

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



**TÉCNICAS GRÁFICAS PLÁSTICAS: DIBUJO Y PINTURA
PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD, EN NIÑOS Y NIÑAS,
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2000, CHOTA, OTUZCO, 2023**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

Autora

Reyes Carranza, Haydee Rosmery

Campos Atoche Benhur Valentín
Asesor ORCID: 0000-0001-7795-9058

Chimbote – Perú

2024

ÍNDICE GENERAL

Índice general.....	i
Índice de tablas.....	ii
Palabras claves.....	iii
Constancia de originalidad.....	iv
Título.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Introducción.....	1
Metodología.....	32
Resultados.....	37
Análisis y discusión.....	41
Conclusiones.....	43
Recomendaciones.....	44
Agradecimiento.....	45
Referencias bibliográficas.....	46
Anexos.....	52

INDICE DE TABLAS

Tabla 1

Niveles de comparación entre el pretest y posttest de la variable creatividad en niños de la IE 2000 de Chota de Otuzco.....

Tabla 2

Niveles de Comparación entre el pretest y posttest en la dimensión fluidez de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.

Tabla 3

Niveles de comparación entre el pretest y posttest de la dimensión flexibilidad de la creatividad en niños de 5 años de la I.E

Tabla 4

Niveles de comparación entre el pretest y posttest de la dimensión originalidad de la creatividad en niños de 5 años de la I.E

Tabla 5

Niveles de comparación entre el pretest y posttest de la dimensión elaboración de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.

Tabla 6

Niveles que predominan en cada una de las dimensiones en el pre y post test en los niños de 5 años de la IE

Tabla 7

Prueba de Wilcoxon para contrastar la hipótesis general según rasgos y estadística de contraste

PALABRA CLAVE Y LINEA DE INVESTIGACION

Palabras clave

Tema	Técnicas gráficas y creatividad
Especialidad	Educación Inicial

Keywords

Topic	Plastic graphic techniques and creativity.
Specialty	Initial education

Línea de Investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Técnicas gráficas plásticas: Dibujo y Pintura para mejorar la creatividad, en niños y niñas, Institución Educativa N° 2000, Chota, Otuzco, 2023**" del (a) estudiante: **REYES CARRANZA HAYDEE ROSMERY**, identificado(a) con Código N° **1315200008**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, 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, 10 de diciembre de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



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

**Técnicas gráficas plásticas: Dibujo y Pintura para mejorar la
creatividad, en niños y niñas, Institución Educativa N° 2000, Chota,
Otuzco, 2023**

**Plastic graphic techniques: Drawing and Painting to improve
creativity in boys and girls, Educational Institution N° 2000,
Chota, Otuzco, 2023**

RESUMEN

La investigación ha tenido como finalidad mejorar la creatividad en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 2000, del Centro Poblado Menor de Chota, Distrito de Agallpampa, Provincia de Otuzco, de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo y diseño experimental, se trabajó con 13 niños es decir, una población muestral, la técnica fue la observación sistemática, se aplicaron 10 sesiones de aprendizaje de técnicas gráfico plástica planteado por Aguilar y Tapara (2018) sobre dibujo y pintura, con pre y post test y para evaluar la creatividad en los niños se utilizó como instrumento el test de Torrance (1998) con sus dimensión: Originalidad, fluidez, elaboración y flexibilidad. Los resultados muestran que los niños mejoraron significativamente la creatividad pasando del nivel bajo al nivel medio en un 46,1 %. En tanto su dimensión fluidez también paso del nivel bajo al nivel medio en un 61,5 %, en flexibilidad al 53,8 %, en originalidad al 61,5 % en elaboración fue del 40%, en todos ellos se aprecia el mismo resultado; por los resultados obtenidos y mediante la prueba de Wilcoxon se acepta la hipótesis que las técnicas gráfico plásticas del dibujo y pintura mejoran la creatividad en los niños y niñas de 5 años

ABSTRACT

The purpose of the research was to improve creativity in boys and girls of the Educational Institution No. 2000, of the Minor Population Center of Chota, District of Agallpampa, Province of Otuzco, of an applied type, with a quantitative approach and experimental design, it worked with 13 children, that is, a sample population, the technique was systematic observation, a program of 10 sessions of learning of graphic plastic techniques proposed by Aguilar and Tapara (2018) on drawing and painting was applied, with pre and post test and to evaluate creativity in children, the Torrance test (1998) was used as an instrument with its dimensions: Originality, fluency, elaboration and flexibility. The results show that children significantly improved creativity from low to medium level by 46.1%. While its fluency dimension also went from low to medium level by 61.5%, in flexibility to 53.8%, in originality to 61.5% and in elaboration it was 40%, in all of them the same result is appreciated; based on the results obtained and through the Wilcoxon test, the hypothesis is accepted that the graphic-plastic techniques of drawing and painting improve creativity in 5-year-old boys and girls.

INTRODUCCIÓN

Investigación desarrollada con niños de la IE N° 2000 del Centro Poblado Menor de Chota, ubicado en el distrito de Agallpampa, en la provincia de Otuzco, a quienes se les aplicó sesiones de aprendizaje para mejorar la creatividad; es por ello, que para poder realizar un análisis de los resultados se han considerado los siguientes antecedentes:

Los antecedentes a nivel internacional está el de Vera (2018), referente a cómo desarrollar la creatividad en los niños ecuatorianos en etapa preescolar; la investigación es básica, pre experimental, la población muestral estuvo conformada por los niños en etapa preescolar, su muestra lo constituyeron 15, su técnica fue la observación, su instrumento utilizado fue la encuesta y de acuerdo a los resultados para mejorar la creatividad se debe aplicar estrategias debidamente planificadas basadas en la dimensión originalidad.

Por su parte, Malán (2017), en su tesis cuasi experimental, realizo un estudio con 48 niños del Ecuador entre los 4 y 5 años referido a las técnicas grafo plásticas para mejorar la motricidad fina de la localidad de Guamote, período 2016. Su instrumento fue la ficha de observación; donde concluye que las actividades técnicas mejoran la motricidad fina por que estimulan el movimiento de manos y la flexibilidad de los dedos: Índice y pulgar.

Siguiendo con esa misma línea, está la de Alvarado, Giraldo y Grijalba (2015) quienes desarrollaron el fortalecimiento de la dimensión cognitiva mediante las técnicas gráfico-plástica como estrategia pedagógica en niños de 2 a 6 años en Colombia, el docente aplico para su base de datos una cartilla con la aplicación de la técnica gráfico-plástica basado en la pedagogía activa, con un diseño de tipo cualitativa, descriptiva con técnicas articuladas en la descripción e interpretación, la población fue de 20 niños entre los 4 y 5 años, aplicando como instrumento los diarios de campo, talleres y videos con las que concluyen que, la aplicación de la propuesta permite motivarlos generando un sentido de pertenencia y creatividad.

En tanto en investigaciones nacionales encontramos al de Aparicio (2021)

realizó una tesis denominada: Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en niños de Paita (Piura), su propósito fue demostrar como las técnica gráfico - plástica mejoran la creatividad en los niños, investigación aplicada, experimental, con diseño pre experimental. La técnica fue la observación y su instrumento la lista de cotejo que se aplicó a 28 niños, Los resultados demostraron que las técnica gráfico - plástica mejoran la creatividad obteniendo en el post test resultados superiores a los del inicio: fluidez (67.8%), originalidad (92.86%), flexibilidad (75 %) y elaboración (96.4%).

De su parte, Merchan (2020), hizo una investigación aplicada, basada en la teoría de Guilford donde la creatividad implica producir algo dejando lo predecible siendo esto novedoso, trabajó con 30 niños de una institución de educación inicial de 5 años de Chiclayo con la finalidad de mejorar la creatividad aplicando para ello, un taller “Un ambiente para crear jugando” donde en el pre test un 80% estuvieron en el nivel bajo destacando que ninguno en alta, mientras que el post test su creatividad fue alta en un 97 % logrando potenciar la misma.

Se ha encontrado la investigación de Ortiz (2019) quien desarrolla un Programa “Aprender-Haciendo” para desarrollar creatividad en niños y niñas de 4 Años de Chota (Cajamarca), lo resultados indicaron que, para aplicar las técnicas de creatividad, los niños puedan expresar con más libertad sus habilidades creativas como: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración donde el dibujo, la pintura han ayudado a desarrollar sus habilidades creativas.

Torrejón (2018) en su tesis para conocer el nivel de creatividad de niños de 5 años de Bogará, Amazonas en base a generar ideas y conceptos partiendo de una adecuada estimulación temprana involucrando el quehacer educativo, investigación básica con diseño no experimental, donde llega a la conclusión que dicho trabajo de investigación se ha convertido en el logro de experiencias significativas en los niños quienes han mejorado del nivel creativo contribuye a la solución de problemas, al desarrollo de su personalidad y el bienestar.

Por su parte, Quiroz (2017) en su tesis efectos de un programa “Grafo-Plástico” en la motricidad fina en 16 niños de Inicial de Ucayali, determinando la influencia del programa a través de un diseño cuantitativo, experimental, su instrumento fue la lista

de cotejo, llegando a la conclusión que, el programa grafo plástico influye significativamente con la motricidad de los niños ($p= 0.0075 < 0.05$).

Siguiendo con esa línea, Beteta (2017) diseño un programa de técnicas gráfico plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de de Huánuco, su diseño fue cuasi-experimental, aplicativo, con una población de 104 niños y una muestra de 56, con un grupo experimental de 27 y control de 29, su instrumento fue la lista de cotejo, concluyendo que el pos test del grupo experimental fue de 6.67 mientras que el grupo control obtuvo un 1.93 demostrando que el programa beneficia positivamente los niños.

En la investigación de Torres (2017) aplicó un programa gráfico plástico para desarrollar la psicomotricidad fina en 15 niños de inicial de tres años de Trujillo, con diseño cuantitativo, correlacional, descriptivo, aplicando un test de psicomotricidad fina, cuyas conclusiones fueron que, en que antes de aplicar el programa, los niños presentaron un 47% en nivel medio y después de su aplicación fue de 60% quienes presentaron un nivel alto, además el grupo experimental obtuvo un alto nivel de significancia ($p = 0.0000 < 0.005$).

A nivel Regional ubicamos el de León (2018), en su investigación con niño de inicial de Huaraz de tipo descriptivo correlacional entre la escritura y la estimulación del aprendizaje del lector escritura, su población fue de 20 niños concluyendo que existe una correlación de $r=0,57$ entre las variables siendo esta positiva moderada.

Respecto a las investigaciones locales encontramos la de Sierra (2016) quien aplicó un taller basado en las técnicas gráfico plásticas para la creatividad en niños de inicial de Nuevo Chimbote, la población muestral fue de 41 niños, el diseño fue cuasi experimental con dos grupos, utilizó, técnica la observación, y su instrumento una ficha validada por juicio de expertos con prueba de confiabilidad de 20 ítems aplicándose 14 sesiones de aprendizaje. Los resultados en el Post test, indicaron que un 57.1% del grupo experimental estaban en “logro previsto” y un 60% del grupo control en “proceso”, para la prueba de hipótesis se aplicó la T- Student de un $t_o= 1.74$ para el estadístico “t”, frente al 1,71 establecido con un valor $p=0,000$; los resultados indican que los talleres basado en técnicas gráfico plástica mejoran la creatividad en

los niños.

En relación a la fundamentación científica; tenemos en primer lugar el uso de las técnicas gráficas; para Parrillo (2008), es una parte del desarrollo del niño donde puede aprender aplicar su propio trabajo siendo las actividades artísticas creadoras del espíritu humano porque satisface las necesidades del niño en su desarrollo social, físico, emocional y estético no solo desde el punto vista intelectual.

En tanto, para de acuerdo con García (2018) señala que las técnicas grafico plásticas son actividades donde los niños descubren, sienten, piensan y expresan emociones al desarrollar las técnicas del dibujo y la pintura el cual le permitirá desarrollar su creatividad.

De su parte Paredes (2015), lo define como las estrategias que aplican los maestros de inicial para fortalecer las destrezas del niño, contribuyendo al proceso de aprendizaje, para ésta técnica se hace uso de papel como base para rasgar, cortar, doblar, pintar, etc.

Otra definición es de Sefchovich (1998), considera que esto es una base para desarrollar el potencial creativo en el niño; sin embargo, para el Ministerio de Educación- MINEDU (2019), son los materiales que utilizan materiales los docentes para mejorar la creatividad en los niños; herramienta básica en el aprendizaje.

Respecto a sus características siguiendo con el MINEDU (2019) son las apreciaciones visuales de los niños, permitiendo desarrollar su imaginación, la expresividad y por ende su creatividad; pues a través de ello el niño explota la materia, y se percata de las consecuencias de sus actos

La percepción visual y táctil es coordinación motora fina, implicando un proceso de secuencialidad en las acciones; por ello, las técnicas grafico plásticas favorecen en los niños la capacidad de desarrollarse en diferentes aspectos mejorando con esto su aprendizaje.

Sus componentes lo definen Tusell (2015) quien aportan conocimientos con relación a diversos materiales, así como del uso de diversos instrumentos y que darán lugar la creación de una obra de arte.

Sobre este mismo punto, el Consejo de Madrid (2008) refiere que estas estrategias promueven el uso de las capacidades cognitivas del niño, desarrollándose a través de las creaciones artísticas.

De su parte, Sefchovich (1998) destaca que es necesario el cumplimiento de dos componentes para que la técnica gráfico plástico sea correcta: Concordancia entre el conocimiento en el niño y como persona: ambas permiten el desarrollo del proceso autodidacta, de manera independiente, sin intervención de los adultos, propiciando experimentos de acuerdo a su edad, pero su manejo debe ser placentero.

Para Parrillo (2008), son en las técnicas gráfico plásticas donde el niño desarrolla sus ideas y sus capacidades para conocer las distintas formas especiales creativas, pero a su manera.

Respecto a las dimensiones de las técnicas gráfica plástica. Podemos encontrar las planteada por Terán (2013) además de Urgiles y Peralta (2014), sin embargo, para Aguilar y Tapara (2018), señalan, que las técnicas gráficas se pueden trabajar con diferentes estrategias, para el presente trabajo constituyen las dimensiones de la variable técnicas gráficas plásticas. Estas son: Pintura y Dibujo.

La técnica del dibujo; según Lowenfeld (2008) es mediante el dibujo donde el niño expresa sus sentimientos, su capacidad intelectual, desarrollo social y sus emociones, además de su creatividad y gusto artístico. que según Terán (2013) ha pasado por varias etapas, como parte del proceso creativo. La primera etapa es la evolutiva, como parte del desarrollo del dibujo, que a la vez tiene sub etapas como son: Etapa del Garabateo: Es la primera etapa que varía entre los 2 hasta los 4 años, que se realiza de forma espontánea, desordenada, en los que solo están interesados por lo placentero del movimiento.

Garabateo desordenado: Lowenfeld (2008), Sprakin (2007) y Terán (2013) refieren que el garabateo desordenado consiste en realizar los trazos que realiza el niño de modo impulsivo usando todo su brazo direccionándolo de adelante hacia atrás, siendo rectos o curvos en su mayoría, importándoles sobre todo el placer del movimiento.

Garabateo controlado: Lowenfeld (2008), Sprakin (2007) y Terán (2013), los niños empiezan a tener mayor control de sus movimientos, garabateando con más placer puesto que encuentra una relación entre el papel y sus movimientos, denominado coordinación viso-manual.

Garabateo con nombre: Lowenfeld (2008), Sprakin (2007) y Terán (2013), señalan que el niño realiza el trazo adicionándole un símbolo con un propósito en sí, representando su imaginación o proporcionándole significado a su dibujo, además se interesa por los colores y ya puede diferenciarlos y nombrarlos.

Es cada una de estas etapas el niño posee un pensamiento imaginativo, puesto que ya no se les da mucha importancia a los estímulos exteriores, sino que garabatea con libertad; teniendo las siguientes fases:

Etapas pre-esquemática: Según Lowenfeld (2008), Sprakin (2007) y Terán (2013), en esta etapa los niños tienen entre 4 a 7 años, por lo que los niños ya están inmersos en la pre escolaridad y se observa un modo diferente de representar sus creaciones o imaginación. Es en esta etapa en donde el niño se relaciona con el mundo que lo rodea, refiriendo en sus dibujos a objetos visuales. El niño empieza a experimentar y concebir al espacio en relación con el mismo, representando lo más significativo en sus creaciones, por lo que se considera la etapa egocéntrica.

Por ello, el niño puede dibujar al ser humano, sin embargo, sólo plasma lo que para él tiene mayor importancia, como, por ejemplo: la cabeza trazada en forma de círculo, donde la parte de boca definirá sus estados de ánimo; las extremidades, como líneas, puesto que se mueve y puede jugar.

Así mismo, Piaget (1984) en esta etapa los niños empiezan a imitar y jugar roles ficticios, sin embargo, el egocentrismo, puede dificultar el acceso a los pensamientos y reflexiones de modo abstracto, pero mantiene un pensamiento mágico basado en interiorizar cómo funciona el mundo.

Para Puleo (2011), basado en los estudios de Lowenfeld y Brittain (1980), las principales técnicas de dibujo y pintura que a continuación se detalla: son: Dibujo con lápiz de color. Permite realizar trazos en la iniciación del dibujo, matizando sus tonos

desde la finura más clara hasta la oscuridad considerable.

Dibujo con crayola; utilizando las condición plástica y limpieza con bastoncillos cilíndricos grasosos, pigmentos y colorantes; mediante parafinas y creando su poder cubriente para aclarar este último mediante otro.

Dibujo con tiza; es un material suave, ligera que se rompe con facilidad, pero permite la habilidad en los niños sobre todo a partir de los dos años para mejorar el movimiento de su brazo con intensidad.

Dibujo con lápiz negrita; el carbón es un material cotidiano que puede ensuciar, pero que debe apartarse, sin embargo, los rasgos gruesos y fuertes en los dibujos son muy expresivos, revalorizando este material en la mente de los niños.

Dibujo ciego. -El niño coge un pedazo de vela y escribe en el centro de la cartulina y luego tempera diluida, lo pasa al dibujo, sale la composición plástica.

Técnica con sibarita. - puede ser mediante con sibarita: Según Arias (2013) el niño aprende a confiar en sus movimientos, destrezas guiados por su imaginación y creatividad expresando sus emociones y sentimientos.

La técnica fundamental para iniciar y fomentar el trabajo en equipos es pintar murales; esta técnica con pintura trazos con colores, se varían de acuerdo al grosor de los pinceles y se incorporan distintos objetos como plumas de aves, peines, sin embargo, lo ideal es pintar sobre u fondo liso y blanco para percibir los colores.

La otra dimensión es la técnica es la pintura, para Arias (2013) se dividen de acuerdo a cómo se diluyen y fijan los pigmentos sobre el soporte a pintar. En general, si los pigmentos no son solubles en el aglutinante, permanecen dispersos en él.

Existe la pintura con apu; que es semejanza a la acuarela por el uso del agua más por el procedimiento y técnica; donde la tempera tiene como base primordial el uso del blanco.

La Técnica con acuarelas es un pigmento ligeramente transparente, sus colores se disuelven en agua con temple y sus pigmentos diluidos es en clara de huevo.

Siguiendo con las técnicas, encontramos el dácilo de pintura; permite la

ejercitación de toda la mano, ideal para poder combinar colores su descubrimiento es libre y espontaneo en las combinaciones. Se trabaja con las sensaciones del niño al embadurnarse las manos con la pintura esta provoca que las manos se pongan frías, pegajosas, etc.

La técnica con uso de témperas combina la expedición de recoger tierras, la sorpresa de poder pintar con ellas y el descubrimiento de una nueva textura, diferente a las que conocen.

Técnica de manchado. Es una técnica que permite a l niños ser más creativo usando diversas gotas de temperas semi aguado en medio de la cartulina, dobla y abre, descubriendo una composición plástica.

Técnica de la monocopia. -Usa dos cartulinas del mismo tamaño, uno pinta en el centro el dibujo deseado y luego lo junta con la otra cartulina y salen el mismo dibujo pintado.

Técnica del baile de la lombriz. -El niño pinta las lanas con colores diversos y con una cartulina lo plasma en el centro formando el dibujo deseado.

La segunda variable es la creatividad; según Vargas (2007) capacidad humana y libre que responde necesidades para expresarnos, en el caso de los niños permite estimular el desarrollo de su inteligencia e imaginación.

Otra definición está en Guilford (1997) y Quiroz, (2016) quienes los definen como aptitudes de los individuos creadores basado en fluidez, flexibilidad, originalidad y el pensamiento divergente.

De su parte, Piaget (1984) afirma que es la forma final del juego simbólico de los niños, asimilado esto en su pensamiento, basado en la experiencia, entendiendo esto como algo resultante a lo largo del tiempo.

Siguiendo con esta misma línea, Torrance (1998) la refiere como el proceso de ser sensible a los problemas, a las faltas de armonía, pero en la búsqueda de soluciones formula hipótesis sobre las deficiencias y para comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados.

No obstante, para Gómez (2006) afirma que la creatividad en la niñez, es una manera libre de expresar los pensamientos y sentimientos y además conocer el espacio que los rodean.

Su importancia de la creatividad, para Rojas (2015), si el niño aquí desarrolla su pensamiento divergente al usar diferentes técnicas de dibujo y pintura se está relacionado con su vida escolar y cotidiana.

De acuerdo con Ciprés (2022), permite lograr que los niños puedan inventar propuestas originales, elementos o soluciones a través de información que existe en el entorno; la acción de “crear” con lleva a generar algo nuevo para el mundo.

Sobre este punto, Rojas (2015), afirma que los niños buscan los espacios relajantes para disfrutar del tiempo libre y con ello crear; es una tarea que adquiere mayor importancia en el día a día, donde el niño aprende a disfrutar desde temprana edad sus espacios de ocio dejando la distracción y el descanso que son tan importantes para desarrollar su creatividad.

Los tipos de creatividad, según lo planteado por Guilford (1950) los identifican en la filogenética; donde se potencia la propia especie humana, vinculada al margen del desarrollo del ser humano, situando al mismo nivel tales como la inteligencia, sociabilidad, sensibilidad, voluntad, entre otros.

Lo potencial; referida al potencial personal para generar nuevas ideas, donde el niño como el adulto demuestra su capacidad (aptitud y actitud) para generar ideas, desarrollado estas mediante la estimulación creativa.

La fáctica, creatividad que se percibe o visualiza al final del proceso creativo, donde se realiza la expresión a esta situación se presenta tanto exterior como interior.

Finalmente, la cinética que es creatividad que parte del propio movimiento durante el mismo proceso creativo, es decir mientras escribimos, pintamos o componemos, se nos vienen más ideas a la mente de acuerdo a un estudio de la Universidad America Latina (2013), sin embargo, este tipo es visible durante el proceso creativo al generar ideas y buscar alternativas en la búsqueda de un mejor resultado.

Formas de incentivar la creatividad, de acuerdo a la fundación Carlos Slim (2022), una de las maneras de incentivar la creatividad en los niños es por medio de las artes plásticas, porque con los materiales de distintos colores, formas, y tamaños, el niño pueda expresar lo que siente y piensa, asimismo mediante el uso de la plastilina puede realizar sus propias obras de arte, su imaginación, otros factores son el juego y la literatura para fomentar la creatividad en los niños

Las teorías de la creatividad, encontramos la asociacionista que según Mednick (1962) se divide en tres grupos: Serendipia es el logro de asociaciones mediante el hecho causal que conducen a nuevos descubrimientos; semejanza es la contigüidad de ritmos, estructuras para la creatividad artística; y la mediación que mediante los símbolos son capaz de suscitar asociaciones que transfieren a nuevas ideas.

Otra teoría es la gestáltica donde se moldea una idea o visión que es producto de la imaginación, y no de la razón o la lógica; sostenida por Wertheimer (1959), el pensar se genera cuando el individuo agrupa, reorganiza referido al todo donde el problema requiere una solución; el producto creativo no conduce a una solución determinada, puesto que estas pueden llegar por azar, sin embargo, son estas últimas las que restablecen el equilibrio y la armonía de las soluciones creativas.

La teoría existencialista es circundante y condiciona al niño donde está determinado por su grado de creatividad como lo afirma Rolo (1959) citado por Schneider (2012) quien señala que la creatividad es el encuentro donde los medios que las utilizan expresan esas vivencias; por su parte, los existencialistas critican a los psicoanalistas, porque para estos, la creatividad a un mero rasgo psicótico.

Para Rolo (1959), la creatividad es producto de la salud emocional, el individuo creativo resulta receptivo y dispuesto al encuentro, su satisfacción esta dado por la necesidad de comunicarse con su entorno.

Las dimensiones de la creatividad según Torrance (1998) y Guilford (1980) pioneros de los test de creatividad, consideran un proceso de configuración de ideas o hipótesis, para la comunicación de los buenos resultados.

Sobre este punto, Torrance (1998) y Sefchovich (1998) señalan que las

dimensiones de la creatividad se han agrupado según la convergencia de los parámetros y divergencia de los autores. Torrance desarrolla el test de pensamiento creativo, el cual, permite evaluar la creatividad del niño a través de la medición de cuatro habilidades o dimensiones del pensamiento creativo, las cuales tenemos los plateados por Torrance (1998):

Originalidad, es la representación mental que hace el individuo para producir ideas, el cual es único, interesante y de válida aportación. Hace también referencia a lo novedoso, de forma genuina e inédita, convirtiéndose en el aspecto más característico de la creatividad, siendo su requerimiento básico apartado de lo habitual, sin embargo, su conocimiento previo generar otro bajo un rango amplio en el pensamiento técnico.

Fluidez, refiere a la habilidad para generar ideas en diversa cantidad y calidad de forma espontánea y permanente, en la búsqueda de solucionar los problemas. También se puede denominar productividad a la variabilidad y versatilidad del pensamiento funcional para responder a situaciones imprevistas con la habilidad de cómo percibir su entorno y cómo redefinirlo.

Flexibilidad es la habilidad que cuenta el individuo para organizar ideas en categorías asociándose a la reflexión y volviendo a examinar las ideas, haciendo uso de la argumentación, confrontación, adaptación y afrontamiento al futuro. También se puede conceptualizar como el termino de los esquemas, paradigmas, y orientaciones de los planteamientos iniciales, con nuevos enfoques.

Elaboración Es el nivel de detalle o desarrollo de las ideas creativas; capacidad para desarrollar, completar o embellecer una solución determinada.

Asimismo, existen diferentes procesos podemos que involucra la creatividad, donde encontramos los diferentes desarrollos en paralelo; como:

Desarrollo intelectual Así Francine (1982), Torrance (1998) y Aguinda (2012) mencionan que el niño desarrolla su inteligencia no sólo para leer o escribir sino también para resolver problemas haciendo una secuencia de abstracciones. En la inteligencia esto se mide a través del pensamiento convergente, la cual es aplicada para

llegar a un propósito haciendo uso de medios convencionales haciendo uso del razonamiento, deducción e inducción para la resolución de problemas y tenemos el pensamiento divergente, en el que se fundamenta en los valores como: la originalidad, subjetividad y flexibilidad, que en su conjunto se denomina creatividad para la resolución de problemas. Por lo que es importante el equilibrio entre el desarrollo tanto emocional como intelectual del niño.

El desarrollo físico para Gardner (2001) el uso de su coordinación visual – motora del niño y la manera como controla su cuerpo plasma la actividad creativa del mismo, evidenciando desde el garabateo hasta un garabateo controlado, además Aguinda (2012) señala que el juego, mejora su función cardiovascular y fomenta las habilidades psicomotoras.

Desarrollo estético Aguinda (2012) refiere que la estética es el medio por el cual se organizan los pensamientos, sentimientos y percepciones en un medio que permite expresar o comunicar los mismos, ligado íntimamente a la personalidad, integrando vivencias llegando a organizarlas de manera armónica las líneas, texturas y colores.

Siguiendo con el mismo autor, el desarrollo social es un proceso donde el niño construye su propia identidad bajo su “yo”, además de su autoestima, seguridad y autoconfianza; aprendiendo a distinguir sus emociones para aprender a manejarlas, identificarlas y controlarlas; en tanto para Alvarado (2009) los niños que son capaces de expresar sus sentimientos y emociones son más conscientes y son más receptivos, siendo flexibles al enfrentarse a una variedad de relaciones sociales.

Sobre este mismo punto, el Desarrollo perceptivo para Aguinda (2012) menciona que el desarrollo perceptivo se manifiesta en la creciente sensibilidad de los sentidos sea táctil como el amasado, diferencia de superficies, texturas, formas y el campo espacial, donde el niño experimenta los cambios en su entorno debido a que cuando va creciendo, el espacio se extiende y cambia. Así mismo, acompañan las sensaciones auditivas, que van de simples sonidos a expresiones artísticas, así también los colores y las sensaciones kinestésicas.

Para Quevedo (2007) el niño tiene conocimiento de la tercera dimensión con

respecto al espacio, sin embargo, cuando recrea un objeto de tierra o cartulina, el espesor, ingresa a su razonamiento y se convierte en una noción adquirida, transmitiendo la información como un estímulo al cerebro a través de la transducción, donde son procesadas donde a través de las sensaciones surge la percepción de forma espontánea

La expresión creativa del niño según Baeza (2013) es clave para su desarrollo fomentando la independencia en su manera de pensar, donde la interacción con las diferentes disciplinas artísticas estimula la creatividad infantil vías para desarrollar sus propios aspectos de la vida de una persona, donde el arte les desarrolla su capacidad creadora

Un conjunto de habilidades y de actitudes para Sefchovich (1998) son las respuestas a las situaciones inesperadas, siempre cambiantes en nuestra vida que es un recurso que nos permite ver la vida desde diferente manera.

Según Vargas (2007) la creatividad está inmersa en cada ser humano que partes desde los cinco primeros años aumentando la plasticidad cerebral, permitiendo que el desarrollo de la imaginación y la fantasía desde un pensamiento creativo, crítico y reflexivo.

Respecto a las habilidades creativas en los niños, para Terán (2013) las personas tienen habilidades y destreza; sin embargo, los niños/as crean diferentes formas de juego, mediante el dibujo, la música, entre otras.

Sobre este punto, para Bronstein (2001), los hábitos de autonomía están prácticamente adquiridos, los temores irracionales y nocturnos (miedo a la oscuridad, a los animales), presentan cierta inmadurez y fragilidad emocional y en cuanto al juego, prefiere el juego social.

Corujo, Borges y Rodríguez (2016) afirman que la enseñanza debe ser abierta donde el docente al exponer su material, influye en el estilo de pensamiento provocando en el niño que él piense, buscando El descubrimiento del nuevo conocimiento bajo la personalidad creadora

Existe una relación entre la creatividad y las técnicas gráfico plástico, de acuerdo

con Sandoval (2012) refiere que haciendo uso de materiales grafo plástico se puede ampliar la creatividad del niño ya que no sólo manipulan los materiales sino, que descubren sus cualidades y propicia su atención y concentración, así como el óculo manual, es decir, fijar la vista en lo que realizan con sus manos bajo la concentración y a un mejor desenvolvimiento.

En esta parte, se plantea la justificación teórica de la investigación; el trabajo se basa en la teoría educativa planteada por Luquet (2002) referido al Arte infantil donde destaca el dibujo y la pintura como el Ejercicio funcional mediante el garabato y este se presenta a partir de los 3 años, y este se presenta con un realismo frustrado, cuando el niño hace dibujos mediante trazos y a la vez se complementa con la técnica grafico plástica de la pintura; y éstos a la vez repercute en su creatividad.

Asimismo, también involucra el aprendizaje significativo de Ausubel (1968) debido a que está íntimamente ligado a los saberes previos, puesto que lo que se va aprendiendo se va incluyendo en las estructuras cognitivas del individuo.

El presente trabajo se justificó en forma práctica porque permitirán desarrollar la creatividad en los niños y niñas en sus diferentes indicadores mediante la aplicación de sesiones de técnicas grafico plásticas a través del dibujo y la pintura.

La investigación fue de trascendencia para la sociedad porque permitirá estimular y desarrollar la creatividad en los niños, así como la valoración de las técnicas gráfico plásticas lo cual permitirá niños que se desarrollarán más independientes en su manera de pensar, asimilando situaciones de su contexto, que puedan razonar y cuestionar su entorno y potenciar la habilidad para relacionarse e interactuar con los demás.

Su justificación metodológica está en que las secciones de aprendizaje fueron creativas y donde se puso en juego diversas técnicas grafico plástica para poder mejorar la creatividad de los infantes usando diversas técnicas del dibujo y pintura y siendo evaluado por el Test de Torrance.

La justificación científica permite que los resultados de la producción de los conocimientos científicos, sirva para la comunidad científica en la producción de la

creatividad artística.

El problema planteado se realizó teniendo en cuenta que los niños del nivel inicial por lo general tienen dificultades para realizar creaciones propias, es por ello que a través del lenguaje artístico y más específicos con las técnicas plásticas como el dibujo y la pintura donde los niños pueden despertar su creatividad.

De acuerdo con Petra (2022) catedrática del Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas de la Universidad de Valencia (España), en una de sus conferencias sobre innovación educativa señaló a los niños hoy en día tienen capacidades, destrezas, entre otras, las que aún no podemos imaginar donde terminarán, su riqueza se fundamenta en la era del conocimiento, y estos cambios requerirán altos niveles de inventiva y creatividad".

Sobre este punto, el Fondo de las Naciones Unidas para la infancia – UNICEF (2014), refiere que el niño necesita de un ambiente en donde se favorezca su creatividad donde puede expresar sus sentimientos con lo que le permite resolver conflictos, promueve su desarrollo intelectual y le permite desarrollar su imaginación y creatividad.

Desde el Ministerio de Educación -MINEDU (2019), se sostiene que en la gran parte de las instituciones educativas se promueve una enseñanza innovadora para que los niños puedan realizar sus técnicas gráfico plástico, en el desarrollo de su creatividad.

Al ingresar los niños al nivel inicial presentan dificultades para desarrollar sus habilidades y destrezas, en algunos casos porque no recibieron la estimulación en sus hogares por desconocimiento o porque en la Institución Educativa le toman poca importancia, por lo que es necesario realizar técnicas para impulsar su desarrollo.

Es por ello, que los niños por naturaleza necesitan de las actividades técnico gráfico plástico como el dibujo y la pintura tal como lo sostiene Aguilar y Tapara (2018) y de esta manera desarrollar por ende su creatividad.

Los expertos en esta parte, coinciden en mencionar que los principales indicadores para evaluar la creatividad son: la fluidez, la flexibilidad, la elaboración,

la originalidad donde el instrumento más utilizado son los Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT) (Torrance, 1974, 1990, 1998) referente en la evaluación e investigación en creatividad desde la segunda mitad del siglo xx.

Sin embargo, en la Institución Educativa N° 2000 del Pueblo Menor de Chota, Distrito de Agallpampa, Provincia de Otuzco se ha observado que los niños de inicial de 5 años muestran dificultades en el desarrollo de habilidades para crear nuevos conocimientos observando los siguientes indicadores:

No tienen la seguridad para realizar dibujos simples muchos menos complejos, no proponen soluciones a problemas simples, tiene inconveniente cuando se le pide que enumeren las partes de un objeto, así como la descripción del mismo, pocas posibilidades de generar nuevos proyectos, modelan, pintan, recortan siempre la misma figura, en conclusión, no son creativos.

En el caso de la institución educativa del presente estudio, los niños no han logrado desarrollar su creatividad debido al poco tiempo que han tenido en desarrollar técnicas grafico plástico de dibujo y pintura, por ello se aplicaron sesiones de técnico plástica de dibujo y pintura a los niños para mejorar su creatividad, por lo que se plantea el siguiente enunciado: ¿En qué medida la aplicación de técnicas gráficas plásticas de Dibujo y Pintura mejorara la creatividad, en niños y niñas, Institución Educativa N° 2000, Chota, Otuzco, 2023?

Conceptualización y operacionalización de las variables; la definición conceptual de Técnicas grafico plásticas, de acuerdo con García (2018) señala que las técnicas grafico plásticas son actividades donde los niños descubren, sienten, piensan y expresan emociones al desarrollar las técnicas del dibujo y la pintura el cual le permitirá desarrollar su creatividad.

En tanto, la creatividad: Según Vargas (2007) es la capacidad humana de responder a necesidades o problemas. Es la forma más libre que tenemos para expresarnos permitiendo estimular la inteligencia e imaginación en los niños.

Respecto a la operacionalidad, técnicas gráfico plásticas: Se planificará 10 sesiones de aprendizaje referido a pintura y dibujo con sus diferentes técnicas y desempeños de acuerdo con Aguilar y Tapara (2018)

Para evaluar la creatividad será mediante una la lista de cotejo en sus dimensiones planteadas por Torrance (1998): Originalidad, elaboración, fluidez y flexibilidad, donde la suma de todas las dimensiones proporcionará la puntuación del desarrollo de la creatividad siendo su baremo, con sus puntuaciones de 16-24(logrado), 8-15 (proceso), 0-7 (inicio)

La hipótesis; H1 Las técnicas gráfico plásticas del dibujo y pintura mejoran la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2000 de Chota, Otuzco, 2023

H0 Las técnicas gráfico plásticas del dibujo y pintura no mejoran la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2000 de Chota, Otuzco, 2023

El objetivo general fue Determinar en qué medida las técnicas gráfico plásticas del dibujo y pintura mejora significativamente la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2000 de Chota, Otuzco, 2023

En los específicos se busca determinar el efecto las técnicas gráfico plásticas del dibujo y pintura mejora significativamente la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa en fluidez

Respecto, determinar el efecto las técnicas gráfico plásticas del dibujo y pintura mejora significativamente la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa en flexibilidad

Asimismo, determinar el efecto las técnicas gráfico plásticas del dibujo y pintura mejora significativamente la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa en originalidad

Determinar el efecto las técnicas gráfico plásticas del dibujo y pintura mejora significativamente la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa en elaboración

METODOLOGÍA

Para Vargas (2009) el presente proyecto se adapta a un tipo aplicada, porque se conocerá la mejora de la creatividad con la aplicación de las técnicas gráfico plástica: Dibujo y pintura, siendo esta evaluada por medio del Test de Torrance.

La investigación presenta un diseño experimental, de acuerdo con Hernández-Sampieri, (2019) se aplicará un pre-test y un pos- test a un solo grupo de estudio; conformado por un grupo control y experimental para conocer los niveles de la creatividad en los niños y niñas de cinco años al aplicar las técnicas grafico plástica de dibujo y pintura.

El diagrama representativo es el siguiente:

GE-----O1-----X-----O2

Donde:

GE: Grupo experimental de niños/as de 5 años

X: Técnicas gráfico plásticos

O1: Pre test (la evaluación Previa/medición).

O2: Post test (la evaluación Posterior/medición).

Según, Hernández Sampieri (2019), es el conjunto de unidades de análisis que tiene la característica que se va a estudiar, para el estudio conformado por 13 niños de la I.E. N°2000 de Chota, de la provincia de Otuzco, la población igual a la muestra; debido al tamaño de la población, la muestra estará conformada por el mismo número de alumnos.

Cuadro 01.

Niños de la I.E. N° 2000 de Chota, Otuzco, 2023.

Aulas (color)	f	%
5 años (Amarillo)	13	13
Total	13	100

Fuente: *Secretaria IE N° 2000 de Chota, Otuzco, 2023.*

En cuanto a las técnicas e instrumentos de investigación, su técnica fue la observación, en opinión de Sabino (1992) es usada en los diferentes campos de la ciencia, mediante la cual el hombre, haciendo uso de sus sentidos, se apropia de su realidad que lo rodea, para luego organizarla intelectualmente, para el estudio es la observación directa que según Hernández Sampieri (2019), es el registro sistemático, valido y confiable de comportamientos que se manifiestan, donde las variables a observar son especificadas y definidas antes de iniciar la recolección de datos.

El instrumento aplicado en esta investigación fue la ficha de observación que fue elaborada en función a la variable en estudio, donde se evaluará cuatro dimensiones de acuerdo a Torrance (2008): Originalidad, fluidez, elaboración y flexibilidad con un total de 20 ítems. Cuya escala de medición será con sus puntuaciones de: 70 - 86 (Alta), 56- 69 (Media), 26 - 55 (Baja), y 1 - 25 (Muy baja), y 10 sesiones de aprendizaje.

La validación del instrumento se hizo mediante “juicio de expertos” quien dieron fe de la veracidad del instrumento y pueda ser aplicado a la población muestral.

Validez del instrumento

Validadores	Resultado
Mg. Villacorta Bello Magda	Aplicable
Mg. Jacinto Julián Santos	Aplicable
Mg. Juan Armando Muñoz Gamarra	Aplicable

Fuente: De las fichas de validez del test

Para la confiabilidad del instrumento los datos fueron analizados según la prueba de Alfa de Cronbach el cual se determinó su confiabilidad “buena” arrojando un 0.865.

Para el recojo de la información fue de la siguiente manera. Coordinación con la Directora de la IE, y con la docente del aula; socializar con los niños antes de aplicar el instrumento, Para el procesamiento estadístico de los datos se realizaron las siguientes acciones: Revisión crítica de las pruebas de evaluación. Tabulación de los datos en cuadros de distribución de frecuencias absolutas (f) y porcentuales (%).

Estadística descriptiva, cálculo de estadígrafos que permitan analizar la variable en estudio.

El test de torrance

Dimensiones	Indicadores	Items	Escala	Niveles y rang
Fluidez	Contemplar las figuras (I)	1,2,3,4,5,6	1 Realizado	Muy Baja (1/25)
	Completar las figuras (II)	7,8,9,10,11,12	0 No realizado	Baja (26/55) Media (56/69) Alta (70 a 86)
Flexibilidad	Dibuja dentro del cuadrado	13,14,15,16,17,18	1 Realizado	Muy Baja (1/25)
		19,20,21,22,23,24	0 No realizado	Baja (26/55)
		25,26,27,28,29,30		Media (56/69)
		31,32,33,34,35,36		Alta (70 a 86)
		37,38,39,40		
Originalidad	Dibuja dentro del circulo	41,4,2,43,44,45,	1 Realizado	Muy Baja (1/25)
		46,47,48,49,50,51	0 No realizado	Baja (26/55)
		52,52,54,55,56,57		Media (56/69)
		48,59,60,61,62,63		Alta (70 a 86)
		64,65,66,67,68,69		
		,70,71,72,73,74,7		
		5,76,77,78,79,80,		
		81,82,83,84,85		
Elaboración	Realiza producción verbal en la hoja	86,87,88	1 Realizado 0 No realizado	Muy Baja (1/25) Baja (26/55) Media (56/69) Alta (70 a 86)

Procesamiento y análisis de la información. Una vez aplicado las 10 sesiones de aprendizaje, se aplicará el test de Torrance

Cada actividad o sesión tendrá una duración de 40 minutos aproximadamente, para evaluar el nivel de creatividad realizado mediante el dibujo y la pintura valorando las dimensiones de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. Luego la puntuación nominal de la creatividad será de acuerdo a los percentiles:

PERCEPTILES	NIVELES (CREATIVIDAD)
70 - 86	Alta
56 - 69	Media
26 - 55	Baja
1-25	Muy baja

RESULTADOS

Los resultados de la variable creatividad se presentan en tablas para poder determinar el objetivo general de la investigación.

Objetivo general

Tabla 1

Niveles de comparación entre el pretest y posttest de la variable creatividad en niños de la IE 2000 de Chota de Otuzco

Niveles	Percentiles	Creatividad			
		Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Medio	56-69	5	38.4	6	46.1
Baja	26-55	7	53.8	5	38.5
Alta	70 -86	1	7.8	2	15.4
Total		13	100.0	13	100.0

Fuente: Test de aplicación a los niños

Se observa que los resultados iniciales del nivel de creatividad de los niños en el pre test los niveles de baja 53,8 %, medio 38,4%, y alta 7,8%; después de las sesiones y aplicando el test de Torrance, se observa que hubo una mejoría, sobre todo en el nivel de alta que, 13 niños se ubicaron con el 15,4% en este nivel. Los resultados evidencian una mejora de los percentiles donde se logró bajar del 53.8% al 38.5% en los niños que estaban en ese nivel y pasarlo al nivel medio.

Objetivo específico

Tabla 2

Comparación entre pretest y postest en la dimensión fluidez de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.

Niveles	Percentiles	Dimensión fluidez			
		Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Medio	56 - 69	5	38.4	8	61.5
Baja	26 - 55	7	53.8	3	23.0
Alta	70 - 86	1	7.69	2	15.3
Total		13	100.0	13	100.0

Fuente: Test de aplicación a los niños

Los resultados de las técnicas grafica plástica aplicando el pre test en el nivel de la dimensión fluidez en los niños se mostró que estos están en un nivel bajo en un 53,8%, sin embargo, después de la aplicación de las sesiones de dibujo y pintura se puede observar que se mejora en el nivel medio alcanzando un 61,5%, bajando considerablemente el nivel bajo de 53,8% al 23%.

Tabla 3

Niveles de comparación entre el pretest y postest de la dimensión flexibilidad de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.

Niveles	Percentiles	Dimensión flexibilidad			
		Pre test		Post test	
		f	%	F	%
Medio	56 - 69	6	46.1	7	53.8
Baja	26 - 55	6	46.1	5	38.4
Alta	70 - 86	1	7.8	1	7,8
Total		13	100.0	13	100.0

Fuente: Test de aplicación a los niños

Los resultados muestran en el pre test, el 46.1 % de los niños están en nivel medio y bajo en cuanto a flexibilidad, mientras que luego de realizar las sesiones de aprendizaje paso al 53.8% en el nivel medio.

Tabla 4.

Niveles de comparación entre el pretest y postest de la dimensión originalidad de la creatividad en niños de 5 años de la I.E..

Niveles	Percentiles	Dimensión originalidad			
		Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Medio	56 -69	5	38.4	8	61.5
Baja	26 - 55	7	53.8	3	23.0
Alta	70 - 86	1	7.69	2	15.3
Total		13	100.0	13	100.0

Fuente: Test de aplicación a los niños

Los resultados muestran que, en el pre test, el 53,8% de los niños están en el nivel bajo en cuanto a la dimensión originalidad, en tanto, el 38,4% están en medio y solo el 7,69% se encuentran en el alto, mientras que luego de aplicar las sesiones, el 23,0% de los niños se encuentran en bajo, el 61,5% en medio y el 15,3% están en alto.

Tabla 5.

Niveles de comparación entre el pretest y posttest de la dimensión elaboración de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.

Niveles	Percentiles	Dimensión elaboración			
		Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Medio	56 - 69	2	15.3	5	40.0
Baja	26 - 55	9	69.4	4	30.0
Alta	70 - 86	2	15.3	4	30.0
Total		13	100.0	13	100.0

Fuente: Test de aplicación a los niños

De acuerdo a la tabla en el pre test, el 69,4 % de los niños están en nivel bajo en cuanto a la dimensión de la elaboración, mientras que en el medio y alta están 15,3%, en tanto, luego de aplicar las sesiones, el 39,7% de los niños se encuentran en el medio, y el 30% en alta y baja

Tabla 6

Niveles que predominan en cada una de las dimensiones en el pre y post test en los niños de 5 años de la IE

Dimensión	Creatividad	
	Pre test	Post test
Fluidez	Baja	Media
Flexibilidad	Media – bajo	Media
Originalidad	Baja	Media
Elaboración	Baja	Media

Fuente. Test de aplicación a los niños

Resultados inferenciales: Prueba de hipótesis

La hipótesis o contrastación, se hizo por medio de Wilcoxon para dos muestras relacionadas, es decir, si el tamaño de la muestra es pequeño: la prueba t requiere un tamaño de muestra de al menos 30 para ser válido; para el caso de la investigación fue de 13 el tamaño de la muestra.

A continuación, se procede a la prueba de la hipótesis.

Hipótesis general

H1 Las técnicas gráfico pláticas del dibujo y pintura mejoran la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2000 de Chota, Otuzco, 2023

H0 Las técnicas gráfico pláticas del dibujo y pintura no mejoran la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2000 de Chota, Otuzco, 2023

El nivel de confianza para la presente investigación es del 95%, es decir: $1 - \alpha = 0.95$, siendo el valor de $\alpha = 0.05$.

La regla de decisión: Si $p \geq \alpha$ se acepta la hipótesis nula

Si $p < \alpha$ se rechaza la hipótesis nula

Tabla 7

Prueba de Wilcoxon para contrastar la hipótesis general según rasgos y estadística de contraste

Post test: Creatividad = Pre test: Creatividad

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test: Creatividad	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pre test: Creatividad	Rangos positivos	11 ^b	7,00	145,00
	Empates	2 ^c		
Total		13		

a. Post test: Creatividad < Pre test: Creatividad

b. Post test: Creatividad > Pre test: Creatividad

c. Post test: Creatividad = Pre test: Creatividad

Por los resultados obtenidos, se acepta la hipótesis que las técnicas gráfico pláticas del dibujo y pintura mejoran la creatividad en los niños y niñas de 5 años.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

La investigación ha tenido como propósito conocer como las técnicas gráfico plástica mejoran nivel de creatividad de los niños de 5 de la I.E. N° 2000 de Chota de Otuzco, donde se determinó una mejora significativa, teniendo en cuenta que en el pre test el 53,8 %, estaba en el nivel bajo, sin embargo, en el post test se observa que hubo una mejoría de los 13 niños, pasando a un 46.1% del nivel medio, según tabla 1.

Los resultados evidencian que existe una mejora con la aplicación de sesiones de aprendizaje basado en dibujo y pintura, predominando el percentil medial que logro bajar de 53.8% a 38.5% los niños que estaban en ese nivel y pasarlo al nivel medio, de acuerdo a la tabla 1.

Por lo que se puede concluir de acuerdo con Muñoz (2019) que los estudiantes que logren adquirir una mejora en sus aprendizajes significativos, a partir de una educación de calidad, podrán cada día ir superándose.

Asimismo, para Trelles (2015) sostiene que los docentes que no aplican las técnicas grafo-plásticas no podrán desarrollar sus aprendizajes, en cambio para los estudios de Bollet, Panduro y Peña (2016), con la utilización de las técnicas gráfico plásticas los niños no desarrollaran el aprendizaje y no desarrollan su creatividad al haber encontrado resultados desfavorables en su estudio.

Sin embargo, en la presente investigación fue favorable los resultados y es coincidente con las de Aparicio (2021) quien trabajo las Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocente del nivel inicial de la UGEL de Paita, quien al aplicar el taller mejoro la creatividad pasando del nivel medio que tenían en el pre test: fluidez (67.8%), originalidad (92.86%), flexibilidad (75 %) y elaboración (96.4%) al nivel alto en un 100%), es decir mejoraron todos ellos un nivel de percentiles.

De su parte, Merchan (2020), quien trabajo con 30 niños de una institución de inicial de 5 años de Chiclayo, aplicando un taller denominado “ Un ambiente para crear jugando” donde se aprecia un avance en los niños siendo los resultado del nivel de creatividad del pre test de un 80% que se encontraba en un nivel bajo, 17% medio bajo

de creatividad, un 3% de creatividad media alta y un 0% alta, mostrando dificultades en los niveles de creatividad, mientras que el post test el nivel bajo y medio bajo disminuyo a 0% , es así como se refleja que la creatividad media alta elevo un 3% y en la creatividad alta un 97 % logrando potenciar su creatividad

Siguiendo con esa línea, respecto a cada una de las dimensiones de la investigación realizadas por Aparicio (2021) en su trabajo de Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en niños de inicial de la UGEL de Paita, logrando en el pre test en la dimensión fluidez (67.8%), originalidad (92.86%), flexibilidad (75 %) y elaboración (96.4%) pasando al nivel alto en un 100%), es decir mejoraron todos ellos su nivel de percentiles.

Respecto a los resultados de las dimensiones de la creatividad en la presente investigación, las que predominaron en el post test de acuerdo a la tabla 6 fueron la del nivel medio: fluidez (61.5%), originalidad (61.5%), flexibilidad (53,8 %) y elaboración (40 %) quienes estuvieron e en nivel bajo, es decir mejoraron todos ellos su nivel de percentiles.

CONCLUSIONES

Al aplicar las técnicas gráfico pláticas del dibujo y pintura los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2000 de Chota, Otuzco, 2023 mejoraron significativamente la creatividad pasando del nivel bajo al nivel medio en un 46,1 %.

En la dimensión fluidez el efecto las técnicas gráfico pláticas del dibujo y pintura mejoraron significativamente la creatividad en los niños y niñas pasando del nivel bajo al nivel medio en un 61,5 %.

En la dimensión flexibilidad el efecto las técnicas gráfico pláticas del dibujo y pintura mejoraron significativamente la creatividad en los niños y niñas pasando del nivel bajo al nivel medio en un 53,8 %.

En la dimensión originalidad el efecto las técnicas gráfico pláticas del dibujo y pintura mejoraron significativamente la creatividad en los niños y niñas pasando del nivel bajo al nivel medio en un 61,5 %.

En la dimensión elaboración el efecto las técnicas gráfico pláticas del dibujo y pintura mejoraron significativamente la creatividad en los niños y niñas pasando del nivel bajo al nivel medio en un 40 %.

RECOMENDACIONES

Teniendo en cuenta las conclusiones del presente estudio me permito formular las siguientes conclusiones.

Recomendar a los docentes el aplicar sesiones de técnicas gráfico pláticas de dibujo y pintura en los niños y niñas de 3 a 5 años de la zona de Otuzco para mejorar su creatividad.

Seguir aplicando mediante otras técnicas para seguir mejorando la creatividad en los niños y niñas del presente estudio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, R., y Tapara, Y. (2018). *Talleres gráfico plástico en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, del distrito de Cerro Colorado, Arequipa 2018* (Tesis de Bachillerato). Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú.
- Alvarado, M. (2009). *El desarrollo social y el arte grafo – plástico en el niño*. España: Paidós.
- Aparicio (2021) *Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes - nivel inicial, UGEL Paita – 2021* (Tesis de doctorado) Universidad Cesar Vallejo.
- Ausubel, D. (1968). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognitivo*. México: Trillas.
- Baeza, R. (2013). *La creatividad y los niños*. Chile: Educar.
- Bronstein, V (2001). *Niños creativos*. Barcelona: RBA.
- Chávez, R., Graff, A., García, J., Vaugier, V. & Cruz, C. (2006). *Neurobiología de la creatividad*. En *Revista Salud Mental*, 27(3) pp.38-46. Recuperado de: www.redalyc.org/service/redalyc/downloadPdf/582/58232706/
- Corujo, R., Borges, A. y Rodríguez, N. (2016). *La creatividad artística: Fundamento teórico y psicológico de lo pedagógico*. En *Revista Integra Educativa*, 9 (1) pp.123-137.
- Francine, B. (1985). *Didáctica de las emociones*. México: Kapelusz.
- García (2018) *La creatividad en los niños*. México, Mc Graw Hill.
- García y Poveda (2015). *Técnicas grafo plástico en el desarrollo de la motricidad fina (tesis de pregrado)*. Universidad estatal del Milagro, Quito, Ecuador.
- Gardner, H. (2001). *Una anatomía de la creatividad*. España: Paidós.
- Gómez, B. (2006). *La creatividad y la función cerebral*. En *Revista Neurociencia*, 6(5) pp. 391-399. Recuperado de: <https://dialnet.unir.es/download/art/61381.pdf>

- Guilford, J. (1991). *Creatividad y Educación*. Buenos Aires: Paidós.
- Hernández, Sampieri. (2019). *Metodología de la Investigación*. (6.^{ta} ed.). México: McGraw-Hill/ Interamericana. ISBN: 978-1-4562-2396-0.
- Lowenfeld, V. (1971). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapeluz.
- LLontop y Niño (2018) *Técnica del modelado para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años de educación inicial* (Tesis de pre grado) Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Mechan (2020) “*Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria*”. Tesis de pre grado) Universidad Cesar Vallejo de Chiclayo.
- Ministerio de Educación (2019). *Diseño Curricular Nacional* -, Lima, Perú.
- Muñoz (2019) *Educación y efectividad Trabajo para la Pontificia Universidad Católica de Chile*.
- Mednick, S. (1962). “*The associative basis of the creative process*”. En *Revista Psicológica*, 69 (3) pp. 220-223. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/143455181.pdf>
- Oyarzún (2018) *Aplicación del modelado en el desarrollo de la creatividad en el dibujo de niños pre-esquemáticos* (tesis de pre grado) Universidad de Lagos (Chile).
- Paredes, L. (2015). *Las técnicas grafo plásticas y su incidencia en el desarrollo artístico en los niños de los primeros años de educación inicial (tesis pregrado)*. Universidad Nacional de Trujillo, La Libertad, Perú
- Piaget, J. (1968). *La inteligencia en el niño. Critica 1973*. Madrid – España
- Puleo (2011) *La evolución del dibujo infantil. Una mirada desde el contexto sociocultural merideño* Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Escuela de Educación Mérida, edo. Mérida. Venezuela
- Quevedo, G. (2007). *Hacia una metodología del arte plástico*. México: Trillas.

- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Caracas, Venezuela: Editorial Panapo.
- Sandoval C. (2011). *Desarrollo grafoplástico*, Cuenca, Editorial Universal.
- Sandoval, J. (2012). *Técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años (tesis pregrado)*. Universidad Autónoma de Morelos, México.
- Sefchovich, G. y Waisburd G. (1998). *Hacia una pedagogía de la creatividad*. México: Trillas
- Torrance, E. (1998). *Educación y capacidad creativa*. España: Marova.
- Torrejón M. (2018). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bogará – Amazonas*”. (Tesis de Pre grado) Universidad Cesar Vallejo.
- Torres, M. (2017). *Programa gráfico plástico para desarrollar la psicomotricidad fina en los niños de 3 años (tesis pregrado)*. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.
- Tusell, G. (2015). *Técnicas de expresión gráfico – plástico: Departamento de Historia del Arte*. España: Centro de Gestión Internacional.
- Urgiles, G y Peralta, H. (2014). *Técnicas grafo plásticas y la creatividad en niños (tesis pregrado)*. Universidad Autónoma de Morelos, México
- Vargas, R. (2007). *Niños creativos*. México: Océano.
- Vargas, Z. (2009). *La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica*. En *Revista Educación* 33(1), pp. 155-165, ISSN: 0379-7082.
- Vega, L. (2006). *Estrategias para favorecer la psicomotricidad fina en niños de 3 a 4 años de edad*. (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica Nacional. México.
- Vera Castro, J. S. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial El Clavelito, año lectivo 2016-2017*. (Tesis de Pre grado), El Clavelito, Cuenca-Ecuador.

ANEXOS

Anexos:

1. Matriz de operacionalización de variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Técnicas gráficas plásticas: Dibujo y Pintura	De acuerdo con García (2018) señala que las técnicas grafico plásticas son actividades donde los niños descubren, sienten, piensan y expresan emociones al desarrollar las técnicas del dibujo y la pintura el cual le permitirá desarrollar su creatividad.	Técnicas grafico plásticas: Se planificará 10 sesiones de aprendizaje referido a pintura y dibujo con sus diferentes técnicas y desempeños de acuerdo con Aguilar y Tapara (2018)	Sesiones de dibujo	¡Me divierto con la técnica de dibujo con el lápiz de color! ¡Me divierto con la técnica de dibujo con el esgrafiado! ¡Me divierto con la técnica de dibujo con crayolas! ¡Me divierto con la técnica del dibujo ciego! ¡Me divierto con la técnica de dibujo con la sibarita engomada!	Sesiones del 1 al 5	Logro previsto En proceso En inicio
			Sesiones de pintura	¡Me divierto con la técnica de la pintura: manchado! ¡Me divierto con la técnica de la pintura: baile de las lombrices! ¡Me divierto con la técnica de la pintura: mono copia! ¡Me divierto con la técnica de la pintura: dáctilo pintura! ¡Me divierto con la técnica de la pintura : algodón!	Sesione del 6 al 10	

Creatividad	Según Vargas (2007) es la capacidad humana de responder a necesidades o problemas. Es la forma más libre que tenemos para expresarnos permitiendo estimular la inteligencia e imaginación en los niños.	Para evaluar la creatividad será mediante una lista de cotejo en sus dimensiones planteadas por Torrance (1998): Originalidad, elaboración, fluidez y flexibilidad, donde la suma de todas las dimensiones proporcionará la puntuación del desarrollo de la creatividad siendo su baremo, con sus percentiles	Originalidad	Originalidad, es la representación mental que hace el individuo para producir ideas, el cual es único, interesante y de válida aportación.	1,2,3,4,	Niveles de creatividad 70 - 86 Alta 56 - 69 Media 26 - 55 Baja 1 - 25 Muy baja
			Elaboración	Elaboración Es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Se trata de una capacidad para desarrollar, completar o embellecer una respuesta determinada	5 6.7, 8	
			Fluidez	Fluidez, refiere que la fluidez viene a ser la habilidad para generar ideas en diversa cantidad y calidad de forma espontánea y permanente, en la búsqueda de solucionar los problemas.	9, 10, 11, 12.	
			Flexibilidad	Flexibilidad es la habilidad que posee el individuo para organizar sus ideas en categorías asociándose a la reflexión y volviendo a examinar las ideas, haciendo uso de la argumentación, confrontación, adaptación y afrontamiento al futuro.	13, 14, 15, 16.	

2. Matriz de consistencia metodológica

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿En qué medida la aplicación de técnicas gráficas plásticas de Dibujo y Pintura mejorara la creatividad, en niños y niñas, Institución Educativa N° 2000, Chota, Otuzco, 2023?	Técnicas gráficas plásticas: Dibujo y Pintura	Objetivo General Determinar en qué medida las técnicas gráfico plásticas del dibujo y pintura mejora significativamente la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa	Las técnicas gráfico plásticas de dibujo y pintura mejoran la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa	<p>Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>Diseño de Investigación: El esquema es el siguiente: GE: O1 X O2 Donde: GE: Grupo experimental de niños/as de 5 años X: Técnicas gráfico plásticos O1: Pre test (la evaluación Previa/medición). O2: Post test (la evaluación Posterior/medición).</p> <p>Población y Muestra: Niños y niñas, Institución Educativa N° 2000, Chota, Otuzco, 2023</p> <p>Técnica e Instrumento de recolección de datos La técnica será la observación directa Instrumento: La ficha de observación</p>
	Creatividad	Identificar el nivel de creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa, antes de aplicación de las técnicas gráfico plástica: Dibujo y pintura. Identificar el nivel de creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa, después de la aplicación del gráfico plástico: Dibujo y pintura. Comparar los niveles de creatividad en la aplicación del pre tes y pos tes en el grupo de control de los niños y niñas de 5 años		

PROYECTO DE INNOVACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Unidad de gestión educativa** : La Libertad
- 2. Lugar** : Chota
- 3. Institución educativa** : N° 2000
- 4. Institución formadora** : Universidad San Pedro
- 5. Denominación del proyecto** :

Técnicas gráficas plásticas: Dibujo y Pintura para mejorar la creatividad, en niños y niñas, Institución Educativa N° 2000, Chota, Otuzco, 2023.

- 6. Año electivo** : 2023
- 7. Nombre del maestrante** : Reyes Carranza, Haydee Rosmery

II. DEMANDAS Y PROBLEMAS EDUCATIVOS

Deficiencias encontradas dentro del sector educativo inicial a través del aprendizaje y el desarrollo de la creatividad.

Existe poca implementación de las técnicas gráfico plásticos para el aprendizaje de niñas y niños para el desenvolvimiento del carácter innovador.

Poca participación de la creatividad en las actividades o dimensiones de la técnica gráfico plástico.

Falta de orientación en los niños y niñas al expresar y crear experiencias, emociones y sentimientos; seguridad, iniciativa y perseverancia para superar trabas emocionales y sociales.

2.1 Justificación

Las técnicas gráfico plásticas mejoran la creatividad en los niños

III. Objetivos.

3.1 Objetivo general

Determinar en qué las técnicas gráfico plástico permiten mejorar significativamente la creatividad en los niños de 5 años de la I.E N°2000 Chota -2023.

3.2 Objetivos Específicos:

Identificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la I.E N°2000 Chota -2023, usando las técnicas de dibujo.

3.3 Identificar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de la I.E N°2000 Chota -2023, usando las técnicas de la pintura.

3.4 Beneficiarios

Primeramente, se enfocará sobre los niños y niñas de 5 años de la I.E N°2000” de la provincia de Otuzco en la segunda etapa se integrará al conjunto colectivo de la entidad educativa.

IV. Cronograma de actividades

Numero de sesión	Nombre de la sesión de aprendizaje
Sesión 1	Dibujamos flores en el campo
Sesión 2	Dibujamos las casas de mi comunidad
Sesión 3	Dibujamos mis mascotas
Sesión 4	Pinto mi juguete preferido
Sesión 5	Me imagino y pinto
Sesión 6	Dibujando con sellos
Sesión 7	Pintando lindos
Sesión 8	Yo pinto a mis animalitos
Sesión 9	Dibujando mi hermoso paisaje
Sesión 10	Pintando lindo dibujos

**FICHA TÉCNICA DEL LA GUIA DE OBSERVACION PARA
DETERMINAR LA CREATIVIDAD.**

Nombre	Test de creatividad en base a Torrance (1998)
Procedencia	EEUU de Ellis Paul Torrance (1915- 2003) fue un psicólogo estadounidense conocido por sus investigaciones sobre la creatividad
Año	1era vez que se usó en 1974
Adaptado	En base a las dimensiones de la creatividad
Ámbito de aplicación	Niños de 5 años de Educación Inicial
Dimensiones	Originalidad, Fluidez, Flexibilidad y Elaboración

Escala

VARIABLE	DIMESIÓN	ITEMS		INSTRUMENTO
Creatividad	Originalidad,	1,2,3,4	4	Guía de Observación
	Fluidez,	5,6,7,8	4	
	Flexibilidad y	9,10,11.12	4	
	Elaboración	13,14,15,16	4	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa : N° 2000
- 1.2 Director :
- 1.3 Docente :
- 1.4 Nivel : Inicial
- 1.5 Área : Comunicación
- 1.6 Fecha :2/04/2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “Dibujamos flores del campo”

III. PROPÓSITO: Dibujar las flores del campo usando la técnica de lápiz de color para desarrollar su creatividad

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
COMUNICACIÓN	3.-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 3.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA		Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les invita a salir de paseo al campo para observar las flores- • Proponemos las normas de convivencia. • Observan la variedad de flores y responden a las siguientes preguntas: ¿todas las flores son iguales en cuanto al color? ¿qué colores presentan las flores? ¿podemos dibujar flores, así como estas? • Presentamos el propósito HOY APLICAREMOS LA TÉCNICA DEL DIBUJO CON LÁPIZ DE COLOR 		20 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica que van a realizar dibujos de flores que han observado utilizando lápices de color para darle gradaciones de tono desde la finura más clara hasta la más oscura. • Se les reparte hojas de papel bond y colores • Dibujan y pintan creativamente • Reciben orientaciones si fuera necesario. • Exponen sus trabajos en la pizarra. 		30 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición ¿Qué dibujaron? ¿qué utilizaron? • ¿cómo se sintieron? ¿qué aprendimos? 		10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa : N° 2000
- 1.2 Director :
- 1.3 Docente :
- 1.4 Nivel : Inicial
- 1.5 Área : Comunicación
- 1.6 Fecha : 2/04/2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “Dibujamos las casas de mi comunidad”

III. PROPÓSITO: Dibujamos las casas de mi comunidad usando la técnica del esgrafiado para desarrollar su creatividad

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
COMUNICACIÓN	3.-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 3.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura)	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA		Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a salir a dar un paseo por la comunidad • Recordamos las normas de convivencia. • Observan las casas colores, tamaños, formas. • Responden las siguientes preguntas: ¿Qué forma tiene las casas? ¿Qué forma tiene las puertas, ventanas? ¿todas las casas son de igual tamaño? ¿les gustaría dibujar las ? • Presentamos el propósito HOY APLICAREMOS LA TÉCNICA DEL ESGRAFIADO 	comunidad	20 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica en que consiste la técnica del esgrafiado. • Se les reparte la cuarta parte de un pliego de cartulina color blanco. • Se les pide que pinten con sus crayolas como prefieran, que toda su cartulina este pintada, luego con un pincel pintar con témpera de color negro. • Dejar secar • Utilizando un punzón dibujan las casas de la comunidad. • Exponen sus trabajos en la pizarra. • Socializan sus producciones 	Cartulina Crayolas Témpera, pincel punzón	40 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición ¿Qué dibujaron? ¿qué utilizaron para su trabajo? • ¿cómo se sintieron? ¿qué aprendimos? 		10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa : N° 2000
- 1.2 Director :
- 1.3 Docente :
- 1.4 Nivel : Inicial
- 1.5 Área : Comunicación
- 1.6 Fecha : 2/04/2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “Dibujamos mi mascota”

III. PROPÓSITO: Dibujamos mi mascota usando la técnica de la tiza mojada para desarrollar su creatividad

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
COMUNICACIÓN	3.-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 3.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA		Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les invita a sentarse en la alfombra cómodamente y se les comenta que van a escuchar una pequeña historia • Establecemos las normas de comportamiento • Se les narra un cuento “Carla y su mascota” • Responde a preguntas ¿cómo se llama la mascota de Carla? ¿ustedes tienen su mascota? ¿Carla cuida su mascota? ¿ustedes tienen mascota? • Que les parece si dibujamos nuestra mascota • Presentamos el propósito HOY APLICAREMOS LA TÉCNICA DE LA TIZA MOJADA 	siluetas	15 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica en que consiste la técnica de la tiza mojada. • Cada niño o niña recibe tizas de color y las pone a remojar en un depósito • Se les reparte la cuarta parte de un pliego de cartulina color negro. • Sacamos las tizas de color y hacemos volar nuestra imaginación dibujando a las mascotas. • Comparten sus materiales • Exponen sus trabajos en la pizarra. • Socializan sus producciones 	Tizas Recipiente Agua Cartulina	40 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición ¿Qué dibujaron? ¿qué utilizaron para dibujar su mascota? • ¿cómo se sintieron? ¿qué aprendimos? 		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa : N° 2000
 1.2 Director :
 1.3 Docente :
 1.4 Nivel : Inicial
 1.5 Área : Comunicación
 1.6 Fecha : 2/04/2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “Dibujando mi juguete preferido ”

III. PROPÓSITO: Dibujamos mi juguete preferido usando la técnica de los crayones para desarrollar su creatividad

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
COMUNICACIÓN	3.-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 3.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
ENFEQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA		Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les comenta que vamos a participar de un juego muy divertido. • Establecemos las normas de comportamiento • Se les invita a participar de un juego que consiste en pasar el globo el que lo recibe menciona cuál su juguete preferido que tiene en casa. • Responde a preguntas ¿todos tienen juguetes? ¿quién les ha comprado? • Les gustaría dibujar su juguete • Presentamos el propósito HOY APLICAREMOS LA TÉCNICA DE DIBUJO CON CRAYONES 	globo	15 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos crayones, los describen Y la docente explica que los podemos utilizar para hacer lindos dibujos • Cada niño o niña recibe una hoja de papel bond y crayolas • Se les pide que dibujen el juguete que prefieren • Reciben las orientaciones si las necesitan. • Exponen sus trabajos en la pizarra. • Socializan sus producciones 	Crayones Papel bond	40 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición ¿Qué dibujaron? ¿qué utilizaron para dibujar? • ¿cómo se sintieron? ¿les gustó? 		10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa : N° 2000
- 1.2 Director :
- 1.3 Docente :
- 1.4 Nivel : Inicial
- 1.5 Área : Comunicación
- 1.6 Fecha : 2/04/2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “Pintando un lindo paisaje”

III. PROPÓSITO: Pintando un lindo paisaje usando la técnica del baile de la lombriz para desarrollar su creatividad

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
COMUNICACIÓN	3.-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 3.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA		.Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les comenta que participaremos de un juego • Recordamos nuestras normas de comportamiento • Se les invita a salir al patio y jugamos a movernos como lombrices y de paso observan el paisaje que nos rodea. • Responden a preguntas ¿las lombrices se mueven a un solo lado? ¿son del mismo tamaño? • ¿Les gustaría aprender a pintar un lindo paisaje con una nueva forma? • Presentamos el propósito HOY APLICAREMOS LA TÉCNICA DEL BAILE DE LA LOMBRIZ 		20 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica en que consiste la técnica del baile de la lombriz • Se les reparte lana de diferentes longitudes, cartulina, témperas • Se les pide que pinten las lanas con los colores que prefieran. • En la cartulina plasman las lanas dando la forma que prefieran creando un lindo paisaje • Reciben las orientaciones necesarias • Exponen sus trabajos en la pizarra. • Socializan sus producciones 	Lanas Témperas cartulina	40 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición ¿Qué pintaron? ¿qué utilizaron para pintar su lindo paisaje? • ¿cómo se sintieron? ¿qué aprendimos? 		10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa : N° 2000
- 1.2 Director :
- 1.3 Docente :
- 1.4 Nivel : Inicial
- 1.5 Área : Comunicación
- 1.6 Fecha : 2/04/2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “Me imagino y pinto”

III. PROPÓSITO: Pintando un dibujo libre usando la técnica del manchado

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
COMUNICACIÓN	3.-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 3.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura)	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
ENFEQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA		.Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Recordamos nuestras normas de comportamiento • Se les invita a sentarse cómodamente para escuchar un relato; Juan y la pintura derramada • Responden a preguntas ¿qué paso con la t�mpera derramada? ¿en qu� se convirti� la mancha de t�mpera? • ¿Podemos hacer diferentes figuras con manchas de colores? • Presentamos el prop�sito HOY APLICAREMOS LA T�CNICA DEL MANCHADO 	siluetas	20 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica en que consiste la t�cnica del manchado Se les reparte cartulina, t�mperas de diversos colores, trozos de esponja • Se les pide que sumerjan la esponja con t�mperas y plasmen en la cartulina haciendo manchas, y d�ndole la forma que prefieran • Reciben las orientaciones necesarias • Exponen sus trabajos dando a conocer que pintaron 	T�mperas Cartulina esponja	40 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognici�n ¿Qu� pintaron? ¿qu� utilizaron para pintar su dibujo libre? • ¿c�mo se sintieron? ¿qu� aprendimos? 		10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa : N° 2000
- 1.2 Director :
- 1.3 Docente :
- 1.4 Nivel : Inicial
- 1.5 Área : Comunicación
- 1.6 Fecha : 2/04/2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “ Dibujando con sellos”

III. PROPÓSITO: Jugamos a crear imágenes usando la técnica del sellado

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
COMUNICACIÓN	3.-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 3.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
ENFEQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA		.Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Les mostramos un trabajo realizado con sellos comprados , responden a preguntas : ¿cómo lo realizaron, que utilizaron? ¿solo se debe comprar sellos? • ¿Podemos hacer sellos? ¿qué material podemos utilizar? • Presentamos el propósito HOY APLICAREMOS LA TÉCNICA DEL SELLADO 		20 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pide que busquen en el aula materiales que podemos utilizarlos como sellos • Se les reparte cartulina, témperas de diversos colores, trozos de esponja • Reciben las orientaciones necesarias • Exponen sus trabajos 	Tapas, hojas de plantas, Frutas, cucharas de plástico Témperas Cartulina esponja	40 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición ¿Qué pintaron? ¿qué utilizaron para sellar ? • ¿cómo se sintieron? ¿qué aprendimos? 		10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa : N° 2000
- 1.2 Director :
- 1.3 Docente :
- 1.4 Nivel : Inicial
- 1.5 Área : Comunicación
- 1.6 Fecha : 2/04/2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “ Yo pinto a mis animalitos ”

III. PROPÓSITO: Pintan los animalitos utilizando técnica dactilopintura

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
COMUNICACIÓN	3.-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 3.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
ENFEQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA		.Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Recordamos nuestras normas de comportamiento • Se les invita a que comenten que animales tienen en su casa • Responden a preguntas ¿cuántos animales tienes? • ¿Podemos pintar animalitos? • Presentamos el propósito HOY APLICAREMOS LA TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA 	siluetas	20 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica en que consiste la técnica de la dactilopintura • Se les reparte cartulina, témperas de diversos colores, • Se les pide que pinten sus dedos con témperas luego se les proporciona ¿cartulina de color blanco y se les pide que representen a sus animalitos que prefieren • Reciben las orientaciones necesarias • Exponen sus trabajos dando a conocer que pintaron 	Témperas Cartulina esponja	40 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición ¿Qué pintaron? ¿qué utilizaron para pintar su dibujo libre? • ¿cómo se sintieron? ¿qué aprendimos? 		10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa : N° 2000
 1.2 Director :
 1.3 Docente :
 1.4 Nivel : Inicial
 1.5 Área : Comunicación
 1.6 Fecha : 2/04/2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “Dibujando mi hermoso paisaje”

III. PROPÓSITO: Pintan un hermoso paisaje utilizando técnica pincel fino

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
COMUNICACIÓN	3.-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 3.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
ENFEQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA		.Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les invita a observar el paisaje de su entorno • Recordamos las normas de comportamiento • Observan el paisaje de su entorno, como son los cerros, etc. • Responde a interrogantes: ¿qué observan? ¿qué forma tiene los cerros? • ¿Podemos pintar un paisaje? • Presentamos el propósito HOY APLICAREMOS LA TÉCNICA DEL PINCEL FINO 	siluetas	20 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica en que consiste la técnica del pincel fino Se les reparte cartulina, témperas de diversos colores, pincel • Se les pide que con el pincel realicen trazos diferentes formando un paisaje. • Se les brinda las orientaciones necesarias • Exponen sus trabajos y dan a conocer que hicieron 	pincel Témperas Cartulina	40 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición ¿Qué pintaron? ¿qué utilizaron para pintar su paisaje? • ¿cómo se sintieron? ¿qué aprendimos? 		10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa : N° 2000
- 1.2 Director :
- 1.3 Docente :
- 1.4 Nivel : Inicial
- 1.5 Área : Comunicación
- 1.6 Fecha : 2/04/2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “Pintando lindos dibujos ”

III. PROPÓSITO: Pintando lindos dibujos utilizando técnica del estarcido

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
COMUNICACIÓN	3.-Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 3.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
ENFEQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA		.Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Recordamos las normas de comportamiento • Se les invita a observar una variedad de objetos, siluetas de animales, plantas etc.- • Responde a interrogantes: ¿qué observan? ¿qué forma tiene los cerros? ¿Podemos pintar muchos objetos? • Presentamos el propósito HOY APLICAREMOS LA TÉCNICA DEL ESTARCIDO 	Siluetas, variedad de objetos	20 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les explica en que consiste la técnica del estarcido • Se les orienta que deben dibujar lo que deseen en una parte de cartón que servirá de plantilla, luego se recorta que quede calado • Se les pide que la plantilla la coloquen en la cartulina • A la ténpera agregarle un poquito de agua y sumergir el cepillo. • Luego salpicar en la forma dirección que prefiera. • Retirar la plantilla y dejar secar • Se les brinda las orientaciones necesarias • Exponen sus trabajos y dan a conocer que hicieron 	Cepillo dental Témperas Cartulina	40 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición ¿Qué pintaron? ¿qué utilizaron? • ¿cómo se sintieron? ¿qué aprendimos? 		10 minutos

Anexo 01:

FICHA TÉCNICA DEL TEST DE TORRANCE PARA DETERMINAR LA CREATIVIDAD.

Nombre	Test de creatividad en base a Torrance (1998)
Procedencia	EEUU de Ellis Paul Torrance (1915- 2003) fue un psicólogo estadounidense conocido por sus investigaciones sobre la creatividad
Año	1era vez que se usó en 1974
Adaptado	En base a las dimensiones de la creatividad
Ámbito de aplicación	Niños de 5 años de Educación Inicial
Dimensiones	Originalidad, Fluidez, Flexibilidad y Elaboración

ESCALA

VARIABLE	DIMESIÓN	ITEMS		INSTRUMENTO
Creatividad	Originalidad,	1,2,3,4	4	Guía de Observación
	Fluidez,	5,6,7,8	4	
	Flexibilidad y	9,10,11.12	4	
	Elaboración	13,14,15,16	4	

PERCENTIL DE LA CREATIVIDAD	NIVELES (CREATIVIDAD)
87° - 99°	Muy alta
70° - 86°	Alta
56° - 69°	Media
26° - 55°	Baja
1° - 25°	Muy baja

Test de creatividad

Basado en el Test de Torrence

Tony Ramos de la Torre tonyramosdt@gmail.com
(tonyramosdt@gmail.com)

Objetivo y Mecánica

El objetivo de las pruebas contenidas en este documento es el de valorar la creatividad de una persona según 4 criterios básicos:

1. **Fluidez:** capacidad para producir varias y diversas ideas.
Se valora por la cantidad de respuestas.
2. **Flexibilidad:** capacidad para ver y abordar situaciones similares de formas diferentes.
Se valora analizando la cantidad de respuestas diferenciadas.
3. **Elaboración:** capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal.
Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripción.
4. **Originalidad:** capacidad para producir respuestas poco frecuentes (en el entorno).
Se valora en base a lo diferente que es la percepción o idea respecto de otras del entorno.

Este test está basado en el conocido [Test de Creatividad de Torrance \(1960\)](#).






Para ello debemos realizar 3 tareas gráficas y 3 verbales.

La idea es que cada persona complete los ejercicios de la manera que se le ocurra y le parezca diferente a cómo lo haría cualquier otra persona.

Hay un límite máximo de tiempo para completar el ejercicio (30 minutos para completarlo, aproximadamente 5 minutos por Ejercicio).

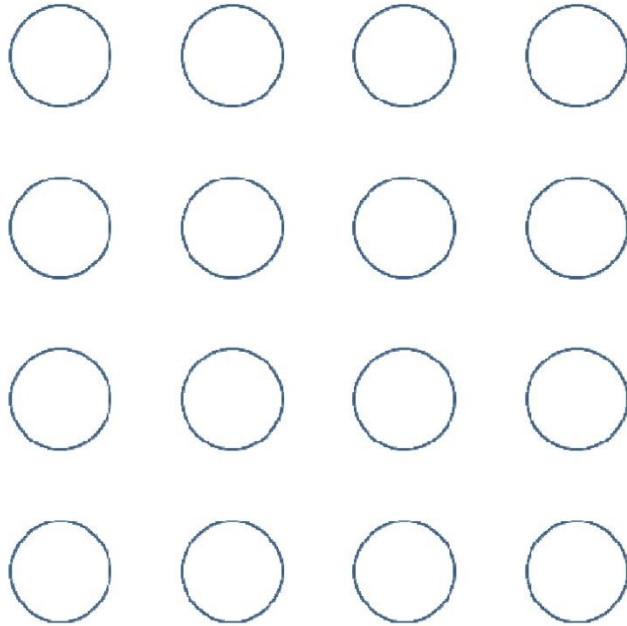
No hay respuestas correctas ni incorrectas. Este ejercicio sólo sirve para medir la creatividad.

Ejercicio 1 – Completar los dibujos



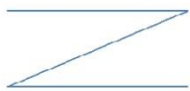



	
	
	

Ejercicio 2 – Haz un dibujo

(con cada círculo)

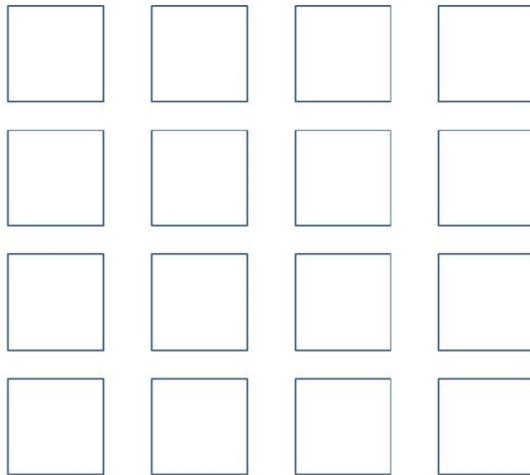


Ejercicio 4 – Completar los dibujos

Ejercicio 5 – Haz un dibujo

(con cada cuadrado)



Valoración

Cada prueba se valorará en una escala del 1 al 10, siendo el 10 el valor máximo.

Estas pruebas son individuales aunque, para su valoración, es conveniente compararlas con las del grupo cercano o de influencia (especialmente para valorar la originalidad).

Es conveniente que la evaluación la lleven a cabo no menos de 3 personas diferentes (“Jueces”) para contrastar la subjetividad propia de cualquier persona (muchas veces se recomiendan 5).

Es decir que cada Juez evaluará cada una de las pruebas del 1 al 10, según los 4 criterios básicos definidos (1. Fluidez, 2. Flexibilidad, 3. Originalidad, 4. Elaboración).

La puntuación resultante será el promedio de las valoraciones dadas por cada Juez para

En el anexo 2 se presentan diferentes producciones consideradas como muestra de respuestas que han sido consideradas por diferentes jueces como creativas.

Por Instructor:

Criterio	Ejercicio						Suma	Promedio
	1	2	3	4	5	6		
Fluidez								
Flexibilidad								
Elaboración								
Originalidad								

Total:

Criterio	Instructor					Suma	Promedio
	1	2	3	4	5		
Fluidez							
Flexibilidad							
Elaboración							
Originalidad							

ADAPTACIÓN DEL TEST DE PENSAMIENTO CREATIVO DE TORRANCE (EXPRESIÓN FIGURADA)

Alumno/a _____

JUEGO 1 COMPONEMOS UN DIBUJO

ORIGINALIDAD		ELABORACIÓN	
PD		PD	

JUEGO 2 ACABAMOS UN DIBUJO

ORIGINALIDAD											FLUIDEZ		ELABORACIÓN		FLEXIBILIDAD	
Puntuaciones directas en cada sub test											P D		P D		P D	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total PD						

JUEGO 3 LÍNEAS PARALELAS

ORIGINALIDAD		FLUIDEZ		ELABORACIÓN		FLEXIBILIDAD	
PD		PD		PD		PD	

TOTAL CREATIVIDAD FIGURATIVA

	ORIGINALIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN	FLEXIBILIDAD
PD Juego 1				
PD Juego 2				
PD Juego 3				
PD sumativa de las tres anteriores	Total PD: _____	Total PD: _____	Total PD: _____	Total PD: _____
PC por component	P : _____ C _____	PC: _____	PC: _____	PC: _____
Suma del total de la PD de los cuatro componentes:		<div style="background-color: #4f81bd; width: 30px; height: 20px; display: inline-block;"></div>	PC de creatividad (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes):	
			PC <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block; vertical-align: middle;"></div>	

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE CREATIVIDAD

Información General:

Finalidad:

La ficha ha tenido como finalidad conocer la creatividad en niños de 5 años, Institución Educativa N° 2000 de Chota, Otuzco, 2023

Instrucciones:

Marca el ítem de acuerdo a las dimensiones correspondientes.

Variable de estudio: “**Creatividad**”

Escala de valoración

Si realizado	No realizado
1	2

N°	Variable: Creatividad	Si.	No
	Dimensión 1: Originalidad		
1	Capacidad para producir respuestas poco frecuente (en el entorno)		
2	Valoración en base a los diferentes percepciones		
3	Realiza ideas en base a ideas de otro entornos		
4	Los entornos lo realiza teniendo en cuenta su idea		
	Dimensión 2: Fluidez		
5	Capacidad para producir varias y diversas ideas		
6	Cumple el mínimo de ideas		
7	Produce ideas fluidas y creativas		
8	Realiza los dibujos con fluidez		
	Dimensión 3: Flexibilidad		
9	Capacidad para ver situaciones diferentes de formas diferentes		
10	Realiza el mínimo de respuestas diferenciales		
11	Los dibujo son flexibles de fácil comprensión		
12	Los controles de los dibujos en su forma interna son eficientes		
	Dimensión 4: Elaboración		
13	Capacidad para elaborar detalles complementarios a la idea principal		
14	Valoración en base a lo dispuesto y se complementa con la idea propuesta		
15	Expresa la voluntad propio del niño en su dibujo realizado		
16	Sus emociones los plasma en el dibujo		

VALIDACION POR EXPERTOS

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Santos Jacinto Julián**

Fecha: **6 de agosto del 2023** Especialidad **Licenciada en inicial y Magister en Psicología**

Nombre del instrumento evaluado: **Test de Torrance (Aplicación)**

Autor del instrumento: **Reyes Carranza, Haydee Rosmery**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **Técnicas gráficas plásticas: Dibujo y Pintura para mejorar la creatividad, en niños y niñas, Institución Educativa N° 2000, Chota, Otuzco, 2023**

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

II.- Aspectos a evaluar: (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?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				17	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				16	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial					175	
Sumatoria Total		174				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.875				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

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

Coeficiente de Validez

$$\boxed{174} = \boxed{0,875}$$

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



Mg. Santos Jacinto Julián
Licenciada en inicial y Magister en Psicología

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Magda Luz Villacorta Bello**

Fecha: **6 de agosto del 2023** Especialidad **Magister en Educación**

Nombre del instrumento evaluado: **Test de Torrance (Aplicación)**

Autor del instrumento: **Reyes Carranza, Haydee Rosmery**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **Técnicas gráficas plásticas: Dibujo y Pintura para mejorar la creatividad, en niños y niñas, Institución Educativa N° 2000, Chota, Otuzco, 2023**

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

II.- Aspectos a evaluar: (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?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				17	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				16	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial					175	
Sumatoria Total		174				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.875				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

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

$$\boxed{174} = \boxed{0,875}$$

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



Mg. Magda Luz Villacorta Bello
Magister en Educación

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Juan Armando Muñoz Gamarra**

Fecha: **6 de agosto del 2023** Especialidad **Magister en Educación**

Nombre del instrumento evaluado: **Test de Torrance (Aplicación)**

Autor del instrumento: **Reyes Carranza, Haydee Rosmery**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **Técnicas gráficas plásticas: Dibujo y Pintura para mejorar la creatividad, en niños y niñas, Institución Educativa N° 2000, Chota, Otuzco, 2023**

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

II.- Aspectos a evaluar: (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?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				17	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				16	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial					175	
Sumatoria Total		174				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.875				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

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

$$174 \div 200 = 0,875$$

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



Juan Armando Muñoz Gamarra
Magister en Educación

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS



Niños realizando actividades



REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

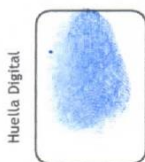
1. Información del Autor			
Reyes Carranza Haydee Rosmery		19037378	haydeereyes2013@hotmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/>	Tests	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico
<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación		
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/>	Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad
<input type="checkbox"/>	Maestría	<input type="checkbox"/> Doctorado	
4. Título del Documento de Investigación			
Técnicas gráficas plásticas: Dibujo y Pintura para mejorar la creatividad, en niños y niñas, Institución Educativa N° 2000, Chota, Otuzco, 2023			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público ³ (Info: eu-repo/semantics/openAccess)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido ⁴ (Info: eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶




 Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	07	enero	2025

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SINERU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso R.2.
- Ley N° 30035. Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor eligió la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-COMCYTEC-DEGC (numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otras. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y Títulos Profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Nota. - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

Técnicas gráficas plásticas: Dibujo y Pintura para mejorar la creatividad, en niños y niñas, Institución Educativa N° 2000, Chota, Otuzco, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	9%
2	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.espe.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1%
7	1library.co Fuente de Internet	1%
8	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%

9	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
11	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
12	docplayer.es Fuente de Internet	1%
13	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1%
14	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
15	actividadesinfantil.com Fuente de Internet	<1%
16	Submitted to Centro de Formación Técnica CENCO S.A. Trabajo del estudiante	<1%
17	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1%
18	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%

19	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante	<1 %
20	Submitted to UNIBA Trabajo del estudiante	<1 %
21	Submitted to Universidad Sergio Arboleda Trabajo del estudiante	<1 %
22	Submitted to Universidad Catolica de Oriente Trabajo del estudiante	<1 %
23	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
25	Submitted to Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE Trabajo del estudiante	<1 %
26	fastercapital.com Fuente de Internet	<1 %
27	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to College of Alameda Trabajo del estudiante	<1 %
29	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %

30	escuelaflow.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
31	vriunap.pe Fuente de Internet	<1 %
32	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
33	psiscamper.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to Universidad Europea de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
35	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1 %
38	www.enedsac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	doaj.org Fuente de Internet	<1 %
40	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
41	jalayo.blogspot.com	

Fuente de Internet

<1%

42 revistas.ucc.edu.co
Fuente de Internet

<1%

43 www.servilab.org
Fuente de Internet

<1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo