad como una capacidad que se desarrolla durante toda la vida, y la cual es indispensable para brindar soluciones a los problemas cotidianos, es necesario incentivarlo desde la más temprana edad, puesto que es en esta etapa donde se es más receptivo. La creatividad se puede desarrollar mediante el arte y entre sus diversas expresiones se destaca la pintura. La cual es muy aceptada por los niños quienes se expresan mediante sus dibujos y pinturas, dando a conocer sus emociones, sentimientos y pensamientos. Cabe resaltar que esta actividad artística favorece además al fortalecimiento de la autoestima, de la inteligencia visual- espacial, y de la comunicación del niño con el mundo. De allí la importancia de esta propuesta, la cual a través de talleres estrategias que promoverá el desarrollo de la creatividad.

Los beneficiarios directos de esta propuesta son los niños de este nivel educativo y como beneficiarios indirectos, se cuenta con los docentes de inicial y padres de familia.

En concordancia con la propuesta, es fundamental desarrollar la creatividad en los niños puesto que solo así ellos aprenden a resolver problemas desde diversas perspectivas, ya que las actividades creativas, retan al niño a analizar, relacionar sujetos, objetos, experiencias. A esto también se le llama pensamiento divergente. Además, es óptimo aprovechar la niñez para desarrollar esta capacidad pues aquí es donde hay más niveles de curiosidad e iniciativa. Asimismo, la creatividad estimula la capacidad investigativa del niño quien al no tener una racionalidad establecida y no colocarse limitaciones racionales como los adultos, crea auténticas ideas. Además, el desarrollo de la creatividad en el niño le aporta una óptima gestión de recursos y espacios, así como una correcta

toma de decisiones. Entonces, si desarrollan la creatividad también se estará desarrollando indirectamente el aprendizaje autónomo.

Por último, la creatividad fomenta el propósito del hombre, el transformar su realidad, hacer cultura, y en la medida que transforma su realidad también se transforma así mismo (Timoteo, 2020).

Cabe resaltar, que en un proceso creativo se hace uso del pensamiento crítico. Porque si bien la creatividad permite la generación de diversas ideas, a través del pensamiento crítico se cuestiona todas las ideas para optar por la solución más viable y ética. Este tipo de pensamiento tiene características, como que es lógico porque analiza el proceso de pensamiento y presta atención a su coherencia y claridad. Es contextual porque analiza y evalúa el contexto histórico, el espacio-tiempo. Es dialógico, porque analiza las diversas posturas de los demás.

Es pragmática porque analiza los fines, intereses, motivaciones. Es importante desarrollar el pensamiento crítico del estudiante de la mano de la creatividad para que este se vuelva en un transformador de la sociedad sin dejar de lado los valores de respeto a los derechos humanos y el bienestar común (Pérez 2005).

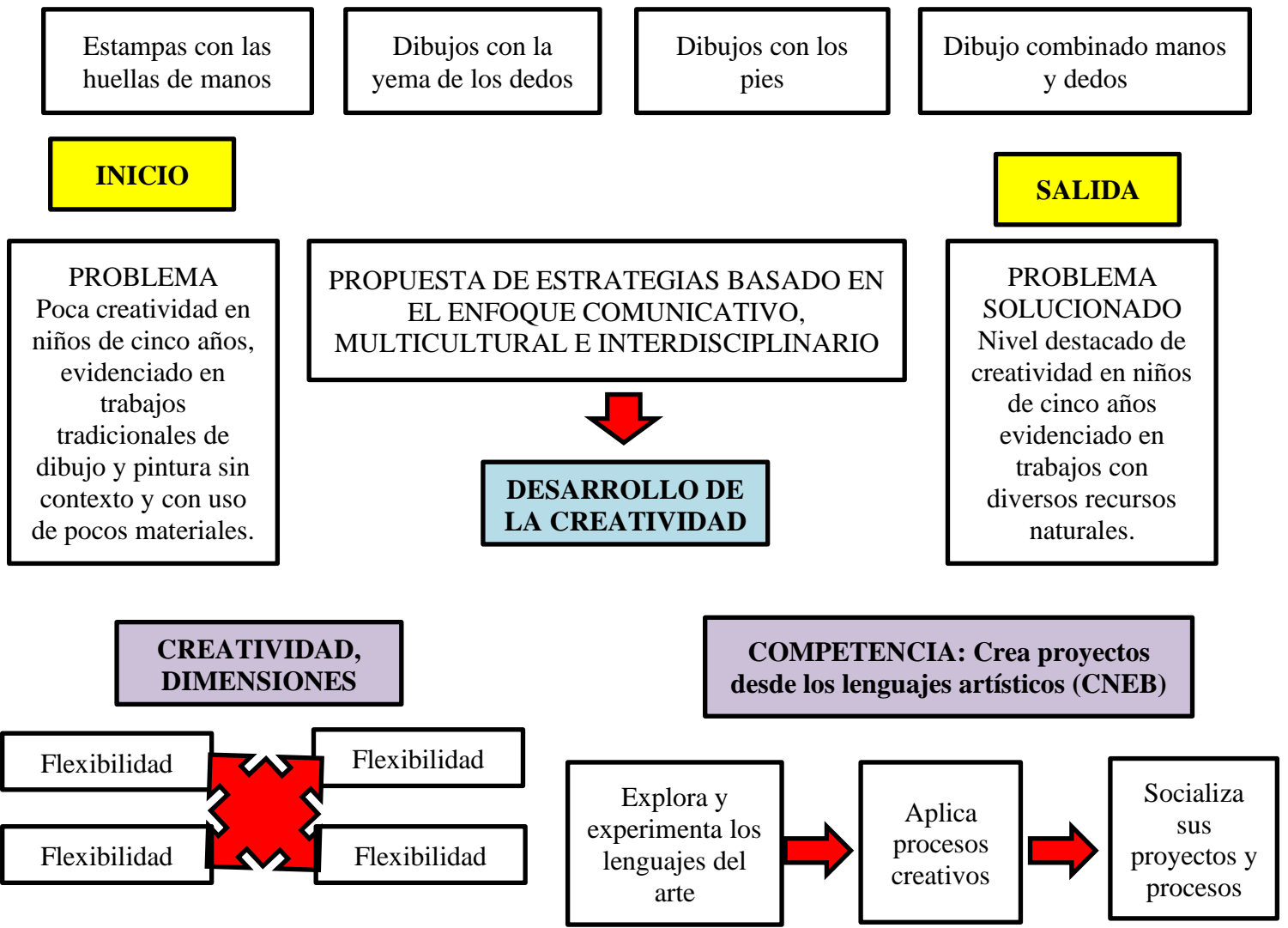
Fundamentación teórica

Esta propuesta se fundamenta en tres enfoques, los cuales también son considerados en el Currículo de Educación Básica, estos son el enfoque comunicativo, el enfoque multicultural y el enfoque interdisciplinario. En el CNEB, la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” se encuentra dentro del área de comunicación. Esta competencia se fundamenta en los enfoques anteriores, porque el enfoque comunicativo aborda el lenguaje dentro de sus prácticas sociales, las cuales responden a un contexto sociocultural y posibilitan la expresión de sus creencias, pensamientos, ideas, sentimientos (Ministerio de Educación, 2016). De esta forma, también la pintura es una práctica social y un medio para expresar emociones. El otro enfoque es el multicultural, el cual pretende que el estudiante aprecie las manifestaciones artísticas-culturales de su comunidad, pueblo, región, y país. Lo cual ayuda al desarrollo de su autoestima e identidad. Además, este enfoque promueve la creación de proyectos artísticos a través de los diferentes lenguajes, escritura, pintura, danza, entre otros (Ministerio de Educación, 2016). En esta propuesta se aplicará este enfoque en los talleres de estrategias, los cuales propondrán actividades que los acerca a su cultura. Por último, el enfoque interdisciplinario, el cual se basa en la combinación intrínseca de las diversas disciplinas en la creación de un proyecto artístico, y del mensaje de este proyecto. Por ejemplo, cuando se elabora una danza se está desarrollando la psicomotricidad que estaría relacionado a la disciplina de física.

En este caso en particular, al realizar talleres de estrategias, se desarrolla el área de comunicación, al ser un medio de comunicar la percepción de la realidad a través del color.

Por otro lado, esta propuesta recoge el aporte teórico de Guilford (1967) quien su modelo de Estructura del Intelecto, destaca dentro del pensamiento divergente cuatro habilidades que dan como resultado una producción creativa. Estas son la fluidez, la originalidad, y la flexibilidad. En primer lugar, la fluidez consiste en la capacidad de producir ideas y asociarlas. En segundo lugar, la flexibilidad se refiere a la capacidad de cambiar el modo de pensamiento generando nuevas ideas. En tercer lugar, la originalidad es concebida como la singularidad de la idea, la cual en muchas ocasiones puede ser extraña pero práctica. Este autor señala también que la creatividad es la combinación del pensamiento convergente con el divergente, es decir, que estos son interdependientes, puesto que el primero hace referencia a la memorización de hechos y reproducción de los mismos; lo cual nos permite la aprehensión de conocimientos. Pero es la segunda forma de pensamiento la que permite crear ideas, proyectos, soluciones antes los diversos problemas en base a los esquemas mentales previos (Guilford, 1967).

IV. Modelo teórico gráfico



V. Objetivos de la propuesta

Potenciar en los niños proyectos artísticos prácticos y contextualizados con respecto a la dimensión de la viabilidad.

Promover los niños estrategias y asociación de ideas para sus proyectos artísticos con respecto a la dimensión de la fluidez.

Fomentar en los niños la adaptación a diversas situaciones durante el proceso de sus proyectos artísticos con respecto a la dimensión de flexibilidad.

Fomentar en los niños la creación de proyectos artísticos diferentes con respecto a la dimensión de la originalidad.

N° 8



PERÚ

Ministerio
de Educación

Institución Educativa N° 11009 "Virgen de la
Medalla Milagrosa" Chiclayo



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Memorando N° 0001-2022 – I.E. 11009 "Virgen de la Medalla Milagrosa"

SEÑORITA : Angie Mirelia Valdera Suclupe

ASUNTO : Autoriza el desarrollo de actividades de investigación.

REFERENCIA : Carta N° 0001-2022-USAT-EEDU.

FECHA : Chiclayo, 14 de septiembre 2022.

La presente es para hacerle llegar el saludo cordial y a la vez para, autorizar la aplicación del instrumento de evaluación denominado: Cuestionario sobre la influencia de dactilopintura para desarrollar la creatividad de los estudiantes del II ciclo de EBR validado a partir de V de Aiken y Alfa/Kr20.

Atentamente:

MGRT. LILIAN DEIFILIA CELMIRA

DÁVILA VIDARTE

DNI N° 16771686

ESTUDIO - TRABAJO - SUPERACIÓN

Calle Húsares de Junín N° 520 – Garcés – Distrito José Leonardo Ortiz

Provincia Chiclayo – Departamento Lambayeque

Teléfono: 074-255250 Facebook: [comunidad medallina](#)

N° 9



PERÚ

Ministerio
de Educación

Institución Educativa N° 11009 "Virgen de la
Medalla Milagrosa" Chiclayo



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Memorando N° 0002-2022 – I.E. 11009 "Virgen de la Medalla Milagrosa"

MGRT. : Lilian Deifilia Celmira Dávila Vidarte

ASUNTO : Constancia de término del trabajo de investigación.

REFERENCIA : Carta N° 0002-2022-USAT-EEDU.

FECHA : Chiclayo, 21 de noviembre 2022.

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo, y a la vez, el sincero agradecimiento de la Escuela de Educación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, por su valioso apoyo en el término del instrumento de investigación de la señorita Angie Mirelia Valdera Suclupe, identificada con DNI N° 75019278.

Atentamente:

MGRT. LILIAN DEIFILIA CELMIRA

DÁVILA VIDARTE

DNI N° 16771686

ESTUDIO - TRABAJO - SUPERACIÓN

Calle Húsares de Junín N° 520 – Garcés – Distrito José Leonardo Ortiz

Provincia Chiclayo – Departamento Lambayeque

Teléfono: 074-255250 Facebook: [comunidad medallina](#)

*CM Inicial: 1528280 *CM Primaria: 0456145 *CM Secundaria: 1273838