

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Influencia del dibujo en el desarrollo de la creatividad en
estudiantes de 5 años**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial

Autora:

Paredes Morales, Nesthi

Asesora

Zelada Vásquez, María Luz

Código ORCID

0000-0002-9998-6871

CAJAMARCA – PERÚ

2022

Índice de Contenidos

Índice General	i
Índice de Tablas	ii
Índice de Figuras	iii
Palabras Clave	iv
Título	v
Resumen	vi
Abstrac	vii
Introducción	1
Metodología	13
Resultados	17
Análisis y Discusión	22
Conclusiones	24
Recomendaciones	25
Referencias Bibliográficas	26
Anexos	29

Índice de Tablas

Tabla 1 Línea de investigación.	ivv
Tabla 2 Tabla de operacionalización de variables	29
Tabla 3 Estudiantes matriculados en la I.E.I. N° 12, San Marcos.	14
Tabla 4 Muestra de estudio. I.E.I. N° 12, San Marcos.	15
Tabla 5 Nivel de resultados en el Pre Test, variable: Creatividad.	17
Tabla 6 Nivel de resultados en el Post Test.	18
Tabla 7 Pruebas de normalidad. Variable dependiente: Creatividad.	20
Tabla 8 Prueba de t para muestras emparejadas. Pre test - Pos Test.	20
Tabla 9 Resultados de evaluación, 10 talleres, variable independiente: Dibujo.....	44
Tabla 10 Base datos Pre Test variable: Creatividad	45
Tabla 11 Base datos Pos Test, variable: Creatividad.....	46

Índice de Figuras

<i>Figura 1</i> Valoración de la variable dibujo, a partir de sus dimensiones17
<i>Figura 2</i> Comparativo entre las valoraciones de las dimensiones de la variable creatividad. Pre Test - Post Test19

Palabras clave:

Tema:	Dibujo, creatividad
-------	---------------------

Especialidad	Educación Inicial
--------------	-------------------

Key words:

Theme:	Drawing, creativity
--------	---------------------

Specialty	Initial Education.
-----------	--------------------

Línea de investigación**Tabla 1***Línea de investigación.*

Línea de Investigación	Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

Fuente: Resolución de Consejo Universitario N° 4201 – 2019-USP/CU.

**Influencia del dibujo en el desarrollo de la creatividad en
estudiantes de 5 años**

Resumen

La presente tesis: Influencia del dibujo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años, IEI N° 12, San Marcos; tiene como propósito exponer que el dibujo influye en el desarrollo de la creatividad en alumnos (5 años), IEI N°. 12, San Marcos. Esta investigación fue aplicada, preexperimental, utilizó (pretest y post-test), con el fin de determinar el nivel de conocimiento de los alumnos de la muestra que fue (24) estudiantes de 5 años; población conformada por el total de los alumnos de dicha institución Se utilizó la observación y lista de cotejo para evaluar la aplicación, la estrategia fue el dibujo y la rúbrica y esto para evaluar la creatividad. La contrastación de hipótesis fue mediante la prueba estadística inferencial “paramétrica” “T de Student”, lo que permitió realizar antes y después comparaciones de la estrategia utilizada basada en el dibujo. Los resultados del Pre Test fueron de 16,7% (4 estudiantes) y logro esperado 83,3% (20 estudiantes) y en Post Test: en proceso 4,2% (1 estudiante), logro esperado, 83,3% (20 estudiantes), y logro destacado 12,5% (3 estudiantes); lo que nos indic que se logró mejorar ligeramente el nivel de creatividad en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N.º 12, San Marcos.

Abstract

This thesis: Influence of drawing in the development of creativity in 5-year-old students, IEI N° 12, San Marcos; Its purpose was to expose that drawing influences the development of creativity in students (5 years), IEI N °. 12, San Marcos. This research was applied, pre-experimental, used (pretest and post-test), in order to determine the level of knowledge of the students of the sample that was (24) 5-year-old students; population made up of all the students of said institution Observation and a checklist were used to evaluate the application, the strategy was the drawing and the rubric and this to evaluate creativity. Hypothesis testing was done using the "parametric" inferential statistical test "Student's t", which allowed for before and after comparisons of the strategy used based on the drawing. The results of the Pre Test were 16.7% (4 students) and expected achievement 83.3% (20 students) and in Post Test: in process 4.2% (1 student), expected achievement, 83.3% (20 students), and outstanding achievement 12.5% (3 students); which indicated that it was possible to slightly improve the level of creativity in the 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 12, San Marcos.

Introducción

Antecedentes y fundamentación científica

A nivel internacional.

Albuja (2020), este autor citado investigó proponiendo un diseño para fortalecer el desarrollo de la creatividad en alumnos (3 a 4 años) porque según alega, a través de la implementación de esta estrategia didáctica que consta de un sistema de experiencias de aprendizaje relacionadas con la expresión plástica, utilizando la pintura y el dibujo. Esta investigación fue cuantitativa (Proyecto de Desarrollo), y permitió mejorar la creatividad a través de la expresión artística, contribuyó a lograr el perfil requerido en el Diseño curricular para Educación Inicial bajo la expresión artística que es la forma de evidenciar las emociones y sentimientos de los niños del Centro Infantil. Las conclusiones más resaltantes fueron: a) La expresión artística no es considerada importante para el desarrollo de la creatividad ni para el aprendizaje perdurable de los niños del Centro de Desarrollo Infantil b) Los(as) docentes no logran la motivación suficiente de los niños por no realizar actividades dinámicas y menos utilizan estrategias basadas en el arte, pintura y/o dibujo, por eso no estimulan habilidades, destrezas, conocimientos y la creatividad de los niños c) En los resultados se aprecia la poca imaginación y creatividad de los niños al realizar actividades diversas, y prueba que a la docente le hace falta conocer estrategias para realizar con éxito su práctica pedagógica.

Orellana (2019), se plantea como objetivo principal el fortalecer la creatividad de los niños (4 años) del Centro de Desarrollo Infantil aplicando una estrategia didáctica a través de una guía con técnicas grafo plásticas y de dibujo dirigido a las docentes. La investigación fue aplicada-descriptiva; enfoque cualitativo; se utilizó la observación científica, la misma que permitió examinar y comprobar directamente el problema investigado. Las conclusiones más resaltantes son las siguientes: a) Existe un grupo importante de docentes 50%, que no tiene la capacitación respecto a la utilización de las técnicas de dibujo, en el desarrollo de la creatividad de niños y niñas. b) En general,

las profesoras no tienen el dominio de las técnicas de dibujo, en la formación de los alumnos. c) no se estimula debidamente la creatividad de los niños.

Acosta y Sánchez (2019), en el desarrollo de su investigación formuló su objetivo en determinar la influencia de la pintura y dibujo, como técnica para el desarrollo de la creatividad en alumnos (3 años) de una Unidad Educativa. Su idea central fue la utilización de la pintura como técnica de enseñanza para desarrollar la creatividad en niños. La investigación fue descriptiva y de campo, con enfoque mixto, se utilizó la observación, encuesta, entrevista y la técnica del diferencial semántico. El análisis de los datos incentivó proponer la mencionada guía metodológica con actividades didácticas y lúdicas para trabajar la pintura como técnica para el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 años de la Unidad Educativa Nuestra Señora de la Sabiduría. La propuesta fue titulada:” Pinta y despierta tu creatividad” y fue constituida por actividades variadas de pintura, que se basaron en tres aspectos fundamentales: motivación, corporización y orientación en la actividad. La aplicación e la propuesta tuvo éxito en los niños pues las variables curiosidad, asombro, interés y la expresividad alcanzó niveles de superación en los niños.

A nivel nacional.

Chávez (2021) observó una mayor creatividad en los estudiantes mientras realizaban investigaciones, y le preocupaba que los estudiantes tuvieran un pensamiento vertical, producto de una educación memorística y repetitiva. Por ello, propuso a la institución un modelo de dibujo de estrategias instruccionales que ayudaría a los docentes a incentivar el desarrollo creativo de los alumnos de primer año. La encuesta comenzó con un estudio teórico de los problemas de creatividad de los estudiantes, citando trabajos previos relevantes para su investigación, teoría relevante y la sección de métodos. Los tipos básicos o básicos de encuestas que se ajustan a la situación se proyectaron sobre la pandemia en curso. Diseño del estudio, población (103 estudiantes), muestra (55 estudiantes) y muestreo no probabilístico. Luego se propone un modelo de estrategias de dibujo para mejorar la creatividad de los estudiantes.

Mogrovejo (2020) se propuso como objetivo principal identificar si hay influencia de las técnicas de pintura y dibujo en el desarrollo de la creatividad de los niños, así como determinar en qué medida influye su utilización. La investigación fue descriptiva-correlacional, básica, no experimental, cuyo método es el hipotético deductivo; para recabar información fue el cuestionario. Población de 60 niños y una muestra de 30. En los resultados se evidencia las ventajas de la aplicación de las técnicas de pintura y dibujo en la manifestación de la creatividad. Finalmente se concluye afirmando que la aplicación de las técnicas de pintura y dibujo, desarrolla significativamente la capacidad creativa en los niños.

Galan (2019), en su investigación demostró que las técnicas artísticas, gráfico plásticas, pintura, dibujo, fomentan la creatividad en los niños (5 años). Para ello utilizó diseño cuasi experimental, población de estudio conformada por niños de 5 años; total de 22 niños. Se planteó la solución de aplicar técnicas grafo plásticas, artísticas, de pintura, dibujo. Estos resultados fueron recogidos a través del test de creatividad basado en el test de Torrance. En conclusión, se asevera que la aplicación de dichas técnicas grafo plásticas, artísticas, de pintura y dibujo, fomenta de manera satisfactoria mayor autonomía y desenvolvimiento.

A nivel local

A nivel local no se ha encontrado trabajos similares referidos a las variables dibujo y creatividad.

Fundamentación científica

El Dibujo

Perez (2015), se refirió al dibujo como una actividad que ayuda al ser humano a comunicarse con otras personas es decir de manera interpersonal, porque a través de el se puede exteriorizar emociones y de esa manera se desarrolla la creatividad de quien

dibuja. Desde el inicio de los tiempos la humanidad, ha reflejado su existencia y actividades a través de representaciones artísticas, mediante símbolos o figuras que poco a poco a través de la evolución se han convertido en pinturas rupestres, refiriendonos al inicio de la vida humana, desde muy pequeños tenemos el impulso de hacer garabateos en alguna superficie, y eso se traduce como un inicio de la comunicación o expresión, lo que conlleva a razonar que el dibujo constituye un medio transmisor por excelencia de las imágenes que llegan a la mente.

Lopez (2008), explica mediante sus investigaciones que el dibujar es un proceso que deja huella por ser un acto realizado con las manos fruto de la mente, es una obra que sigue procesos para tener un resultado material y visual que es consecuencia de la expresión de alguien.

En el acto de dibujar, no existe el error , pues si trazas sobre el será solo un acto que no tiene retroceso pero que no esta mal hecho y eso es perfecto. Dibujar es netamente una operación mental donde se producen juegos mentales que asocian un objeto con otro , ua situación con otra o una realidad que es muy profunda en la mente de quien esta dibujando

Mon (2018), aduce sobre el tema y es citado por Chusi (2021), que el dibujo es un medio por el que los niños son capaces de representar su realidad y la realidad externa, la forma como el niño interpreta sus realidades es el dibujo que plasma mediante movimientos de la mano que dejan una Huella: movimientos de zigzag, circulares con la mano.

Etapas del dibujo infantil

Lowenfeld citado en Rojas y Elda (2012), plantea las siguientes etapas:

- **Garabateo:** De (2 a 4 años) se completa el movimiento completo del brazo (dedos, muñecas, codos, hombros), y estas líneas indican su evolución en psicomotricidad. El graffiti sin intención evoluciona con el tiempo. A partir de los 4 años, las figuras dibujadas por el niño comienzan a ser reconocibles, ya que el primer trazo es el inicio de la expresión, lo que lleva al niño a empezar a dibujar y poco a poco aprende el lenguaje hablado y escrito.

- **Garabateo sin control o desordenado:** A partir de los 2 años, las brazadas son débiles, irregulares, sin dirección específica y sin coordinación ojo-mano porque no pueden controlar su actividad motora.
- **Garabato con nombre:** A los 3 1/2 años, los niños dibujan intencionalmente, los garabatos son significativos y les dan un nombre espontáneamente, pudiendo cambiar el nombre de lo dibujado durante su actividad creativa. Esta es una etapa muy importante para un niño porque la mente del niño cambia. Pasa de la alegría en movimiento al pensamiento imaginativo, "la intención que precede a la acción".
- **Garabateo controlado:** A partir de los 4 años, los niños pasan del garabato descontrolado a una mayor coordinación ojo-mano, por lo que se involucran más en esta actividad, es decir, pueden comprender sus propios dibujos.
- **Etapa preesquemática:** de 5 a 7 años de edad. Los dibujos tienen mayores detalles, aunque no sean tan precisos porque aun no tienen precisión en sus movimientos, pero si esta precisión es mayor que anteriormente, evolucionando hacia una representación más definida.
- **Etapa esquemática:** El niño forma un esquema completo donde quiere representar objetos, figuras y figuras en colores comunes como hierba verde o un cielo con nubes blancas, cada niño tiene su propia preferencia.

Factores que influyen en el desarrollo creativo del dibujo infantil

Rojas y Elda (2012), refirieron que la creatividad es un proceso en el cual las personas siempre aprenden algo nuevo motivado por su propio deseo de tener una idea buena y nueva o experiencia, pero esto se ve muy influenciado por su propio entorno que son:

- **Entorno familiar:** personas con las que vive y su forma de estimular su creatividad.
- **Entorno escolar:** prolongación del entorno familiar, es donde estudia el niño y pasa gran parte de su vida, en este entorno el papel principal lo juega el docente, quien debería estimular su creatividad.

- **Entorno organizacional:** lugar donde trabaja o se desempeña o donde se desenvuelve el ser humano.
- **Condiciones físicas:** Esto se debe a que el niño crea un entorno en el que puede desarrollarse de acuerdo con las posibilidades del entorno. Este desarrollo no debe ser forzado, sino estimulado, fomentando la expresividad a través de sus pinturas.
- **El desarrollo perceptivo:** Se debe estimular al niño en relación a sus sentidos, ósea ver, tocar, oler lo que se encuentra a su alrededor, estos estímulos se convierten en experiencias para que el niño modifique sus esquemas.
- **La coordinación óculo-manual:** Se debe permitir que los niños hagan representaciones gráficas en elementos más grandes como pisos, paredes y pizarras para promover el dominio progresivo de manos, muñecas, antebrazos, brazos y ciertos objetos como pinceles, lápices, tizas, marcadores, etc.
- **El desarrollo psicomotriz:** la relación existente entre los movimientos y las funciones mentales, es la psicomotricidad, si se evoluciona dicha psicomotricidad en el niño se logra que este se conozca a sí mismo sino su entorno y el niño tratara de plasmar eso progresivamente.

¿Para qué sirve el dibujo?

Según Vásquez (2011), la pintura desarrolla y fortalece:

- **Expresividad:** Son expresiones faciales tónicas basadas en la personalidad del pintor, que pueden llegar al límite del desgarro del papel si los rasgos son la ira y la agresividad.
- **Proyectividad:** El dibujo proyecta la vida emocional del niño, costumbres motrices, limitaciones, pero más allá de esto se expresa la interioridad.
- **Valor narrativo:** es la imagen guardada en el inconsciente o imaginativa del niño, no es tanto el objeto mismo lo que se representa.

Creatividad

Teorías de la Creatividad

Existen muchas teorías acerca de la definición de la creatividad, pero es difícil elegir una que englobe o explique lo que esta representa en la vida del ser humano, por eso se toma en cuenta las definiciones dadas por algunos autores como por ejemplo: el Pensamiento divergente de Guilford, la teoría asociativa de Mednick, el pensamiento divergente de Torrance, la teoría social de la creatividad de Amabile, etc. siendo esta última elegida como referencia (Villamizar, 2012).

Teoría social de la creatividad

Amabile en el año 1983, se centra en la teoría intrínseca de la motivación. “Las personas serán más creativas al ser estimuladas por presiones internas como su goce, satisfacción y el trabajo mismo, pero no por presiones externas”. Los sujetos muy creativos se sienten influidos por factores sociales y ambientales. Lo que podemos concluir es que muchos factores pueden incentivar o perjudicar el desarrollo de la creatividad en las personas. (Huidobro, 2002).

Definición

Mitjans (1995) citado en Peña (2018) explica que la creatividad es la capacidad de crear elementos para el bienestar general que pueden ser creados por personas creativas.

La creatividad se está entrenando para transitar el camino de la creación intelectual y artística.

En cuanto a las principales características son:

Introvertidos; Capacidad de análisis, Combinar ideas; son observadores; tienen la capacidad de crear de manera fácil y constructiva.

Características de la creatividad en la niñez

Según Betancourt (2007), tiene tres características: iniciativa; cambio; originalidad. Todo esto permite que los niños creativos tengan sus propios talentos para expresar sus logros académicos.

Origen de la creatividad infantil

Ferreiro (2012) señala, haciendo referencia a la UNESCO, que las personas somos inherentemente creativas, algunos la desarrollan y son rápidos. Se puede decir que podemos desarrollar la creatividad en el vivir diario y en las situaciones que afrontamos desde que nacemos.

Para Müller-Using (2012), los seres humanos tendemos a ser creativos, lo que manifiesta en nuestro sentir la urgencia de hacer algo para experimentar o conectar, lo cual debe ser estimulado y nutrido (p. 78).

Según Müller-Using (2012), la creatividad es una habilidad heredada que se ve influida positiva o negativamente por el entorno del niño. (p.59).

Müller-Using (2012) cita a Piaget cuando dice que el papel que juega la creatividad es tanto de medios como de fines. El desarrollo cognitivo y el desarrollo creativo infantil son dos formas innatas de describir la actividad constructiva, donde la invención es comprensión y viceversa, los procesos de invención intelectual son la excepción a la regla en lugar del pensamiento cotidiano, y los niños continúan desarrollando y utilizando nuevas estrategias cognitivas (pp. 79-81).

La creatividad infantil, bajo el enfoque teórico de Vygotsky

"La creatividad se puede abordar en cualquier momento de nuestras vidas, pero cuanto antes se adopte esta perspectiva, más rápido se desarrollará la creatividad".

Uralde (2011) cita a Vygotsky diciendo: "La capacidad creativa del hombre se refleja en sus acciones y en su convivencia, porque manifiesta su creatividad tanto interna

como externamente; interna porque proviene de sus pensamientos, y externa porque la expresa por medio de la experiencia”.

Casas (2013) señaló que el creador del cerebro no solo se basa en la memoria, sino también en la transformación de las cosas, que se da desde la infancia hasta la edad adulta.

Valencia y Orlando (2015) “La creatividad se expresa a través de la fantasía, la imaginación y la experiencia vivida”.

Además, Cropley (2009) "Inspira las destrezas, habilidades y creatividad de los estudiantes dentro del aula".

El rol principal del maestro es ayudar a maximizar la creatividad del alumno sin restricciones ni castigos por los errores, permitiendo que el niño sea flexible y activo (Ferreiro, 2012).

Dimensiones de la Creatividad

Originalidad. - La originalidad, según Guilford citado por Chávez (2021), presenta la cualidad de ser una idea nueva o solución novedosa diferente a la habitual. La originalidad es considerada como el factor más importante y determinante de la capacidad creadora.

Fluidez. – La fluidez, según Guilford, citado por Chávez (2021), es la habilidad que tiene la mente humana de obtener información del conjunto de la memoria es decir consiste en recordar la información aprendida.

La flexibilidad según Guilford, citado por Chávez (2021), es la capacidad de adaptar y cambiar tipos de ideas o categorías. Se enfoca en la calidad de la producción para manifestarse. Dentro de la flexibilidad tenemos dos clases como la flexibilidad espontánea que se presenta de una manera automática, rápida aun sin que la persona se lo proponga y la flexibilidad de adaptación que se produce si el individuo realiza previamente modificaciones o interpretaciones a un problema.

La elaboración, para Torrance, citado por Chávez (2021), es la producción de la mayor cantidad de detalles en un dibujo. Guilford manifiesta que la elaboración o viabilidad es la “producción de implicaciones” lo que significa la construcción de los elementos necesarios para que la obra sea perfecta.

Justificación de la investigación

Desde el punto de vista teórico la presente investigación se justifica por el uso de la teoría social de la creatividad, planteada por Amabile, constituyendo esta teoría sustento científico para el desarrollo de la misma.; y así permitir verificar los fundamentos que subyacen la teoría de actividades artísticas en particular referidas al dibujo, orientadas a mejorar la creatividad de los estudiantes. El sustento científico, en la presente investigación se formula paralelamente al proceso de brindar respuesta a los objetivos planteados. Se justifica en lo práctico, porque permitirá evaluar la viabilidad de los procesos estipulados para llevar a cabo la estrategia basadas en el dibujo y verificar su incidencia en la creatividad. La importancia metodológica se sustenta en el uso adecuado de pasos y procesos que conlleven al objetivo general planteado de mejorar la creatividad en estudiantes de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 12, San Marcos. Finalmente, el aporte social se basa en que la creatividad va de la mano del pensamiento creativo, a su vez, fundamental para el emprendedurismo.

Problema

Entendiendo que la creatividad es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano dado que le permite, crear e inventar nuevas cosas, objetos, elementos a partir de lo que ya existe en el mundo. El concepto de creatividad proviene justamente del de "crear", de allí la importancia que del acto de inventar o generar algo nuevo está vinculado siempre en mayor o menor grado con el uso de la mencionada habilidad. En el Perú el tema de la creatividad siempre se ha manejado de manera intuitiva, eres creativo o simplemente no lo eres; se ha visto como un talento que no se puede aprender y que es privilegio de una escasa minoría. Sin embargo, se encuentran

trabajos en los que de alguna manera se pretende puede ser teorizado, esquematizado, y finalmente estimulado en la mente de los estudiantes. En el caso específico de la I.E.I. N° 12, San Marcos, se observó la escasa creatividad y dificultad en expresar libremente sus ideas, experiencias tanto verbalmente como por medio del dibujo en todas las áreas de desarrollo; es por ello que la problemática del desarrollo de esta habilidad requiere de una mayor y mejor sistematización a nivel de estrategias pedagógicas que puedan plantear los docentes.

En ese contexto se planteó el siguiente problema de investigación:

¿En qué medida, la aplicación del dibujo, influye en el desarrollo de la creatividad, en estudiantes de 5 años, IEI N° 12, San Marcos?

Conceptuación y operacionalización de variables

Definición conceptual

Variable independiente: Dibujo.

El dibujo, ha sido, es y será siempre el origen mismo de la actividad artística. Es, por ello, que se encuentra integrado en la propia raíz de casi todas las demás artes visuales. Todo tipo de actividad generativa de una imagen, ya sea figurativa o abstracta, que se valga de medios plásticos para su discurso creativo, lleva implícito en su recorrido interno el aura del dibujo (Rodríguez, 2010).

Variable dependiente: Creatividad.

El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo (Esquivias, 2004).

Definición operacional

Variable independiente: Dibujo

La variable independiente dibujo, es medida a partir de la estrategia basada en el dibujo, que implementa la docente, a lo largo de 10 sesiones de aprendizaje, considerando las dimensiones: Planificación de la estrategia didáctica de dibujo y Ejecución de la estrategia didáctica de dibujo, bajo la escala valorativa: Nivel bajo (0 - 3), Nivel medio (4 - 6), Nivel alto (7 - 10).

Variable dependiente: Creatividad

Capacidad de los estudiantes, que será evaluada considerando las dimensiones de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración, por medio de una rúbrica de evaluación, teniendo en cuenta la siguiente escala de calificación: en inicio (0-4), en proceso (5-11), logro esperado (12-16), logro destacado (17-20)

Hipótesis

La aplicación del dibujo, influye favorablemente en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años, IEI N° 12, San Marcos.

Objetivos

Objetivo general

Determinar la influencia del dibujo, sobre el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos.

Objetivos específicos

- Determinar los niveles de creatividad, en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos, antes de la aplicación de los talleres de dibujo.
- Aplicar la estrategia didáctica basada en el dibujo, durante los talleres de aprendizaje con estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos.

- Determinar los niveles de creatividad, en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos, después de la aplicación de los talleres de dibujo.
- Identificar el nivel de creatividad en estudiantes de 5 años I.E.I. N° 12, San Marcos, después de la aplicación de los talleres de dibujo, en cada dimensión
- Comparar los niveles de creatividad en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos, antes y después de la aplicación de talleres de dibujo.

Metodología

Tipo de investigación

Atendiendo al propósito o finalidad del trabajo, la investigación se ubica en la clasificación de investigación aplicada, dado que utiliza hallazgos de la investigación básica en situaciones prácticas, así como tiene carácter utilitario y su propósito es inmediato.

La investigación es de diseño preexperimental con participación de un solo grupo, aplicación de pre y post test, y corte longitudinal; cuyo esquema de acuerdo con Hernández, Fernández, y Baptista (2014), es el siguiente:

GE: O1 \longrightarrow X \longrightarrow O2

en donde:

GE – Grupo de estudio.

O1 – Pre test.

X – Propuestas de dibujo como estrategia didáctica.

O2 – Post Test.

Fuentes de información

La información fue obtenida directamente a partir de la aplicación de la lista de cotejo sobre el nivel de preparación que desarrolló la investigadora respecto a la variable independiente juegos de construcción; y la aplicación de lista de cotejo aplicada a cada estudiante referido al cumplimiento de la variable dependiente creatividad.

Procedimiento y análisis de la información

El procesamiento de los datos de la información obtenida de la muestra se realizó a través de estadística descriptiva (medidas descriptivas de frecuencia, ubicación). La comparación entre el pre test y post test de la variable dependiente, se llevó a cabo con la prueba t de Student, con uso de la herramienta tecnológica SPSS v24.

Diseño muestral

En la investigación se utilizó un muestreo no probabilístico intencional o de conveniencia, quedando la muestra conformada por 24 estudiantes a partir de una población de 81 estudiantes pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N° 12, San Marcos, representadas en las Tablas 3 y 4:

Tabla 2

Estudiantes matriculados en la I.E.I. N° 12, San Marcos.

Sección	Sexo		Total
	H	M	Cant.
3 años	12	14	26
4 años	18	13	31
5 años	11	13	24
	41	40	81

Fuente: Nómina de matrícula del año 2021.

Tabla 3
Muestra de estudio. I.E.I. N° 12, San Marcos.

Sección	Sexo		Total
	H	M	Cant.
5 años	11	13	24

Fuente: Nómina de matrícula del año 2021.

Prueba estadística inferencial

Para la contrastación de las hipótesis estadísticas se utilizó t de Student, para grupos relacionados, referidos a todas las dimensiones de la variable dependiente creatividad.

Instrumentos

Lista de cotejo

Se aplicó la lista de cotejo para recabar información sobre la variable independiente, es decir que la evaluación se llevó a cabo a partir de una lista de criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica, por ejemplo: si-no, 1-0 (Gómez y Salas, 2013).

Para efectos de la presente investigación, la lista de cotejo consta de 2 dimensiones y 10 ítems, los mismo que se valoran con 0, o 1.

Rúbrica de evaluación

En sentido estricto se asimila a una matriz de valoración que incorpora en un eje los criterios de ejecución de una tarea y en el otro eje una escala y cuyas casillas interiores están repletas de texto (no en blanco, como sucede con las escalas para que el evaluador señale el grado de adquisición de cada criterio). En cada casilla de la rúbrica se describe qué tipo de ejecución sería merecedora de ese grado de la escala (Cano, 2015).

Para efectos de la presente investigación, se utilizó una rúbrica de evaluación, consistente de 4 criterios y 5 niveles con valoraciones: 0, 2, 3, 4, 5; de autoría propia. Para la validación de dichos instrumentos, fueron sometidos a un juicio de expertos quienes hicieron las revisiones respectivas y sin observaciones más que corregir las validaron para su posterior aplicación.

Resultados

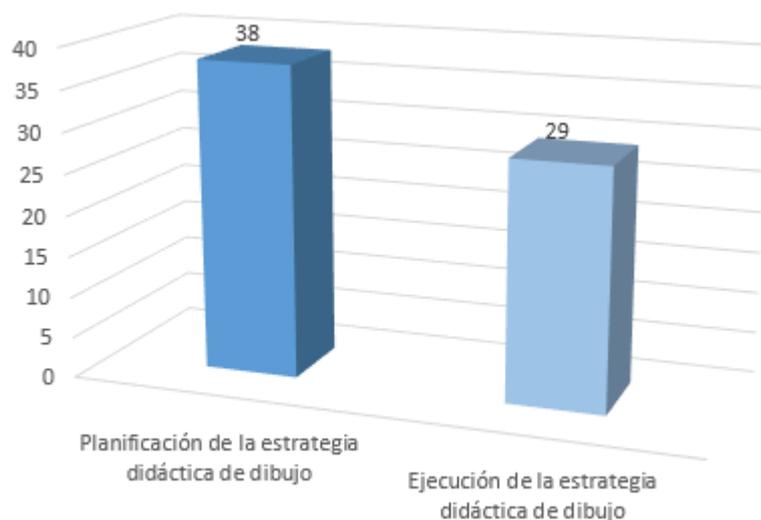


Figura 1 Valoración de la variable dibujo, a partir de sus dimensiones

La Figura 1, nos indica las puntuaciones de la estrategia basada en el dibujo, a nivel de dimensiones. La dimensión: “Planificación de la estrategia didáctica de dibujo”, obtiene el puntaje de 38 de 50 posibles (76%). Así mismo, la dimensión: “Ejecución de la estrategia didáctica de dibujo”, obtuvo 29 puntos (58%).

Tabla 4

Nivel de resultados en el Pre Test, variable: Creatividad.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido En proceso	4	16,7	16,7	16,7
Logro esperado	20	83,3	83,3	100,0
Total	24	100,0	100,0	

Fuente: Tabla 10 de base de datos

En la Tabla 5, se identifican los resultados de evaluación de los 24 estudiantes que conforman la muestra de estudio (Pre Test). La clasificación, en niveles de valoración, indica sólo dos niveles: en proceso (escala de 5 a 11 puntos) 16,7% (4 estudiantes) y logro esperado (escala de 12 a 16 puntos), 83,3% (20 estudiantes).

Tabla 5
Nivel de resultados en el Post Test.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido En proceso	1	4,2	4,2	4,2
Logro esperado	20	83,3	83,3	87,5
Logro destacado	3	12,5	12,5	100,0
Total	24	100,0	100,0	

Fuente: Tabla 11 de base de datos

En la Tabla 6, se identifican los resultados de evaluación de los 24 estudiantes que conforman la muestra de estudio (Pos Test). La clasificación, en niveles de valoración, indica: en proceso (escala de 5 a 11 puntos) 4,2% (1 estudiante), logro esperado (escala de 12 a 16 puntos), 83,3% (20 estudiantes), y logro destacado (escala de 17 a 20 puntos), 12,5% (3 estudiantes).

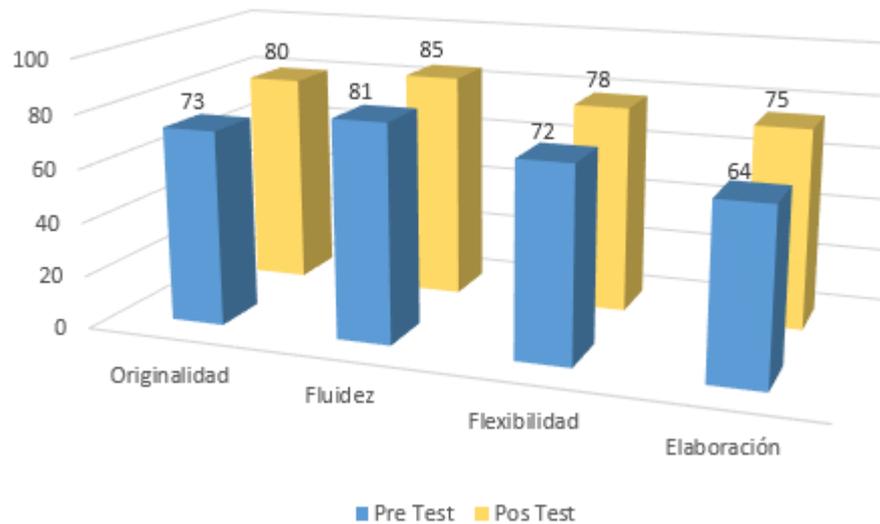


Figura 2 Comparativo entre las valoraciones de las dimensiones de la variable creatividad. Pre Test - Post Test

La Figura 2, representa las puntuaciones, a nivel de dimensiones (Originalidad, Fluidez, Flexibilidad, Elaboración), de la variable dependiente “creatividad”, respecto del Pre Test y Post Test. Las puntuaciones se muestran ligeramente mayores en el Post Test; manteniéndose la proporcionalidad global de las mismas, de acuerdo con los resultados de los instrumentos aplicados.

Prueba de hipótesis

Planteamiento de hipótesis

H0: Hipótesis nula

La aplicación de talleres de dibujo no influye significativamente, sobre la creatividad en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos.

H1: Hipótesis alterna

La aplicación de talleres de dibujo influye significativamente, sobre la creatividad en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos.

Nivel de significancia

El nivel de significancia, convencionalmente: 0.05

Prueba estadística

Prueba de normalidad

Tabla 6

Pruebas de normalidad. Variable dependiente: Creatividad.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,924	24	,070
Pos Test	,944	24	,200

a. Corrección de significación de Lilliefors

Para la variable dependiente “Creatividad”, de acuerdo con la Tabla 7, la prueba estadística que corresponde es una prueba paramétrica, en este caso elegimos t de Student.

1.1. Cálculo del p valor y toma de decisión

Tabla 7

Prueba de t para muestras emparejadas. Pre test - Pos Test.

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Medi a	Desviaci ón	Desv. Error promedi o	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pos Test - Pre Test	- 1,167	1,090	,223	-1,627	-,706	-	23	,000
						5,243		

Fuente: Tabla10, Tabla 11 de base de datos

La Tabla 8, con $p = 0.000 < 0.05$, de acuerdo con la prueba paramétrica t de Student, significa que, con un nivel de significancia del 5%, existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la variable dependiente: creatividad, en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos.

Por lo tanto, se acepta la Hipótesis alterna o hipótesis del investigador para la variable Creatividad en forma global.

Análisis y Discusión

Análisis

Basados en los resultados, y en referencia a la variable independiente dibujo, la cual se midió a partir de las estrategias utilizadas por la docente investigadora, a fin de verificar si tales estrategias efectivamente solucionan el problema de la creatividad en los niños de 5 años de la IEI N° 012, San Marcos, la dimensión: “Planificación de la estrategia didáctica de dibujo”, alcanzó como puntaje máximo el 76%; contribuyendo a ello, el hecho que los planes de estrategia didáctica basada en el dibujo fueron explícitos y ordenados, además de bien fundamentados, facilitando la participación masiva de los niños y debidamente contextualizados. Por otra parte, la dimensión: “Ejecución de la estrategia didáctica de dibujo”, si bien es cierto que obtuvo un puntaje máximo menor (58%), se resalta en ella que la participación de los niños y docente fue activa de acuerdo con las herramientas utilizadas. Continuando con el análisis de resultados, nos referimos al Pre Test, en el cual los niveles de valoración: en proceso (escala de 5 a 11 puntos) 16,7% (4 estudiantes) y logro esperado (escala de 12 a 16 puntos), 83,3% (20 estudiantes), lo cual constituye una caracterización un tanto menor respecto al Pos Test: en proceso (escala de 5 a 11 puntos) 4,2% (1 estudiante), logro esperado (escala de 12 a 16 puntos), 83,3% (20 estudiantes), y logro destacado (escala de 17 a 20 puntos), 12,5% (3 estudiantes), realizada a los 24 estudiantes de la muestra de estudio. Finalmente la prueba estadística t de Student, que arrojó un p value igual a 0,000, siendo menor que el nivel de significancia elegido (5%), caracteriza a una diferencia entre los rangos medios de dos muestras estadísticas relacionadas, referidas a la variable dependiente: creatividad, en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos.

Discusión

Las estrategias que benefician a la creatividad de los estudiantes de los diferentes niveles educativos, sobre todo del nivel inicial, son diversas, sin embargo, aquellas basadas en el dibujo, alcanzan una atención singular, por el hecho que el dibujo, de

por sí, constituye una actividad motivacional por excelencia. Investigadores como Orellana (2019), por ejemplo, ya hacían notar sobre la existencia de porcentajes elevados de docentes carentes de percepción conceptual y curricular pertinente, respecto de la utilización de las técnicas de dibujo, en el desarrollo de la creatividad de niños y niñas. Ese fue un punto también identificado en la Institución Educativa Inicial N° 012, San Marcos, que justamente, entre otras causas, sirvieron de estímulo para el desarrollo de la presente investigación. En esa misma dirección nombramos a Acosta y Sánchez (2019), que con su propuesta titulada: “Pinta y despierta tu creatividad”, constituida por diez actividades variadas de pintura, las que se basaron en tres aspectos fundamentales: motivación, corporización y orientación en la actividad, se logró despertar la curiosidad, asombro, interés y la expresividad de los niños y con ello una mejora definida de su creatividad, aportó con una guía para los docentes de la institución. En el caso de Albuja (2020), al igual que en el caso antes mencionado de Orellana (2019), la expresión artística en general no ha sido considerada como un referente para el desarrollo de la creatividad y los(as) docentes al poner en práctica su planificación en el aula, ponen énfasis al proceso cognitivo, sin lograr la motivación suficiente de los infantes por realizar actividades dinámicas. Pasa desapercibido el verdadero proceso de las estrategias basadas en el arte, pintura y/o dibujo, existiendo confusión con manualidades ya que no tienen bien planteado objetivos que desarrollen o estimulen las habilidades, destrezas, conocimientos y la creatividad del niño/a. De los resultados de la investigación realizada a los estudiantes se aprecia la poca imaginación y creatividad que ellos demuestran al realizar actividades diversas, lo cual demuestra que a los docentes les hace falta conocer estrategias apropiadas para fortalecer su práctica pedagógica. El desarrollo de la presente investigación, también se vio influenciada por el trabajo de Galan (2019), sobretodo en el aspecto metodológico, combinando la estrategia del dibujo con algunos aspectos grafo plásticos, artísticos, etc. lo cual conllevó a un resultado esperado que tuvo como producto estudiantes motivados con creatividad activa.

Conclusiones

La investigación permitió abordar a las siguientes conclusiones:

- Con $p = 0.000 < 0.05$ para la prueba paramétrica t de Student, con un nivel de significancia del 5%, el dibujo influye significativamente sobre la variable dependiente creatividad, en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos.
- Los resultados de evaluación de los 24 estudiantes que conforman la muestra de estudio (Pre Test). La clasificación, en niveles de valoración, indica sólo dos niveles: en proceso (escala de 5 a 11 puntos) 16,7% (4 estudiantes) y logro esperado (escala de 12 a 16 puntos), 83,3% (20 estudiantes).
- La valoración o caracterización de la estrategia didáctica basada en el dibujo durante 10 actividades de aprendizaje nos indica que la dimensión: “Planificación de la estrategia didáctica de dibujo”, obtiene el puntaje de 38 de 50 posibles (76%). Así mismo, la dimensión: “Ejecución de la estrategia didáctica de dibujo”, obtuvo 29 puntos (58%).
- Los resultados de evaluación de los 24 estudiantes que conforman la muestra de estudio (Pos Test). La clasificación, en niveles de valoración, indica: en proceso (escala de 5 a 11 puntos) 4,2% (1 estudiante), logro esperado (escala de 12 a 16 puntos), 83,3% (20 estudiantes), y logro destacado (escala de 17 a 20 puntos), 12,5% (3 estudiantes).
- Un análisis comparativo de puntuaciones, a nivel de dimensiones (Originalidad, Fluidez, Flexibilidad, Elaboración), de la variable dependiente “creatividad”, respecto del Pre Test y Post Test, se muestran ligeramente mayores en el Post Test; manteniéndose la proporcionalidad global de las mismas, de acuerdo con los resultados de los instrumentos aplicados.

Recomendaciones

En base a las conclusiones obtenidas se recomienda:

- Desarrollar una investigación de tipo básica nivel descriptivo correlacional entre una caracterización de la estrategia basada en el dibujo y la creatividad, en los estudiantes de 5 años de la IEI N° 012, San Marcos.
- Desarrollar investigaciones, tomando como variables independientes otras estrategias del área de las artes plásticas diferentes a la del dibujo.
- Establecer estudios que permitan establecer estrategias de actividades referentes a la variable independiente, mejor fundamentadas.
- Investigar bajo qué condiciones se puede controlar que las valoraciones de la variable creatividad, durante el paso del Pre Test al Pos Test, mantengan un nivel de variación positivo.

Referencias Bibliográficas

- Acosta, E., & Sánchez, V. (2019). *La Pintura Como Técnica Para El Desarrollo De La Creatividad En Niños De 3 Años*. Guayaquil, Ecuador: Universidad Laica Vicente Rocafuerte.
- Albuja, M. (2020). *Expresión artística y creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años*. Quito, Ecuador: Universidad Central Del Ecuador.
- Betancourt, M. (2007). *Condiciones necesarias para propiciar atmósferas creativas*. Recuperado de: <http://www.psicologiacientifica.com/bv/psicologia278-6-condiciones-nesesarias-para-propiciar-aromosferas-creativas.html>.
- Calero, M. (2012). *Creatividad: Reto de la innovación educativa*. México, D.F: Alfaomega.
- Cano, E. (2015). *Las rúbricas como instrumento de evaluación de competencias*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Casas, M. (2013). Lo intuitivo como aprendizaje para el desarrollo de la actividad creadora en los estudiantes. *Revista de Humanidades Médicas*, 13(1), 1-24.
- Chávez, H. (2021). *Modelo de estrategias didácticas del dibujo para la creatividad en los estudiantes de primaria*. Chiclayo, Perú: Universidad César Vallejo.
- Chusi, C. (2021). *La Influencia Del Dibujo Infantil En La Regulación De Emociones De Los Niños*. Puno Perú: Universidad Nacional Del Altiplano De Puno.
- Cropley, A. (2009). *Fomentar la creatividad: un enfoque de diagnóstico para la educación superior y las organizaciones*. Nueva York: Hampton Press Inc.
- Esquivias, M. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes, aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 2-17.
- Ferreiro, R. (2012). La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2), 6-22.

- Galan, R. (2019). *Técnicas Grafoplásticas Para Fomentar La Creatividad En Niños De Cinco Años*. Chiclayo, Perú: Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo.
- García, E.; Alcorcón, M. (2011). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y el aprendizaje del niño y la niña*. Buenos Aires: EfDeportes.
- Gómez, G., & Salas, N. (2013). *Consideraciones técnico-pedagógicas en la construcción de listas de cotejo*. San José: Universidad Estatal a Distancia.
- Huidobro, T. (2002). *Una definición de la creatividad a través de 24 estudios de autores seleccionados*. Madrid: Universidad de Complutense.
- Lopez, J. (2008). *Hacia la definición del dibujo*. <http://www.ramona.org.ar/node/23777>.
- Lowenfeld, V., & Lambert, W. (2008). *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Madrid, España: Síntesis.
- Mogrovejo, Y. (2020). *Técnicas de pintura y creatividad en estudiantes*. Moquegua, Perú: Universidad Jose Carlos Mariategui.
- Müller-Using, S. (2012). Creatividad y desarrollo infantil en el aula. *Fundación Marcelino Botín*, 69-85.
- Orellana, R. (2019). *Las Técnicas Grafo Plásticas Y Su Incidencia En El Desarrollo De La Creatividad En Niños De Cuatro Años*. Guayaquil, Ecuador: Universidad Laica Vicente Rocafuerte.
- Ortega, M. (2012). *Diseño de un plan de estrategias metodológicas dirigidas al docente para el fomento de la creatividad en los niños*. Caracas, Venezuela: Universidad Latinoamericana y del Caribe.
- Peña, J. (2018). *La creatividad y habilidades sociales en niños de 4 años*. Lima, Perú: UNE.

- Perez, A. (2015). *El dibujo infantil y su influencia en las habilidades*. Obtenido de https://prezi.com/qv3yx_tofsr9/el-dibujo-infantil-y-su-influencia-en-lashabilidades-y-dest/.
- Rodríguez , S. (2010). Arte, dibujo y actualidad. *i+Diseño*, Vol 3.
- Rodríguez. (2005). *Creatividad en la Educación Escolar*. Sevilla, España: Trillas.
- Rojas, P., & Elda, M. (2012). *La evolución del dibujo infantil*. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35623538016.pdf>.
- Uralde, M. (2011). La creatividad en la educación plástica desde la primera infancia. *Varona*, 53, 40-45.
- Valencia, M., & Orlando, D. (2015). *La creatividad: una mirada al conflicto psíquico por medio del acto creativo desde el psicoanálisis*. Tesis de Maestría.
- Vasquez, J. (2011). *El valor del dibujo en la educación infantil*. Obtenido de: <http://www.eduinnova.es/monografias2011/ene2011/dibujo.pdf>.
- Villamizar, G. (2012). La creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 212 - 237.

Anexos

1. Matriz de operacionalización de variables

Variable independiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Dibujo	Planificación de la estrategia didáctica de dibujo	<ul style="list-style-type: none"> - Explicitud y orden - Fundamentación - Participación - Complementación - Contextualización 	<ul style="list-style-type: none"> - Los planes de la estrategia didáctica basada en el dibujo son explícitos y ordenados. - Los criterios de elección de la estrategia didáctica basada en el dibujo están fundamentados. - La planificación incluye la participación de todos los niños. - La estrategia didáctica basada en el dibujo ha sido enriquecida con el aporte de otros profesionales. - Los dibujos elegidos son debidamente contextualizados.
	Ejecución de la estrategia didáctica de dibujo	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución completa - Tiempos - Uso - Cantidad - Participación 	<ul style="list-style-type: none"> - Los dibujos elegidos se ejecutan en todas las actividades de clase. - El desarrollo de los dibujos elegidos cumple tiempos adecuados. - La ejecución de los dibujos, hace uso de materiales e infraestructura adecuados. - El número de niños participantes durante la ejecución de los dibujos, es idóneo. - La participación de los niños y docente es activa de acuerdo con las herramientas utilizadas.
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores	
Creatividad	Originalidad	- Capacidad de producir ideas que son inusuales, infrecuentes, no banales ni obvias	
	Fluidez	- Capacidad de producir un gran número de ideas	
	Flexibilidad	- Capacidad de producir una gran variedad de ideas	
	Elaboración	- Capacidad de desarrollar, embellecer, o completar una idea	

2. Matriz de consistencia

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿En qué medida, la aplicación del dibujo, influye en el desarrollo de la creatividad, en estudiantes de 5 años, IEI N° 12, San Marcos?	Dibujo	Determinar la influencia del dibujo, sobre el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos.	La aplicación del dibujo, influye favorablemente en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años, IEI N° 12, San Marcos.	<p>Tipo de Investigación: Investigación Aplicada</p> <p>Diseño de Investigación: Diseño Preexperimental</p> <p>Población y Muestra: Muestra conformada por 24 estudiantes.</p> <p>Población 81 estudiantes de la I.E.I N° 12</p> <p>Técnica e Instrumento de recolección de datos: Lista de Cotejo.</p>
	Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> - Determinar los niveles de creatividad, en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos, antes de la aplicación de los talleres de dibujo. - Aplicar la estrategia didáctica basada en el dibujo, durante los talleres de aprendizaje con estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos. - Determinar los niveles de creatividad, en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos, después de la aplicación de los talleres de dibujo. 		

		<ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de creatividad en estudiantes de 5 años I.E.I. N° 12, San Marcos, después de la aplicación de los talleres de dibujo, en cada dimensión - Comparar los niveles de creatividad en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos, antes y después de la aplicación de talleres de dibujo. 		Rúbrica de evaluación.
--	--	---	--	------------------------

3. Instrumentos de Recolección de Datos

Lista de cotejo – variable: Dibujo

Implementación de la estrategia de dibujo en actividades de aprendizaje de estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 12, San Marcos.

Docente evaluador:

N°	Variable: Dibujo	No	Si
Dimensión 1: Planificación de la estrategia didáctica de dibujo			
1	Los planes de la estrategia didáctica basada en el dibujo son		
2	Los criterios de elección de la estrategia didáctica basada en el dibujo están fundamentados.		
3	La planificación incluye la participación de todos los niños.		
4	La estrategia didáctica basada en el dibujo ha sido enriquecida con el aporte de otros profesionales.		
5	Los dibujos elegidos son debidamente contextualizados.		
Dimensión 2: Ejecución de la estrategia didáctica de dibujo			
6	Los dibujos elegidos se ejecutan en todas las actividades de clase.		
7	El desarrollo de los dibujos elegidos cumple tiempos adecuados.		
8	La ejecución de los dibujos, hace uso de materiales e		
9	El número de niños participantes durante la ejecución de los		
10	La participación de los niños y docente es activa de acuerdo con las herramientas utilizadas.		

Escala de valoración	
Nivel bajo	0 – 3
Nivel medio	4 – 6
Nivel alto	7 - 10

Rúbrica para evaluar la creatividad

Institución Educativa : I.E.I. N° 12, San Marcos, Cajamarca.

Sección : 5 años

Docente : Paredes Morales, Nesthi

Fecha : / / .

Nombre del niño..... Edad..... Sexo.....

Criterios/ niveles	5	4	3	2	0
	El trabajo es extraordinaria mente creativo	El trabajo es muy creativo	El trabajo es creativo	El trabajo es algo creativo	El trabajo no es creativo
Originalidad	El trabajo muestra una gran cantidad de ideas que son inusuales, infrecuentes, no banales ni obvias.	El trabajo muestra algunas ideas que son inusuales, infrecuentes, no banales ni obvias.	El trabajo muestra al menos dos ideas que son inusuales, infrecuentes, no banales ni obvias.	El trabajo muestra al menos una idea inusual, infrecuente, no banal ni obvia.	El trabajo no muestra ideas originales.
Fluidez	El trabajo presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y muy eficaces.	El trabajo presenta algunas ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos dos ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos una idea novedosa, llamativa y eficaz.	El trabajo no presenta ideas novedosas, llamativas y eficaces.
Flexibilidad	El trabajo presenta una gran variedad de ideas.	El trabajo presenta alguna variedad de ideas.	El trabajo presenta al menos tres ideas.	El trabajo presenta al menos dos ideas.	El trabajo no presenta variedad de ideas.

Elaboración	El problema ha sido elaborado con imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado con algo de imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado completando al menos una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado pero sin ser completado de manera convincente ni poderosa.	El problema no ha sido elaborado hasta ser completado.
--------------------	--	--	---	--	--

Escala de calificación	
En inicio	0, 2, 3, 4
En proceso	5, 7, 8, 9, 11
Logro esperado	12, 13, 14, 16
Logro destacado	17 - 20

4. Evaluación de Juicio de Expertos



USP
Universidad San Pedro
Filial Cajamarca

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Información General:

Nombre y Apellidos del validador: Ronald Jesús Salas Berrospi

Fecha: 26/08/2022 Especialidad: Maestría en Ciencias de la Educación Superior

Nombre del instrumento evaluado: Rúbrica de evaluación

Autor del instrumento: Paredes Morales, Nesthi

Teniendo como base los criterios que a continuación se presentan, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Influencia del dibujo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II. Información General: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		



USP

Universidad San Pedro
Filial Cajamarca

Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			14		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			16		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?		13			
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?			16		
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?			16		
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?		13			
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?		13			
Sumatoria parcial			39	108		
Sumatoria Total		147 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)		0.735 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:

Se recomienda mejorar un poco más el lenguaje lo mismo que las conductas expresadas



Establecer estrategias que respondan un poco más al propósito de estudio.

Generar más pautas nuevas para la investigación y construcción de teorías

III. Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80 – 0,89	Validez buena
0,90 – 1,00	Validez muy buena

Coefficiente de Validez

147	=	0.735
-----	---	-------

Nota: El instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

Firma del experto
Grado Académico: Magíster
DNI: 26617983



USP

Universidad San Pedro
Filial Cajamarca

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Información General:

Nombre y Apellidos del validador: César Augusto Garrido Jaeger

Fecha: 26/08/2022

Especialidad: Doctor en Educación

Nombre del instrumento evaluado: Rúbrica de evaluación

Autor del instrumento: Paredes Morales, Nesthi

Teniendo como base los criterios que a continuación se presentan, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Influencia del dibujo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II. Información General: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		



USP

Universidad San Pedro
Filial Cajamarca

Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			14		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			16		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?		13			
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?			16		
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?			16		
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?			14		
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?		13			
Sumatoria parcial			26	122		
Sumatoria Total		148 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)		0.74 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:



Se recomienda mejorar un poco más el lenguaje en la formulación y las conductas observadas en la expresión.

Tener en cuenta más pautas nuevas para la investigación y construcción de teorías

III. Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80 – 0,89	Validez buena
0,90 – 1,00	Validez muy buena

148	=	0.74
-----	---	------

Coefficiente de Validez

Nota: El instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


Firma del experto
Grado Académico: Doctor
DNI: 26610024



USP

Universidad San Pedro
Filial Cajamarca

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Información General:

Nombre y Apellidos del validador: Christian Edison Murga Tirado

Fecha: 26/08/2022

Especialidad: Maestro en Educación

Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Rúbrica de evaluación

Autor del instrumento: Paredes Morales, Nesthi

Teniendo como base los criterios que a continuación se presentan, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Influencia del dibujo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II. Información General: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	



USP

Universidad San Pedro
Filial Cajamarca

Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			14		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			16		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?		13			
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?			16		
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?			16		
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?			14		
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?		13			
Sumatoria parcial			26	108	17	
Sumatoria Total		150 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)		0.75 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:

Se recomienda hacer más apropiado el lenguaje para la formulación



Incidir un poco más en la valoración de los aspectos de cantidad y calidad

III. Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80 – 0,89	Validez buena
0,90 – 1,00	Validez muy buena

Coefficiente de Validez

150	=	0.75
-----	---	------

Nota: El instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

Firma del experto
Grado Académico: Magíster
DNI: 45580650

5. Matriz de datos

Tabla 8

Resultados de evaluación, 10 talleres, variable independiente: Dibujo

	Planificación de la estrategia didáctica de dibujo						Ejecución de la estrategia didáctica de dibujo					Total	
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	S1	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10		S2
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	3	8
2	1	1	1	1	0	4	0	1	1	1	1	3	7
3	0	1	1	0	1	3	0	1	1	1	1	3	6
4	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	1	3	7
5	1	0	1	1	1	4	1	0	1	1	1	3	7
6	0	1	1	1	0	3	0	1	1	1	1	3	6
7	1	1	1	1	0	4	1	0	1	1	1	3	7
8	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	3	7
9	0	1	1	1	0	3	1	0	1	1	1	3	6
10	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	0	2	6
						<u>38</u>						<u>29</u>	<u>67</u>

Tabla 9*Base datos Pre Test variable: Creatividad*

	Originalidad	Fluidez	Flexibilidad	Elaboración	Total
1	2	2	3	2	9
2	3	5	4	2	14
3	2	4	4	3	13
4	3	5	2	2	12
5	4	5	4	2	15
6	2	2	2	3	9
7	3	3	2	2	10
8	2	4	4	3	13
9	2	3	4	3	12
10	4	4	2	2	12
11	4	2	4	3	13
12	4	5	3	2	14
13	4	3	2	3	12
14	3	4	2	2	11
15	2	4	3	4	13
16	2	3	2	2	9
17	4	2	4	3	13
18	4	4	3	2	13
19	4	3	2	4	13
20	4	4	3	3	14
21	3	2	4	3	12
22	2	3	3	4	12
23	3	2	4	2	11
24	3	3	2	3	11
	73	81	72	64	290

Tabla 10*Base datos Pos Test, variable: Creatividad*

	Originalidad	Fluidez	Flexibilidad	Elaboración	Total
1	3	4	3	2	12
2	3	5	4	3	15
3	2	4	4	4	14
4	3	5	2	2	12
5	4	5	4	3	16
6	5	2	2	4	13
7	3	3	3	2	11
8	2	4	4	3	13
9	3	3	4	3	13
10	5	4	3	2	14
11	4	2	4	3	13
12	4	5	5	2	16
13	4	3	2	4	13
14	3	4	2	2	11
15	2	5	3	4	14
16	2	3	2	3	10
17	4	2	5	3	14
18	4	4	3	5	16
19	4	3	2	4	13
20	4	4	3	3	14
21	3	3	5	3	14
22	3	3	3	5	14
23	3	2	4	3	12
24	3	3	2	3	11
	80	85	78	75	318

6. Sesiones de aprendizaje

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO N° 01

REGIÓN DE EDUCACIÓN: CAJAMARCA

UGEL: SAN MARCOS

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 012

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 años

SECCIÓN: Aula Amarilla

FECHA: 25 de mayo del 2021



INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS: Los niños de la sesión están interesados en la exploración de diversos materiales y tienen la necesidad de desarrollar su capacidad creativa.

PRÓPOSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea a	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento

	compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES	Organizar un espacio para la expresión plástica Materiales: Lápiz, plumones, colores, cartulina A3	
SECUENCIA METODOLÓGICA		
INICIO	Damos la bienvenida a nuestro taller de DIBUJO, mediante un video. Observan el video https://www.youtube.com/watch?v=tULz31S7qp0&t=8s Recordamos que actividades realizábamos en nuestro Jardín. ¿Cuáles nos han gustado más? Mencionamos las actividades que realizábamos. Observamos los materiales que tenemos a disposición Los exploramos. Establecemos nuestros acuerdos de convivencia relacionados al uso de los materiales.	
DESARROLLO	Ejecutamos nuestras obras plásticas eligiendo los materiales. Dibujamos libremente una de las actividades que más nos ha gustado.	
CIERRE	Socializamos nuestras obras plásticas. Valoramos los trabajos realizados. Verbalizamos ¿cómo nos hemos sentido?, ¿qué hemos dibujado? ¿Porqué?	
OBSERVACIONES DEL TALLER		

Bibliografía consultada:

Ministerio de Educación (2017) Programa Curricular de Educación Inicial. Lima, Perú

Ministerio de Educación (2019) La planificación en la educación inicial. Lima, Perú.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO N° 02

REGIÓN DE EDUCACIÓN: CAJAMARCA

UGEL: SAN MARCOS

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 012

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 años

SECCIÓN: Aula Amarilla

FECHA: 27 de mayo del 2021



INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS: Los niños están interesados en la exploración de diversos materiales, en representar sus vivencias a través del dibujo, la pintura y tienen la necesidad de desarrollar su capacidad creativa.

PRÓPOSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES	Organizar un espacio para la expresión plástica Materiales: Lápiz, pinceles, témperas, acuarelas, cartulina A3
SECUENCIA METODOLÓGICA	
INICIO	Observamos el cuento pinta ratones https://www.youtube.com/watch?v=bVq4LXfonNE mediante un audio los estudiantes responden las siguientes preguntas: ¿De qué color se pintaron al inicio cada ratón? ¿Qué color formo cada ratón, al bailar sobre un charco de diferente color? Observamos los materiales que tenemos a disposición Los exploramos. Establecemos nuestros acuerdos de convivencia relacionados al uso de los materiales.
DESARROLLO	Dibujamos con pinceles y representamos diferentes figuras y lo que deseamos con los colores vistos en el cuento.
CIERRE	Socializamos nuestras obras plásticas. Explicamos que formas tienen nuestras figuras, que colores y que personaje podemos crear a partir de estas formas. Valoramos los trabajos realizados. Verbalizamos ¿cómo nos hemos sentido?, ¿qué hemos representado? ¿Qué otras cosas o personajes pueden crearse a partir de lo dibujado?
OBSERVACIONES DEL TALLER	

Bibliografía consultada:

Ministerio de Educación (2017) Programa Curricular de Educación Inicial. Lima, Perú

Ministerio de Educación (2019) La planificación en la educación inicial. Lima, Perú.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO N° 03

REGIÓN DE EDUCACIÓN: CAJAMARCA

UGEL: SAN MARCOS

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 012

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 años



SECCIÓN:

FECHA:

INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS: Los niños están interesados en la exploración de diversos materiales, en representar sus vivencias a través del dibujo, la pintura y tienen la necesidad de desarrollar su capacidad creativa.

PRÓPOSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus

		experiencias y creaciones.
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES	Organizar un espacio para la expresión plástica Materiales: Lápiz, pinceles, témperas, acuarelas, crayolas, colores, hojas papel bond, cartulina A3, TV.	
SECUENCIA METODOLÓGICA		
INICIO	Entonamos la canción Dibujar y pintar https://www.youtube.com/watch?v=tULz31S7qp0 Conversamos acerca de lo que dice la canción Observamos los materiales que tenemos a disposición Los exploramos. Establecemos nuestros acuerdos de convivencia relacionados al uso de los materiales.	
DESARROLLO	Escuchamos música instrumental y dibujamos al ritmo de la música. https://www.youtube.com/watch?v=SE1yT2Y-1VA Luego pintamos con los materiales que deseemos.	
CIERRE	Socializamos nuestras producciones. Explicamos nuestros dibujos Valoramos los trabajos realizados.	
OBSERVACIONES DEL TALLER		

Bibliografía consultada:

Ministerio de Educación (2017) Programa Curricular de Educación Inicial. Lima, Perú

Ministerio de Educación (2019) La planificación en la educación inicial. Lima, Perú.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO N° 04

REGIÓN DE EDUCACIÓN: CAJAMARCA

UGEL: SAN MARCOS

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 012

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 años

SECCIÓN:

FECHA:



INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS: Los niños están interesados en la exploración de diversos materiales, en representar sus vivencias a través del dibujo, la pintura y tienen la necesidad de desarrollar su capacidad creativa.

PRÓPOSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de

		<p>sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES	<p>Organizar un espacio para la expresión plástica Materiales: Lápiz, pinceles, témperas, acuarelas, crayolas, colores, hojas papel bond, cartulina A3, música, tv</p>	
SECUENCIA METODOLÓGICA		
INICIO	<p>3. Entonamos la siguiente canción infantil “Mi color favorito” https://youtu.be/PHPbg9x8Gvs Respondemos la siguiente pregunta ¿Cuál es tu color favorito? Observamos los materiales que tenemos a disposición Los exploramos. Establecemos nuestros acuerdos de convivencia relacionados al uso de los materiales.</p>	
DESARROLLO	<p>Dibujamos libremente, pintamos con los materiales que elegimos</p>	
CIERRE	<p>Socializamos nuestras producciones. Explicamos nuestros dibujos Valoramos los trabajos realizados.</p>	
OBSERVACIONES DEL TALLER		

Bibliografía consultada:

Ministerio de Educación (2017) Programa Curricular de Educación Inicial. Lima, Perú

Ministerio de Educación (2019) La planificación en la educación inicial. Lima, Perú.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO N° 05

REGIÓN DE EDUCACIÓN: CAJAMARCA

UGEL: SAN MARCOS

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 012

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 años

SECCIÓN:

FECHA:



INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS: Los niños están interesados en la exploración de diversos materiales, en representar sus vivencias a través del dibujo, la pintura y tienen la necesidad de desarrollar su capacidad creativa.

PRÓPOSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de

		<p>sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES	<p>Organizar un espacio para la expresión plástica Materiales: velas, crayola blanca, crayolas, motas de algodón pinceles, témperas, hojas papel bond, cartulina A3</p>	
SECUENCIA METODOLÓGICA		
INICIO	<p>Observamos el siguiente video: https://youtu.be/jT2yiGv5rFE Responden mediante un audio a la siguiente pregunta ¿De qué trato el cuento? Observamos los materiales que tenemos a disposición Los exploramos. Establecemos nuestros acuerdos de convivencia relacionados al uso de los materiales.</p>	
DESARROLLO	<p>Recordamos el video que hemos observado Ejecutamos nuestros dibujos con los materiales que hemos elegido. Los niños dan sus propuestas y creativamente ejecutan sus producciones.</p>	
CIERRE	<p>Socializamos nuestras producciones. Explicamos nuestras producciones Valoramos los trabajos realizados.</p>	
OBSERVACIONES DEL TALLER		

Bibliografía consultada:

Ministerio de Educación (2017) Programa Curricular de Educación Inicial. Lima, Perú

Ministerio de Educación (2019) La planificación en la educación inicial. Lima, Perú.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO N° 06

REGIÓN DE EDUCACIÓN: CAJAMARCA

UGEL: SAN MARCOS

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 012

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 años

SECCIÓN:

FECHA:



INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS: Los niños están interesados en la exploración de diversos materiales, en representar sus vivencias a través del dibujo, la pintura y tienen la necesidad de desarrollar su capacidad creativa.

PRÓPOSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de

		<p>sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES	<p>Organizar un espacio para la expresión plástica Materiales: conos de ph, telas, cajas, tijeras ,cartulinas A3 , tijeras, plumones, crayolas de colores, lápiz</p>	
SECUENCIA METODOLÓGICA		
INICIO	<p>Observamos el siguiente video: https://youtu.be/ZB057vgutds Dan sus opiniones sobre el video observado Observamos los materiales que tenemos en el espacio organizado Establecemos nuestros acuerdos de convivencia relacionados al uso de los materiales.</p>	
DESARROLLO	<p>Escuchamos la letra de la canción y dibujamos al ritmo de ella. https://youtu.be/2dy87t3voZU Luego pintamos y decoramos con los materiales que deseemos.</p>	
CIERRE	<p>Socializamos nuestras producciones. Describimos lo que hemos representado. Valoramos los trabajos realizados.</p>	
OBSERVACIONES DEL TALLER		

Bibliografía consultada:

Ministerio de Educación (2017) Programa Curricular de Educación Inicial. Lima, Perú

Ministerio de Educación (2019) La planificación en la educación inicial. Lima, Perú.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO N° 07

REGIÓN DE EDUCACIÓN: CAJAMARCA

UGEL: SAN MARCOS

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 012

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 años

SECCIÓN:

FECHA:



INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS: Los niños están interesados en la exploración de diversos materiales, en representar sus vivencias a través del dibujo, la pintura y tienen la necesidad de desarrollar su capacidad creativa.

PRÓPOSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la

		pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES	Organizar un espacio para la expresión plástica Materiales: Lápiz, pinceles, témperas, acuarelas, crayolas, colores, hojas papel bond, papel crepe de colores, lana picada, goma, cartulina A3	
SECUENCIA METODOLÓGICA		
INICIO	Bailamos al ritmo de la canción el zoológico https://www.youtube.com/watch?v=UJezG8dP4Nc Conversamos acerca de la canción, ¿Qué es lo que dice? ¿cómo podríamos cambiar la Canción?, ¿qué le agregaríamos? Observamos los materiales que tenemos a disposición Los exploramos. Establecemos nuestros acuerdos de convivencia relacionados al uso de los materiales.	
DESARROLLO	Plasmamos los movimientos que hemos realizado y dibujamos lo que más nos ha gustado de la actividad que hemos realizado Luego pintamos o decoramos con los materiales de nuestra preferencia.	
CIERRE	Presentamos nuestras producciones Valoramos los trabajos realizados. Explicamos las producciones realizadas	
OBSERVACIONES DEL TALLER		

Bibliografía consultada:

Ministerio de Educación (2017) Programa Curricular de Educación Inicial. Lima, Perú

Ministerio de Educación (2019) La planificación en la educación inicial. Lima, Perú.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO N° 08

REGIÓN DE EDUCACIÓN: CAJAMARCA

UGEL: SAN MARCOS

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 012

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 años

SECCIÓN:

FECHA:



INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS: Los niños están interesados en la exploración de diversos materiales, en representar sus vivencias a través del dibujo, la pintura y tienen la necesidad de desarrollar su capacidad creativa.

PRÓPOSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de

		<p>sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES	<p>Organizar un espacio para la expresión plástica Materiales: Lápiz, plumones, colores, crayolas, cartulinas A3</p>	
SECUENCIA METODOLÓGICA		
INICIO	<p>Observamos el cuento ¿Y esto para que sirve? https://www.youtube.com/watch?v=x-aZWdOW-4s Dialogamos acerca del cuento ¿Qué mensaje nos da? ¿estas de acuerdo con el contenido del cuento ¿porque? En nuestro espacio de expresión plástica observamos los materiales con los que contamos. Los exploramos. Establecemos nuestros acuerdos de convivencia relacionados al uso de los materiales.</p>	
DESARROLLO	<p>Luego dibujamos y pintamos con los materiales que deseemos expresándonos creativamente.</p>	
CIERRE	<p>Socializamos nuestras producciones. Explicamos nuestros dibujos Valoramos los trabajos realizados.</p>	
OBSERVACIONES DEL TALLER		

Bibliografía consultada:

Ministerio de Educación (2017) Programa Curricular de Educación Inicial. Lima, Perú

Ministerio de Educación (2019) La planificación en la educación inicial. Lima, Perú.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO N° 09

REGIÓN DE EDUCACIÓN: CAJAMARCA

UGEL: SAN MARCOS

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 012

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 años

SECCIÓN:

FECHA:



INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS: Los niños están interesados en la exploración de diversos materiales, en representar sus vivencias a través del dibujo, la pintura y tienen la necesidad de desarrollar su capacidad creativa.

PRÓPOSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo

		mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES	Organizar un espacio para la expresión plástica Materiales: Lápiz, pinceles, témperas, plumones, crayolas, colores, hojas papel bond, cartulina A3.	
SECUENCIA METODOLÓGICA		
INICIO	Bailamos al ritmo de la canción la ballena lola Realizamos diferentes movimientos y desplazamientos https://www.youtube.com/watch?v=b5PZQ-M6ulA Conversamos acerca de la letra de la canción, de que trata Observamos los materiales que tenemos en el sector de arte Los exploramos. Establecemos nuestros acuerdos de convivencia relacionados al uso de los materiales.	
DESARROLLO	Elegimos los materiales que utilizaremos en la producción de nuestras producciones creativas. Ejecutamos nuestras propuestas	
CIERRE	Presentamos nuestras producciones. Verbalizamos nuestros dibujos Valoramos los trabajos realizados.	
OBSERVACIONES DEL TALLER		

Bibliografía consultada:

Ministerio de Educación (2017) Programa Curricular de Educación Inicial. Lima, Perú

Ministerio de Educación (2019) La planificación en la educación inicial. Lima, Perú.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO N° 10

REGIÓN DE EDUCACIÓN: CAJAMARCA

UGEL: SAN MARCOS

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 012

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 5 años

SECCIÓN:

FECHA:



INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS: Los niños están interesados en la exploración de diversos materiales, en representar sus vivencias a través del dibujo, la pintura y tienen la necesidad de desarrollar su capacidad creativa.

PRÓPOSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus

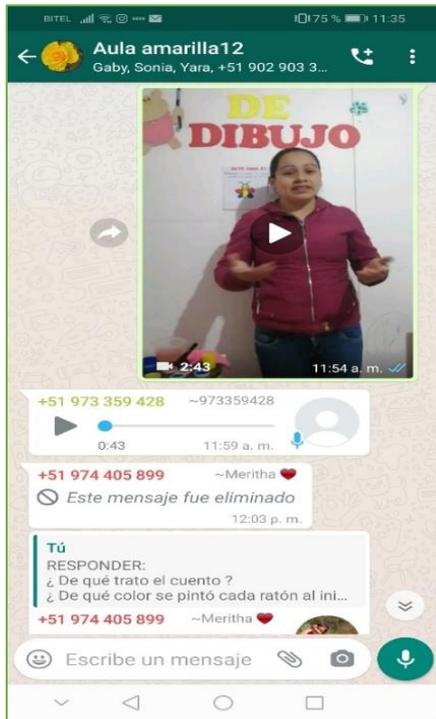
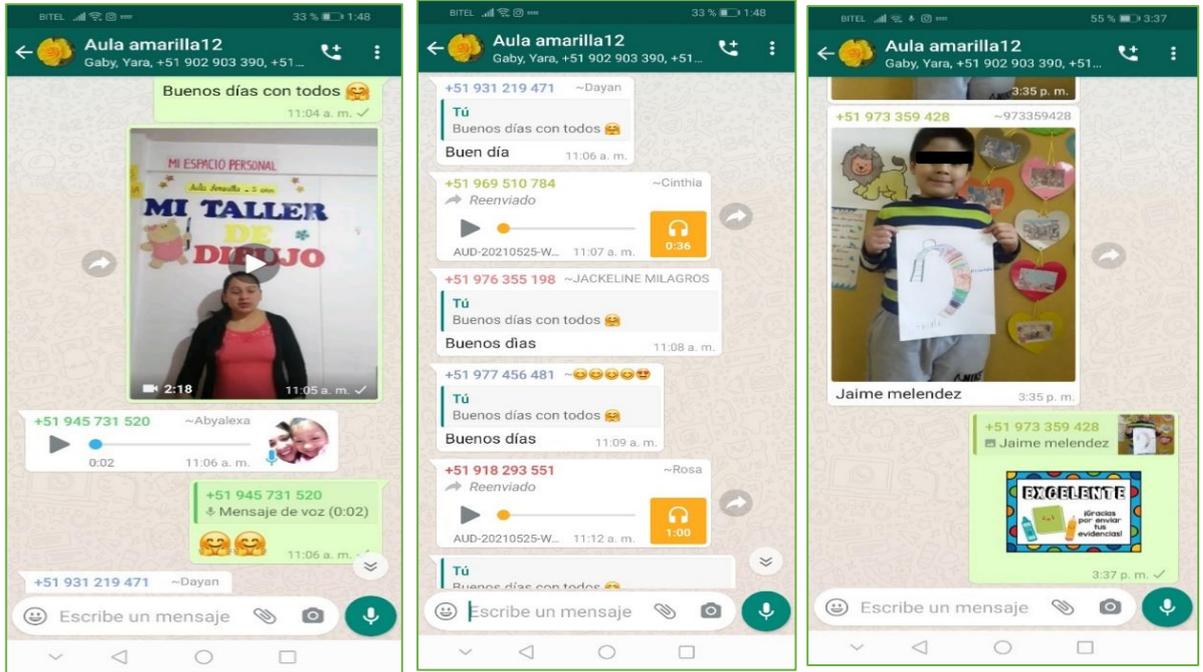
		experiencias y creaciones.
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES	Organizar un espacio para la expresión plástica Materiales: Lápiz, crayolas, colores, hojas papel bond, cartulina A3, lana picada, cascarón de huevo, goma, papel crepe de colores , tijeras	
SECUENCIA METODOLÓGICA		
INICIO	Jugamos con una pelota en un lugar acondicionado y seguro que nuestra mamá ha organizado. Planteamos nuestras propuestas de las actividades a realizar con la pelota. Ejecutamos nuestras propuestas Observamos los materiales que tenemos en el espacio organizado Establecemos nuestros acuerdos de convivencia relacionados al uso de los materiales.	
DESARROLLO	Conservamos sobre los juegos realizados con la pelota Escuchamos música instrumental y dibujamos al ritmo de la música. https://www.youtube.com/watch?v=0knWuP1trN4 Luego pintamos y decoramos con los materiales que deseemos.	
CIERRE	Socializamos nuestras producciones. Describimos lo que hemos representado. Valoramos los trabajos realizados.	
OBSERVACIONES DEL TALLER		

Bibliografía consultada:

Ministerio de Educación (2017) Programa Curricular de Educación Inicial. Lima, Perú

Ministerio de Educación (2019) La planificación en la educación inicial. Lima, Perú.

7. Evidencias



8. Documento de autorización de la IE



“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia”

Cajamarca, 21 de abril del 2021

Carta N° 015-2021-USP-CAJ/CG.

PROFESORA:

MARISOL GLORIA JAUREGUI MINCHÀ

DIRECTORA DE LA I.E.I. N° 12

SAN MARCOS. -

*Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo a nombre de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca; a la vez presentarle a la Bachiller en Educación Inicial: **PAREDES MORALES, Nesthi**, con código de matrícula N° 2815100129, quien se encuentra elaborando su proyecto de tesis titulado: **“Influencia del dibujo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años”**; razón por la cual solicito su valioso apoyo, para que pueda recabar la información necesaria.*

Agradezco anticipadamente por la atención que brinde a la presente y hago propicia la ocasión para expresarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FILIAL CAJAMARCA**


MSc. Ever Rojas Huamán
DIRECTOR GENERAL



Lic. Gloria Marisol Jauregui Minchá
Profesora Educación Inicial

9. Documento de conformidad del asesor acerca del % de Turnitin



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **“Influencia del dibujo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años”** del (a) estudiante: **Nesthi Paredes Morales**, identificado(a) con **Código N° 2815100129**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **28%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 19 de Setiembre de 2022


UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
Dr. CARLOS URBINA SANJINES
VICERRECTOR



NOTA:

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.