



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS:

**LA TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA Y SU RELACIÓN CON
LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL N° 42 “PAMPA
HERMOSA”, YURIMAGUAS - LORETO, 2018.**

PRESENTADO POR:

TUESTA ANGULO, MABEL

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL**

LIMA - PERÚ

2018

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo de investigación a Dios mi Señor por todas sus bendiciones y a mi familia por su constante apoyo a mis estudios.

AGRADECIMIENTO

A mi alma mater la Universidad Alas Peruanas, Filial Yurimaguas y a sus distinguidos docentes, por los consejos impartidos animándome a superarme constantemente para alcanzar mis propósitos.

RESUMEN

En la presente investigación se planteó como problema general: ¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto, año 2018?; para lo cual se tuvo como objetivo general: Determinar la relación entre la técnica de la dactilopintura y la creatividad de los niños de 4 años.

La investigación se desarrolló dentro de un diseño no experimental, transversal, tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel descriptivo correlacional, método hipotético deductivo; la población de estudio conformada por 26 niños(as) de 4 años del nivel inicial, la muestra es igual a la población de estudio. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación, como instrumentos se aplicaron una ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura y una ficha de observación sobre la creatividad, la evaluadora ha sido la docente del aula.

El tratamiento estadístico se realizó mediante la elaboración de las tablas de distribución de frecuencias, gráfico de barras y el análisis e interpretación. Para la validación se aplicó el coeficiente de correlación de Rho Spearman, con un valor de $r_s = 0,708$, la cual nos muestra una correlación alta positiva, con un $p_valor = 0,000 < 0,05$. Se concluye que existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura y la creatividad de los niños de 4 años.

Palabras Claves: Técnica de la dactilopintura, creatividad.

ABSTRACT

In the present investigation, the following general question was posed: ¿What is the relationship between the technique of finger painting and the creativity of children aged 4 years in the Initial Public Educational Institution "Pampa Hermosa", Yurimaguas - Loreto, 2018?, for which the general objective was: To determine the relationship between the technique of finger painting and the creativity of children of 4 years.

The research was developed within a non-experimental, transversal design, basic type, quantitative approach, correlational descriptive level, hypothetical deductive method; The population of was comprised of 26 children (as) of 4 years of the initial level, the sample is equal to the study population. For data collection, observation was used as a technique, as instruments were applied an observation sheet on the technique of the fingerprint and an observation sheet on creativity, the evaluator has been the teacher of the classroom.

The statistical treatment was carried out through the elaboration of frequency distribution tables, bar charts and analysis and interpretation. For validation, the Rho Spearman correlation coefficient was applied, with a value of $r_s = 0,708$, which shows a positive high correlation, with $p_value = 0,000 < 0,05$. It is concluded that there is a significant relationship between the technique of finger painting and the creativity of children of 4 years.

Key Words: Finger painting technique, creativity.

ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO.....	11
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	11
1.2. Delimitación de la investigación.....	13
1.2.1. Delimitación social.....	13
1.2.2. Delimitación temporal.....	14
1.2.3. Delimitación espacial.....	14
1.3. Problemas de investigación.....	14
1.3.1. Problema general.....	14
1.3.2. Problemas específicos.....	14
1.4. Objetivos de la investigación.....	15
1.4.1. Objetivo general.....	15
1.4.2. Objetivos específicos.....	15
1.5. Hipótesis de la investigación.....	16
1.5.1. Hipótesis general.....	16
1.5.2. Hipótesis específicas.....	16
1.5.3. Identificación y clasificación de variables e indicadores	18
1.6. Diseño de la investigación.....	20
1.6.1. Tipo de investigación.....	20
1.6.2. Nivel de investigación.....	21
1.6.3. Método.....	21

1.7.	Población y muestra de la investigación.....	21
1.7.1.	Población.....	21
1.7.2.	Muestra.....	22
1.8.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	22
1.8.1.	Técnicas.....	22
1.8.2.	Instrumentos.....	22
1.9.	Justificación e importancia de la investigación.....	24
1.9.1.	Justificación teórica.....	24
1.9.2.	Justificación práctica.....	25
1.9.3.	Justificación social.....	25
1.9.4.	Justificación legal.....	26
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....		27
2.1.	Antecedentes de la investigación.....	27
2.1.1.	Estudios previos.....	27
2.1.2.	Tesis nacionales.....	28
2.1.3.	Tesis internacionales.....	29
2.2.	Bases teóricas.....	31
2.2.1.	Técnica de la dactilopintura.....	31
2.2.2.	Desarrollo de la creatividad.....	44
2.3.	Definición de términos básicos	
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....		54
3.1.	Tablas y gráficas estadísticas.....	54
3.2.	Contrastación de hipótesis.....	65
CONCLUSIONES.....		71
RECOMENDACIONES.....		73

FUENTES DE INFORMACIÓN.....	75
ANEXOS.....	79
1. Matriz de Consistencia	
2. Instrumentos	
3. Base de datos de los Instrumentos	
4. Hojas de aplicación desarrolladas	
5. Criterios de valoración del coeficiente de correlación	
6. Fotos de los niños de cuatro años en la I.E.P. Inicial N° 42 “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto	

INTRODUCCIÓN

En la educación infantil, la creatividad es principalmente un medio de expresión, a través del cual el niño/a se manifiesta libremente, por eso es necesario motivar a crear nuevas formas de expresión, una de ellas es a través de la técnica de la dactilopintura como un método de enseñanza que ayudará a la estimulación integral y plena de las potencialidades del niño y niña.

La dactilopintura incide en el desarrollo de la creatividad por ello esta técnica debe manifestarse mediante actividades recreativas que produzca satisfacción en los niños y docente. La creatividad es relativo del ser humano, siempre se fundamenta en el desarrollo de la imaginación, para lo cual, se hace necesario que los docentes fomenten, juegos creativos a través de la pintura para la adquisición de habilidades y continúen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por lo anterior, se deben aplicar la técnica de la dactilopintura de manera eficiente y para facilitar este proceso, es necesario desarrollar y mejorar el funcionamiento creativo de los docentes. Los niños de nivel inicial hacen arte para conocer, explorar y experimentar, en ese proceso descubren el misterio, la creatividad, la frustración, permitiéndoles mediante el arte explorar y descubrir el mundo que los rodea. El niño/a necesita por naturaleza expresar lo que piensa, lo que siente, por sí mismo y para los otros.

El presente trabajo tiene como propósito incentivar a los docentes a que utilicen la técnica de la dactilopintura como medio de expresión para desarrollar las diferentes capacidades infantiles, despertando la imaginación y creatividad se logrará que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea más divertido y entretenido.

La investigación ha sido estructurada en tres capítulos:

En el primer capítulo PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO, se desarrolla la descripción de la realidad problemática, delimitación de la investigación, problemas de investigación, objetivos de la investigación, hipótesis de la investigación, diseño de la investigación, población y muestra de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, y justificación e importancia de la investigación. En el segundo capítulo MARCO TEÓRICO, abarca los antecedentes de la investigación, bases teóricas, y definición de términos básicos. En el tercer capítulo ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, se elabora las tablas y gráficos de los resultados de la aplicación de los instrumentos y contrastación de las hipótesis.

Finalmente se presenta las conclusiones, recomendaciones y fuentes de información de acuerdo a las normas de redacción APA – Asociación Americana de Psicología (6ta Edición).

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En el contexto mundial, se desarrollan diversas investigaciones donde el objetivo es crear metodologías de enseñanza que ayuden a mejorar y acercarse más al mundo actual, las técnicas en la educación deberían basarse a mejorar el desarrollo convergente en el niño y en potenciar la creatividad en educación inicial, ya que no se aplican todas los instrumentos y didácticas en las aulas de clase como la dactilopintura, la enseñanza basada en la pintura y la creación ha demostrado que puede ser más eficaz que los lineamientos metodológicos, los niños de 4 a 5 años muestran una evolución educativa mediante el desarrollo de juegos didácticos (Corte, 2012).

La Unión Europea, en el campo educativo tiene objetivos bien explícitos, que contribuye significativamente en la formación integral de los niños, el Estado se preocupa por la mejora y la calidad de transmisión de conocimientos; puesto que la educación es el pilar de la transformación de conciencias, que en última instancia coadyuva al desarrollo de los pueblos.

A nivel nacional nuestro país, presenta serias deficiencias en los objetivos que se plantean, debido a que no existe una unidad dialéctica entre la teoría y la práctica; dicho de otro modo, las políticas educativas, reformas educativas, Proyecto Educativo Nacional y el Currículo Nacional de Educación Básica Regular, no son otra cosa que la concreción teórica, que en su mayoría no se cumple en los hechos.

Actualmente el Ministerio de Educación de Perú conocedor del valor que posee la creatividad en el desarrollo de los infantes ha tomado medidas dirigidas a la preparación de los docentes para potenciar un trabajo eficiente en el tratamiento de la creatividad y en general, en la formación integral de los niños preescolares. En el marco curricular, se precisan dos objetivos a lograrse en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Emprende creativamente sus sueños personales y colectivos; se comunica, ejerce la ciudadanía, se desenvuelve con autonomía, asume un estilo de vida saludable, emprende creativamente sus sueños personales y colectivos que deben ser atendidos como principios pedagógicos desde el Nivel Inicial hasta el quinto año de Secundaria (MINEDU, 2014).

En las instituciones educativas de nivel inicial se han observado que la enseñanza de la pintura en particular del arte en general tiene poca aplicación y no le dan su debida importancia siendo esto todo lo contrario, puesto que la dactilopintura ayuda al niño a descubrir sus habilidades, inquietudes y destrezas, por lo que esta técnica tiene gran valor en el sentido de crear y comunicar. Si bien es cierto que mediante la dactilopintura el niño desarrolla su personalidad, como ser individual y social, por ello constituye una etapa de extraordinaria importancia por su gran permeabilidad para moldear y potenciar al máximo su capacidad de expresión y comunicación.

No obstante, hoy en día existe una preocupación de las autoridades por elevar la calidad educativa, preocupación que lleva a una reflexión de

nuestro quehacer educativo. La innovación como tarea de todo ser humano constituye un proceso que exige la valoración de lo que está haciendo, ya que por el desconocimiento de la acción educativa, en su intervención diaria, los docentes ejercen frenos a la creatividad y a la de quienes quieren participar en el proceso.

En el ámbito local, el problema que se ha podido observar, es la falta de la aplicación de una mejor estrategia de la técnica “dactilopintura” en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. Inicial “42 Pampa Hermosa”. Asimismo, la institución no cuenta con los materiales didácticos o educativos necesarios, los docentes por falta de conocimiento no utilizan la técnica de la dactilopintura, existe poca motivación e interés para que los niños puedan desarrollar la creatividad, los docentes no aplican en las sesiones de aprendizaje estrategias y técnicas de dactilopintura.

Por ello, el desarrollo de esta técnica tiene un valor agregado, la de crear y fomentar en los niños y niñas el desarrollo de su personalidad, destreza y capacidad como ser individual y social. De seguir con la deficiencia, el desarrollo de la creatividad, se verá afectada en los estudiantes durante su proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo que es tarea de todo docente ofrecer ambientes y estímulos propicios para que esta actividad sea posible y poder favorecer el potencial creativo y de expresión de los niños y niñas.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

El grupo social de estudio ha sido abarcado por los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Pública Inicial N° 42 “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

El presente estudio ha sido comprendido entre los meses de marzo a julio del año 2018.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

La investigación se ha llevado a cabo en la Institución Educativa Pública Inicial N° 42 “Pampa Hermosa”, ubicado en Pampa Hermosa carretera Yurimaguas – Tarapoto, distrito de Yurimaguas, provincia de Alto Amazonas, departamento de Loreto, Región Loreto; la dirección del plantel está a cargo de la Lic. Silvia Patricia Del Águila Vásquez, la institución pertenece a la UGEL de Alto Amazonas – Yurimaguas.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto, año 2018?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE1: ¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto?

PE2: ¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto?

PE3: ¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto?

PE4: ¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto?

PE5: ¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación entre la técnica de la dactilopintura y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto, año 2018.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE1: Establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

OE2: Establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

OE3: Establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

OE4: Establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

OE5: Establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto, año 2018.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

HE1: Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

HE2: Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

HE3: Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

- HE4: Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.
- HE5: Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Operacionalización de las Variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS		ESCALA DE MEDICIÓN
				Nº	Total	
<p>Variable Relacional 1:</p> <p>Técnica de la dactilopintura</p>	<p>Consiste en extender o expandir materiales colorantes en un espacio plano utilizando directamente la mano y los dedos, en forma total o segmentaria.</p>	Huellas con las palmas	<ul style="list-style-type: none"> - Extiende la pintura - Estampa con la pintura - Desplaza la pintura 	1 2 3	3	<p>Nominal</p> <p>Valoración:</p> <p>Dicotómicas</p> <p>Si..... (1)</p> <p>No..... (0)</p> <p>Niveles:</p> <p>Óptimo 11 - 15</p> <p>Regular 05 - 10</p> <p>Deficiente 00 - 05</p>
		Huellas con dedos	<ul style="list-style-type: none"> - Extiende la pintura - Estampa con la pintura - Desplaza la pintura 	4 5 6	3	
		Huellas con nudillos	<ul style="list-style-type: none"> - Extiende la pintura - Estampa con la pintura - Desplaza la pintura 	7 8 9	3	
		Huellas con codos	<ul style="list-style-type: none"> - Extiende la pintura - Estampa con la pintura - Desplaza la pintura 	10 11 12	3	
		Huellas con los pies	<ul style="list-style-type: none"> - Extiende la pintura - Estampa con la pintura - Desplaza la pintura 	13 14 15	3	
<p>Variable Relacional 2:</p> <p>Creatividad</p>	<p>Proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación</p>	Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptación - Producción 	1 2,3,4,5	5	<p>Ordinal</p> <p>Valoración: Escala de Likert</p> <p>Si..... (3)</p>
		Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> - Establece relaciones - Grafismos libres - Recrea escenas 	6 7 8	5	

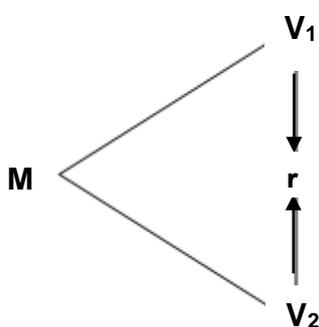
	social, en el cual se expresa el vínculo de los aspectos cognitivos y afectivos de la personalidad.		- Explica su trabajo	9		A veces..... (2)
			- Pinta usando la mano dominante	10		No..... (1)
		Originalidad	- Trabaja con originalidad	11	5	Niveles:
			- Imaginación	12		Óptimo 36 - 45
			- Crea nuevas figuras	13, 14		Regular 26 - 35
			- Valora su trabajo	15		Deficiente 15 - 25

Fuente: Elaboración propia

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño empleado es el no experimental de corte transversal; los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014), describen que “los estudios no experimentales se realizan sin manipular las variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos; este diseño no se manipula ni se realiza al azar, no crea alguna situación” (p. 152).

Presenta el siguiente esquema:



Donde:

- M : Muestra
- V₁ : Técnica de dactilopintura
- V₂ : Creatividad
- r : Relación entre la V₁ y V₂

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es básica, ya que se ha realizado con el fin de aumentar el conocimiento sustentado en teorías científicas.

El presente estudio es de enfoque cuantitativo, del cual Hernández, et al. (2014), manifiestan que se “usa la recolección de datos en base a la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 4). Los resultados de la investigación se expresan en tablas y figuras estadísticas con su respectiva interpretación numérica.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo al planteamiento de Hernández, et al (2014), la investigación es de nivel descriptivo y correlacional.

Descriptivo: Miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. Esto con el fin de recolectar toda la información que obtengamos para poder llegar al resultado de la investigación.

Correlacional: Se encargan de identificar la relación entre dos o más conceptos o variables. Los estudios correlacionales tienen en cierta forma un valor un tanto explicativo, con esto puede conocer el comportamiento de otras variables que estén relacionadas.

1.6.3. MÉTODO

El método utilizado en la investigación es el hipotético deductivo, según Sabino (2012), “es el procedimiento o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica científica” (p. 151).

El método hipotético-deductivo tiene varios pasos esenciales: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia.

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

Carrasco (2009), señala que es “el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 236).

La población de estudio estuvo conformada por 26 niños(as) de 4 años (Aula Exploradores) de la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto, durante el año 2018.

1.7.2. MUESTRA

La muestra es de tipo No Probabilístico, no se aplicó fórmula estadística, debido a que la población no es significativa, la muestra es igual a la población de estudio, es decir 26 niños(as) de 4 años del nivel inicial.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

En el presente estudio, se ha utilizado como técnica la observación. Hernández, et al. (2014), expresan que "la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta" (p. 316). A través de esta técnica el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación.

1.8.2. INSTRUMENTOS

El instrumento utilizado es la ficha de observación, Hernández, et al (2014), remarcan que se "usa cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática" (p. 318).

Se aplicaron dos fichas de observación:

Ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura: Dirigidos a niños(as) de 4 años del nivel inicial, se formularon 15 ítems de preguntas cerradas dicotómicas, para ser contestadas en un tiempo aproximado de 40 minutos, la evaluadora ha sido la docente del aula.

FICHA TÉCNICA:**Técnica:** Observación**Instrumento:** Ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura**Autor:** Sotacuros y Riveros**Año:** 2015**Procedencia:** Universidad Nacional de Huancavelica**Adaptado por:** Mabel Tuesta Angulo (2018)**Aplicación:** Individual**Validez:** Mediante juicio de expertos y la confiabilidad con el método Alfa de Crombach**Ámbito de aplicación:** Niños de 3, 4 y 5 años.**Dimensiones:**

Huellas con las palmas: Se formularon 3 preguntas (ítems 1, 2, 3).

Huellas con dedos: Se formularon 3 preguntas (ítems 4, 5, 6).

Huellas con nudillos: Se formularon 3 preguntas (ítems 7, 8, 9).

Huellas con codos: Se formularon 3 preguntas (ítems 10, 11, 12).

Huellas con los pies: Se formularon 3 preguntas (ítems 13, 14, 15).

Valoración: Dicotómicas

Sí..... (1)

No..... (0)

Niveles:

Óptimo 11 - 15

Regular 05 - 10

Deficiente 00 - 05

Ficha de observación sobre desarrollo de la creatividad: Dirigidos a niños(as) de 4 años del nivel inicial, se formularon 15 ítems de preguntas cerradas, escala de Likert, para ser contestadas en un tiempo aproximado de 10 minutos, la evaluadora ha sido la docente del aula.

FICHA TÉCNICA:**Técnica:** Observación**Instrumento:** Ficha de observación sobre desarrollo de la creatividad**Autor:** Sotacuros y Riveros**Año:** 2015**Procedencia:** Universidad Nacional de Huancavelica**Adaptado por:** Mabel Tuesta Angulo (2018)**Aplicación:** Individual**Validez:** Mediante juicio de expertos y la confiabilidad con el método Alfa de Crombach**Ámbito de aplicación:** Niños de 3, 4 y 5 años.**Dimensiones:**

Flexibilidad: Se formularon 5 preguntas (ítems 1, 2, 3, 4, 5).

Fluidez: Se formularon 5 preguntas (ítems 6, 7, 8, 9, 10).

Originalidad: Se formularon 5 preguntas (ítems 11, 12, 13, 14, 15).

Valoración: Escala de Likert

Si..... (3)

A veces..... (2)

No..... (1)

Niveles:

Óptimo 36 - 45

Regular 26 - 35

Deficiente 15 - 25

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN**1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

La presente investigación se justifica en el aspecto teórico porque conllevó a comprender que la dactilopintura permite el desarrollo del pensamiento inventivo del niño desde muy temprana edad, con

actividades sencillas y prácticas que incluyen la metodología de juego, trabajo efectivizada en el momento pedagógico del desarrollo de la actividad gráfico plástica lo cual propicia el desarrollo y la estimulación de la creatividad, potenciación de competencias comunicativas y la práctica de valores.

Así mismo, el estudio se fundamenta en teorías científicas que han servido de base para poder realizar la presente investigación, éstas son la Teoría de Jean Piaget y la expresión plástica infantil y la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner para la variable técnica de la dactilopintura; y la Teoría de Vigotsky: Imaginación y creatividad para la variable creatividad.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

En el ámbito práctico la investigación se justifica porque ayudó a contribuir a un cambio en el que hacer educativo, para mejorar uno de los logros educativos de educación inicial que es el expresar con naturalidad y creatividad sus ideas, sentimientos, emociones y experiencias, haciendo uso de diversas manifestaciones artísticas que incluye la plástica, pintura y creatividad.

El arte, al ser parte integrante y activa de los programas educativos infantiles, se convierte en un aliado de incalculable valor para los docentes, es decir que es la fuente primaria de estrategias creativas dentro del aula.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

En el ámbito social la investigación se justifica porque benefició a todos los agentes educativos, porque los resultados de la investigación serán propicios para el desarrollo de habilidades y mejorar el aprendizaje de los niños fomentando en las escuelas nuevas técnicas e instrumentos para el conocimiento de la dactilopintura como objetivo primordial de una

educación inicial integral y poder incentivar la creatividad en los niños que por esencia ya poseen para acercarlo más al arte.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

El presente estudio se basó en los siguientes documentos legales:

Constitución Política del Perú (1993)

Artículo 14°.- La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad.

Ley General de Educación N° 28044 (2003)

Artículo 2°: La educación es un proceso de enseñanza – aprendizaje que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de la cultura, al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial.

Reglamento del Código de los Niños y Adolescentes Ley N° 27337 (2000)

Artículo 15.- Educación básica.-

El Estado asegura que la educación básica comprenda:

- a) El desarrollo de la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño y adolescente hasta su máximo potencial.

Artículo 82.- Deberes y derechos de los padres.-

- a) Velar por su desarrollo integral.

El aporte es concientizar a los agentes educativos para que los estudiantes tengan una educación de calidad en beneficio de su desarrollo integral.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

Medina, Velázquez, Alhuay y Aguirre (2017), en su artículo titulado “La Creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea”, Lima – Perú. La persona creativa se puede desenvolver amplia y acertadamente en los diversos escenarios de actuación porque tiene la agudeza mental para poner en práctica sus destrezas y competencias en la resolución de problemas de la vida y de su contexto. La investigación se basa en un enfoque cualitativo educacional de tipo aplicada. La muestra fue intencionada y seleccionada mediante el muestreo criterial. Se aplicó métodos, técnicas e instrumentos que evidenciaron el nivel de desarrollo de la creatividad en los preescolares, visto en los indicadores: fluidez, originalidad y motivación; y la manera de conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje por las docentes. Los fundamentos epistemológicos y las reflexiones científicas contrastadas con los resultados prácticos permitieron aportar como conclusión esencial,

una estrategia didáctica que contribuyó al desarrollo de la capacidad creativa en los niños de la Educación Inicial en Puno.

Rendón (2015), en su artículo titulado “El desarrollo de la creatividad en el preescolar”, Colombia. En este trabajo se exhiben los resultados de una investigación donde se consideró el desarrollo de las habilidades creativas (Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Sensibilidad en la percepción de la información) a través de una propuesta pedagógica basada en el juego y la expresión artística; se presentan además algunos elementos de orden teórico sobre la creatividad y algunas consideraciones de tipo procedimental que hacen parte de la propuesta pedagógica diseñada, la cual se enmarca dentro de una concepción constructivista e histórico-cultural. La investigación ha sido de tipo cuasiexperimental. La muestra estuvo constituida por 155 niños. Resultados: El estudio reveló cambios significativos en las habilidades creativas, así como en la adquisición de conocimientos, y en algunas actitudes asociadas a la creatividad. La propuesta se constituye en una innovación metodológica, y en un material educativo validado en el contexto que busca fomentar el desarrollo de la creatividad.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Sotacuro y Riveros (2015), en su investigación titulada "La técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I. N° 166 Tucsipampa, Lircay - Huancavelica", Huancavelica – Perú. Tuvo como objetivo determinar la influencia de la técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad. El estudio ha sido de tipo cuasiexperimental, descriptivo, diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 15 niños(as). Se aplicó un test de entrada y salida, y 18 sesiones de aprendizaje. Resultados: Antes de la prueba los niños con respecto al desarrollo de la creatividad de huellas digitales presentaron un 0% Bueno (A), un 40% regular (B) y un 60% deficiente (C).

Mientras tanto la evaluación que se realizó con un test de salida el porcentaje de alumnos con desarrollo de creatividad presentaron Bueno (A) un 46.67%, regular (B) un 53.33% y deficiente (C) 0% en el desarrollo de huellas digitales. Se concluye que la creatividad es una capacidad inherente e indisoluble del desarrollo infantil.

Palomino y Soto (2013), en su tesis titulada "Las técnicas de pintura en la creatividad de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 534 - San Gerónimo – Huancavelica", Huancavelica - Perú. Se tuvo como propósito determinar la influencia de la aplicación de las Técnicas de Pintura en la creatividad de los niños de 5 años de edad. El estudio ha sido de carácter aplicativo, nivel explicativo. La muestra estuvo conformada por 18 niños, de ambos sexos. Para la recolección de datos se aplicó el Test de Creatividad de Torrance; con la finalidad de medir el grado de creatividad de los niños, de la misma forma se hizo uso de fichas para la recolección de datos bibliográficos que formaron el marco teórico científico de la investigación. El método que condujo la investigación fue el método general (científico), que consistió en investigar la relación causal de las variables independiente y la variable dependiente; como resultado de la investigación se evidencia que a un nivel de confianza del 95% que la aplicación de las técnicas de pintura influyen significativamente en la creatividad de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa W 534- San Gerónimo - Huancavelica. En definitiva; las causas para la presencia de la creatividad baja en los niños, es la falta de información, estimulación e interés de las docentes y padres de familia sobre el proceso creativo que debe tener un niño.

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Cubero (2016), en su tesis titulada "Dactilopintura y su incidencia en el desarrollo de la creatividad en niños/as de 4 a 5 años de la Escuela Ángel Veliz Mendoza, Cantón Vinces, provincia de Los Ríos", Ecuador. Tuvo como objetivo analizar la incidencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años. El estudio ha sido de tipo

descriptivo. La muestra estuvo conformada por 40 niños; para la recolección de datos se aplicó como instrumento un cuestionario. Resultados: El 30% de los docentes desarrolla la creatividad del estudiante a través de trabajos escolares siempre, el 20% casi siempre, el 37% poco y nunca solo el 13%. En relación a la dactilopintura el 37% respondió siempre, el 37% casi siempre, el 13% poco y un 13% nunca. Se concluyó que la dactilopintura incide en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela “Ángel Veliz Mendoza”.

Martínez (2014), en su tesis titulada “La dactilopintura y su incidencia en la motricidad fina en los niños y niñas del centro de educación inicial "Mañanitas" del Cantón Píllaro, de la provincia de Tungurahua”, Ecuador. Tuvo como objetivo establecer hasta qué punto incide la dactilopintura en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas del "Centro de Educación Inicial Mañanitas. Es un estudio de descriptivo, método inductivo-deductivo. La muestra estuvo conformada por 25 niños. Para la recolección de datos se aplicó una Ficha de Observación. Resultados: La dactilopintura se aplica de manera permanente, el 84% de los docentes si respetan el proceso de aplicación, el 48% de los niños tienen temor de mancharse y el 76% no emplean por completo sus extremidades, el 60% no utilizan de manera adecuada la pintura, al 12% no les gusta pintar con los dedos. El nivel de motricidad fina para el 44% no es satisfactorio, el 33% de los niños no dominan la pinza digital. Se concluye que para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina consideran el armado y el modelado y como solución al problema se ha sugerido una guía de actividades en dactilopintura para fortalecer la motricidad fina.

Vega (2012), en su tesis titulada “Desarrollo de la creatividad mediante la utilización de la técnica dactilopintura en las niñas de primer año de educación básica de la escuela Elvira Ortega del Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi en el periodo 2010 – 2011”, Ecuador.

Tuvo como objetivo mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través del desarrollo de la creatividad mediante actividades, utilización de la técnica dactilopintura; en las niñas del primer año de educación básica. La investigación ha sido de tipo descriptiva. La muestra estuvo compuesta por 50 niñas, 1 director, 5 docentes y 50 padres de familia. Se aplicó como instrumento la entrevista, encuesta y ficha de observación. Resultados: El 60% de las maestras entrevistadas están de acuerdo que a través de la dactilopintura las niñas expresan su creatividad porque es un medio donde la niña juega y en ese momento expresa su creatividad sin temor de seguir alguna regla. En tanto el 70% de los padres encuestados no tienen una información clara de lo que es la técnica de la dactilopintura ya que manifiestan que no han investigado sobre esta técnica. Se concluye que la iniciación de la técnica dactilopintura es un valioso medio para educar al niño e influir en su creatividad, física y emocional.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. LA TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA

2.2.1.1. TEORÍAS Y/O ENFOQUES DE DACTILOPINTURA

a) Teoría de Jean Piaget y la expresión plástica infantil

Según Piaget (1994), mediante el dibujo “los niños fomentan su capacidad intelectual” (p. 17).

El autor considera que el juego es pura imitación a la vida que rodea a los niños, clasificando el pensamiento representativo en tres etapas de evolución: imitación, juego simbólico y representación cognoscitiva, tal como se detalla:

La expresión plástica como imitación: El juego nace como proceso de imitación entendiendo la imitación como una manifestación de la inteligencia. A este proceso de imitación por medio de la expresión plástica Piaget lo denomina imitación-dibujo.

La expresión plástica como juego: La siguiente etapa consiste en convertir el dibujo en una actividad lúdica, entendiendo el juego como simple asimilación funcional o reproductiva. El juego es para Piaget el complemento a la imitación.

Cada vez más el juego se diferencia de las conductas de adaptación propiamente dichas (inteligencia) para orientarse en la asimilación, en tanto el juego de imaginación constituye una transposición simbólica que somete las cosas a la actividad propia, sin reglas ni imitaciones.

La representación cognoscitiva: De los esquemas sensomotores se pasa a los esquemas conceptuales, donde el dibujo funciona como mensaje conceptual apareciendo funciones simbólicas y representativas complejas.

Cada una de estas etapas, que Piaget refiere fundamentalmente mediante otros modos de expresión, tiene su equivalencia en el desarrollo de la expresión plástica infantil.

b) Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner

Gardner, en 1983, formuló la teoría de las Inteligencias Múltiples y definió a cada una de las inteligencias como una habilidad de un aspecto concreto del ser humano.

El autor propuso como método esencial en la teoría la observación, ya que permite descubrir tanto las inteligencias dominantes de nuestros alumnos como las inteligencias débiles.

García (2016), sostiene que “Gardner ha supuesto una revolución en el ámbito de las teorías sobre la mente aportando importantes descubrimientos sobre el carácter de la misma que tienen gran

importancia a la hora de entender el aprendizaje” (p. 28). No obstante, la teoría puede ser inspiradora para los docentes a la hora de diseñar programas de enseñanza acordes con una visión acertada y realista, de acuerdo a los distintos modos de presentar los contenidos, de forma que se adapten con las distintas inteligencias de los niños y se les haga accesible el conocimiento de manera comprensible y perdurable.

El presente estudio se centra en las implicaciones de la inteligencia Visual – Especial aplicadas al ámbito de la enseñanza de la expresión plástica y, a las técnicas, materiales y procedimientos dentro de la misma que pueden verse beneficiados por la aplicación de los supuestos de la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner.

Inteligencia visual - espacial:

Perozo (2016), refiere que es la “habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual-espacial y de ejecutar transformaciones sobre dichas percepciones” (p. 44). Esta inteligencia implica sensibilidad al color, línea, forma, figura, espacio y la relación que existe entre estos elementos. Incluye la capacidad para visualizar, para representar gráficamente las ideas visuales o espaciales y para orientarse correctamente en una matriz espacial.

Para estimular este tipo de inteligencia, es necesario el conocimiento de estrategias como la visualización interior de un pizarrón o pantalla de televisión creada por los niños; señales de colores; símbolos gráficos, entre otros, serán de gran ayuda. Los niños que destacan en esta inteligencia aprenden mediante imágenes, les gusta visualizar, dibujar, diseñar y necesitan en el aula, fotos, carteles, murales, laberintos, rompecabezas, juegos de imaginación, etc.

En consecuencia, el docente que trabaje con la Teoría de las Inteligencias Múltiples debe cambiar en todo momento su exposición

pedagógica, pasando de lingüística a espacial, a musical y entre otros consecutivamente de manera creativa. De igual forma, debe suscitar que los estudiantes interactúen entre sí de diferentes formas, por ejemplo en parejas, en grupos pequeños o en grupos grandes; así como también, programar el tiempo adecuadamente para que los estudiantes practiquen la autorreflexión, realicen trabajos a su propio ritmo o relacionen sus experiencias y sentimientos personales con el material que se esté estudiando.

Ocupaciones características: Ingenieros, supervisores, fotógrafos, profesores de arte, cartógrafos, pilotos, artistas plásticos, escultores, arquitectos, pintores, publicistas, diseñadores de interiores, jugadores de ajedrez. Quienes cultivan ciencias como la anatomía o la topología también necesitan de esta inteligencia.

2.2.1.2. DEFINICIONES DE LA DACTILOPINTURA

Sotacuro y Riveros (2015), señalan que "es la técnica que permite a los niños y niñas el manejo libre y creativo de la pintura y el espacio gráfico, por lo tanto resulta muy apropiado su uso en el nivel inicial porque responde a las características psicológicas propias de la edad" (p. 1).

Reneé (2008), sostiene que la dactilopintura "es especialmente eficaz para los niños que deben superar ciertas inhibiciones, explorar aspectos de la personalidad, tales como la expansividad y la sensibilidad de las expresiones de los sentidos" (p. 28).

Por su parte Itzcovich (2005), manifiesta que la dactilopintura "es eficaz para los niños que deben superar ciertas inhibiciones para lograr que la fantasía fluya libremente y para explorar aspectos de la personalidad tales como la expresividad y la sensibilidad a las expresiones de los sentidos" (p. 76)

Vega (2012), considera que la dactilopintura “es una actividad ideal e importante para los niños ya que aprenden a desarrollar el tacto y la creatividad a la vez que se divierten” (p. 17).

En síntesis la técnica de la dactilopintura es una actividad que produce una satisfacción infinita y actúa como agente de liberación, favoreciendo la educación de la mano para la expresión gráfica, también es un excelente medio para eliminar las inhibiciones, facilita la evolución y expresión de la personalidad infantil. Su empleo envuelve una variedad de sensaciones visuales, táctiles y kinestésicas.

2.2.1.3. OBJETIVOS DE LA DACTILOPINTURA

Según Scheluter (2007), el principal objetivo de la dactilopintura es “que los niños y niñas desarrollen las habilidades artísticas y manuales; la imaginación y creatividad, expresión y experiencia de crear algo y experiencia con sus propias manos” (p. 54).

Dentro de sus objetivos cabe mencionar lo siguiente:

- Desarrolla los movimientos de disociación digital.
- Sensibiliza la mano para actividades con el lápiz.
- Facilita la creación y expresión espontánea.

Al analizar y comprender los objetivos de la técnica de la dactilopintura se observa que su uso potencializará de manera efectiva el desarrollo de la motricidad fina.

Como otros objetivos complementarios se pueden mencionar:

- Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico, como el color y la textura.
- También la dactilopintura es un excelente medio para eliminar las inhibiciones, facilita la evolución y expresión de la personalidad infantil.

- Su empleo envuelve una variedad de sensaciones visuales, táctiles y kinestésicas.

2.2.1.4. IMPORTANCIA DE LA DACTILOPINTURA

Según Itzcovich (2005), la dactilopintura es importante porque “es eficaz para los niños que deben superar ciertas inhibiciones para lograr que la fantasía fluya libremente y para explorar aspectos de la personalidad tales como la expresividad y la sensibilidad a las expresiones de los sentidos” (p. 76)

- Esta técnica de arte es apta para que el niño se inicie en el manejo de la pintura. Además permite el desarrollo de la creatividad y la coordinación viso motora (ojo - mano).
- Es una actividad que produce una satisfacción infinita y actúa como agente de liberación.
- La pintura a dedo favorece la educación de la mano para la expresión gráfica.
- También es un excelente medio para eliminar las inhibiciones, facilita la evolución y expresión de la personalidad infantil.
- Su empleo envuelve una variedad de sensaciones visuales, táctiles y cenestésicas.

Además de facilitar el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas es importante su utilización.

2.2.1.5. DIMENSIONES DE LA TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA

Las dimensiones a trabajar en el presente trabajo de investigación de acuerdo a Barrera (2010), son: las palmas de las manos, pintura dedos, los nudillos e incluso utilizando los codos, antebrazos y pies.

a) Palmas

Existe resistencia por ensuciarse los segmentos de las palmas de las manos pero con la continuidad y su despliegue será placentero,

permitiendo al niño y niña aprender a desarrollar el tacto y la creatividad a la vez que se divierten.

b) Dedos

El uso de los dedos favorece la psicomotricidad y también es un excelente medio para eliminar las inhibiciones, facilita la evolución y expresión de la personalidad infantil, del mismo modo ayuda para la expresión gráfica.

c) Nudillos

Es importante conocer las diferentes formas con las que se puede expresar el niño(a), el uso de los nudillos le ayudará a tener una mejor coordinación ojo – mano, y lo cual fomentará la psicomotricidad fina y creación de diversas formas y figuras.

d) Codos

Este aprendizaje le permite al niño(a) conocer las capacidades de movimiento de su cuerpo, este conocimiento, hará posible la posterior interiorización para facilitar la mejora de la funcionalidad y, por tanto, lograr una óptima eficacia motriz, desarrollando todas las capacidades básicas de movimiento.

e) Pies

Es el resultado de los logros alcanzados por el niño en el dominio de los movimientos finos de los pies, la coordinación óculo pedal, la orientación espacial y la lateralidad, bajo la influencia del adulto, quien de manera intencionada o no, le va mostrando los modos de conducta motriz socialmente establecidos, que le permiten al niño desarrollar su independencia, realizar acciones cada vez más complejas y perfeccionarlas (p. 5).

2.2.1.6. BENEFICIOS DE LA DACTILOPINTURA

El niño quiere expresarse y uno de los medios empleados por él, es la pintura, en esta actividad el niño da rienda sueltas a su creatividad. Para la realización de la pintura dactilar es recomendable que el niño use los segmentos del brazo y la realización de diversos movimientos, mediante el uso de la pintura dactilar se logran muchas líneas y formas.

Casadermont (2007) expresa que "le permite a los niños, desde muy temprana edad, exteriorizar su mundo interno, su forma de sentir; despertar su sensibilidad hacia lo estético" (p. 49).

Esta técnica es muy importante para que el niño y la niña se puedan familiarizar o iniciar con el manejo de la pintura. Al mismo tiempo se trabaja en ellos varias dimensiones de aprendizaje por medio del juego libre que este caso se realiza con la pintura. Asimismo, se trabaja la coordinación viso-motora (ojo-mano), expresión, creatividad, imaginación y también repasamos algunas partes del cuerpo al igual que el manejo del espacio.

2.2.1.7. MATERIALES EMPLEADOS EN LA TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA

La dactilopintura permite a los niños la manipulación directa con distintos elementos donde poder explorar y sentir. Por su etapa evolutiva, los pequeños tienden a llevarse todo a la boca, es por ello que debemos seleccionar muy bien los materiales a utilizar en esta técnica:

- Pasta especial
- Barro
- Engrudo coloreado cocido
- Cola plástica
- Témpera espesada con harina
- Témpera espesada con jabón común rallado.

Y muchísimas más, sólo hay que experimentar. Lo importante al preparar la pasta es que no se formen grumos, la consistencia debe ser como una salsa blanca o una papilla de maicena para niños. El engrudo crudo no sirve porque resulta un pegote imposible de quitar de los dedos.

A continuación se presentan los siguientes materiales que permiten el empleo de la técnica de dactilopintura, estas son:

a) El engrudo de colores

Waisburd y Sefchovich (2002), consideran “al engrudo como un material de colores firmes y brillantes, de calidad blanda semblante, fabricado de harina” (p. 93).

El engrudo es un material complementario del lápiz de punta blanda y el pincel, el cual facilita la transición del grafismo a la mancha.

Esto quiere decir que el engrudo tiene características especiales para poder pintar con los dedos o las palmas de las manos y distribuir uniformemente los colores de una silueta previamente diseñada, la principal característica es su consistencia y que no se desparrama sine que se distribuye en la proporción adecuada.

b) Aportes del engrudo

El engrudo es el primer instrumento importante usado por las manos y dedos del niño, el cual le permite lograr el control de los pequeños músculos de la misma.

El beneficio de usar el engrudo se debe a sus características de elemento preferentemente al de "color" que permite el destaque de los trazos y el desarrollo viso motor.

Por tanto, se debe diseñar previamente con los lápices y luego indicarle a los niños mediante una reproducción pintada distribuir los colores con el objetivo de estimular el lenguaje gráfico, las destrezas de coordinación, espontaneidad y creatividad en el niño.

El engrudo de colores son los primeros materiales que han sido utilizados como instrumentos en la expresión artística en todo los niveles de desarrollo y sin embargo hoy en día su importancia es minimizada y en muchas ocasiones apenas se les toma en cuenta, la aplicación de este material contribuye al desarrollo de las destrezas de escritura y que requiere del trabajo de los segmentos finos de la mano: se ha descubierto además que este material favorece al conocimiento de figura, fondo, la coordinación motora fina y el incremento del vocabulario al dialogar sobre sus trabajos.

c) La témpera

La tempera es uno de los materiales más importantes de la expresión gráfica que permiten estimular el desarrollo de habilidades, destrezas, así como la creatividad del niño.

Las temperas, comúnmente conocidos como "pintura" es el primer instrumento importante usado por la mano y dedos del niño el cual permite lograr el control de los pequeños músculos del mismo,

Es necesario priorizar la utilización frecuente de la tempera en la dactilopintura, debido a que facilitan el desarrollo de la coordinación motora fina del niño.

La tempera es un material que han sido utilizados como elementos en la expresión artística en todos los niveles de desarrollo sin embargo su importancia es minimizada, es decir no se toma en cuenta el desarrollo

de las destrezas viso motoras, ya que requiere del trabajo de los segmentos finos de la mano y los ojos.

Las actividades graficas de dactilopintura son aquellas que permiten a los niños explorar, manipular, y expresar sus sentimientos más íntimos acerca de sí mismo y del mundo que la rodea. Pero en Educación Inicial, muchas veces se pierde de vista el objetivo fundamental de estas actividades transformándolas básicamente en actividades de aprestamiento.

d) Pintura Apu

La pintura Apu, comúnmente conocidos como "pintura" especial es un material importante usado por la mano y dedos del niño. Es necesario priorizar la utilización frecuente de la pintura en la dactilopintura, debido a que facilitan el desarrollo de la coordinación motora fina del niño y es más indicado cuando se pinta en material plastificados como el Corospum.

El Apu es un material muy particular que permite el desplazamiento uniforme sobre una cartulina u otra superficie lisa y mantiene la textura y color, sin embargo su importancia es minimizada, es decir no se toma en cuenta el desarrollo de las destrezas viso motoras, ya que requiere del trabajo de los segmentos finos de la mano y los ojos. También cabe resaltar que este material es muy bueno para obtener colores firmes cuando se prepara el engrudo de colores.

2.2.1.8. MÉTODOS DE DACTILOPINTURA

La dactilopintura presenta dos técnicas las cuales permiten desarrollar la creatividad del niño jugando con pinturas y colores, tal como se detalla:

1. Estampar

Cortar una papa por la mitad y con la punta de un cuchillo, hacer un sello en forma de estrella, cuadrado, círculo o lo que se quiera. Utilizar pintura de dedo para que los niños estampen cenefas o decoren papeles de colores con su sello. Las esponjas también dejan bonitos dibujos cuando se usan para estampar. Los deditos o la mano completa impregnados en pintura de dedo se transforman en copas de árboles.

2. Dibujar una sensación

Este juego es muy divertido. Esconder en una bolsa un peine, un lápiz, un plátano o una pelota. El niño tiene que tocar el objeto pero no verlo. Luego, se le pide que dibuje lo que ha sentido.

3. Hacer siluetas con partes de su cuerpo

Este juego se puede hacer con un niño o dos pero es más divertido cuando hay varios de distintas edades. Pide a los niños que coloquen sus manos y luego sus pies sobre una cartulina. Traza una línea en torno y recorta las siluetas. Júntalas y pide a los niños que encuentren las suyas superponiéndolas sobre sus manos y pies.

4. Pintar texturas

La pasta en forma de estrellas, fideos, lentejas, azúcar o sal gruesa servirán para conseguir la textura. Delimitar zonas en una cartulina blanca y recubrir con pegamento. Pedir a los niños que cubran las partes del dibujo con este material.

Dejar secar y al día siguiente, se pueden pintar con pintura de dedo.

5. Pintar con cordel

Esta actividad puede ensuciar bastante. Cubre la mesa con papel de periódico y vestir a los niños con una camisa vieja. Doblar varios folios blancos por la mitad y rellenar unos cuencos con pintura de colores diferentes. Darle al niño un trozo de cuerda y decirle que la moje en pintura y la deje caer en la hoja de papel formando bucles. Luego, se dobla el

papel por la mitad marcada para que se imprima la cuerda por ambos lados y se levanta con cuidado.

2.2.1.9. EL ARTE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

El arte, así como el juego, debe ser uno de los componentes principales en el trabajo para realizarlo con los niños de nivel inicial. Cuando son pequeños se recomienda la Dactilopintura, la cual es una pintura un poco más espesa que la t mpera, y permite a los ni os pintar con las manos.

Para trabajar esta t cnica es necesario colocar cartulinas muy grandes sobre las mesas (preferiblemente que cubran toda la superficie, para evitar mancharlas), colocar un poco de pintura sobre la cartulina y permitir al ni o pintar a su gusto.

Es importante utilizar pintura no t xica especial para ni os, pero si no se tiene los recursos para adquirir esta pintura se puede elaborar con agua, harina y colorante vegetal. Mientras m s harina se coloque, m s espesa, incluso se puede formar masas tambi n para jugar. Esta receta es desechable, se puede guardar en clima c lido m ximo un d a en la refrigeradora. No es necesario darle a los ni os pinceles o crayones, es mejor que experimenten con materiales como la dactilopintura, la plastilina, masas con distintas texturas, granos crudos, juegos con agua y arena, etc., de esta manera se fortalecer n sus m sculos de las manos y brazos y se estimular  la coordinaci n ojo-mano, condiciones muy importantes para que cuando sea el momento, est n listos para tomar un l piz e iniciar apropiadamente el proceso de escritura.

A medida que los ni os crecen se debe proporcionarles otros materiales para pintar, por ejemplo:

- Pinceles anchos
- Esponjas de distintos tama os y texturas

- Sellos de goma eva (fomi)
- Sellos con materiales vegetales (papas-zanahorias)
- Crayones anchos
- Acuarelas, oleos, otros.

2.2.2. LA CREATIVIDAD

2.2.2.1. TEORÍA DE VIGOTSKY: IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD

Lev S. Vigotsky es uno de los primeros intelectuales en promover una mirada de corte social sobre el estudio de la creatividad, y en su libro llamado “La imaginación y el arte en la infancia”, plantea una de las primeras consideraciones sociales y transformadoras sobre el fenómeno de la creatividad en los sujetos. Vigotsky (1986) considera que “la actividad creadora es toda realización humana creadora de algo nuevo, sean reflejos de algún objeto del mundo exterior, de determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan sólo en el propio ser humano” (p.7).

Este tipo de actividad está íntimamente ligada al campo de las experiencias humanas, es el resultado de las interacciones que el sujeto establece con su entorno.

Así mismo, la actividad creadora está dada por dos tipos de impulsos básicos:

- Reproductivo.- Está vinculado a la memoria y a la plasticidad de todo el sistema nervioso, en donde el sujeto reproduce o repite normas de conducta ya creadas y elaboradas o reaviva rastros de antiguas impresiones; por lo tanto, a pesar de existir una relación e interacción con el mundo, esta experiencia queda subyugada al ámbito de base de datos, en donde el sujeto la mayoría de las veces, de manera intencionada no pretende crear nada completamente nuevo.
- Impulso.- Tiene que ver con la actividad combinatoria y creadora del cerebro, es decir, más allá de su capacidad para conservar o

reproducir experiencias pasadas es también un órgano combinador, creador, capaz de reelaborar y crear con elementos de experiencias pasadas, nuevas normas y planteamientos.

En síntesis, Vigotsky plantea como acto creativo no solo un notable aporte a la psicología de su tiempo al considerarlo como acto independiente de la imaginación o la fantasía, atribuido además, en personas catalogadas como genio, sino que además se adelanta a su tiempo al concebir y proponer un nuevo enfoque psico-social sobre el fenómeno del acto creativo al establecer que sus dos impulsos básicos gestores, serían la suma de factores tanto psico-fisiológicos (procesos cognitivos y plasticidad misma del cerebro), como socio-afectivos (la experiencia en relación a las interacciones con el mundo), por tanto, se vuelve un acto que en ningún caso es privativo de algunos individuos, sino todo lo contrario, puesto que éste se generaría solo a través de la interacción social entre uno y miles de individuos, entre todos y cada uno de ellos y el mundo, ampliando como consecuencia, el repertorio de planteamientos y/o posibles respuestas frente un mismo o nuevo asunto hasta el infinito.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE CREATIVIDAD

Mitjans (2010), manifiesta que la creatividad “es un proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, en el cual se expresa el vínculo de los aspectos cognitivos y afectivos de la personalidad” (p. 74).

Gallardo (2014) refiere que:

Es un proceso integracionista, refiere que al interactuar el sujeto con el objeto de la actividad, se activan las dimensiones cognitiva, afectivo, motivacional, volitivas, emocionales y los otros elementos que interactúan en la

creatividad de forma que se integra la persona, el proceso, el producto como un todo (p. 124).

Rendón (2015), sostiene que la creatividad es “una capacidad y como todas las capacidades es un componente estructural de la personalidad que es susceptible de ser desarrollado, tiene bases neurológicas y características sociales (p. 5).

Por lo expuesto antes mencionado, el proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos. Éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar desde los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una realización, una idea o un pensamiento nuevo.

2.2.2.3. CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS CREATIVOS

Para Ortiz (2009), los niños creativos presentan las siguientes características:

- Es flexible, auténtico, imaginativo, soñador, curioso, original, tenaz, activo, singular, dinámico, crítico, osado, problemáticos en sus modos de actuación.
- Descubre contradicciones en la asignatura que estudia y las diversas variantes y posibilidades de solución.
- Muestra autoconfianza, autoaceptación, una autoevaluación adecuada y un pensamiento independiente, divergente y seguro.
- Atrae descubrir lo nuevo, interpretarlo, asimilarlo y generalizarlo.
- Es concreto real, objetivo, se concentra en lo fundamental, determina los nexos esenciales del contenido y las invariantes de habilidades.
- Se motiva ante determinadas tareas docentes que implicaban esfuerzos mentales y exigen un mayor nivel de razonamiento y de inmersión en procesos creativos.

- Es firme en sus juicios, sólido en sus criterios, profundo en sus valoraciones y maduro en sus opciones.
- Es capaz de plantear hipótesis y problemas de investigación, seleccionar métodos de investigación y participar activamente en clases.

2.2.2.4. IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD

La creatividad en la infancia, modela gran parte de lo que seremos en la adultez y ésta se manifiesta en el niño mediante el deseo de descubrir, explorar, probar, experimentar, mirar y manejar de un modo diferente las cosas. Esa creatividad los lleva a crear en su juego "su propio mundo".

De Bono (2004), afirma que "la creatividad es un proceso en el cual es posible ser receptivo a los problemas, reconocer las dificultades que éstos presentan y ordenar las hipótesis del resultado, para comunicarlo posteriormente" (p. 63). Así como este autor, existen muchos más que han dado a conocer información sumamente valiosa respecto a este tema; tal es el caso de los análisis que relacionan a la creatividad con la personalidad del individuo, o que la condicionan con el coeficiente intelectual. Estos estudios generaron una gran polémica, hasta que quedó demostrado que todos los seres humanos poseen cierto grado de creatividad, y que tiene la misma oportunidad de alcanzar metas una persona con un coeficiente intelectual superior al promedio, que otra con creatividad desarrollada.

Es decir, educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana. Además de ofrecerles herramientas para la innovación. La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y

consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.2.5. DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD

Según Guilford, citado por Muñoz (2004), la creatividad mide “factores tales como la fluidez, la flexibilidad y la originalidad, al tiempo que plantea la importancia de desarrollar el pensamiento divergente y no sólo el pensamiento convergente” (p. 35). A continuación se describen cada uno de ellos:

a) La fluidez

Es la capacidad para generar gran cantidad de ideas, respuestas, soluciones por parte de la persona, quien debe relacionarlas y saber expresarlas. Existen tres tipos de fluidez:

- Ideas: Se refiere a la producción cuantitativa de ideas.
- Asociación: Se enfoca en el establecimiento de relaciones.
- Expresión: Se basa en la facilidad para la construcción de frases.

b) La flexibilidad

Es la capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías, argumentación, versatilidad y proyección. La flexibilidad puede ser de dos tipos:

- Espontánea: Capacidad de dar soluciones variadas a un mismo problema.
- Adaptativa: Capacidad para hacer cambios de estrategia o de planteamiento para alcanzar un objetivo.

c) La originalidad

Consiste en la capacidad del individuo para generar ideas y productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social, la novedad, manifestación inédita, singularidad e

imaginación, es decir se mide por las respuestas extrañas, las asociaciones remotas y por el ingenio.

2.2.2.6. TIPOS DE PENSAMIENTO QUE INTERVIENEN EN LA CREATIVIDAD

Los tipos de pensamientos que intervienen en la creatividad son los siguientes:

- **El pensamiento divergente**, es considerado como uno de los pilares de la creatividad, permite abrir las posibilidades existentes en una situación determinada.
- **El pensamiento lateral**, es un aporte de Edward De Bono (2004) que lo define como "tratar de resolver problemas por medio de métodos no ortodoxos o aparentemente ilógicos" (p. 65). Consiste en desplazarse hacia los lados para probar diferentes caminos; La originalidad tiene gran influencia de este tipo de pensamiento.
- **El pensamiento productivo**, es la denominación que se le hace para hablar de un tipo de pensamiento que genera muchas ideas diferentes, originales y elaboradas.
- **El pensamiento convergente**, aunque parezca contradictorio, existe ayuda de este pensamiento para el desarrollo serio y efectivo de la creatividad, ya que aporta elementos necesarios para cerrar, posterior a su apertura, las opciones generadas. El pensamiento crítico de igual manera ayuda en la toma de decisiones y en la implementación de las ideas.

2.2.2.7. ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

A continuación se hace referencia de algunas estrategias para fomentar la creatividad en los niños de edad preescolar, tales como:

- a) Juegos verbales: También conocidos como juegos lingüísticos o de palabras. Este tipo de juegos estimulan el desarrollo de la creatividad al favorecer asociaciones de palabras, así como la fluidez de la expresión oral, componente directo para el desarrollo creativo. Algunos de estos juegos son los siguientes:
- Juegos que empiecen con interrogantes: “¿Por qué los aviones vuelan?”, suposiciones: ¿Qué pasaría si los animales hablarán? Y descripciones: “¿Cómo describirías a un extraterrestre?”.
 - Juegos en donde los niños(as) puedan expresar su imaginación respecto a lo que les gustaría ser; así como fundamentar los motivos de la elección; por ejemplo, “me gustaría ser un conejo”, “me gustaría ser un robot”, “me gustaría ser un astronauta porque...”.
 - Juegos de fluidez de ideas; como por ejemplo, nombrar la mayor cantidad de objetos que pertenecen a una misma categoría, grupo o colección; mencionar todos los objetos que se encuentren en un mismo lugar (por ejemplo: objetos en un laboratorio) y nombrar todo lo que se puede hacer con un objeto que ya está en desuso (por ejemplo: una llanta vieja, un foco quemado, un zapato roto).
 - Juegos de creación de palabras a partir de una letra (vocal – consonante – inicial, medial o final).
 - Juegos para la creación de adivinanzas, rimas, canciones y chistes.
- b) Destinar espacios para la creación e intercambio de historias que empleen la imaginación y la fantasía infantil. Lo cual es fundamental para fomentar la flexibilidad y originalidad, reconocidos como componentes esenciales del pensamiento creativo. Por ejemplo, creación de historias a partir de lo siguiente:
- De palabras propuestas tanto por los niños(as) como por la docente.
 - De situaciones que acontecen en el aula o en el día a día.

- De una o varias imágenes; así como de una secuencia ordenada o desordenada.
 - De los propios dibujos de los niños(as).
 - De costumbres o hechos familiares.
 - De títulos o temas absurdos y fantasiosos; como por ejemplo: el perro volador, el niño invisible, la vida en otro planeta, etc.
- c) Juegos lógicos: Estrategias que fomentan de manera lúdica el desarrollo de habilidades cognitivas, los procesos de razonamiento analítico-sintético e inductivo-deductivo, así como la resolución de problemas. Se consideran relevantes, debido a que promueven el ingenio, la agilidad mental, la imaginación, la flexibilidad y la elaboración; los cuales son elementos importantes para el desarrollo de la creatividad.
- Este tipo de juegos; en el nivel inicial, pueden basarse en lo siguiente:
- Relaciones causa-consecuencia.
 - Identificación, descripción o complemento de detalles mínimos en figuras u objetos.
 - Secuencias lógicas de figuras.
 - Analogías gráficas: Establecer relación o asociación entre pares de figuras, gráficos o dibujos.
 - Analogías verbales: Establecer relación o asociación entre pares de palabras.
- d) Propiciar espacios para la construcción de objetos a partir de diversos materiales; principalmente, no estructurados: Éstos son fundamentales, ya que permiten que el niño(a) desarrolle la flexibilidad, originalidad y elaboración. Algunos de los materiales a emplearse pueden ser los siguientes:
- Cajas de diversas formas, tamaños, texturas y colores.
 - Palos de madera; por ejemplo, de helados, fósforos, mondadientes, brochetas, bajalenguas, ramas, troncos de árboles, etc.
 - Bloques lógicos, legos, etc.

- Arcilla, plastilina, cerámica al frío, masas caseras, etc.
- Corchos, cuentas, canicas, clips, mostacillas, lentejuelas, cintas, telas, alambres, cuerdas, tubos de PVC, etc.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje: Proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia.

Artes plásticas: Son manifestaciones del ser humano que reflejan, con recursos plásticos, algún producto de su imaginación o su visión de la realidad.

Creatividad: Capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

Dactilopintura: La dactilopintura es una actividad que produce una satisfacción infinita y actúa como agente de liberación.

Desarrollo de la creatividad: La creatividad como un proceso, otras de las características de un producto, algunas de un determinado tipo de personalidad.

Estrategias de aprendizaje: Son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje.

Flexibilidad: Capacidad de adaptarse rápidamente a las circunstancias, para lograr una mejor convivencia y entendimiento con los demás. Mejora nuestra disposición para llegar a un común acuerdo y enriquecerse de las

opiniones de los demás, de esta manera, ambas partes se complementan y benefician mutuamente.

Fluidez: Facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado.

Originalidad: Característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente.

Pintar con los dedos: Es una actividad sencilla y divertida que puede emplearse para estimular a los niños/as, en general, a partir de los 6 meses de edad.

Técnicas: Conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, en una ciencia o en una actividad determinada.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA

Tabla 2. *Puntaje total de la ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Óptimo	11 - 15	16	61.5
Regular	06 - 10	9	34.6
Deficiente	00 - 05	1	3.8
Total		26	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

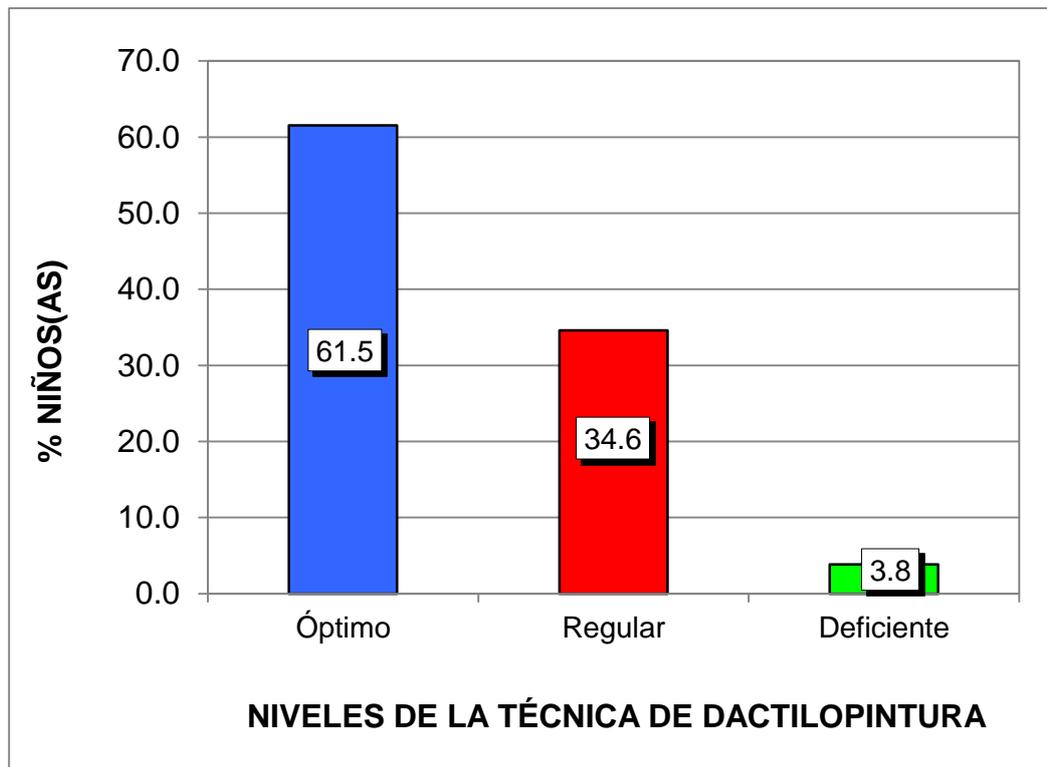


Gráfico 1. Puntaje total de la ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura

En el gráfico 1, de una muestra de 26 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 61,5% obtuvieron un nivel óptimo, el 34,6% un nivel regular y el 3,8% un nivel deficiente, lo cual refleja que la gran parte de niños presentan niveles óptimos en la ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura.

Tabla 3. *Dimensión huellas con las palmas*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Óptimo	3	17	65.4
Regular	2	7	26.9
Deficiente	0 - 1	2	7.7
Total		26	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

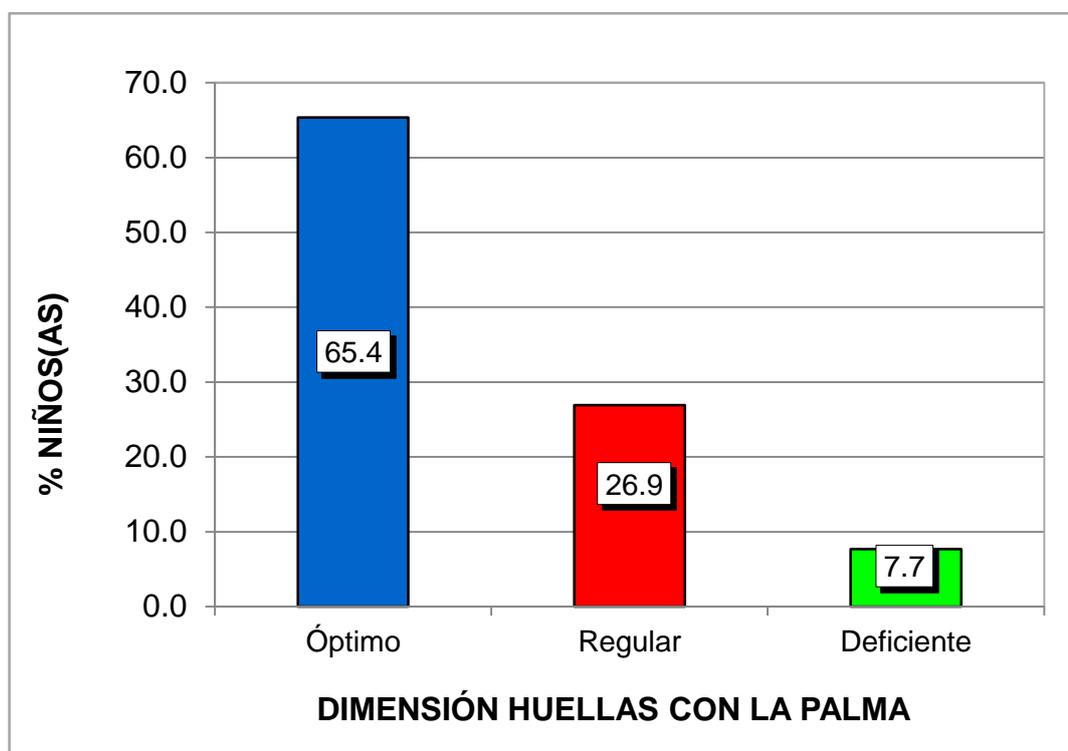


Gráfico 2. Dimensión huellas con las palmas

En el gráfico 2, de una muestra de 26 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 65,4% obtuvieron un nivel óptimo, el 26,9% un nivel regular y el 7,7% un nivel deficiente, lo cual refleja que la gran parte de niños presentan niveles óptimos en la ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con la palma.

Tabla 4. *Dimensión huellas con dedos*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Óptimo	3	16	61.5
Regular	2	6	23.1
Deficiente	0 - 1	4	15.4
Total		26	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

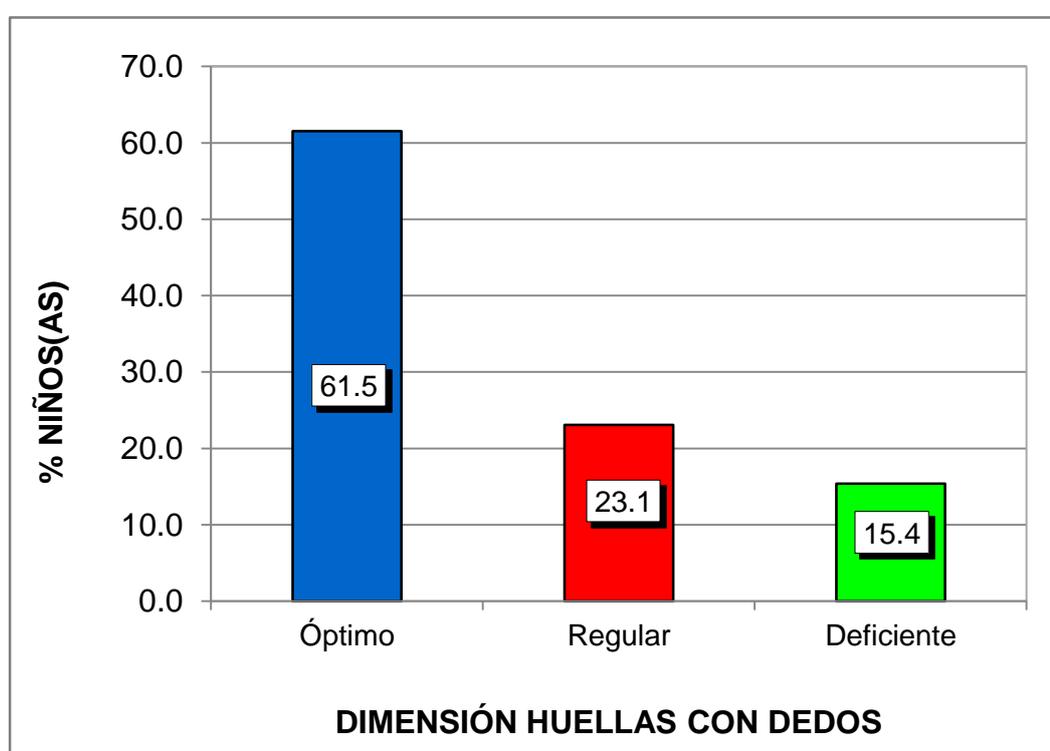


Gráfico 3. Dimensión huellas con dedos

En el gráfico 3, de una muestra de 26 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 61,5% obtuvieron un nivel óptimo, el 23,1% un nivel regular y el 15,4% un nivel deficiente, lo cual refleja que la gran parte de niños presentan niveles óptimos en la ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos.

Tabla 5. Dimensión huellas con nudillos

Niveles	Puntaje	fi	F%
Óptimo	3	1	3.8
Regular	2	16	61.5
Deficiente	0 - 1	9	34.6
Total		26	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

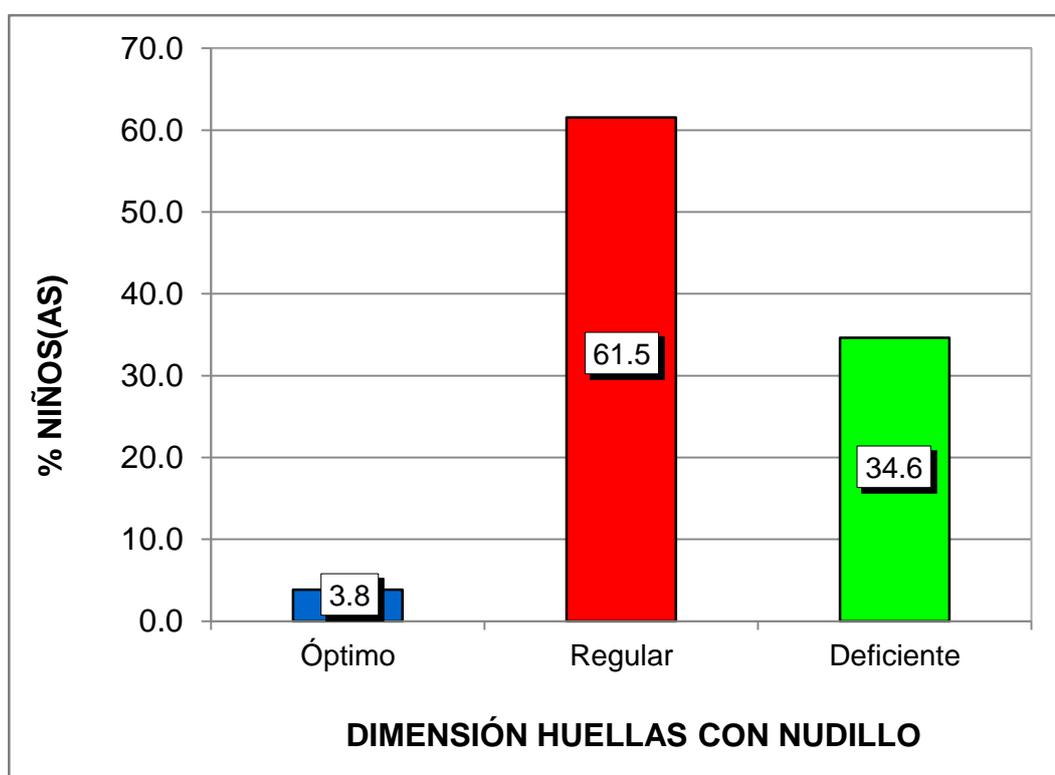


Gráfico 4. Dimensión huellas con nudillos

En el gráfico 4, de una muestra de 26 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 3,8% obtuvieron un nivel óptimo, el 61,5% un nivel regular y el 34,6% un nivel deficiente, lo cual refleja que la gran parte de niños presentan niveles regulares en la ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillo.

Tabla 6. *Dimensión huellas con codos*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Óptimo	3	1	3.8
Regular	2	8	30.8
Deficiente	0 - 1	17	65.4
Total		26	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

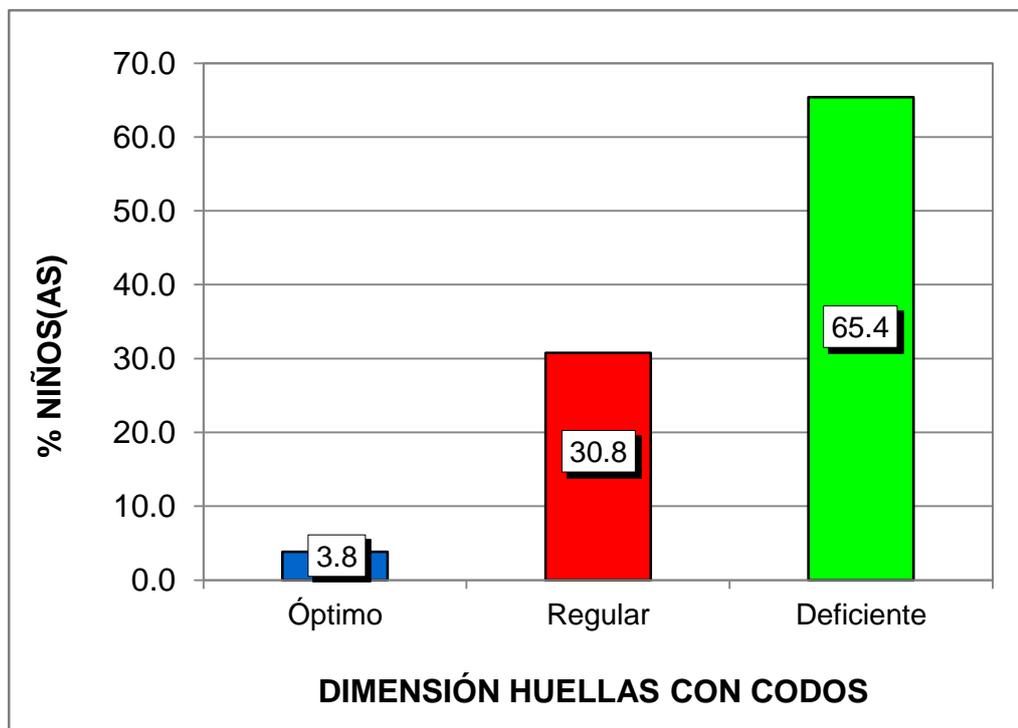


Gráfico 5. Dimensión huellas con codos

En el gráfico 5, de una muestra de 26 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 3,8% obtuvieron un nivel óptimo, el 30,8% un nivel regular y el 65,4% un nivel deficiente, lo cual refleja que la gran parte de niños presentan niveles deficientes en la ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos.

Tabla 7. Dimensión huellas con los pies

Niveles	Puntaje	fi	F%
Óptimo	3	16	61.5
Regular	2	5	19.2
Deficiente	0 - 1	5	19.2
Total		26	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

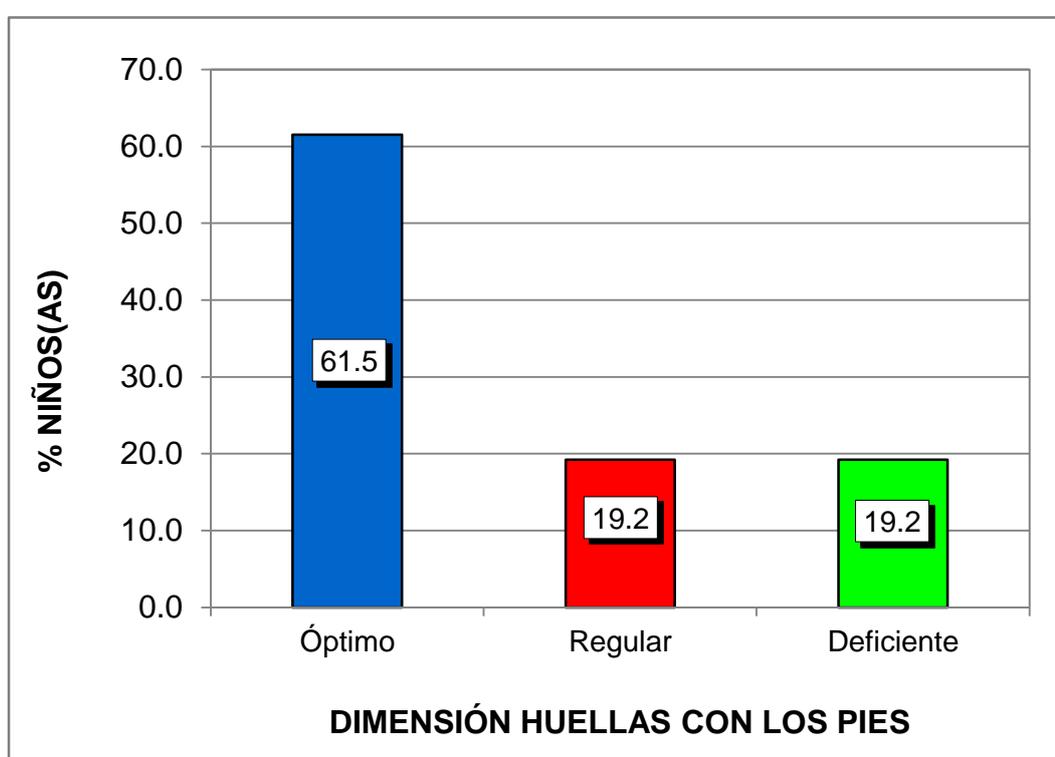


Gráfico 6. Dimensión huellas con los pies

En el gráfico 6, de una muestra de 26 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 61,5% obtuvieron un nivel óptimo, el 19,2% un nivel regular y un nivel deficiente, lo cual refleja que la gran parte de niños presentan niveles óptimos en la ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies.

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA CREATIVIDAD

Tabla 8. Puntaje total de la ficha de observación sobre la creatividad

Niveles	Puntaje	fi	F%
Óptimo	36 - 45	14	53.8
Regular	26 - 35	11	42.3
Deficiente	15 - 25	1	3.8
Total		26	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

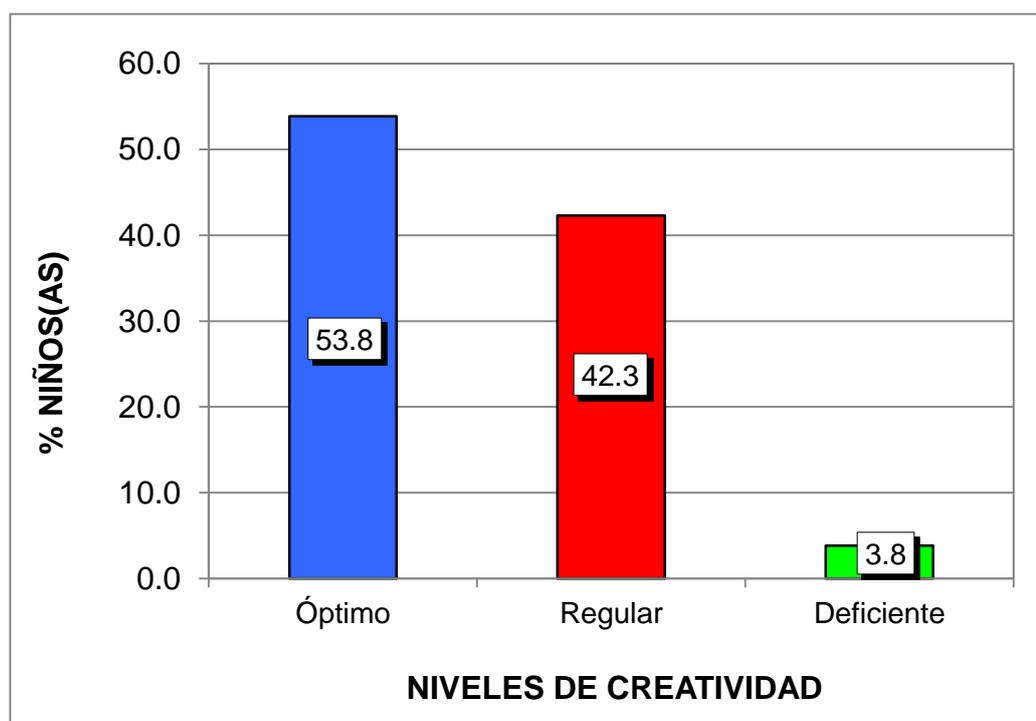


Gráfico 7. Puntaje total de la ficha de observación sobre la creatividad

En el gráfico 7, de una muestra de 26 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 53,8% obtuvieron un nivel óptimo, el 42,3% un nivel regular y el 3,8% un nivel deficiente, lo cual refleja que la gran parte de niños presentan niveles óptimos en la ficha de observación sobre la creatividad.

Tabla 9. *Dimensión flexibilidad*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Óptimo	13 - 15	10	38.5
Regular	9 - 12	15	57.7
Deficiente	5 - 8	1	3.8
Total		26	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

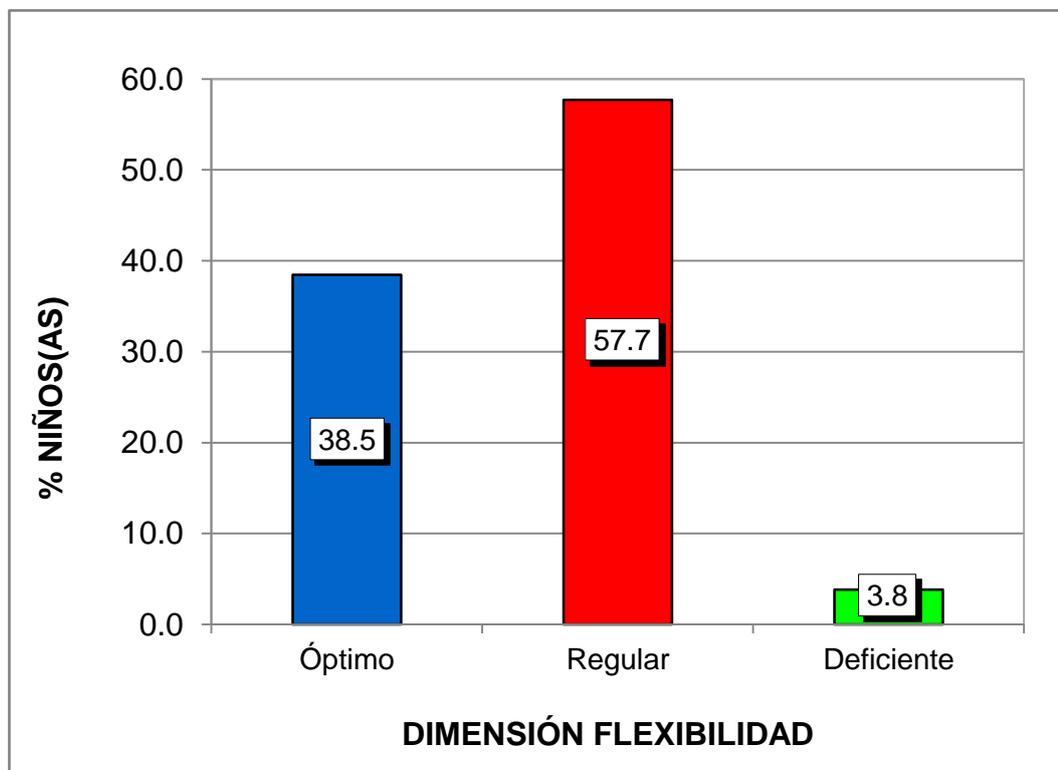


Gráfico 8. Dimensión flexibilidad

En el gráfico 8, de una muestra de 26 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 38,5% obtuvieron un nivel óptimo, el 57,7% un nivel regular y el 3,8% un nivel deficiente, lo cual refleja que la gran parte de niños presentan niveles regulares en la ficha de observación sobre la creatividad en su dimensión flexibilidad.

Tabla 10. *Dimensión fluidez*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Óptimo	13 - 15	15	57.7
Regular	9 - 12	10	38.5
Deficiente	5 - 8	1	3.8
Total		26	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

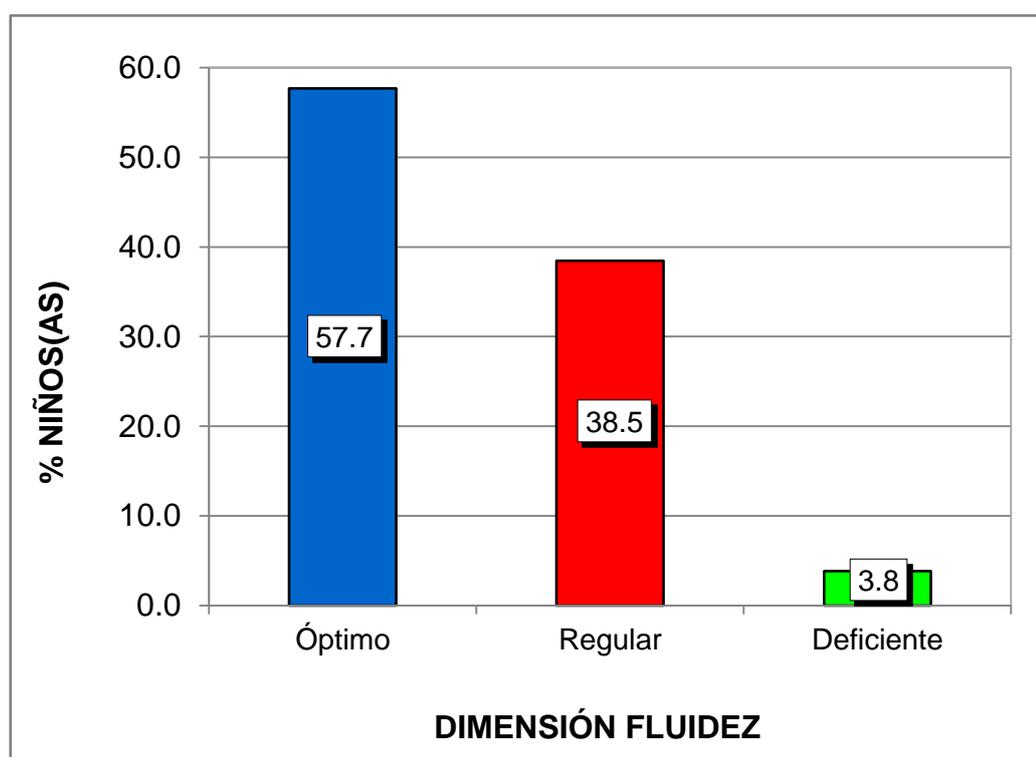


Gráfico 9. Dimensión fluidez

En el gráfico 9, de una muestra de 26 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 57,7% obtuvieron un nivel óptimo, el 38,5% un nivel regular y el 3,8% un nivel deficiente, lo cual refleja que la gran parte de niños presentan niveles óptimos en la ficha de observación sobre la creatividad en su dimensión fluidez.

Tabla 11. *Dimensión originalidad*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Óptimo	13 - 15	11	42.3
Regular	9 - 12	13	50.0
Deficiente	5 - 8	2	7.7
Total		26	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

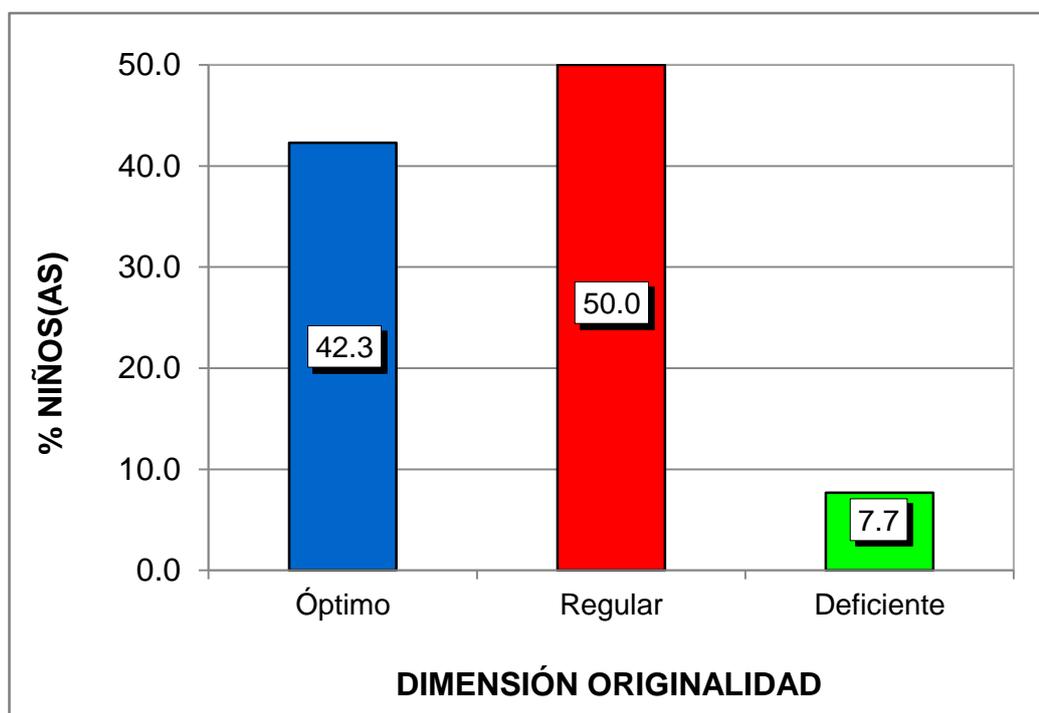


Gráfico 10. Dimensión originalidad

En el gráfico 10, de una muestra de 26 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 42,3% obtuvieron un nivel óptimo, el 50,0% un nivel regular y el 7,7% un nivel deficiente, lo cual refleja que la gran parte de niños presentan niveles regulares en la ficha de observación sobre la creatividad en su dimensión originalidad.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis General

Ho No existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto, año 2018.

H₁ Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto, año 2018.

Tabla 12. *Correlación de las variables técnica de la dactilopintura y la creatividad*

			Técnica de la dactilopintura	Creatividad
Rho de Spearman	Técnica de la dactilopintura	Coeficiente de correlación	1,000	,708**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	26	26
Spearman	Creatividad	Coeficiente de correlación	,708**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	26	26

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 12, se observa que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una correlación alta positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,708$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura y la creatividad de los niños de 4 años.

b) Hipótesis Específica 1

Ho No existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

H₁ Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

Tabla 13. *Correlación de las variables técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y la creatividad*

			Huellas con las palmas	Creatividad
Rho de Spearman	Huellas con las palmas	Coefficiente de correlación	1,000	,806**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	26	26
Spearman	Creatividad	Coefficiente de correlación	,806**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	26	26

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 13, se observa que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una correlación alta positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,806$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y la creatividad de los niños de 4 años.

c) Hipótesis Específica 2

Ho No existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

H₁ Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

Tabla 14. *Correlación de las variables técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y la creatividad*

			Huellas con dedos	Creatividad
Rho de	Huellas con dedos	Coeficiente de correlación	1,000	,796**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	26	26
Spearman	Creatividad	Coeficiente de correlación	,796**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	26	26

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 14, se observa que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una correlación alta positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,796$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y la creatividad de los niños de 4 años.

d) Hipótesis Específica 3

Ho No existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

H₁ Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

Tabla 15. *Correlación de las variables técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y la creatividad*

			Huellas con nudillos	Creatividad
Rho de Spearman	Huellas con nudillos	Coeficiente de correlación	1,000	,589**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	26	26
Spearman	Creatividad	Coeficiente de correlación	,589**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	26	26

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 15, se observa que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una correlación moderada positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,589$, $p_valor = 0,002 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y la creatividad de los niños de 4 años.

e) Hipótesis Específica 4

Ho No existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

H₁ Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

Tabla 16. *Correlación de las variables técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y la creatividad*

			Huellas con codos	Creatividad
Rho de	Huellas con codos	Coeficiente de correlación	1,000	,328
		Sig. (bilateral)	.	,102
		N	26	26
Spearman	Creatividad	Coeficiente de correlación	,328	1,000
		Sig. (bilateral)	,102	.
		N	26	26

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 16, se observa que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una correlación baja positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,328$, $p_valor = 0,102 > 0,05$). Por lo tanto se acepta la hipótesis nula y se concluye que no existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y la creatividad de los niños de 4 años.

f) Hipótesis Específica 4

Ho No existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

H₁ Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.

Tabla 17. *Correlación de las variables técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y la creatividad*

			Huellas con los pies	Creatividad
Rho de Spearman	Huellas con los pies	Coeficiente de correlación	1,000	,606**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	26	26
Spearman	Creatividad	Coeficiente de correlación	,606**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	26	26

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 17, se observa que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una correlación moderada positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,606$, $p_valor = 0,001 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y la creatividad de los niños de 4 años.

CONCLUSIONES

- Primera.-** Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto, año 2018; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una correlación alta positiva $r_s = 0,708$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$, donde la mayoría de los niños(as) han obtenido un nivel óptimo en la ficha de observación sobre la técnica de la dactilopintura, y un nivel óptimo en la ficha de observación sobre la creatividad.
- Segunda.-** Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y la creatividad de los niños de 4 años; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una correlación alta positiva $r_s = 0,806$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$, donde la mayoría de los niños(as) han obtenido un nivel óptimo en la ficha de observación sobre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas.
- Tercera.-** Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y la creatividad de los niños de 4 años; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una

correlación alta positiva $r_s = 0,796$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$, donde la mayoría de los niños(as) han obtenido un nivel óptimo en la ficha de observación sobre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos.

Cuarta.- Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y la creatividad de los niños de 4 años; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una correlación moderada positiva $r_s = 0,589$ con un $p_valor = 0,002 < 0,05$, donde la mayoría de los niños(as) han obtenido un nivel regular en la ficha de observación sobre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos.

Quinta.- No existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y la creatividad de los niños de 4 años; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una correlación baja positiva $r_s = 0,328$ con un $p_valor = 0,100 > 0,05$, donde la mayoría de los niños(as) han obtenido un nivel deficiente en la ficha de observación sobre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos.

Sexta.- Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y la creatividad de los niños de 4 años; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una correlación moderada positiva $r_s = 0,606$ con un $p_valor = 0,001 < 0,05$, donde la mayoría de los niños(as) han obtenido un nivel óptimo en la ficha de observación sobre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies.

RECOMENDACIONES

- Primera.-** La Institución Educativa Pública Inicial N° 42 “Pampa Hermosa”, Yurimaguas debe realizar talleres educativos de dibujo y pintura mediante la aplicación de la técnica de dactilopintura para crear espacios donde se pueda generar y consolidar el nexo de comunicación entre niños(as) y docentes, y así promover el pensamiento creativo.
- Segunda.-** Las autoridades deben de brindar talleres de actualización sobre técnicas de dactilopintura, para concientizar a los docentes que utilicen esta técnica como método de enseñanza aprendizaje, motivando a la creatividad y actividades que impliquen la interacción con los niños(as) a mediante el juego.
- Tercera.-** Los docentes deben de estimular en los niños el pensamiento creativo mediante la técnica de la dactilopintura haciendo uso de los dedos, lo cual les ayudará a desarrollar su imaginación y aportará a su desarrollo socioemocional.
- Cuarta.-** Los docentes deben de brindar espacios en el cual el niño(a) mediante el uso de la pintura con nudillos, pueda sin límites realizar

creaciones artísticas donde los agentes educativos brinden mayor atención a la expresión plástica y poder mejorar y potencializar el mejor desarrollo integral del niño.

Quinta.- El docente debe experimentar nuevas técnicas de enseñanza con la pintura haciendo uso de los codos, Para que los niños presten mayor atención a las clases y experimenten utilizando cualquier parte de su cuerpo despertando así la creatividad e imaginación.

Sexta.- Los padres de familia deben de apoyar el trabajo docente, para fortalecer el aprendizaje y destrezas de los niños mediante el uso de la técnica de dactilopintura con los pies, para realizar movimientos coordinados ayudando a mejorar la capacidad motriz mediante actividades innovadoras.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Barrera, M. (2010). *Módulo de Técnicas Grafoplásticas de la UTA*. Recuperado de <http://www.slideshare.net/mayrib/mdulo-de-tnicas-grafoplsticas>.
- Bisquerra, R. (2014). *Metodología de la Investigación Educativa*. Madrid: Muralla.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima: San Marcos.
- Casadermont, A. (2010). *Educación visual y expresión plástica en la Escuela Infantil de 0 a 6 años*. Madrid: Anaya.
- Constitución Política del Perú (1993). *La Constitución Política fue promulgada el 29 de diciembre de 1993*. Disponible en: <http://www4.congreso.gob.pe/ntley/Imagenes/Constitu/Cons1993.pdf>
- Corte, M. (2012). *Inteligencia creador: Arte y creatividad en la educación*. México D.F.: Trillas.
- Cubero (2016). *Dactilopintura y su incidencia al desarrollo de la creatividad en niños/as de 4 a 5 años de la Escuela "Ángel Veliz Mendoza" Cantón Vinces, provincia de Los Ríos*. (Tesis de Licenciatura). Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo.

- De Bono, E. (2004). *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México DF: Paidós.
- Gallardo, M. J. (2014). *La creatividad en la escuela*. Jaén: Universidad de Jaén.
- García, G. (2016). *La teoría de las inteligencias múltiples aplicada a la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. Madrid: Universidad Complutense Madrid.
- Gardner, H. (2012). *El desarrollo y la educación de la mente: escritos esenciales*. Barcelona: Paidós.
- Hernández, R., Fernández, C. Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6º Ed.). México D.F.: McGraw-Hill.
- Itzcovich, S. (2005). *Veinte años no es nada*. Buenos Aires: Colihue.
- Martínez (2014). *La dactilopintura y su incidencia en la motricidad fina en los niños y niñas del centro de educación inicial "mañanitas" del Cantón Píllaro, de la provincia de Tungurahua*. (Tesis de Licenciatura). Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Recuperado de: http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7505/1/FCHE_LEP_550.pdf
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J. y Aguirre, F. (2017), en su artículo titulado "La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea", Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación 15(2).
- Ministerio de Educación (2000). *Código de los Niños y Adolescentes Ley N° 27337*. (21 de julio del 2000). Disponible en: http://www.mimp.gob.pe/yachay/files/Ley_27337.pdf
- Ministerio de Educación (2003). *Ley General de Educación N° 28044*. (17 de julio del 2003). Disponible en: http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf

- Ministerio de Educación (2014). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: MINEDU.
- Mitjans, A. (2010). *Creatividad y personalidad*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Muñoz, J. (2004). *El pensamiento creativo: Desarrollo del programa "Xenius"*. Barcelona: Octaedro.
- Ortiz, A. (2009). *Educación Infantil. Pensamiento, inteligencia, creatividad, competencias, valores y actitudes intelectuales*. Madrid: Litoral.
- Palomino, D. y Soto, P. (2013). *Las técnicas de pintura en la creatividad de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 534 - San Gerónimo – Huancavelica*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Perozo, C. (2016). *Teoría de inteligencias múltiples: una alternativa en la didáctica*. Aula de Encuentro. Jaén: Universidad de Jaén Úbeda.
- Piaget, J. (1994). *La creación del símbolo en el niño*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Rendón, M. (2015). *El desarrollo de la creatividad en el preescolar*. Medellín: Universidad de Antioquía.
- Reneé, S. (2008). *Literatura y Cultura para niños*. Buenos Aires: Colihue.
- Sabino, C. (2012). *El proceso de investigación*. Buenos Aires: Lumen.
- Scheluter, H. (2007). *Manual de prácticas de campo: Programa de desarrollo para el niño*. Primera Edición. México, DF: Plaza y Valdéz.
- Sotacuro, J. y Riveros, M (2015). *La técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I. N° 166 Tucspampa, Lircay - Huancavelica*. (Tesis de Licenciatura). Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica. Recuperado de:

<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/581/TP%20-%20UNH%20INIC.%20037.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vega, M. (2012). *Desarrollo de la creatividad mediante la utilización de la técnica dactilopintura en las niñas de primer año de educación básica de la escuela Elvira Ortega del Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi en el periodo 2010 – 2011*. (Tesis de Licenciatura). Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi. Recuperado de:

<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/287/1/T-UTC-0289.pdf>

Vigotsky, L. (1986). *La Imaginación y el Arte en la Infancia*. Madrid: Akal.

Waisburd, G. y Sefchovich, G. y (2002). *Hacia una Pedagogía de la Creatividad. Expresión plástica*. Trillas, México.

A N E X O S

Anexo 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LA TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA Y SU RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL Nº 42 “PAMPA HERMOSA”, YURIMAGUAS - LORETO, 2018.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto, año 2018?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la relación entre la técnica de la dactilopintura y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto, año 2018.</p>	<p>Hipótesis General: Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto, año 2018.</p>	<p>Variable Relacional 1: Técnica de la dactilopintura</p> <p>Dimensiones:</p>	<p>Diseño: No experimental, transversal</p> <p>Tipo de Investigación: Básica Cuantitativo</p> <p>Nivel de Investigación: - Descriptivo - Correlacional</p> <p>Método: Hipotético - Deductivo</p> <p>Población: Estuvo conformada por 26 niños(as) de 4 años del nivel inicial.</p> <p>Muestra: La muestra es igual a la población de estudio. N = n.</p> <p>Técnica: - Observación</p> <p>Instrumentos: - Ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura. - Ficha de observación sobre la creatividad.</p>
<p>Problemas Específicos: ¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto?</p>	<p>Objetivos Específicos: Establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto.</p> <p>Establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto.</p> <p>Establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto.</p>	<p>Hipótesis Específicas: Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto.</p> <p>Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto.</p> <p>Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial “Pampa Hermosa”, Yurimaguas – Loreto.</p>	<p>- Huellas con las palmas - Huellas con dedos - Huellas con nudillos - Huellas con codos - Huellas con los pies</p> <p>Variable Relacional 2: Creatividad</p> <p>Dimensiones:</p> <p>- Flexibilidad - Fluidez - Originalidad</p>	

<p>¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto?</p>	<p>Establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.</p> <p>Establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.</p>	<p>Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.</p> <p>Existe relación significativa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y la creatividad de los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública Inicial "Pampa Hermosa", Yurimaguas – Loreto.</p>		
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Anexo 2
INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA

Nombre del niño(a): _____

Edad: _____

Fecha: ____/____/____

Evaluadora: _____

N°	ÍTEMS	Si	No
Dimensión 1: Huellas digitales con las palmas			
1	¿Utiliza las palmas para extender la pintura en el desarrollo de actividades de dactilopintura?		
2	¿Introduce las palmas sobre la pintura estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades de dactilopintura?		
3	¿Desplaza la pintura de colores con las palmas en diferentes formas?		
Dimensión 2: Huellas digitales con dedos			
4	¿Extiende la pintura con los dedos en las actividades de dactilopintura?		
5	¿Introduce los dedos sobre la pintura y luego estampa su huella en la hoja al desarrollar las actividades de dactilopintura?		
6	¿Desplaza la pintura de colores con los dedos en diferentes formas en el desarrollo de las actividades de dactilopintura?		
Dimensión 3: Huellas digitales con nudillos			
7	¿Extiende la pintura con los nudillos en el desarrollo de las actividades de dactilopintura?		
8	¿Introduce los nudillos sobre la pintura y luego estampa su huella en la hoja en el desarrollo de las actividades de dactilopintura?		
9	¿Desplaza la pintura de colores con los nudillos en diferentes formas en el desarrollo de las actividades de dactilopintura?		

Dimensión 4: Huellas digitales con codos			
10	¿Extiende la pintura con los codos en el desarrollo de las actividades de dactilopintura?		
11	¿Introduce los codos sobre la pintura y luego estampa su huella en la hoja en el desarrollo de las actividades de dactilopintura?		
12	¿Desplaza la pintura de colores con los codos en diferentes formas en el desarrollo de las actividades de dactilopintura?		
Dimensión 5: Huellas con los pies			
13	¿Extiende la pintura con los pies en el desarrollo de las actividades de dactilopintura?		
14	¿Introduce los pies sobre la pintura y luego estampa su huella en la hoja en el desarrollo de las actividades de dactilopintura?		
15	¿Desplaza la pintura de colores con los pies en diferentes formas en el desarrollo de las actividades de dactilopintura?		

ACTIVIDAD 01

Inicio: Dialogar con los niños sobre animales existentes dentro del ámbito donde se encuentra ¿Por qué? haremos preguntas acerca de la figura del pavo.

Exploración del material: Se pone a disposición de los niños los materiales previstos por la docente como: témperas de distintos colores, en seguida se les explica como utilizaremos la témpera: introduce las palmas de la mano sobre la pintura estampa su huella en la hoja de desarrollo de actividades la figura de un pavo.

Desarrollo de la actividad: Los niños decoran su trabajo pintando con la témpera utilizando las palmas de la mano realizando la figura de un pavo.

ACTIVIDAD 02

Inicio: Dialogamos con los niños sobre animales existentes dentro del ámbito donde se encuentra ¿Por qué? haremos preguntas acerca de la figura de un pez.

Exploración del material: Pondremos a disposición de los niños los materiales previstos por la docente como: témperas de distintos colores, en seguida se les explica como utilizaremos la témpera: introduce los dedos y nudillos de la mano sobre la pintura, estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura marcada de un pez.

Desarrollo de la actividad: Los niños decoran su trabajo pintando con la témpera desplazando los dedos y nudillos de la mano por la figura marcada de un pez.

ACTIVIDAD 03

Inicio: Dialogamos con los niños sobre animales existentes dentro del ámbito donde se encuentra ¿Por qué? haremos preguntas acerca de la figura de una mariquita

Exploración del material: Pondremos a disposición de los niños los materiales previstos por la docente como: témperas de distintos colores, en seguida se les explica como utilizaremos la témpera: introduce los nudillos de la mano sobre la pintura, estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de una mariquita.

Desarrollo de la actividad: Los niños decoran su trabajo pintando con la t mpera desplazando los dedos de la mano por la figura marcada de una mariquita.

ACTIVIDAD 04

Inicio: Dialogamos con los ni os sobre fen menos naturales que suscitan dentro del  mbito donde se encuentra  Por qu ? haremos preguntas acerca de la figura del arco iris.

Exploraci n del material: Pondremos a disposici n de los ni os los materiales previstos por la docente como: t mperas de distintos colores, en seguida se les explica como utilizaremos la t mpera: introduce el codo de la mano sobre la pintura estampa su huella en la hoja de desarrollo de actividades la figura de un arco iris.

Desarrollo de la actividad: Los ni os decoran su trabajo pintando con la t mpera utilizando el codo de la mano realizando la figura del arco iris.

ACTIVIDAD 05

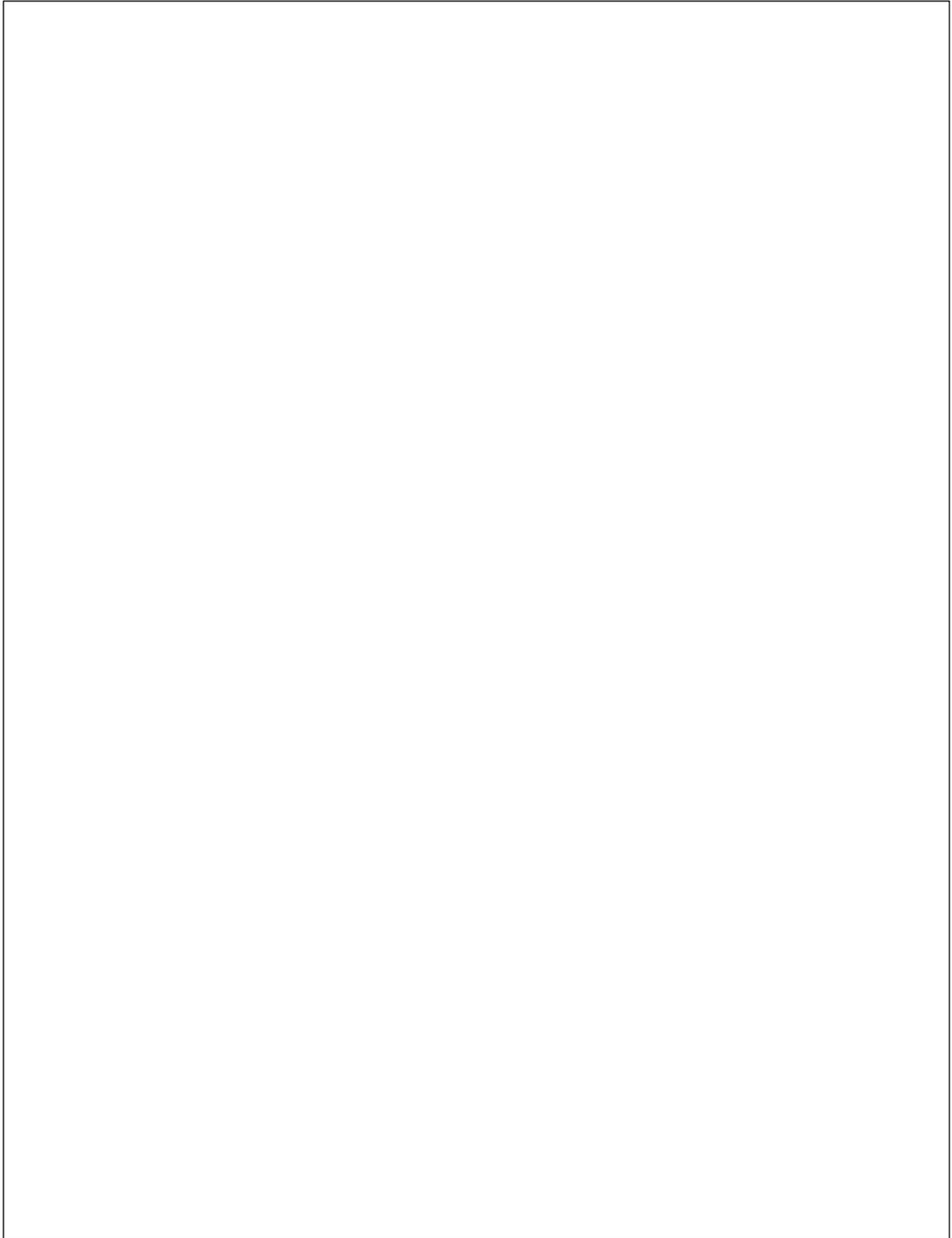
Inicio: Dialogamos con los ni os sobre animales existentes dentro del  mbito donde se encuentran  Por qu ? haremos preguntas acerca de la figura de un p jaro.

Exploraci n del material: Pondremos a disposici n de los ni os los materiales previstos por la docente como: t mperas de distintos colores, en seguida se les explica como utilizaremos la t mpera: introduce la planta de los pies sobre la pintura estampa su huella en la hoja de desarrollo de actividades la figura de un p jaro.

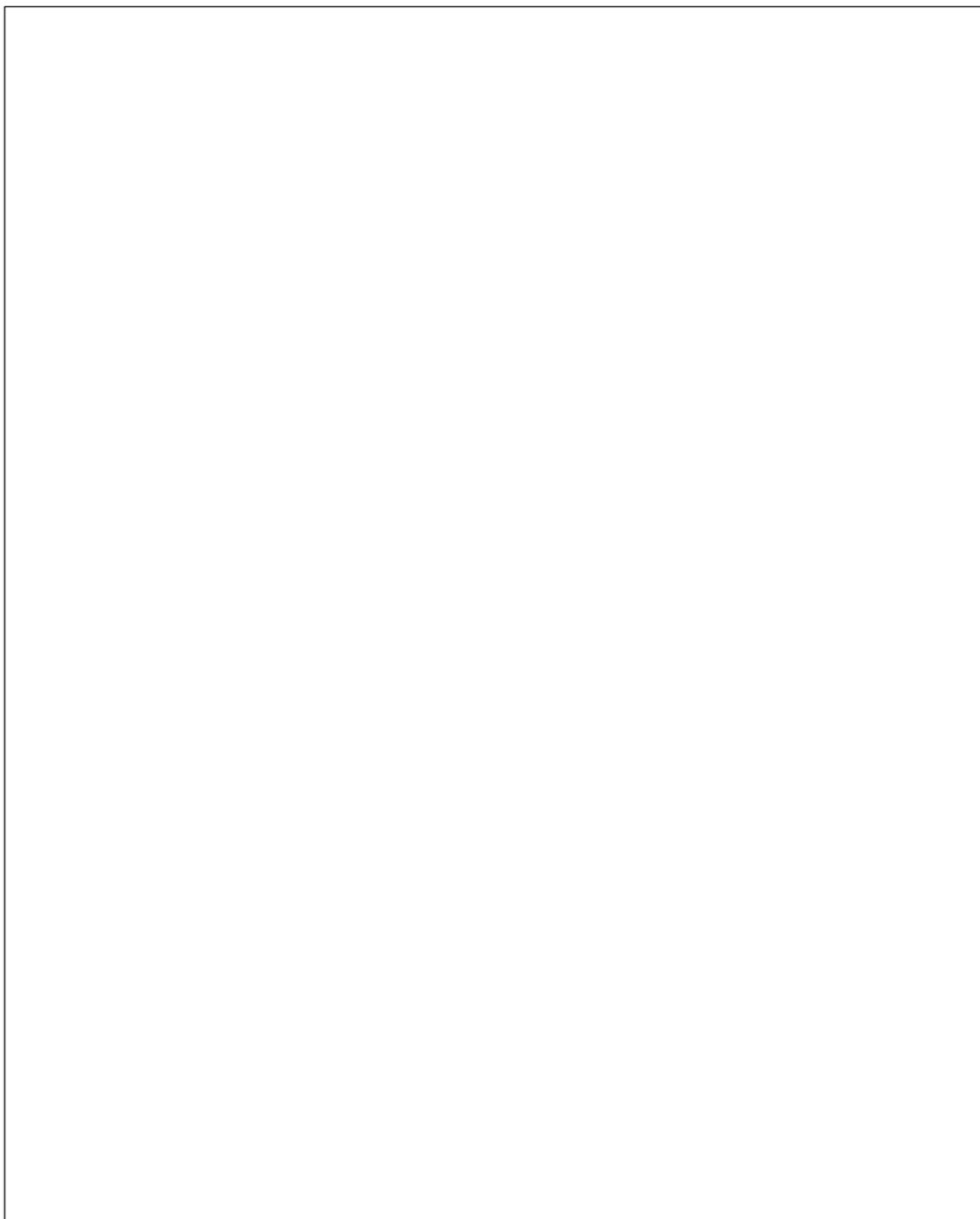
Desarrollo de la actividad: Los ni os decoran su trabajo pintando con la t mpera utilizando la planta de los pies realizando la figura de un p jaro.

HOJA DE APLICACIÓN

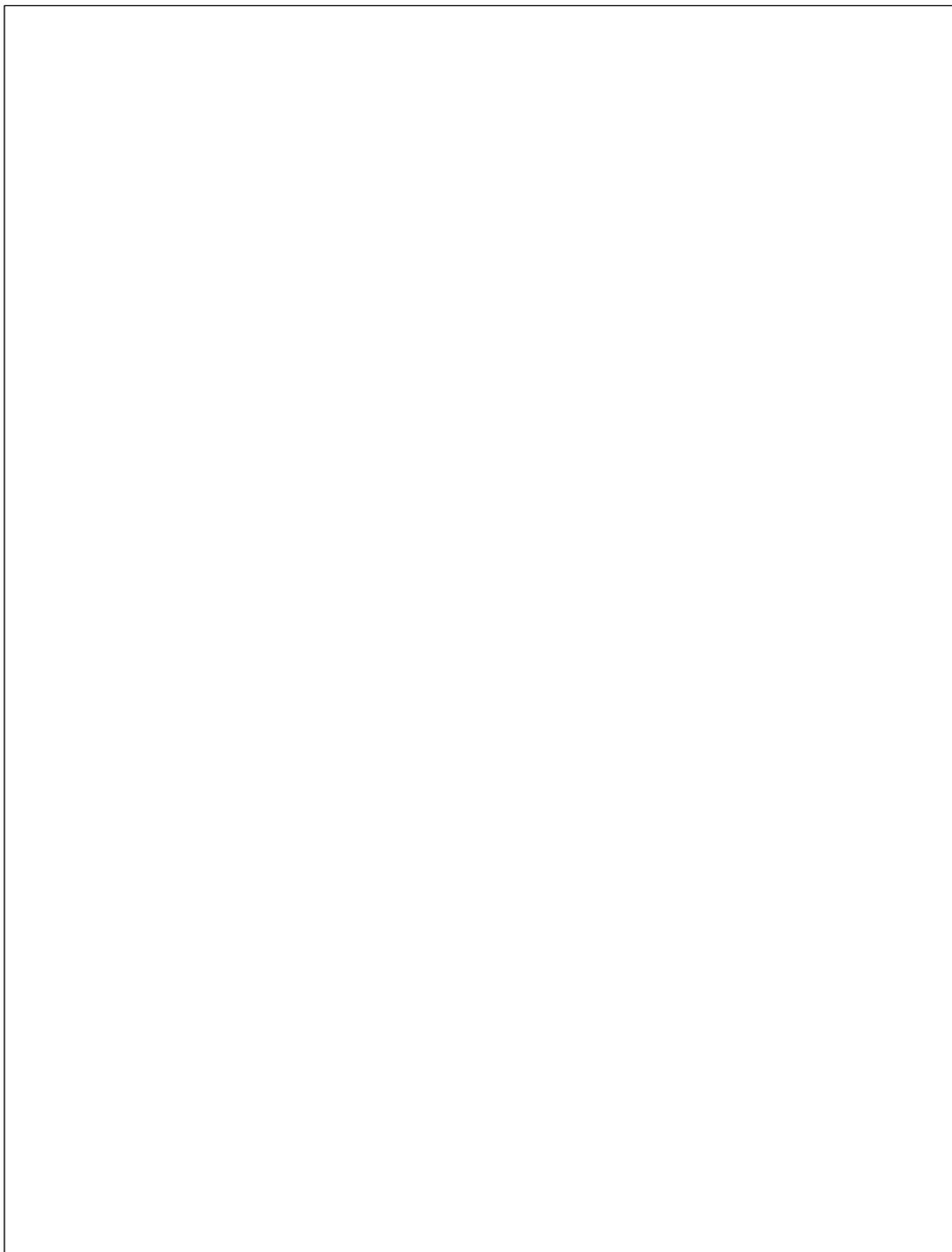
1. Introduce las palmas sobre la pintura estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un pavo.



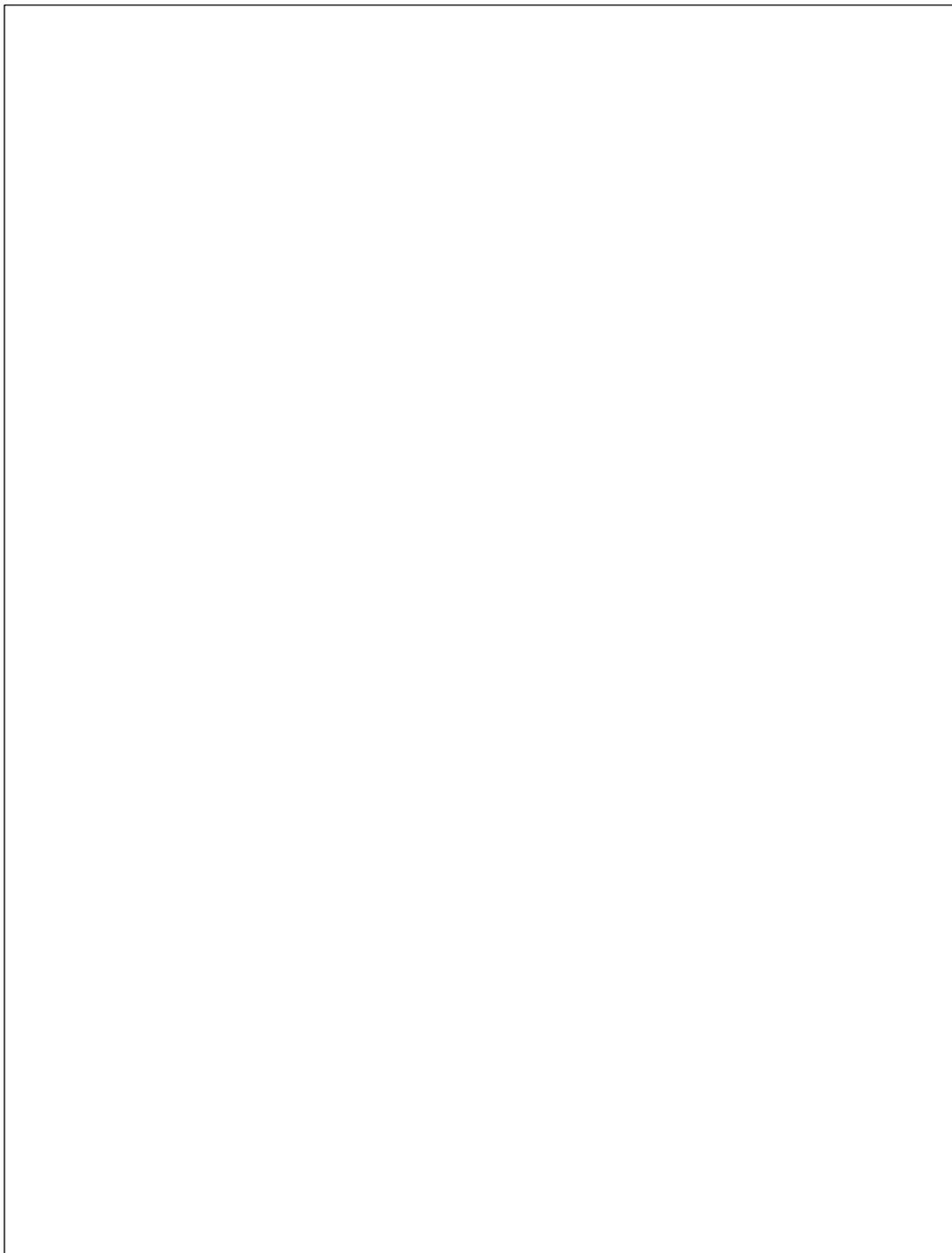
2. Introduce los dedos sobre la pintura, estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un pez.



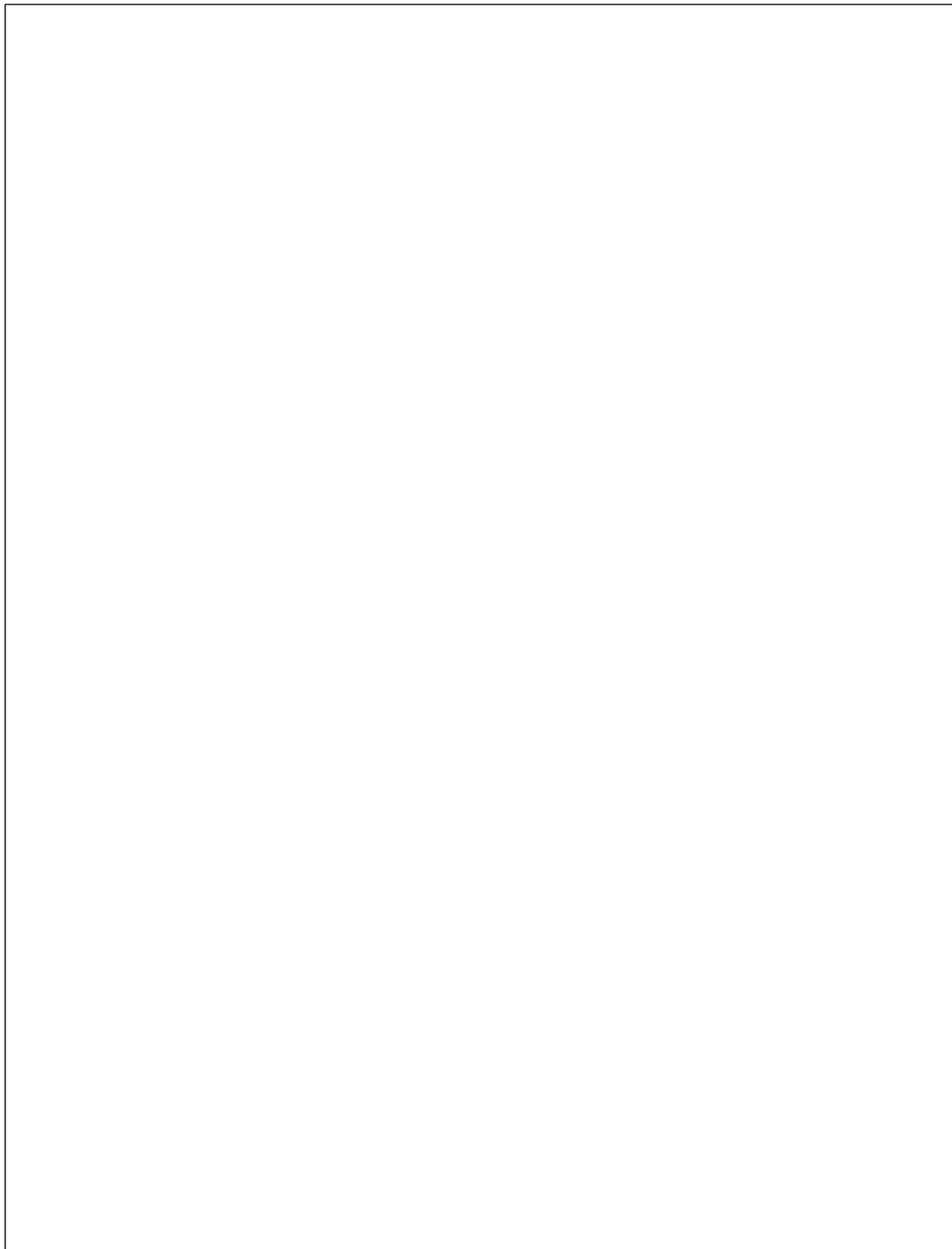
3. Introduce los nudillos sobre la pintura estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un mariquita.



4. Introduce los codos sobre la pintura estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un arco iris.



5. Introduce la planta de los pies sobre la pintura, estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un pajarito.



FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA CREATIVIDAD

Nombre del niño(a): _____

Edad: _____

Fecha: ____/____/____

Evaluadora: _____

N°	ÍTEMS	Si	A veces	No
Dimensión 1: Flexibilidad				
1	¿Se adapta de manera flexible a cada uno de los materiales utilizados en el desarrollo de las actividades de dactilopintura?			
2	¿Se divierte cuando desarrolla actividades de dactilopintura produciendo cosas novedosas?			
3	¿Realiza producciones para representar nuevas realidades utilizando la técnica de la dactilopintura?			
4	¿Produce con facilidad gráficos utilizando la técnica de la dactilopintura?			
5	¿Es capaz de producir gráficos variados utilizando la técnica de la dactilopintura?			
Dimensión 2: Fluidez				
6	¿Es capaz de establecer relaciones inusuales en la producción de sus gráficos utilizando la técnica de la dactilopintura?			
7	¿Diseña grafismos libres haciendo uso de la dactilopintura?			
8	¿Recrea escenas variadas utilizando la dactilopintura?			
9	¿Presenta su obra y habla de ella explicando que materiales utilizó en su creación?			
10	¿Pinta usando su mano dominante en el desarrollo de la técnico grafico plástica de dactilopintura?			

Dimensión 3: Originalidad				
11	¿Pinta todas las partes del dibujo que se le presenta con originalidad?			
12	¿Pinta el dibujo que se le presenta con imaginación utilizando variedad de colores?			
13	¿Utiliza la dactilopintura para elaborar nuevas figuras y formas?			
14	¿Empleando la dactilopintura crea dibujos propios referidos a un tema planteado?			
15	¿Da nombre a sus creaciones artísticas valorando su obra?			

Anexo 3
BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA

Evaluadora: Mabel Tuesta Angulo

Aula: 4 años

Nº	Nombres	ÍTEMS															Puntaje	Nivel	DIMENSIONES				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			D1	D2	D3	D4	D5
1	Jenifer Y.	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	9	Regular	3	2	1	0	3
2	Sami	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	12	Óptimo	3	3	2	1	3
3	Juan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	13	Óptimo	3	3	2	2	3
4	Dominick	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13	Óptimo	3	3	2	2	3
5	Jheins	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	9	Regular	2	2	1	1	3
6	Aixa	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	13	Óptimo	3	3	2	2	3
7	Néstor	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	12	Óptimo	3	3	2	1	3
8	Daycen	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	12	Óptimo	3	3	2	1	3
9	July	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	13	Óptimo	3	3	2	2	3
10	Domenica	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	6	Regular	1	2	1	1	1
11	Christofer	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	12	Óptimo	3	3	2	1	3
12	Ami	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	12	Óptimo	3	3	2	1	3
13	Astry	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	13	Óptimo	3	3	3	1	3
14	Karen	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13	Óptimo	3	3	2	2	3
15	Andy	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	12	Óptimo	3	3	2	1	3
16	Nataly	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	12	Óptimo	3	3	2	2	2

17	Carlos	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	12	Óptimo	3	3	2	1	3
18	Jenifer G.	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	7	Regular	2	1	2	0	2
19	Vania	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	13	Óptimo	3	3	2	2	3
20	Jefle	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	6	Regular	2	2	1	1	0
21	José	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	9	Regular	2	2	1	2	2
22	Salustiana	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	5	Deficiente	1	1	1	1	1
23	Cristopher	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	11	Óptimo	3	3	1	3	1
24	Dayrana	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	6	Regular	2	2	1	1	0
25	Adriana	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	8	Regular	2	1	2	1	2
26	Misael	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	6	Regular	2	1	1	0	2

Sumas	26	18	23	22	22	20	14	19	11	5	16	12	20	19	22	7.61
p	1	0.69 2	0.88 5	0.846	0.846	0.769	0.538	0.731	0.423	0.192	0.615	0.462	0.769	0.731	0.846	
q	0	0.30 8	0.11 5	0.154	0.154	0.231	0.462	0.269	0.577	0.808	0.385	0.538	0.231	0.269	0.154	
p.q	0.00	0.21	0.10	0.13	0.13	0.18	0.25	0.20	0.24	0.16	0.24	0.25	0.18	0.20	0.13	2.59

Fórmula Kuder-Richardson (K-R20)

$$Rt = \left(\frac{n}{n-1} \right) * \left(\frac{vt - \sum p.q}{vt} \right)$$

Rt= Coeficiente de confiabilidad.

N = Número de ítems que contiene el instrumento.

Vt: Varianza total de la prueba.

$\sum p.q$ = Sumatoria de la varianza individual de los ítems.

$$KR20 = \frac{15}{14} * \frac{7.61 - 2.59}{7.61}$$

$$KR20 = 1.071 * 0.66$$

$$KR20 = \mathbf{0.707}$$

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA CREATIVIDAD

Evaluadora: Mabel Tuesta Angulo

Aula: 4 años

Nº	Nombres	ÍTEMS															Puntaje	Nivel	DIMENSIONES		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			D1	D2	D3
1	Jenifer Y.	2	2	3	1	3	2	3	3	2	3	2	1	3	2	2	34	Regular	11	13	10
2	Sami	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	41	Óptimo	14	13	14
3	Juan	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	42	Óptimo	14	14	14
4	Dominick	3	2	1	3	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	3	31	Regular	11	10	10
5	Jheins	2	3	1	2	2	3	1	2	2	2	2	1	3	2	2	30	Regular	10	10	10
6	Aixa	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	42	Óptimo	13	14	15
7	Néstor	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	39	Óptimo	12	14	13
8	Daycen	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	37	Óptimo	12	13	12
9	July	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	40	Óptimo	13	14	13
10	Domenica	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	27	Regular	9	10	8
11	Christofer	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	40	Óptimo	13	14	13
12	Ami	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	42	Óptimo	14	14	14
13	Astry	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	Óptimo	14	15	15
14	Karen	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	34	Regular	11	11	12
15	Andy	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	40	Óptimo	13	14	13
16	Nataly	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	37	Óptimo	12	13	12
17	Carlos	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	41	Óptimo	13	14	14
18	Jenifer G.	2	2	2	1	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	1	29	Regular	9	10	10
19	Vania	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	37	Óptimo	12	13	12
20	Jefle	3	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	29	Regular	10	10	9

21	José	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	34	Regular	11	11	12
22	Salustiana	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	22	Deficiente	8	7	7
23	Cristopher	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	41	Óptimo	13	14	14
24	Dayrana	3	2	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2	1	2	3	31	Regular	10	10	11
25	Adriana	1	2	3	2	2	3	1	2	2	3	2	2	1	2	2	30	Regular	10	11	9
26	Misael	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2	3	2	1	2	3	32	Regular	11	10	11

0.38	0.16	0.48	0.56	0.10	0.48	0.40	0.63	0.10	0.31	0.40	0.23	0.63	0.29	0.40	31.8520
VARIANZA DE LOS ÍTEMS															VAR. DE LA SUMA

5.5650888
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ÍTEMS

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$\alpha = \frac{K}{K-1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

- K : Número de ítems
- $\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los ítems
- S_T^2 : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem
- α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$K = 15$$

$$K - 1 = 14$$

$$\sum S_i^2 = 6$$

$$S_T^2 = 31.9$$

$$\alpha = 0.884$$

Anexo 4
HOJAS DE APLICACIÓN DESARROLLADAS

HOJA DE APLICACIÓN

1. Introduce las palmas sobre la pintura estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un pavo.



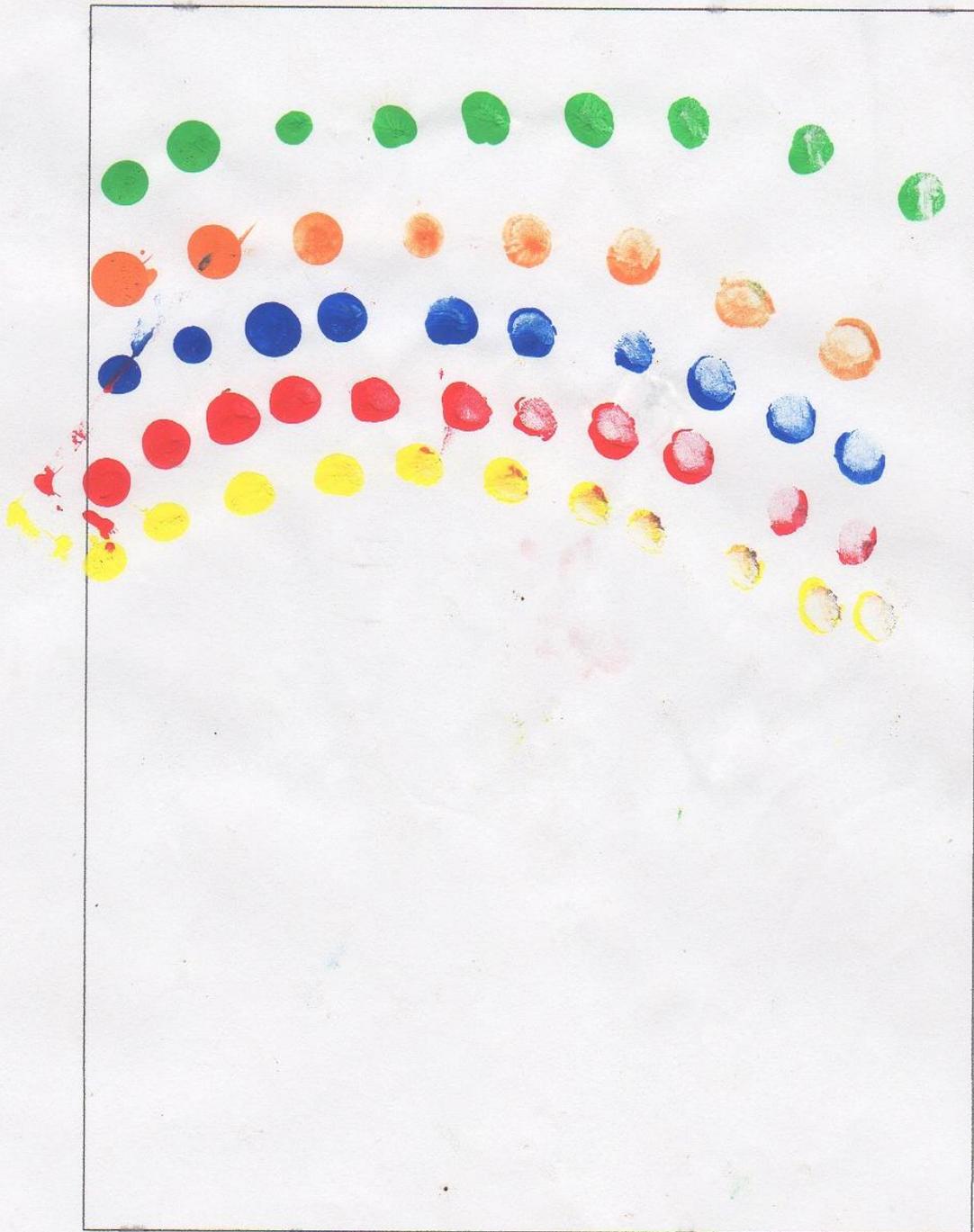
2. Introduce los dedos sobre la pintura, estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un pez.



3. Introduce los nudillos sobre la pintura estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un mariquita.



4. Introduce los codos sobre la pintura estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un arco iris.



5. Introduce la planta de los pies sobre la pintura, estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un pajarito.



Anexo 5

CRITERIOS DE VALORACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

Cuando el valor es positivo o negativo:

Valores	Interpretación
De 0 a 0,20	Correlación prácticamente nula
De 0,21 a 0,39	Correlación baja
De 0,40 a 0,69	Correlación moderada
De 0,70 a 0,90	Correlación alta
De 0,91 a 1	Correlación muy alta

Fuente: Bisquerra (2014, p. 212).

Anexo 6
FOTOS DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LA I.E.P. INICIAL N° 42
“PAMPA HERMOSA”, YURIMAGUAS – LORETO







