



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS:

**LA TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA Y EL DESARROLLO DE
LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL
INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR
“ANTÚNEZ DE MAYOLO”, DISTRITO DE SAN JUAN DE
LURIGANCHO, 2017.**

PRESENTADO POR:

DELAO SOVERO, LESLIE JHOSELINE

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

LIMA - PERÚ

2017

DEDICATORIA

A Dios que siempre está presente en mi vida y es mi guía en cada objetivo que me propongo.

A mis padres José Delao y Edith Sovero que siempre me apoyaron incondicionalmente para poder llegar a ser un profesional, por motivarme y creer en mí.

Por el apoyo que siempre brindaron día a día en el transcurso de cada año de mi carrera universitaria.

AGRADECIMIENTO

A mi alma mater la Universidad Alas Peruanas, y a su plana docente; por su gran ejemplo de profesionalismo y por el apoyo que me han brindado para poder surgir como profesional en educación.

También a mi asesor Alfredo Salas Pacheco por su apoyo en mi elaboración de tesis.

RESUMEN

En la presente investigación se planteó como problema general: ¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2017?; para lo cual se tuvo como objetivo general: Establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial.

La investigación presenta un diseño no experimental, transversal, tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel descriptivo correlacional, método hipotético deductivo; la población de estudio estuvo conformada por 17 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 desarrollo de la creatividad, la evaluadora es 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 $r_s = 0,872$, la cual nos muestra una correlación alta positiva, con un $p_valor = 0,000 < 0,05$. Se concluye que existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial.

Palabras Claves: Técnica de la dactilopintura, desarrollo de la creatividad.

ABSTRACT

In the present investigation, the general problem was raised: ¿What is the relationship between the technique of finger painting and the development of creativity in children of 4 years of the initial level of the Particular Educational Institution "Antúnez de Mayolo", district of San Juan de Lurigancho, year 2017?; for which the general objective was: To establish the relationship between the technique of finger painting and the development of creativity in children of 4 years of the initial level.

The research presents a non-experimental, transversal design, basic type, quantitative approach, correlational descriptive level, hypothetical deductive method; the population of was composed of 17 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 finger painting and an observation sheet on the development of creativity, the evaluator is 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 $r_s = 0,872$, which shows a positive high correlation, with $p_value = 0,000 < 0,05$. It is concluded that there is a direct relationship between the technique of finger-painting and the development of creativity in children of 4 years of initial level.

Key words: Finger painting technique, development of 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	13
1.2.3. Delimitación Espacial	13
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	22
1.7.1.	Población	22
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	25
1.9.1.	Justificación Teórica	25
1.9.2.	Justificación Práctica	25
1.9.3.	Justificación Social	26
1.9.4.	Justificación Legal	26
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO		28
2.1.	Antecedentes de la Investigación	28
2.1.1.	Estudios Previos	28
2.1.2.	Tesis Nacionales	29
2.1.3.	Tesis Internacionales	31
2.2.	Bases Teóricas	32
2.2.1.	Técnica de la dactilopintura	32
2.2.2.	Desarrollo de la creatividad	47
2.3.	Definición de Términos Básicos	58
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		61
3.1.	Tablas y Gráficas Estadísticas	61
3.2.	Contrastación de Hipótesis	72
CONCLUSIONES		78
RECOMENDACIONES		80

FUENTES DE INFORMACIÓN	82
ANEXOS	86
1. Matriz de Consistencia	
2. Instrumentos	
3. Base de datos de los Instrumentos	
4. Hojas de aplicación desarrolladas	
5. Fotografía de los niños al momento de aplicar los instrumentos en la I.E.P. “Antúnez de Mayolo”, SJL	

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada “La técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de cuatro años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Antúnez de Mayolo, distrito de San Juan de Lurigancho, 2017.”, es de gran importancia, ya que la Dactilopintura es una actividad ideal e importante para los niños/as ya que aprenden a desarrollar el tacto y la creatividad a la vez que se divierten. La Pintura de dedos favorece la psicomotricidad y también es un excelente medio para eliminar los miedos, facilita la evolución y expresión de la personalidad infantil.

En la infancia, la creatividad es fundamentalmente un medio de expresión en el 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/a.

En el presente trabajo investigativo se anhela 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 (6ta Edición).

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En el contexto mundial, la comisión Europea declaró el año 2014 como el año Europeo de la creatividad y la innovación con el lema "imaginar, crear, innovar". El objetivo de la comisión era promover la creatividad y los enfoques innovadores en diferentes sectores de la actividad humana y contribuir a equipar mejor la Unión Europea para afrontar los retos del futuro teniendo en cuenta un mundo más globalizado. (Ruiz, 2010).

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; sin embargo, en el Perú, se tiene 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 Diseño Curricular

Nacional, no son otra cosa que la concreción teórica, que en su mayoría no se cumple en los hechos. Ello se evidencia en las Instituciones Educativas de nivel inicial que se encuentran con un conjunto de trabas en el desarrollo de la creatividad; a consecuencia de la prevalencia de una enseñanza tradicional y directiva que se apoya únicamente en el libro, carente de un espíritu creativo e innovador.

La educación peruana en el ámbito estatal y particular, actualmente presenta una fuerte crisis en sus diferentes componentes, tales como, presupuestario, infraestructura, organizacional, entre otros; los mismos que repercuten de una manera desfavorable en los docentes y por ende en la formación integral de los estudiantes. Así mismo, por medio de las experiencias en el campo educativo de educación inicial de las diferentes instituciones se ha logrado observar un gran número de niños con falta de estimulación, creatividad, aprestamiento y motricidad a la pre - escritura, porque los docentes y padres de familia no estimulan en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años de edad del nivel inicial ya que se muestran notorias dificultades en el uso y manejo adecuado del lápiz, el cual va a generar estudiantes con problemas disgráficos.

En los centros de educación inicial se ha 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.

En el ámbito local, en la Institución Educativa Particular “Antúnez De Mayolo”, Distrito de San Juan de Lurigancho, se puede observar que

la institución no cuenta con los materiales suficientes, para desarrollar la creatividad de los niños, ni mucho menos el docente conoce estrategias para utilizar técnicas de dactilopintura, la falta de estimulación y creatividad por desconocimiento del docente a desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 4 años de edad del nivel inicial.

De otro lado, las docentes no promueven, ni desempeñan un papel más activo en la estimulación de las actividades infantiles, limitándolos a expresar sus capacidades creativas; es decir, no ejercitan habilidades que promuevan el desarrollo creativo, no se les brindan oportunidades, ni fomentos para su crecimiento y desarrollo, pues no se les presta la mayor atención. Por ello, para que el niño desarrolle su creatividad es necesario aplicar las técnicas de expresión plástica y dentro de ella la pintura, puesto que es muy importante en el desarrollo de la capacidad creativa del niño; mediante estas técnicas los niños desarrollan muchos aspectos, tales como: la motricidad fina y gruesa, que propicia condiciones para pre escritura, la creatividad y la imaginación.

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 en la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

El presente estudio ha sido comprendido entre los meses de marzo a diciembre del año 2017.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

Se ha desarrollado específicamente en la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, ubicado en Templo del Sol N° 585, distrito de San Juan de Lurigancho, provincia de Lima, departamento de Lima,

Región Lima, la dirección del plantel está a cargo de la Lic. Rosa Alvina Tafur Flores, la institución pertenece a la UGEL 05.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2017?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

Problema Específico 1:

¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho?

Problema Específico 2:

¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho?

Problema Específico 3:

¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho?

Problema Específico 4:

¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y el desarrollo de la creatividad en niños de

4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho?

Problema Específico 5:

¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2017.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Objetivo Específico 1:

Determinar la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

Objetivo Específico 2:

Demostrar la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

Objetivo Específico 3:

Identificar la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años

del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

Objetivo Específico 4:

Precisar la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

Objetivo Específico 5:

Señalar la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2017.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

Hipótesis Específica 1:

Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

Hipótesis Específica 2:

Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

Hipótesis Específica 3:

Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

Hipótesis Específica 4:

Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

Hipótesis Específica 5:

Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

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 (X):</p> <p>Técnica de la dactilopintura</p>	<p>Es una de las técnicas que ofrece la oportunidad de trabajar con las manos, de ponerse en contacto directo con el material, imprimir sus movimientos, efectuar cambios en el diseño y desarrollar los músculos largos.</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: Dicotómicas Si..... (1) No..... (0)</p> <p>Niveles: Alto 11 - 15 Medio 05 - 10 Bajo 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 (Y):</p>	<p>Es la capacidad innata que tiene un individuo para expresar su</p>	Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptación - Producción 	1 2,3,4,5	5	<p>ORDINAL</p> <p>Valoración: Escala de Likert Si..... (3) A veces..... (2) No..... (1)</p>

Desarrollo de la creatividad	naturaleza interior de forma original en satisfacción suya y de los demás.	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> - Establece relaciones 6 - Grafismos libres 7 - Recrea escenas 8 - Explica su trabajo 9 - Pinta usando la mano dominante 10 	5	Niveles: Alto 36 - 45 Medio 26 - 35 Bajo 15 - 25
		Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> - Trabaja con originalidad 11 - Imaginación 12 - Crea nuevas figuras 13, 14 - Valora su trabajo 15 	5	

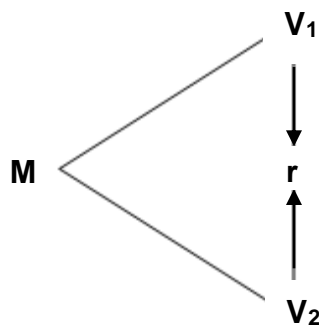
Fuente: Elaboración propia

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación presenta un diseño no experimental, de corte transversal, este diseño se realiza sin manipular deliberadamente las variables.

Los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014), manifiestan que “tiene como objetivo indagar la incidencia y los valores en que se manifiesta una o más variables o ubicar, categorizar y proporcionar una visión de una comunidad, un evento, un contexto, un fenómeno o una situación” (p. 121).

Presenta el siguiente esquema:



Donde:

- M : Muestra
- V₁ : Técnica de dactilopintura
- V₂ : Desarrollo de la 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 enfoque de la investigación es cuantitativo, es el procedimiento de decisión que pretende señalar, entre ciertas alternativas, usando

magnitudes numéricas que pueden ser tratadas mediante herramientas del campo de la estadística.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo al planteamiento de Hernández, et al (2014), la investigación es de nivel descriptivo 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 17 niños(as) de 4 años de la Institución Educativa Particular “Antúnez De Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho, durante el año 2017.

1.7.2. MUESTRA

Hernández citado en Castro (2010), expresa que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p. 69).

La muestra es igual a la población de estudio, debido a que la población no es significativa, es decir 17 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 es 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

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

Si..... (1)

No..... (0)

Niveles:

Alto 11 - 15

Medio 05 - 10
Bajo 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 es 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

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:

Alto	36 - 45
Medio	26 - 35
Bajo	15 - 25

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

La presente investigación es de suma importancia debido a que permite a través de la aplicación no tradicional de la técnica de la dactilopintura el desarrollo del pensamiento inventivo 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 en los niños de 4 años.

El presente estudio se justifica en el contexto teórico, porque hace énfasis en teorías científicas que han servido de base para poder realizar el presente estudio, éstas son la Teoría de Jean Piaget y la expresión plástica infantil como proceso de simbolización y la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner para la Variable 1: Técnica de la dactilopintura; y la Teoría asociacionista de la creatividad de Mednick y Malzman y el Pensamiento Lateral y Vertical de Edgard De Bono para la Variable 2: Creatividad.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

El trabajo de investigación pretende contribuir a un cambio en el que hacer educativo, porque en uno de los logros educativos de educación inicial es el expresarse con naturalidad y creativamente sus necesidades, ideas sentimientos, emociones, y experiencias, en su lengua materna y haciendo uso de diversos lenguajes y manifestaciones artísticas que incluye la plástica, la pintura, la creatividad.

En lo práctico se justifica en medida que el uso de la técnica de dactilopintura por parte de los investigadores con sus diversas modalidades y materiales permite desarrollar el pensamiento creativo, fortalecer la inventiva y la fluidez de ideas en la solución de problemas de forma autónoma; como sujetos cada vez más aptos para ser protagonistas de sus propios aprendizajes con actitudes de respeto y aceptación de sí mismo interactuando y descubriendo sus entornos físicos, naturales y culturales para lograr un mejoramiento de sus capacidades intelectuales acorde a su etapa evolutiva, en síntesis que el niño logre la tan ansiada formación integral.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Se justifica en lo social, ya que beneficiará a todos los agentes educativos, porque los resultados de la investigación servirán para que los profesores de educación inicial valoren el desarrollo de la técnica de la dactilopintura para que de esa manera se brinde un mejor proceso de enseñanza- aprendizaje.

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

Godínez (2015), en su artículo titulado "Expresión artística para fomentar el desarrollo de la creatividad en el nivel preprimario", Guatemala. Se tuvo como objetivo fortalecer el Área de Expresión Artística por medio de la aplicación de una guía que promueva el desarrollo de la creatividad en niños y niñas del nivel preprimario del municipio de La Esperanza. Es una investigación de campo, la población estuvo conformada por 14 docentes y dos directoras del área urbana del distrito 092310 de La Esperanza, Quetzaltenango, 326 niños y padres de familia. Para lograr recabar la información necesaria se utilizaron herramientas idóneas para lograr la identificación de necesidades y oportunidades de los centros educativos, aunque también se reflejaron sus fortalezas y los beneficios que proponen y ofrecen a la población educativa, tales instrumentos fueron entrevistas a directoras, fichas de diagnóstico, ficha institucional. Conclusiones: Se contribuyó con las docentes para que promuevan la expresión artística y desarrollen la

creatividad en los niños y niñas, ya que esta es una aportación de mucho valor para el desarrollo del pensamiento creativo del infante y al ser capaz de expresarse, se convierte en un ser que puede manifestar las posibles carencias que tenga y mejorar por ende la relación con su entorno.

López (2014), en su artículo titulado “Las artes plásticas en el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 a 6 años del Liceo Bilingüe Hontanar”, Ecuador. Se tuvo como objetivo determinar la influencia de las artes plásticas en el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 a 6 años, es una investigación de diseño no experimental, transversal, de nivel descriptiva correlacional, enfoque cuantitativo, la muestra estuvo conformada por 65 niños y niñas de 4 a 6 años. Conclusiones: Las artes plásticas son verdaderamente imprescindibles en el desarrollo cognoscitivo y la formación global de los niños y niñas, especialmente en el ámbito educativo inicial, ya que permiten fortalecer habilidades y destrezas como creatividad, valoración estética, sensopercepciones, curiosidad, descubrimiento, experimentación, crítica, autonomía, imaginación, atención, concentración, realizar nuevas creaciones expresándose con iniciativa y espontaneidad, estimular la psicomotricidad fina accediendo a partir de sus diversas alternativas y materiales que los niños y niñas realicen adecuadamente la pinza manual.

2.1.2. TESIS NACIONALES

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. Se tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de las Técnicas de Pintura en la creatividad de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 534 - San Gerónimo, la investigación es de carácter aplicativo, se encuentra dentro del nivel explicativo porque se establece una relación de causalidad entre las variables de estudio, asimismo, se tiene una muestra constituida por 18 niños de 5 años de edad, de ambos

géneros, el instrumento principal de investigación que se ha utilizado es 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.

Sotacuros y Riveros (2015), en su tesis titulada "Técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.N. 166 Tucsipampalircay – Huancavelica", Huancavelica. Se 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, la selección de la muestra fue de tipo probabilístico, Quienes han sido evaluados a través de un test de entrada y salida, que responden a la matriz de evaluación, recibió las sesiones de aprendizaje por parte de los investigadores, en función a 18 sesiones de aprendizaje con la utilización de la técnica de la dactilopintura como material didáctico. Luego de haber realizado la prueba de la hipótesis, se verifico, que la aplicación adecuada de la "técnica de la dactilopintura" se diferencia entre los promedios del test de entrada y salida donde la aplicación de la técnica dactilopintura favorece el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.N. 166 Tucsipampa, Lircay Huancavelica.

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Basantes (2015), en su tesis titulada “Pintura digital como técnica para mejorar la grafomotricidad en niños y niñas de 5 años del Liceo La Siembra”, Ecuador. Se tuvo como objetivo comprobar la eficacia de la Grafomotricidad a través de la Pintura Digital en niños y niñas de 5 años del Liceo La Siembra. Se realizó bajo un diseño de un corte cualitativo, pues busca determinar la eficacia de la grafomotricidad con el uso de la pintura digital, el tipo de investigación es aplicada, método deductivo, inductivo. La población estuvo conformada por 21 niños de 5 años, se aplicaron la técnica de la observación y como instrumento un cuestionario para los docentes y una lista de cotejo. Se tuvo como conclusiones: El personal docente no tiene una visión clara sobre los temas de grafomotricidad, pintura digital, juego y arte. La mayoría de docentes no realizan actividades con la pintura digital por tratar de mantener la limpieza en el aula. Se evidenció la falta de enfoque a la dactilopintura o pintura digital como una técnica activa para los aprendizajes significativos para la expresión de su entorno, de sus pensamientos y sentimientos.

Ruiz (2015), en su tesis titulada “Incidencia de las técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de educación inicial y primer año de los centros de educación general básica Rotary Club Machala Moderno y Andrés Cedillo Prieto, de la ciudad de Machala, período lectivo 2012-2013”, Ecuador. Tuvo como objetivo determinar la incidencia que tienen las técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de educación inicial y primer año de los centros de educación general básica Rotary Club “Machala Moderno” y “Andrés Cedillo Prieto”, de la ciudad de Machala, período lectivo 2012 – 2013. El estudio es una investigación no experimental, es descriptiva, cuantitativa y cualitativa. La investigación estuvo conformada por 80 estudiantes. Se aplicó como instrumento una entrevista a docentes. Resultados: Las docentes manifestaron que 46% son creativas, seguidas de poco creativas el 38% y el 16% ser muy

creativas. Conclusiones: Las docentes tienen un bajo nivel de creatividad en los niños y niñas de educación inicial y primer año por ello, se evidencia la poca aplicación de estrategias metodológicas, para fomentar el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas.

Jiménez (2013), en su tesis titulada “Técnicas grafoplásticas y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Edison del Cantón Chaguarpamba, provincia de Loja. 2013-2014”, Ecuador. La investigación tuvo como objetivo analizar la incidencia de las técnicas grafoplásticas en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Edison del Cantón Chaguarpamba, provincia de Loja. Los métodos utilizados han sido científico, inductivo-deductivo y analítico; la muestra estuvo conformada por 50 niños y 2 docentes; las técnicas utilizadas fueron: una encuesta para las docentes sobre técnicas grafoplásticas y un Test de habilidad motriz de Oseretzky aplicado a los niños. Resultados: El 100% de maestras utilizan: trozado, arrugado, cortado con tijeras, rasgado y armado como técnicas grafoplásticas en su jornada diaria de trabajo; el 50% punzado, retorcido, plegado, entrelazado. Conclusiones: El desarrollo psicomotriz es esencial para la adquisición de nuevos aprendizajes en los niños como la lectoescritura, coordinación, equilibrio y control general de los movimientos; de ahí la importancia de aplicar técnicas que ayuden al niño a desarrollar sus habilidades y destrezas de movimientos finos y gruesos.

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 como proceso de simbolización

Jean Piaget pone de manifiesto la tesis de que el desarrollo de la expresión plástica constituye un proceso de simbolización imprescindible

para el desarrollo intelectual del niño, tiene por nombre la formación del símbolo en el niño.

Piaget (1994), manifiesta que “los niños son seres humanos en pleno desarrollo de su inteligencia, consciente del mundo por su sistema sensoriomotor y plantea que el juego es el principal proceso de simbolización” (p. 17).

En la formación del símbolo en el niño, Piaget plantea que el juego es el principal proceso de simbolización que se realiza en la vida e incluye la expresión plástica como un juego más, tales como:

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.

El juego se diferencia cada vez más de las conductas de adaptación propiamente dichas (inteligencia) para orientarse en la asimilación de la asimilación 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 sensoriomotores 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

Hace ya más de 30 años que la teoría de las Inteligencias Múltiples está cambiando las aulas y la forma de enseñar. Gardner, en 1983, formula esta teoría y define cada una de las inteligencias como una capacidad o habilidad de un aspecto concreto del ser humano, en un momento dado.

Entre sus distintos postulados, propone la observación como método esencial en esta teoría. Gardner (2012), nos dice que “no debemos utilizar formularios, ni genéricos ni especializados, como método definitivo para detectar las Inteligencias Múltiples de cada individuo” (p. 49). Debemos utilizar la observación en el aula para descubrir tanto las inteligencias dominantes de nuestros alumnos como las 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). Por este motivo 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.

Este supuesto resulta relevante en diversos contextos educativos, sin embargo nuestro estudio se centrará 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 Howard Gardner.

Inteligencia visual - espacial:

Perozo (2016), refiere que este tipo de inteligencia consiste en la “habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual-espacial y de ejecutar transformaciones sobre esas 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 esta inteligencia, 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 TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA

La palabra dactilopintura proviene del griego "Dáctilos", que significa dedos. Aquí pintas con las manos y los dedos. Con esta técnica se familiariza el niño y niña con el cuerpo y las expresiones que se desprenden de la actividad.

Waisburd (2003), lo define como "una técnica de arte es apta para que el niño se inicie en el manejo de la pintura. Además permite el desarrollo de su creatividad y la coordinación motora fina" (p. 52).

Esta técnica 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.

Mesonero (2006), refiere que la técnica del dactilopintura "consiste en extender o expandir materiales colorantes en un espacio plano utilizando directamente la mano y los dedos, en forma total o segmentaria" (p. 29)

Alvarado, Sánchez, y García (2012), consideran que la dactilopintura "es una técnica de expresión plástica que es de vital

importancia en el desarrollo motriz de un niño ya que el niño al utilizar sus dedos y manos para pintar está ejercitando su motricidad fina” (p. 68).

En síntesis esta técnica tiene gran importancia porque permite que el niño se familiarice con su cuerpo, conjuntamente se trabaja coordinación viso motora (ojo-mano), expresión, creatividad, imaginación, se repasa algunas partes del cuerpo al igual que el manejo del espacio y las expresiones que se desprenden de la actividad, asimismo, es una actividad donde el niño(a) puede descubrir nuevas texturas y colores, ayudando a expresar sus emociones, su sensibilidad y expresión artística.

2.2.1.3. IMPORTANCIA DE LA TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA

Para determinar todas las propiedades de esta técnica se tendría que tomar en cuenta que si partimos de la base que el primer elemento de expresión del hombre es y será su propio cuerpo, el empleo de los dedos, sus manos y a veces otras partes del mismo; el uso de la dactilopintura lo pone en contacto con todo un campo sensitivo por demás favorable.

También desarrolla el sentido del tacto, estimula y favorece la motricidad. Funciona como elemento desinhibido es de fácil aplicación admite distintos tipos de soportes y sobre todo los relacionados con papeles, cartones, bandejitas, etc. El niño al entrar en contacto con este tipo de material descarga toda su agresividad, su mundo interior y es capaz de crear y desarrollar configuraciones muy interesantes para la evaluación psicológica.

Es muy importante que los niños se sientan seguros de sí mismos, para que sean expresivos, cariñosos, alegres hay que darles libertad y confianza en las actividades que realizan diariamente par que se desenvuelvan en el entorno que lo rodea.

2.2.1.4. DIMENSIONES DE LA TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA

Sotacuros y Riveros (2015), señalan que la dactilopintura permite a los niños la manipulación directa con distintos elementos para poder explorar y sentir. Por su etapa evolutiva, los niños pueden usar la pintura de dedos con las palmas de las manos, las uñas, los nudillos e incluso utilizando los codos, antebrazos y pies.

a) Huellas con las 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) Huellas con 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) Huellas con 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) Huellas con 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) Huellas con los 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.

2.2.1.5. 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 blando 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.

2.2.1.6. CONDICIONES BÁSICAS PARA DESARROLLAR LAS ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS CON LA DACTILOPINTURA

Waisburd (2003), nos hace mención de las condiciones para poder desarrollar las actividades significativas con la técnica de la dactilopintura son:

a) Crear un ambiente de confianza y alegría

Si el niño se siente amenazado, coaccionado, menospreciado o no tornado en cuenta por la maestra, no pondrá interés por nada de lo que este le proponga hacer. Aun cuando la actividad puede parecerse maravillosa. La maestra debe brindar un clima de confianza, familiaridad y acoger a los niños, esta condición es pre requisito para lograr el éxito de las actividades grafica de dactilopintura en el desarrollo coordinación de la creatividad del niño.

b) Enlazarse con sus experiencias y saberes previos

Cualquier actividad puede resultarles interesante a los niños si le proponemos hacer actividades de acuerdo a sus experiencias cotidianas, a sus juegos rutinarios, constituye una fuente inagotable de ideas para realizar con los niños dentro o fuera del aula.

Actividades que les den la oportunidad no de hacer las cosas de la misma manera de siempre, sino de aprender distintas y mejores formas de hacerlo.

c) Proponer la solución del problema

Los niños deben sentirse desafiados a hacer algo que no saben hacer, a encontrar la respuesta a un problema que reta su imaginación y sus propias habilidades. Esta es una condición básica para que puedan participar con verdadero entusiasmo, no con pasiva resignación, a desgano y sin convicción. Necesitamos desarrollar la habilidad personal, de proponer cualquier actividad a los niños bajo la forma de un problema, de una pregunta interesante, cuya respuesta debe buscarse entre todos.

d) Hacerles trabajar en grupo o equipo

Los niños como todo ser humano, son esencialmente comunicativos. Ninguna actividad que los confine a un trabajo exclusivo o principalmente individual puede motivarlos de manera consistente. Lo significativo para ellos es interactuar con sus compañeros. Naturalmente, si no alentamos un clima de integración y confianza entre los niños.

e) Estimular a trabajar con autonomía

Los niños pueden perder el interés en una actividad que al principio les resulto altamente significativa, solo porque no lo dejamos actuar con libertad. Si buscamos corregirlos a cada momento, dirigir su trabajo, censurarles sus errores, adelantarles las respuestas y proporcionarles modelos correctos para que emita y reproduzca a los niños que hay que

estimularlos a pensar con su propia cabeza. A resolver por sí mismo sus dificultades, a construir sus propias hipótesis y arriesgar una respuesta, aunque se equivoquen (p. 82).

2.2.1.7. BENEFICIOS DE LA DACTILOPINTURA

Uno de los medios para que el niño pueda expresarse es la pintura, esta actividad 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 (2010), expresa "le permite a los niños, desde muy temprana edad, exteriorizar su mundo interno, su forma de sentir; despertar su sensibilidad hacia lo estético" (p. 47).

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.

Aquí 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.

A continuación se hace mención de algunos beneficios de la técnica de la dactilopintura:

- Esta técnica es muy importante para que el niño pequeño se pueda 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 en este caso se realiza la pintura.

- Trabajamos coordinación viso-motora (ojo- mano), expresión, creatividad, imaginación, motricidad y también repasamos algunas partes del cuerpo al igual que el manejo del espacio.
- Es una técnica que ayuda mucho a nuestros niños y estudiantes para que se desestrecen, imaginen, creen, se expresen libremente.
- Pintar con dedos y manos, como cualquier otra manualidad, es una actividad que encanta a los más pequeños, porque dan rienda suelta a su imaginación, a su energía, a su creatividad.
- Descubren texturas, olores y colores nuevos, pasando de la prudencia inicial de probar la pintura con un solo dedo y pintar cuidadosamente a una mayor soltura y facilidad en los trazos.
- Es una actividad divertida, con el material y contexto apropiado, no hemos de temer por manchas imborrables, solo la disfrutamos junto a ellos.
- Mediante la manipulación de la pasta o pintura de dedos se desarrolla la sensibilidad y mejora a la expresión artística, verbal y de emociones, sobre todo si es una actividad llevada a cabo en grupo, con amigos o con la familia.
- Favorece las destrezas motoras aun no consolidadas en los niños y niñas más pequeños, como la destreza manual y la coordinación ojo-mano.
- Descubren textura, olores y colores nuevos, pasando de la prudencia inicial de probar la pintura con solo un dedo y pintar cuidadosamente a una mayor soltura y facilidad en los trazos. Los artistas pueden pintar con las palmas de las manos, los dedos, las uñas, el canto de la mano, los nudillos y los más atrevidos incluso con los codos, antebrazo o con los pies.

- Estimula la comunicación, la creatividad, la sensibilidad y aumenta la capacidad de concentración y expresión de los niños. Será por eso que el uso de las técnicas gráfico plásticas como la dactilopintura está indicada en los tratamientos terapéuticos de los niños/as.
- El empleo de la dactilopintura favorecen en los niños: La disminución de la ansiedad y los miedos; expresión de sus inquietudes, sus emociones, se tranquilizan y serenan; desarrollan sus gustos y perfiles artísticos; favorece el desarrollo de la atención y la memoria gráfica.

2.2.1.8. ROL DEL DOCENTE EN LA ENSEÑANZA DE LA DACTILOPINTURA

De acuerdo a Palopoli (2009), “el ambiente educativo, los medios materiales y la acción estimuladora del docente juegan un papel muy importante en el desarrollo de la expresión gráfica del niño, sobre todo de este último dependerá su éxito o fracaso” (p. 106).

Desde esta perspectiva su rol es:

- Su participación en las actividades de expresión gráfica de los niños, es a través de su presencia, pero esta ha de ser de acuerdo a la necesidad del niño.
- Cuando un niño no puede expresar gráficamente sus ideas deberá motivarlo individualmente.
- No deberá interpretar el resultado de la expresión gráfica del niño, debe ser él quien explique y comente su obra ya que sería muy frustrante para él, confundir su significado.
- Lo más importante en la expresión gráfica del niño debe ser el mensaje, no el producto.
- No debe comparar sus trabajos con los demás.

- Exponer sus obras gráficas como estrategia para el incremento de la autoestima y lenguaje.

2.2.2. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

2.2.2.1. TEORÍAS Y/O ENFOQUES DE CREATIVIDAD

a) Teoría asociacionista de la creatividad de Mednick y Malzman

Los autores Mednick y Malzman hicieron valiosos aportes a la psicología asociacionista al introducirse en el estudio de la creatividad. Mednick (1962) citado en Morales (2007), refiere que la creatividad es “una transformación de componentes asociativos creando nuevas combinaciones que responde a exigencias específicas” (p. 47). El pensamiento creador consiste en asociaciones orientadas a combinaciones nuevas, útiles y adecuadas a unas exigencias específicas. Esta teoría tiene su fundamento en que la creatividad del hombre depende de las capacidades y habilidades que posee para realizar asociaciones. Las personas tienen una tendencia natural a asociar, todo lo que se decide o piensa está asociado con otro elemento, que podría ser material o intelectual.

Por su parte Malzman y otros (1960) se trazaron como meta el estudio de los factores que fomentan la originalidad y la disposición asociativa. Ellos reconocieron el valor que tienen los estímulos recibidos en los ámbitos familiares y sociales, así como la influencia negativa que ellos pueden ejercer.

Este tipo de asociaciones dependen de la percepción de los individuos, de los estímulos recibidos y de la enseñanza a la que fueron expuestos para estimularlos a que puedan realizar las asociaciones. Mientras más alejadas, remotas y mayor sea el número de las asociaciones se considerará más creativo lo generado o creado, por lo cual mayor será el grado de creatividad de la persona.

En esta teoría se establece que la creatividad está relacionada con el proceso de prueba y error y el pensamiento creativo en la activación de las relaciones mentales, combinaciones de elementos e ideas que pueden dar paso al proceso creativo o a la solución que se estaba buscando a un problema en particular.

Mednick identifica tres tipos de asociaciones creativas:

- Serendipia.- Logro de asociaciones mediante el hecho causal de una contingüidad de perfiles que conducen a nuevos descubrimientos.
- Semejanza.- Se reúnen palabras, sonidos, estructuras u objetos y luego se asocian; se utiliza mayormente en la creatividad artística.
- Mediación: Asociaciones entre símbolos, que pueden conducir a nuevas ideas como en matemática o la química; implica mayor abstracción.

Por consiguiente, la creatividad de los individuos depende de los estímulos que estos puedan recibir para ser creativos (producir pensamientos originales y nuevos) y qué tan expuestos hayan sido en su entorno a la práctica de ejercicios que los inciten a realizar asociaciones y combinaciones, especialmente las poco comunes; asimismo, intervienen directamente las influencias negativas que puedan recibir del ambiente en el que se desarrollan.

b) Pensamiento Lateral y Vertical de Edgard De Bono

De Bono en el año de 1970 acuñó el término "Pensamiento Lateral" para diferenciarlo del pensamiento lógico que él llamó vertical. De Bono encuentra en el pensamiento lógico una gran limitación de posibilidades cuando se trata de buscar soluciones a problemas nuevos que necesitan nuevas ideas.

La mente tiende a crear modelos fijos de conceptos, lo que limitará el uso de la nueva información disponible a menos que se disponga de

algún medio de reestructurar los modelos ya existentes, actualizándolos objetivamente con nuevos datos. El pensamiento lateral actúa liberando la mente del efecto polarizador de las viejas ideas y estimulando las nuevas y lo hace a través de la perspicacia, la creatividad y el ingenio, procesos mentales con los que está íntimamente unido. En un lugar de esperar que estas tres características se manifiesten de manera espontánea, De Bono propone el uso del pensamiento lateral de manera consciente y deliberada, como una técnica.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE CREATIVIDAD

Lowenfeld (1998), nos dice que la creatividad es “el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales supone estudio y reflexión más que acción” (p. 31).

Para Almeida (2009), la creatividad es:

La capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella. Tener resultados positivos (p. 23).

De otro lado, la creatividad se ha considerado también como una capacidad extraordinaria de resolución de problemas. En este sentido un problema es una situación en la que se intenta alcanzar un objetivo y se hace necesario encontrar un medio para conseguirlo, meta que no se puede alcanzar con el repertorio comportamental actual del organismo; éste debe de crear nuevas acciones o integraciones con estrategias específicas y herramientas que permitan la interpretación o comprensión

que ayuden a la solución creativa de problemas. Este proceso puede enfrentar obstáculos como la incapacidad de cambiar las respuestas estereotipadas, adaptar las formas de percepción, bloqueos sociales, emocionales o culturales.

2.2.2.3. 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 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.

2.2.2.4. DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD

Según Garaigordobil (1995) la creatividad mide “factores tales como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la viabilidad, al tiempo que plantea la importancia de desarrollar el pensamiento divergente y no sólo el pensamiento convergente” (p. 23). A continuación se describen cada uno de ellos:

a) La fluidez

Capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea, expresión, variedad y agilidad de pensamiento funcional; facilidad para recordar palabras ideas, asociaciones, frases o expresiones.

b) La flexibilidad

Es la capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías, argumentación, versatilidad y proyección.

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.

2.2.2.5. ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO

En este apartado tomaremos las etapas más comunes, aquellas que en nuestro trabajo con niños hemos identificado plenamente:

- **Preparación.-** Se identifica como el momento en que se están revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir.
- **Incubación.-** Existe una aparente inactividad, pero en realidad es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales.
- **Verificación.-** Es la estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental.

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 INICIAL

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

a) Favorecer la espontaneidad de los niños

Favorezcan que los niños den sus respuestas espontáneamente y que sean entre ellos los que descubran si están en lo cierto o no. No seamos árbitros continuamente. Debemos corregir cuando sea solo imprescindible.

b) Proporcionar instrucciones abiertas para las tareas

En determinadas tareas no delimiten excesivamente la forma de resolverla. Por ejemplo: dejemos que ellos elijan cómo colorear los dibujos, qué dibujo hacer, la temática de una redacción, qué cuento o qué libro leer, entre otras.

c) Elegir entre diferentes opciones

Consiste en presentarles un menú de actividades y que de ellas elijan realizar un número determinado de ellas.

d) Proponer actividades del tipo "que pasaría sí..."

Se trata de proponerles una temática del tipo "Qué pasaría sí ... ", por ejemplo:

- ¿Qué pasaría si en lugar de un niño fueras un delfín?

- ¿Qué pasaría si hubieras nacido en la China?
- ¿Qué pasaría si hubieras nacido niña (siendo niño)?
- ¿Qué pasaría si no tuviéramos teléfono móvil?

e) Inventar actividades y ejercicios

Una forma de fomentar la creatividad consiste en que ellos también inventen preguntas, ejercicios y tareas para que las resuelvan sus compañeros.

Estos son algunos ejemplos:

- Sobre un texto leído pedimos que se inventen una serie de preguntas.
- Dado un resultado, inventar problemas de matemáticas.
- Qué inventen preguntas a partir de una imagen: un mapa, un gráfico.
- Dadas unas figuras geométricas pedir que realicen una actividad de dibujo.

f) Proponer actividades voluntarias

El papel de los profesores en estos casos debe poner unas condiciones mínimas que no limiten demasiado la creatividad.

g) Realizar actividades con condiciones

Se trata de proponerles actividades que deben cumplir unos requisitos o limitaciones que favorezcan su creatividad.

h) Favorecer ejercicios de fluencia de ideas

Animar a los alumnos a que produzcan muchas respuestas con determinadas condiciones. En algunos casos le pueden delimitar el tiempo.

i) Proponer actividades con soluciones divergentes

- Un niño vive a media hora de su amiga. ¿Qué puede hacer para llegar al mismo tiempo que ella a la escuela?

- En un bolsillo tengo tres monedas, en el otro un billete ¿Cuánto dinero tengo?
- Tengo que hacer un trabajo en el ordenador y el mío lo tengo roto. ¿Qué puedo hacer?

j) Utilizar diferentes formatos para realizar las actividades

En la escuela solemos usar preferentemente el formato escrito, por tanto actividades de lápiz y papel. Fomentar la creatividad implica utilizar y favorecer otros lenguajes de respuesta:

- Lenguaje corporal.
- Danza y baile.
- La música y el ritmo.
- Dibujos. ∴
- Expresiones plásticas. ∴
- Fotografía.
- Dramatizaciones.

2.2.2.8. CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

El niño y niña desde sus primeros contactos con el mundo se interroga por todo, por su entorno, por las cosas y los sujetos que lo rodean. Por esta curiosidad aparece una actitud de búsqueda y de descubrimiento por lo que sucede, por lo fenoménico.

Logan (2008), señala que "el niño especialmente en la etapa de la educación inicial aprende a través del juego. El descubrimiento es el medio, la participación el método y los conocimientos de búsqueda" (p. 12). Aprenden interactuando con las cosas, con otros niños y adultos y así van construyendo un auto representación del mundo. Este conocimiento está íntimamente vinculado con la vida, en esta aprehensión y comprensión surge la posibilidad la creación.

¿Para este tipo de necesidad infantil que docente se necesita en las instituciones encargadas de la educación inicial? La educación inicial impartida en jardines maternos y de infantes constituye la primera etapa de institucionalización de la infancia, donde el niño acude a un ambiente diferente del familiar, en el cual es acogido (en un principio) por personas extrañas a su cotidianeidad. Su entorno se amplía y las posibilidades de acción se expanden buscando nuevos rumbos en búsquedas de aprendizajes e interacción con el mundo.

Un educador creativo, es aquel que motiva al niño a poner en juego todo tipo de indagaciones, lo escucha activamente, se constituye en guía, en la persona que lo acompaña y lo alienta en su curiosidad y descubrimientos.

El educador creativo debe ante todo respetar al infante y su necesidad lúdica como medio de acercarse al mundo. También alentar e incentivar a sus estudiantes a pensar creativamente, a experimentar, a explorar, a ensayar, a formular hipótesis, a realizar constataciones y contrastaciones entre lo que se supone y lo que la realidad le muestra que es, indagar buscando nuevas respuestas o soluciones a los problemas planteados, de esta manera el niño arribará a conocimientos altamente significativos y el pensamiento operará enriqueciendo sus estructuras orientándolo a un nivel de mayor complejidad en cuanto a operaciones mentales y enriquecimiento de la inteligencia creadora.

Por otro lado, el docente debe ser un investigador permanente de la vida infantil, conocer el desarrollo de cada etapa evolutiva en su aspecto fisiológico, social y cultural, un docente consciente de que el mundo es una unidad, donde al aprendizaje y la enseñanza son parte del cosmos donde todo tiene movimiento espiralado y dinámico.

Hay que tener en cuenta que el infante pasa de un pensamiento altamente egocéntrico, intuitivo y concreto a otro más descentralizado, analítico y abstracto; este proceso no se da de manera inmediata, ni espontánea sino que corresponde al inicio a una evolución.

Para enseñar a investigar a los más pequeños se recurre al planteamiento de preguntas y la búsqueda de respuestas, lo fundamental es saber escuchar y mirar a los niños. Asimismo es importante que los infantes aprendan a escuchar y mirar a otros, así su pensamiento e inteligencia avanzan en un proceso evolutivo donde la creatividad es la fuente de la vida compartida.

Si bien la habilidad de los niños para aprender a utilizar el modo de investigación difiere en cada edad, el educador es el encargado de formular los objetivos adecuados a la capacidad evolutiva de cada niño y guiar la investigación.

Cuando este modo de aprender se valora como una estrategia didáctica, conduce al niño a hacer deducciones correctas sobre los fenómenos. El niño suficientemente motivado descubre por sí mismo las generalizaciones o deducciones contenidas en el tema presentado, como resultado de su propio razonamiento y manipulación de hechos básicos.

Los infantes realizan aprendizajes verdaderamente significativos cuando tienen la posibilidad de participar activamente en la situación enseñanza aprendizaje.

Por medio de la participación activa experimentan la emoción del descubrimiento y el placer de solucionar los problemas por propia iniciativa. Por otro lado, siempre que se deba orientar la labor educativa al desarrollo de la creatividad tenemos que tener en cuenta que la creación es una vivencia única, personal (sale de adentro), que tiende

naturalmente a comunicarse a través de un producto. Este producto es una elaboración del sujeto y puede ser un objeto, un juego, un conocimiento, entre otras, es el punto de llegada del proceso creativo. Por tanto, es necesario que la actividad docente se aborde desde una metodología creativa.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje: Es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Arte: Es el conjunto de creaciones humanas que expresan una visión sensible sobre el mundo, tanto real como imaginaria. Los artistas apelan a los recursos plásticos, sonoros o lingüísticos para expresar sus emociones, sensaciones e ideas.

Artes plásticas: Son aquellas artes que utilizan materiales capaces de ser modificados o moldeados por el artista para crear una obra. Son aquellas manifestaciones del ser humano que reflejan, con recursos plásticos, algún producto de su imaginación o su visión de la realidad. Se refiere el término de manera más amplia a las artes visuales para diferenciarlas del arte musical, de la danza, la literatura o del teatro.

Creatividad: Unas pocas personas tiene una aptitud natural para la creatividad, pero todas pueden desarrollarla si se lo proponen deliberadamente. Es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas.

Dactilopintura: Consiste en la utilización de los segmentos del brazo para realizar los diseños; esta Técnica demanda una buena orientación a los niños.

Educación artística: Puede entenderse como el método de enseñanza que ayuda al alumno a canalizar sus emociones para expresarlas a través de la expresión artística. En este sentido, este tipo de educación contribuye al desarrollo cultural, pero sobre todo el desarrollo humano del alumno.

Educación: Es un proceso que permite que una persona asimile y aprenda conocimientos. Las nuevas generaciones logran adquirir los modos de ser de las generaciones anteriores y se produce una concienciación cultural y conductual. Con la educación, el sujeto adquiere habilidades y valores.

Expresión plástica: Es el medio de comunicación visual a través del cual el artista, combinando colores, texturas, formas, materiales flexibles o no, luces, sombras y líneas, plasma lo que ve, recuerda, proyecta, imagina o siente. Comprende entre las principales, la pintura, la escultura, el dibujo, la cerámica y la fotografía, y puede ser libre o ajustarse a técnicas precisas.

Expresión: Es una necesidad vital en el niño que le hace posible, en primer lugar, adaptarse al mundo y posteriormente, llegar a ser creativo, imaginativo y autónomo.

Flexibilidad: Característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema.

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

La pintura: Es el arte de representar imágenes reales, ficticias o simplemente abstractas sobre una superficie, que puede ser de naturaleza muy diversa, por medio de pigmentos mezclados con otras

sustancias orgánicas o sintéticas. Es el arte de adherir colores sobre una superficie en sentido creativo.

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

Pensamiento: Es la actividad y creación de la mente, dicese de todo aquello que es traído a existencia mediante la actividad del intelecto.

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%
Alto	11 - 15	6	35.3
Medio	05 - 10	9	52.9
Bajo	00 - 05	2	11.8
Total		17	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

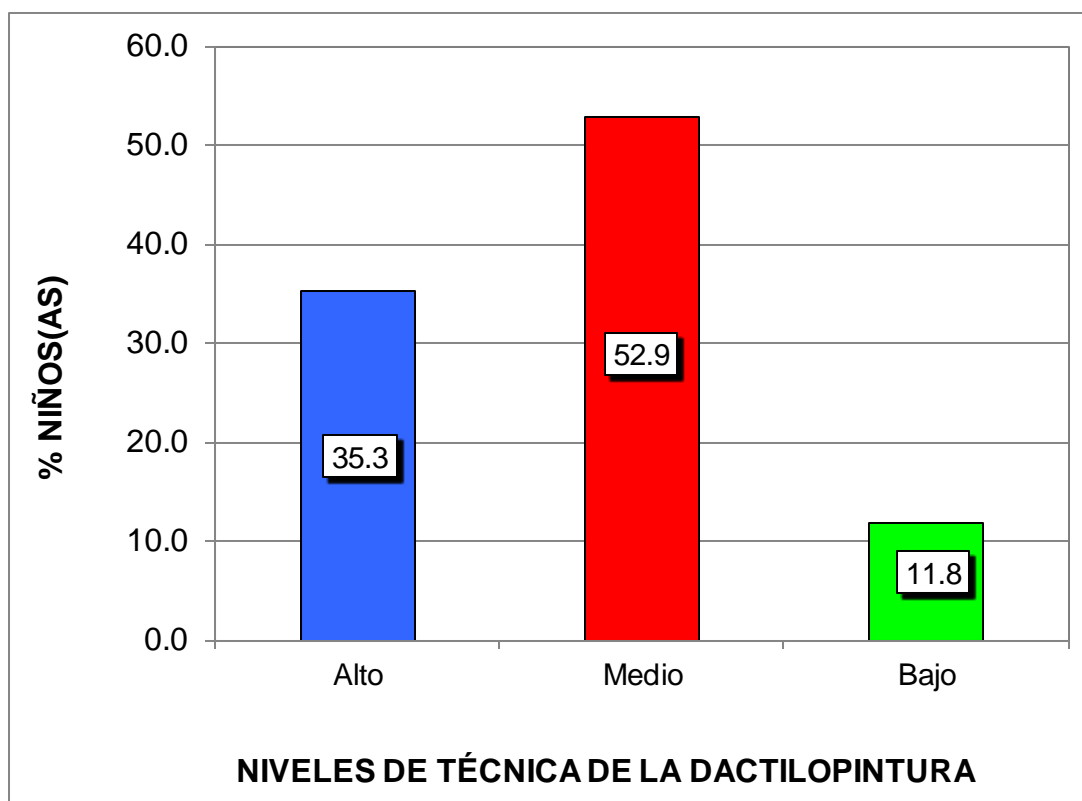


Gráfico 1. Puntaje total de la ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura

En el gráfico 1, de una muestra de 17 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 35,3% obtuvieron un nivel alto, el 52,9% un nivel medio y el 11,8% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura.

Tabla 3. *Dimensión huellas con las palmas*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	3	6	35.3
Medio	2	9	52.9
Bajo	0 - 1	2	11.8
Total		17	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

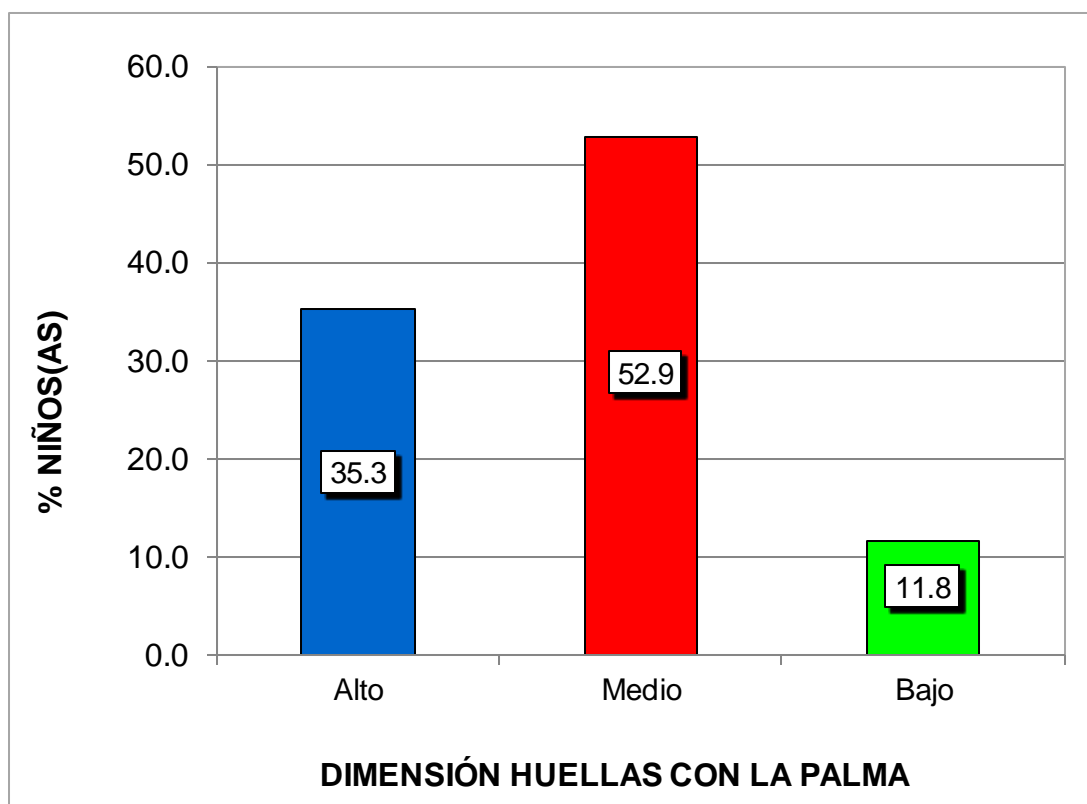


Gráfico 2. Dimensión huellas con las palmas

En el gráfico 2, de una muestra de 17 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 35,3% obtuvieron un nivel alto, el 52,9% un nivel medio y el 11,8% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas.

Tabla 4. *Dimensión huellas con dedos*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	3	5	29.4
Medio	2	8	47.1
Bajo	0 - 1	4	23.5
Total		17	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

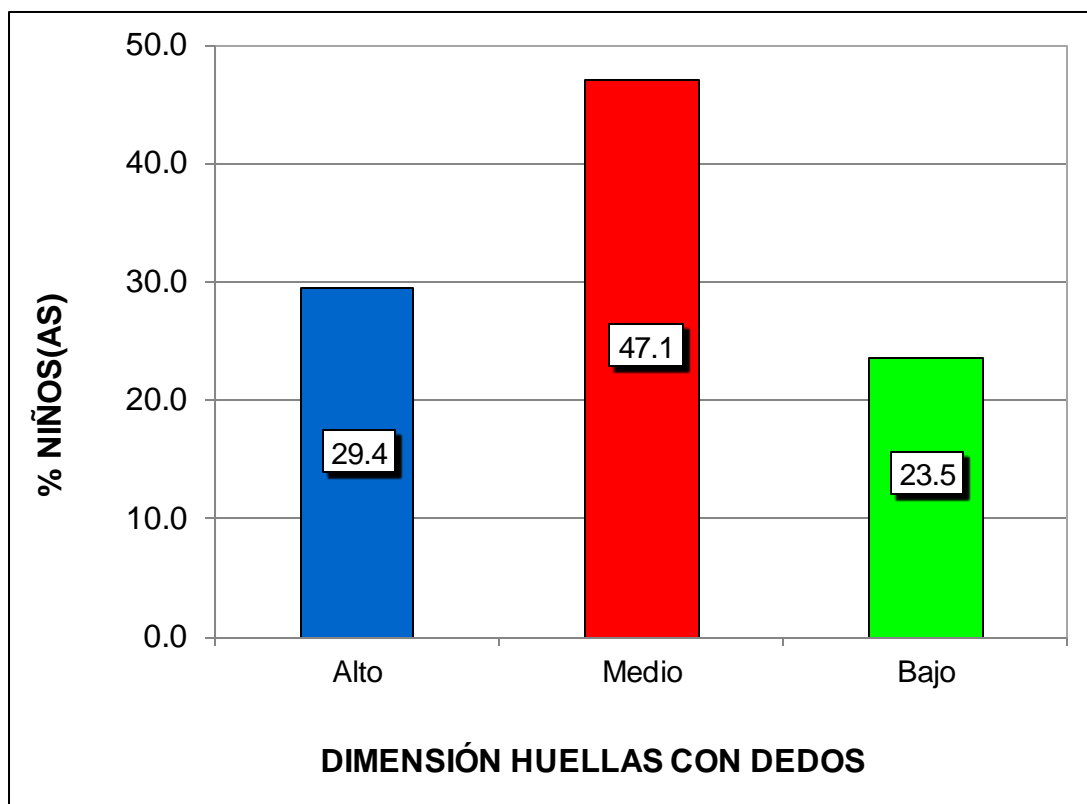


Gráfico 3. Dimensión huellas con dedos

En el gráfico 3, de una muestra de 17 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 29,4% obtuvieron un nivel alto, el 47,1% un nivel medio y el 23,5% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio 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%
Alto	3	5	29.4
Medio	2	9	52.9
Bajo	0 - 1	3	17.6
Total		17	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

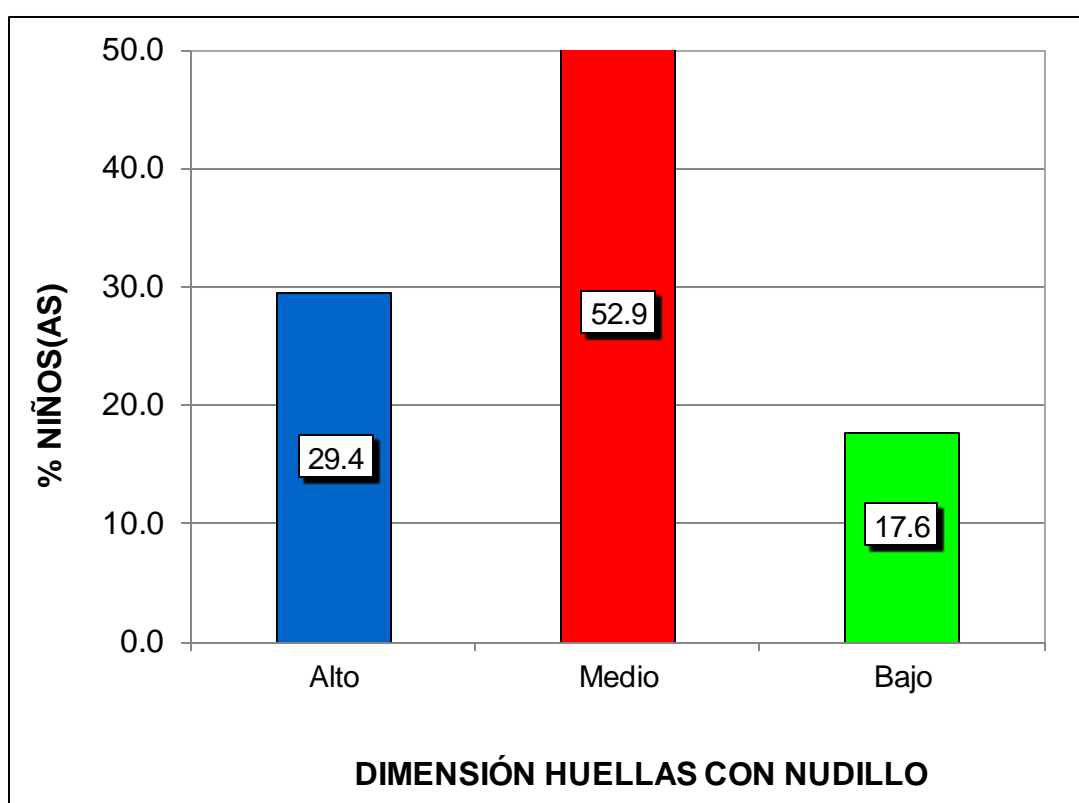


Gráfico 4. Dimensión huellas con nudillos

En el gráfico 4, de una muestra de 17 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 29,4% obtuvieron un nivel alto, el 52,9% un nivel medio y el 17,6% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio 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%
Alto	3	6	35.3
Medio	2	6	35.3
Bajo	0 - 1	5	29.4
Total		17	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

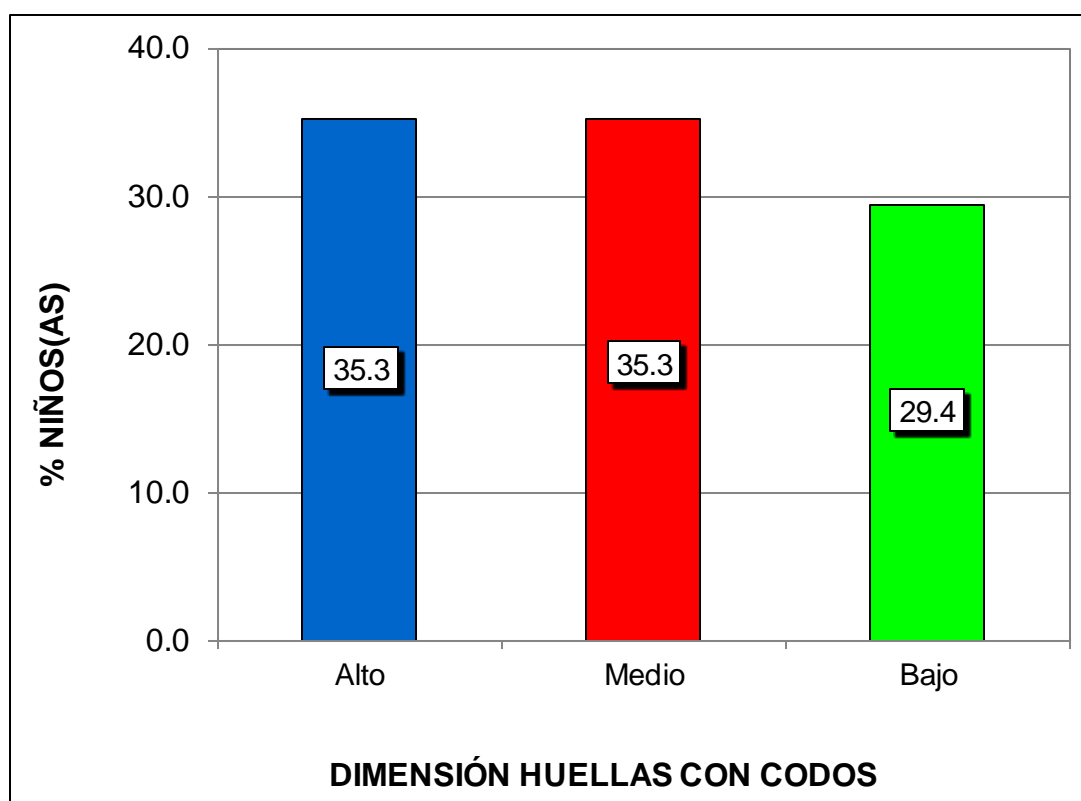


Gráfico 5. Dimensión huellas con codos

En el gráfico 5, de una muestra de 17 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 35,3% obtuvieron un nivel alto y medio, y el 29,4% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel alto y medio 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%
Alto	3	6	35.3
Medio	2	9	52.9
Bajo	0 - 1	2	11.8
Total		17	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

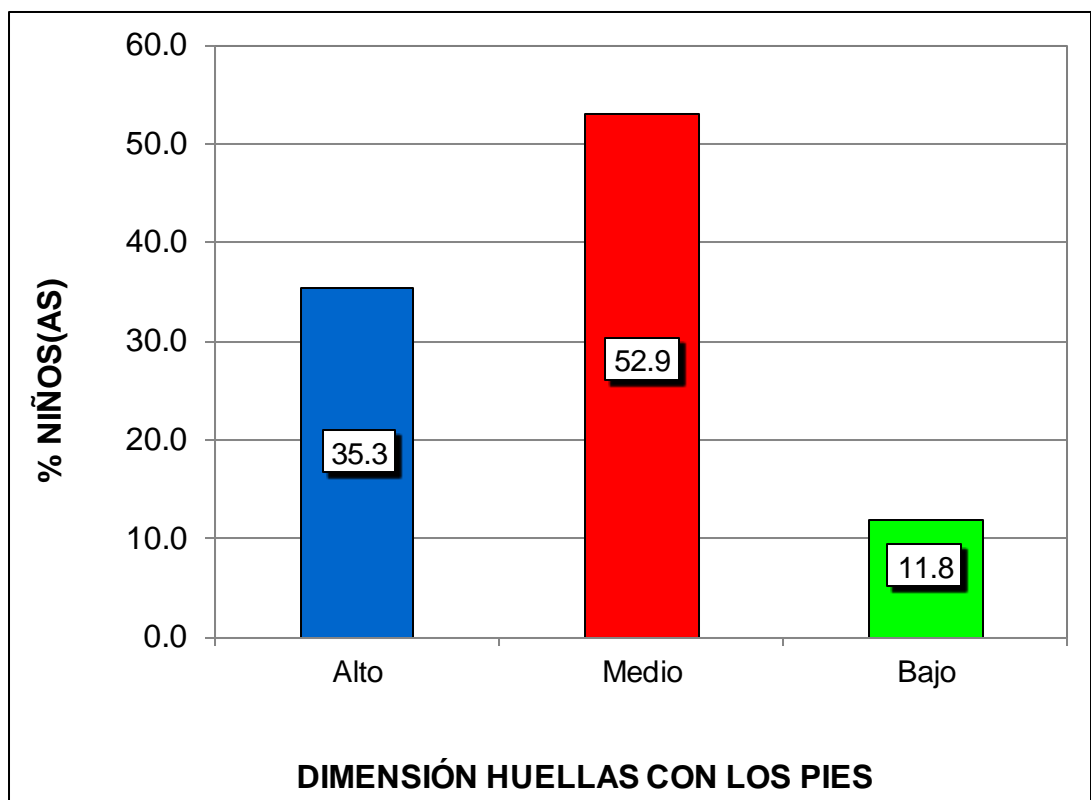


Gráfico 6. Dimensión huellas con los pies

En el gráfico 6, de una muestra de 17 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 35,3% obtuvieron un nivel alto, el 52,9% un nivel medio, y el 11,8% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies.

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

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

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	36 - 45	5	29.4
Medio	26 - 35	10	58.8
Bajo	15 - 25	2	11.8
Total		17	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

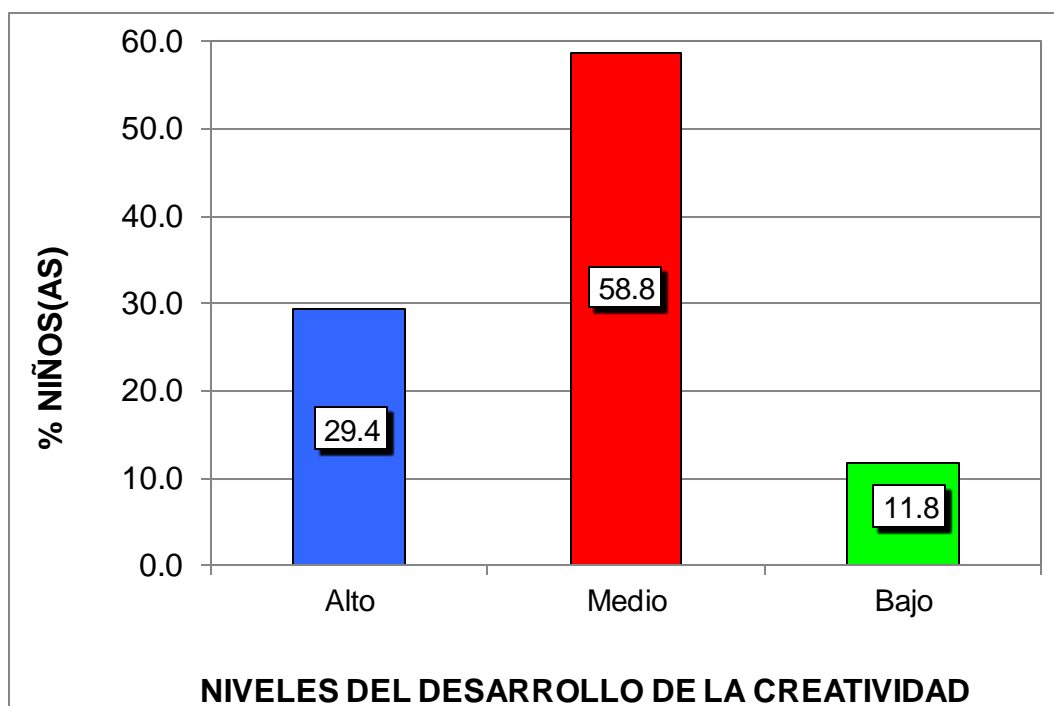


Gráfico 7. Puntaje total de la ficha de observación sobre desarrollo de la creatividad

En el gráfico 7, de una muestra de 17 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 29,4% obtuvieron un nivel alto, el 58,8% un nivel medio y el 11,8% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre desarrollo de la creatividad.

Tabla 9. *Dimensión flexibilidad*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	13 - 15	7	41.2
Medio	9 - 12	8	47.1
Bajo	5 - 8	2	11.8
Total		17	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

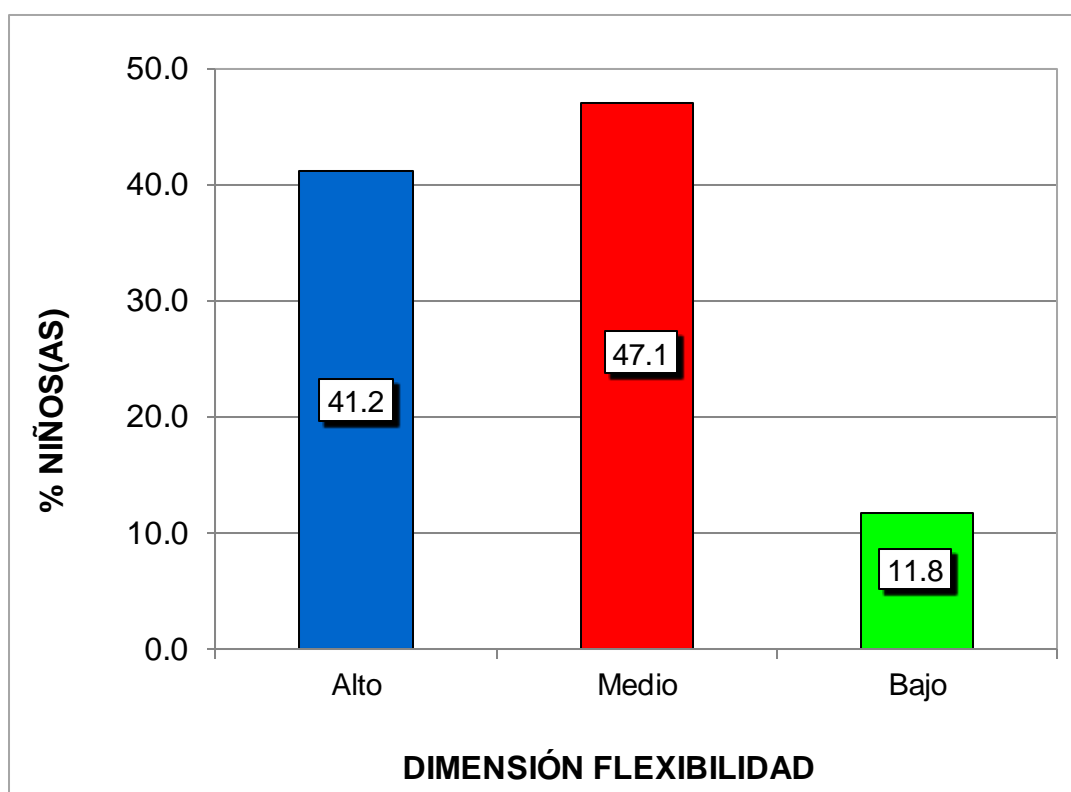


Gráfico 8. Dimensión flexibilidad

En el gráfico 8, de una muestra de 17 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 41,2% obtuvieron un nivel alto, el 47,1% un nivel medio y el 11,8% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre desarrollo de la creatividad en su dimensión flexibilidad.

Tabla 10. *Dimensión fluidez*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	13 - 15	4	23.5
Medio	9 - 12	10	58.8
Bajo	5 - 8	3	17.6
Total		17	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

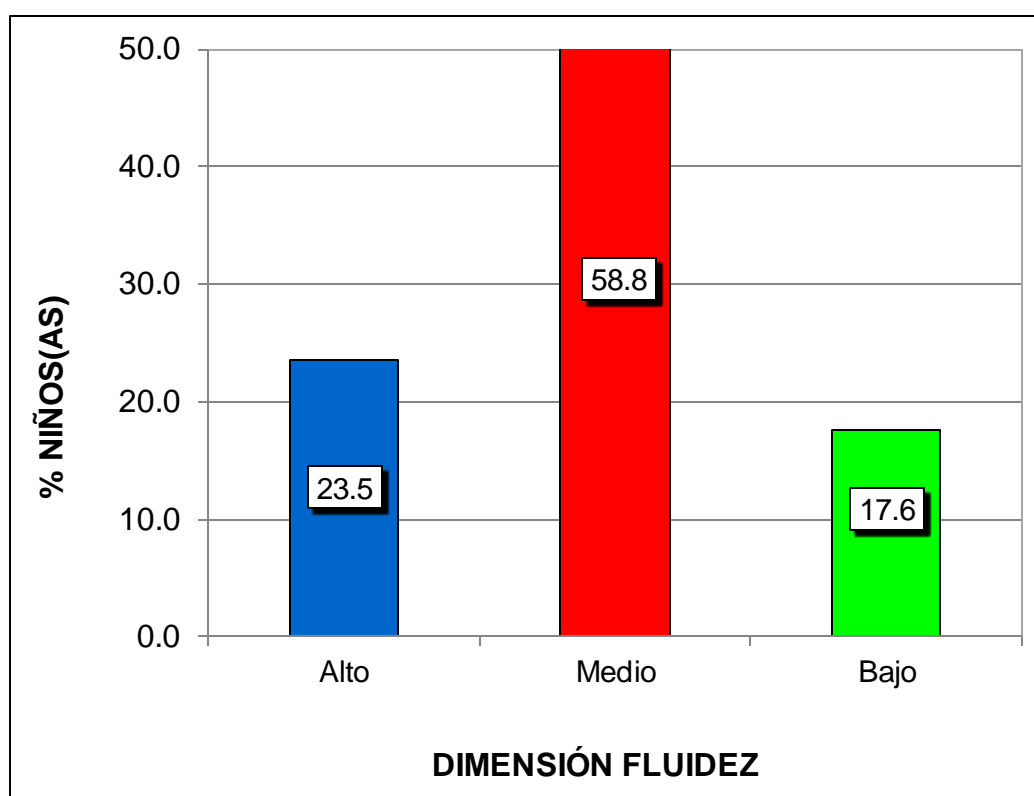


Gráfico 9. Dimensión fluidez

En el gráfico 9, de una muestra de 17 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 23,5% obtuvieron un nivel alto, el 58,8% un nivel medio y el 17,6% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre desarrollo de la creatividad en su dimensión fluidez.

Tabla 11. *Dimensión originalidad*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	13 - 15	3	17.6
Medio	9 - 12	11	64.7
Bajo	5 - 8	3	17.6
Total		17	100.0

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

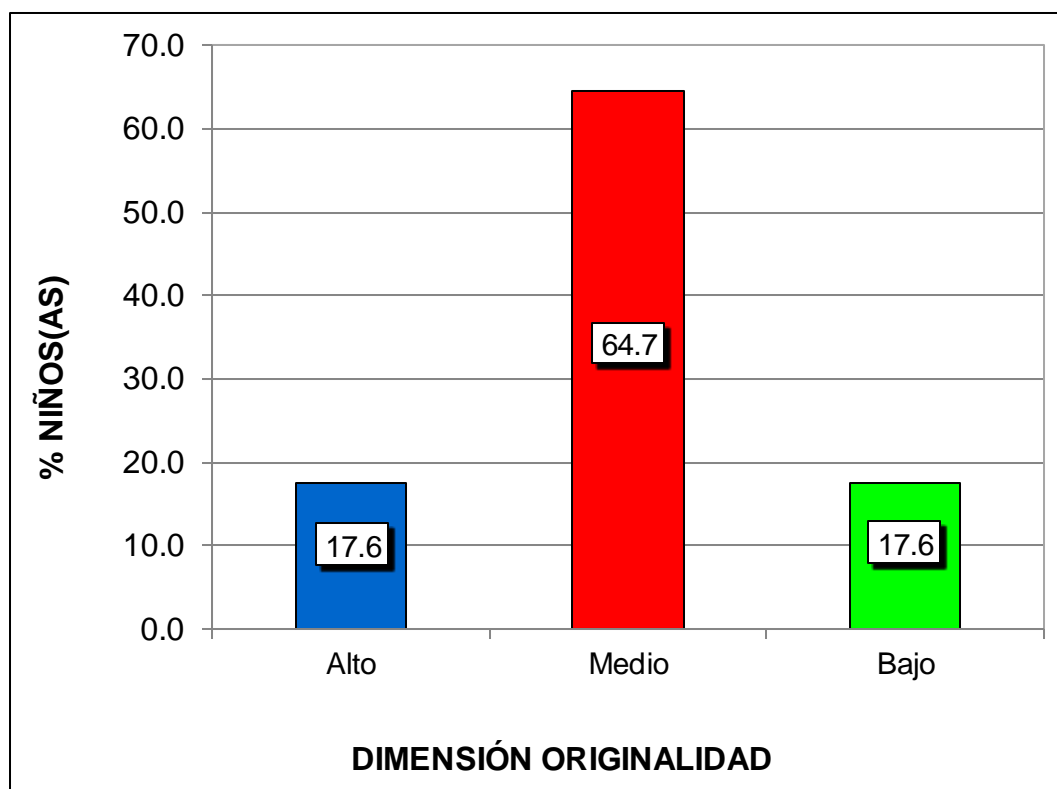


Gráfico 10. Dimensión originalidad

En el gráfico 10, de una muestra de 17 niños(as) de 4 años del nivel inicial, se observa que el 17,6% obtuvieron un nivel alto, el 64,7% un nivel medio y el 17,6% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel medio en la ficha de observación sobre desarrollo de la creatividad en su dimensión originalidad.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis General

Ho No existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2017.

H₁ Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2017.

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

			Técnica de la dactilopintura	Desarrollo de la creatividad
Rho de Spearman	Técnica de la dactilopintura	Coeficiente de correlación	1,000	,872**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N		17	17
	Desarrollo de la creatividad	Coeficiente de correlación	,872**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
N		17	17	

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

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 12, se observa que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente directa ($r_s = 0,872$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial.

b) Hipótesis Específica 1

- Ho No existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.
- H₁ Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

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

			Huellas con las palmas	Desarrollo de la creatividad
Rho de Spearman	Huellas con las palmas	Coefficiente de correlación	1,000	,813**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	17	17
	Desarrollo de la creatividad	Coefficiente de correlación	,813**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
N		17	17	

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

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 13, se observa que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente directa ($r_s = 0,813$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial.

c) Hipótesis Específica 2

Ho No existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

H₁ Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

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

			Huellas con dedos	Desarrollo de la creatividad
Rho de Spearman	Huellas con dedos	Coefficiente de correlación	1,000	,796**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	17	17
Spearman	Desarrollo de la creatividad	Coefficiente de correlación	,796**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	17	17

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

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

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

d) Hipótesis Específica 3

- H₀ No existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.
- H₁ Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

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

			Huellas con nudillos	Desarrollo de la creatividad
Rho de Spearman	Huellas con nudillos	Coefficiente de correlación	1,000	,821**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N		17	17
	Desarrollo de la creatividad	Coefficiente de correlación	,821**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
N		17	17	

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

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 15, se observa que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente directa ($r_s = 0,821$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial.

e) Hipótesis Específica 4

- H₀ No existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.
- H₁ Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

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

			Huellas con codos	Desarrollo de la creatividad
Rho de Spearman	Huellas con codos	Coeficiente de correlación	1,000	,691**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	17	17
	Desarrollo de la creatividad	Coeficiente de correlación	,691**	1,000
Sig. (bilateral)		,002	.	
N		17	17	

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

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 16, se observa que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una relación moderada positiva, estadísticamente directa ($r_s = 0,691$, $p_valor = 0,002 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial.

a) Hipótesis Específica 4

H₀ No existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

H₁ Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.

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

			Huellas con los pies	Desarrollo de la creatividad
Rho de Spearman	Huellas con los pies	Coefficiente de correlación	1,000	,785**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	17	17
	Desarrollo de la creatividad	Coefficiente de correlación	,785**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
N		17	17	

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

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 17, se observa que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente directa ($r_s = 0,785$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial.

CONCLUSIONES

- Primera.-** Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2017; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una relación alta positiva $r_s = 0,872$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$, donde los niños(as) tan obtenido un nivel medio con un 52,9% en la ficha de observación sobre la técnica de la dactilopintura, y un nivel medio en la ficha de observación sobre el desarrollo de la creatividad con un 58,8%.
- Segunda.-** Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una relación alta positiva $r_s = 0,813$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$, donde los niños(as) tan obtenido un nivel medio con un 52,9% en la ficha de observación sobre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas.

- Tercera.-** Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una relación alta positiva $r_s = 0,796$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$, donde los niños(as) tan obtenido un nivel medio con un 47,1% en la ficha de observación sobre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos.
- Cuarta.-** Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una relación alta positiva $r_s = 0,821$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$, donde los niños(as) tan obtenido un nivel medio con un 52,9% en la ficha de observación sobre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos.
- Quinta.-** Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una relación moderada positiva $r_s = 0,691$ con un $p_valor = 0,002 < 0,05$, donde los niños(as) tan obtenido un nivel alto y medio con un 35,3% en la ficha de observación sobre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos.
- Sexta.-** Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una relación alta positiva $r_s = 0,785$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$, donde los niños(as) tan obtenido un nivel medio con un 52,9% en la ficha de observación sobre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies.

RECOMENDACIONES

Primera.- La Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho debe desarrollar talleres educativos de pintura, dibujo y crear espacios donde se pueda generar y consolidar el nexo de comunicación entre niños(as) y docentes, mediante la aplicación de la técnica de dactilopintura para conocer sus vivencias, sentimientos y experiencias que promuevan el pensamiento creativo y generen aprendizajes significativos.

Segunda.- Los docentes están alejados del mundo académico, de las tendencias en el campo de la enseñanza y el aprendizaje innovador; por lo que se hace necesario que las autoridades brinden talleres de actualización sobre técnicas de dactilopintura, para concientizar a los docentes que utilicen esta técnica como una metodología de enseñanza- aprendizaje, originando la creatividad y actividades que impliquen la interacción con los niños(as) a través de un proceso de carácter lúdico.

- Tercera.-** Despertar en los niños el talento creativo mediante la dactilopintura haciendo uso de los dedos, que les ayude a desarrollar su imaginación y aporte al desarrollo emocional y social.
- Cuarta.-** Crear un espacio donde el niño(a) pueda crear sin límites mediante el uso de la pintura con nudillos, donde los docentes, auxiliares y demás miembros de la institución educativa, brinden mayor atención a la expresión plástica para así mejorar y potencializar el mejor desarrollo de la motricidad fina.
- Quinta.-** Para que los niños presten mayor atención a las clases se debe experimentar nuevas técnicas de enseñanza con la técnica dactilopintura haciendo uso de los codos, para que el niño experimente que se puede utilizar cualquier parte del cuerpo y dejar a un lado el tradicionalismo despertando así la creatividad e imaginación.
- Sexta.-** Los padres deben de brindar apoyo continuo a los docentes, y compartir conocimientos para fortalecer el aprendizaje y las destrezas de la técnica de dactilopintura con el uso de los pies, para realizar movimientos coordinados y motivarlos mediante actividades innovadoras para ir mejorando la capacidad motriz de cada uno de los niños.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Almeyda, O. (2009). *La Creatividad Constructiva*, Lima: Editorial Más.

Alvarado, I., Sánchez, O., y García, O. (2012). *Ministerio del poder popular para la educación*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.

Basantes, I. (2015). *Pintura digital como técnica para mejorar la grafomotricidad en niños y niñas de 5 años del Liceo La Siembra*. Quito: Universidad Tecnológica Equinoccial.

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.

Castro, M. (2010). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración*. 5ª edición. Caracas: Uyapal.

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>

- De Bono, E. (2004). *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México DF: Paidós.
- Garaigordobil, M (1995). *Intervención en la creatividad: evaluación de una experiencia*. Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica. País Vasco: Universidad del país Vasco.
- 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.
- Godínez, A. (2015). *Expresión artística para fomentar el desarrollo de la creatividad en el nivel preprimario*. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6^o Edición. México, D. F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Jiménez, C. (2013). *Técnicas grafoplásticas y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Edison del Cantón Chaguarpamba, provincia de Loja. 2013-2014*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Logan, L. (2008). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Barcelona: Oikos Tabud.
- López, N. (2014). *Las artes plásticas en el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 a 6 años del Liceo Bilingüe Hontanar*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana.

- Lowenfeld, V. (1998). *El niño y la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapeluz.
- Mesonero, A. (2006). *Didáctica de la expresión plástica en la educación infantil*. Asturias: Universidad de Oviedo.
- 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
- 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.
- Palopoli, M. (2009). *Didáctica de las artes plásticas en el nivel inicial*. 1º edición. Buenos Aires: Bonum.
- 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.
- Ruiz, A. (2010). *La Expresión Plástica*. Madrid: Revista digital Innovación y Experiencias Educativas N° 36.
- Ruiz, M. (2015). *Incidencia de las técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de educación inicial y primer año de los centros de educación general básica Rotary Club Machala Moderno y*

Andrés Cedillo Prieto, de la ciudad de Machala, período lectivo 2012-2013.
Machala: Universidad Técnica de Machala.

Sabino, C. (2012). *El proceso de investigación*. Buenos Aires: Lumen.

Sotacuros, J. y Riveros, M. (2015). *Técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.N. 166 Tucsipampalircay – Huancavelica*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.

Waisburd, G. (2003). *Expresión plástica y creatividad*. México DF: Trillas.

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 EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “ANTÚNEZ DE MAYOLO”, DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2017.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2017?</p>	<p>Objetivo General: Establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2017.</p>	<p>Hipótesis General: Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2017.</p>	<p>Variable Relacional 1 (X): Técnica de la dactilopintura</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Huellas con las palmas - Huellas con dedos - Huellas con nudillos - Huellas con codos - Huellas con los pies 	<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>Problemas Específicos: ¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho?</p>	<p>Objetivos Específicos: Determinar la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.</p> <p>Demostrar la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.</p>	<p>Hipótesis Específicas: Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con las palmas y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.</p> <p>Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con dedos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.</p>	<p>Variable Relacional 2 (Y): Desarrollo de la creatividad</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Flexibilidad - Fluidez - Originalidad 	<p>Población: Estuvo conformada por 17 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 desarrollo de la creatividad.</p>

<p>¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho?</p>	<p>Identificar la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.</p> <p>Precisar la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.</p> <p>Señalar la relación entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.</p>	<p>Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con nudillos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.</p> <p>Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con codos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.</p> <p>Existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura en su dimensión huellas con los pies y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho.</p>		
---	--	---	--	--

Anexo 2
INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA

Nombre del niño(a): _____

Edad: _____

Fecha: ____/____/____

Evaluadora: _____

N°	ITEMS	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

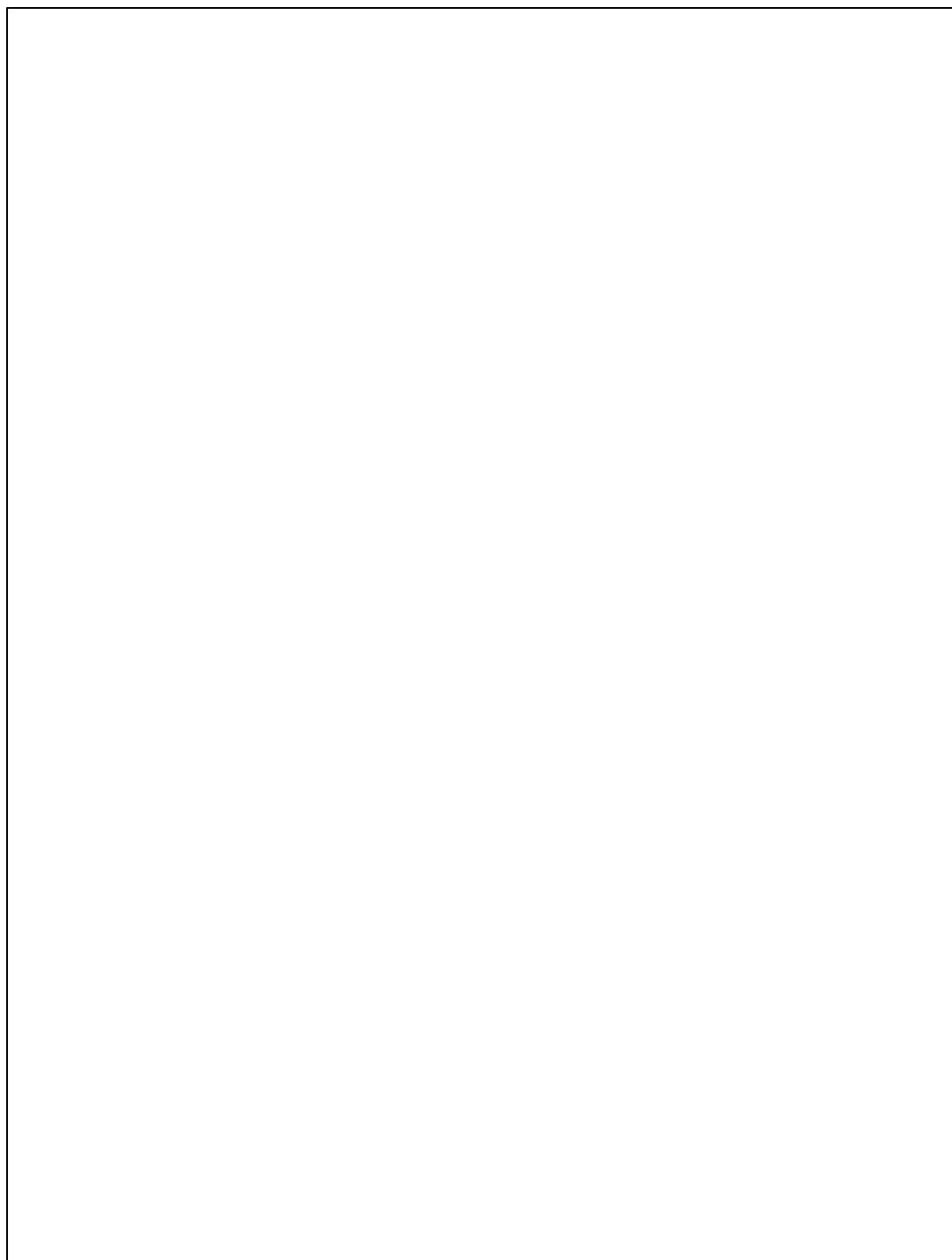
Inicio: Dialogamos con los ni os sobre animales existentes dentro del  mbito donde se encuentran  Por qu ? haremos preguntas acerca de la figura de un p jaro.

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.

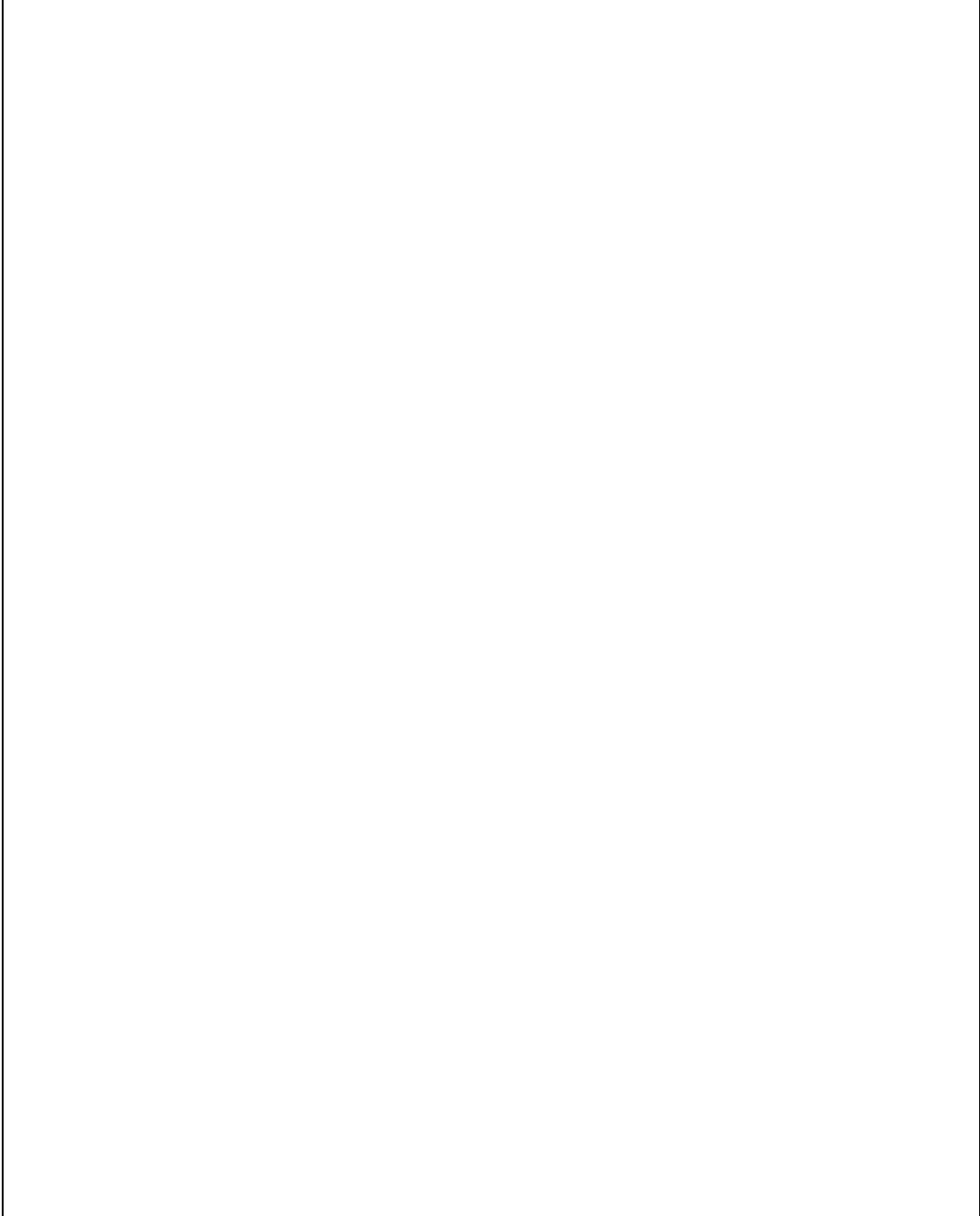
Desarrollo de la actividad: Los ni os decoran su trabajo pintando con la t mpera utilizando la planta de los pies realizando la figura de un p jaro.

HOJA DE APLICACIÓN

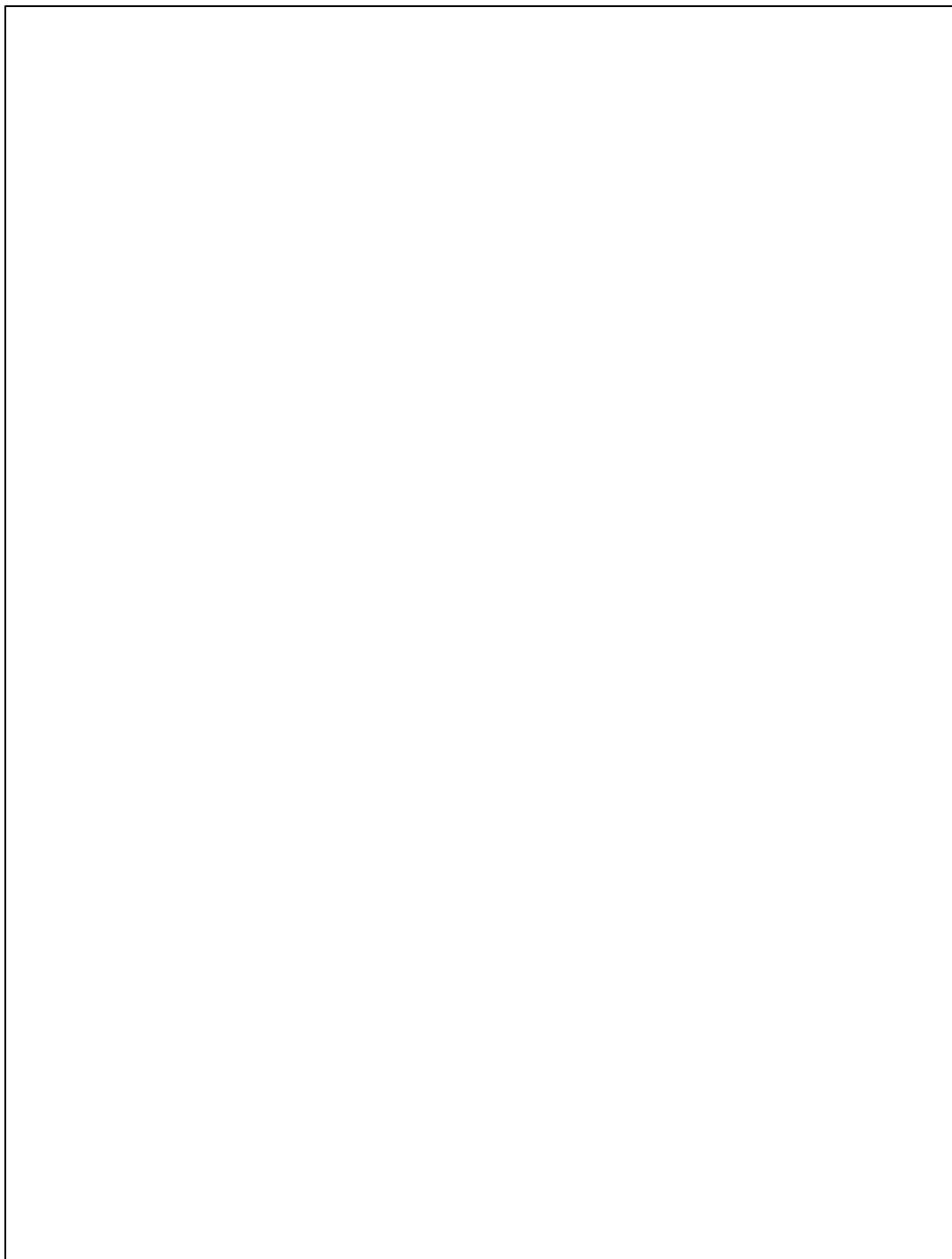
1. Introduce las palmas sobre la pintura estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un pavo.



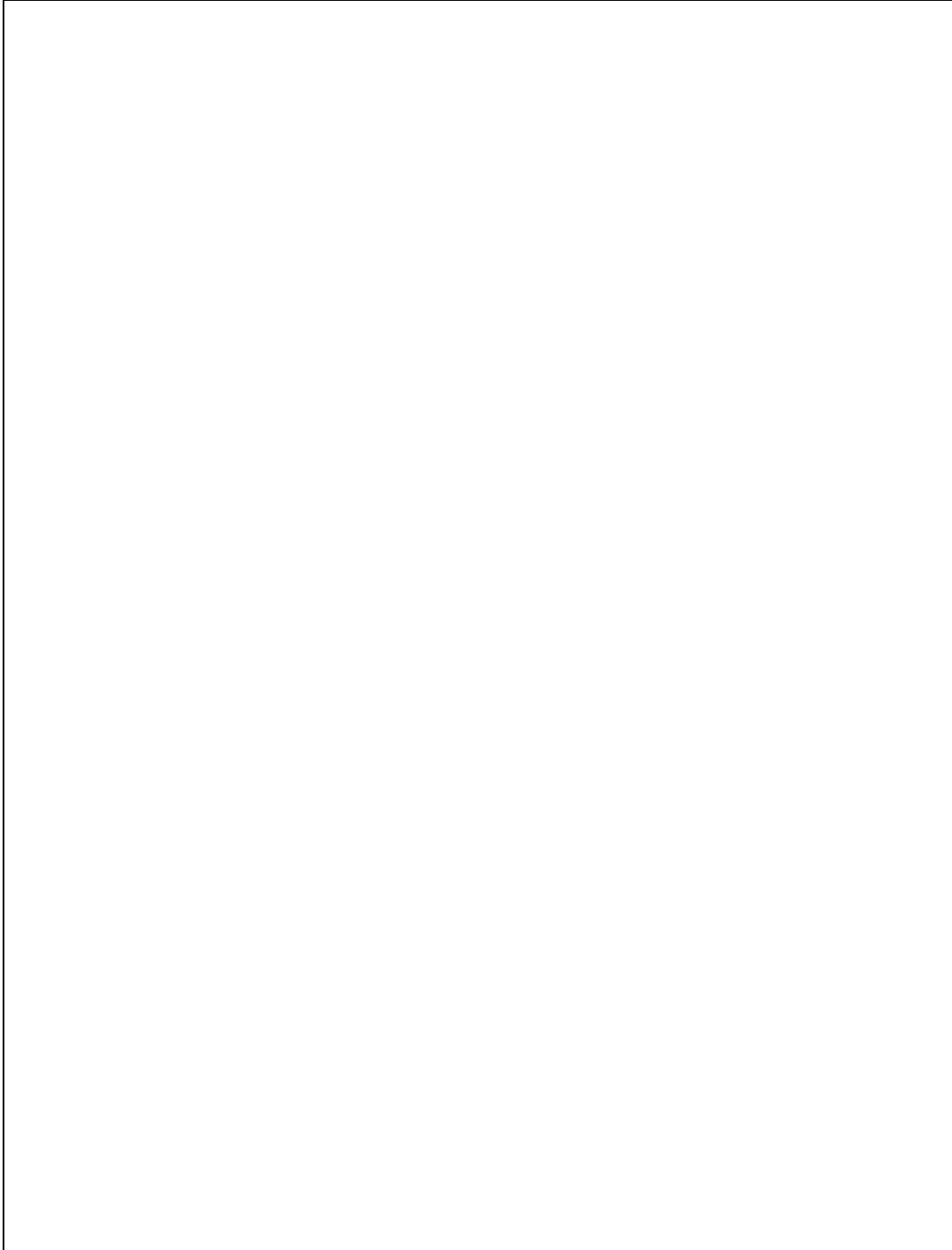
2. Introduce los dedos sobre la pintura, estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un pez.



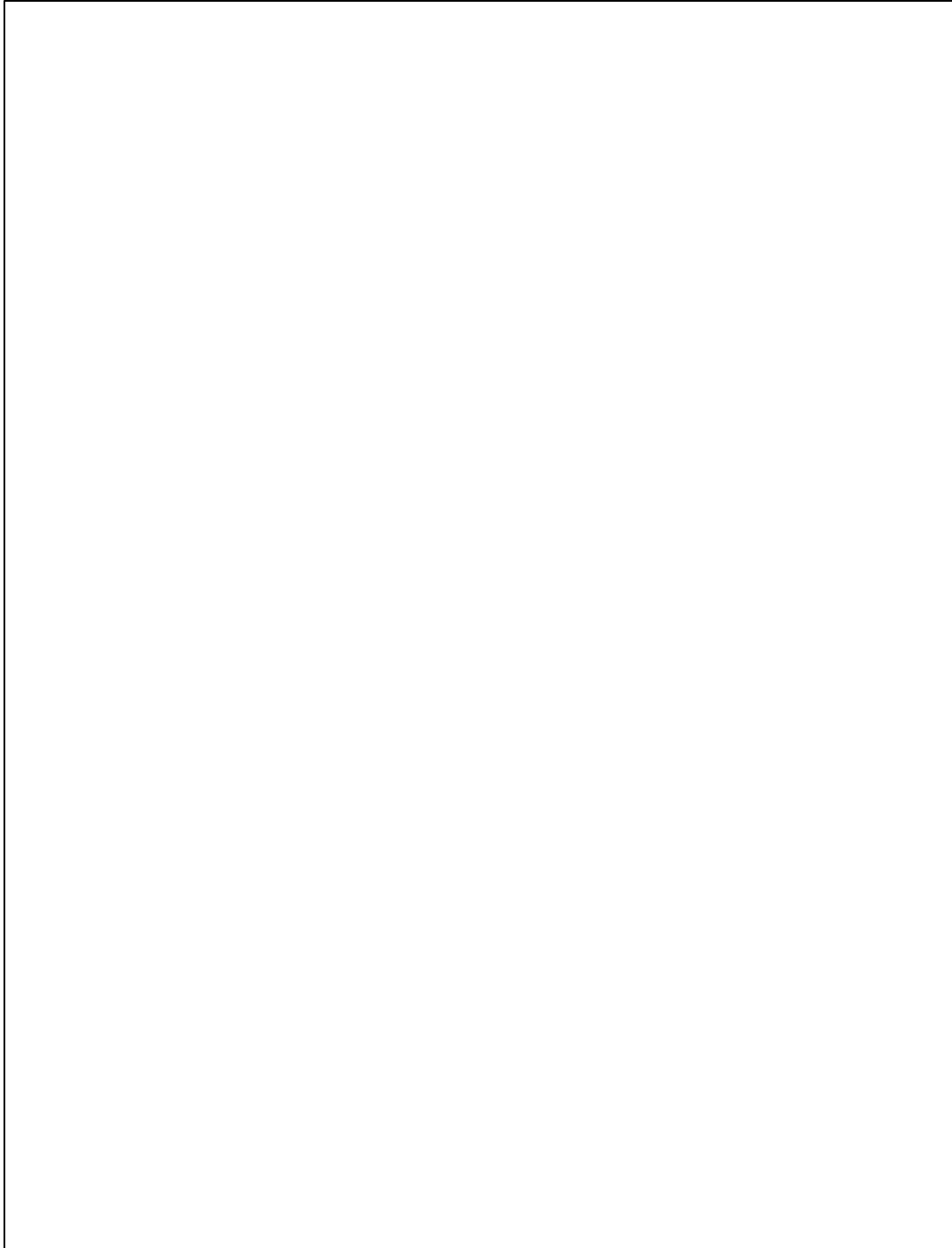
3. Introduce los nudillos sobre la pintura estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un mariquita.



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 DESARROLLO DE 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: LESLIE DELAO SOVERO

Aula: 4 años

Nº	Nombres	ÍTEMES															Puntaje	Nivel	DIMENSIONES				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			D1	D2	D3	D4	D5
1	Valentina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Alto	3	3	3	3	3
2	Natasha	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	9	Medio	2	1	2	2	2
3	Thiago	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Alto	3	3	3	3	3
4	Thalia	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	9	Medio	2	2	2	1	2
5	Gabriel	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	10	Medio	3	2	2	1	2
6	Dereck	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	Alto	3	2	2	3	3
7	Zohe	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	10	Medio	2	2	2	2	2
8	César	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Alto	2	2	3	3	3
9	Mateo	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	10	Medio	2	2	2	2	2
10	Milena	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Alto	3	3	3	3	3
11	Alexia	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	5	Bajo	1	1	2	1	0
12	Nicol	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	10	Medio	2	3	1	2	2
13	Suemi	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	9	Medio	2	2	1	2	2
14	Dahiro	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	8	Medio	2	1	2	1	2
15	Domenica	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	10	Medio	2	2	2	2	2
16	Rodrigo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Alto	3	3	3	3	3

17	Ángel	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	5	Bajo	1	1	1	1	1
----	-------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	------	---	---	---	---	---

Sumas	17	11	10	13	13	9	12	16	8	13	11	11	11	13	13	9.88
p	1	0.647	0.588	0.765	0.765	0.529	0.706	0.941	0.471	0.765	0.647	0.647	0.647	0.765	0.765	
q	0	0.353	0.412	0.235	0.235	0.471	0.294	0.059	0.529	0.235	0.353	0.353	0.353	0.235	0.235	
p.q	0.00	0.23	0.24	0.18	0.18	0.25	0.21	0.06	0.25	0.18	0.23	0.23	0.23	0.18	0.18	2.82

Fórmula Kuder-Richardson (K-R20)

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

R_t= Coeficiente de confiabilidad.

N = Número de ítems que contiene el instrumento.

V_t: Varianza total de la prueba.

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

$$KR20 = \frac{15}{14} * \frac{9.88 - 2.82}{9.88}$$

$$KR20 = 1.071 * 0.71$$

$$KR20 = \boxed{0.766}$$

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Evaluadora: **LESLIE DELAO SOVERO**

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	Valentina	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	40	Alto	13	13	14
2	Natasha	3	3	1	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	1	1	32	Medio	13	9	10
3	Thiago	3	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	3	1	37	Alto	14	11	12
4	Thalia	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	32	Medio	11	10	11
5	Gabriel	3	3	2	2	2	1	2	3	3	3	3	2	1	2	2	34	Medio	12	12	10
6	Dereck	3	3	2	3	2	1	1	2	2	2	3	3	2	3	1	33	Medio	13	8	12
7	Zohe	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	33	Medio	11	10	12
8	César	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	1	37	Alto	13	12	12
9	Mateo	2	3	3	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	1	33	Medio	12	11	10
10	Milena	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	42	Alto	15	13	14
11	Alexia	3	3	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	1	29	Bajo	12	9	8
12	Nicol	3	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	2	2	2	1	35	Medio	12	13	10
13	Suemi	3	3	1	1	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	1	35	Medio	11	12	12
14	Dahiro	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	19	Bajo	8	5	6
15	Domenica	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	34	Medio	12	12	10
16	Rodrigo	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	41	Alto	14	14	13
17	Ángel	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	23	Bajo	8	8	7

0.21	0.26	0.46	0.38	0.36	0.62	0.53	0.42	0.38	0.48	0.36	0.33	0.62	0.44	0.36	32.13149
VARIANZA DE LOS ÍTEMS															VAR. DE LA SUMA

6.1868512

SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS

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

$$K = 15$$

$$K - 1 = 14$$

$$\sum S_i^2 = 6$$

$$S_T^2 = 32.1$$

$$\alpha = 0.865$$

Anexo 4

HOJAS DE APLICACIÓN DESARROLLADAS

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



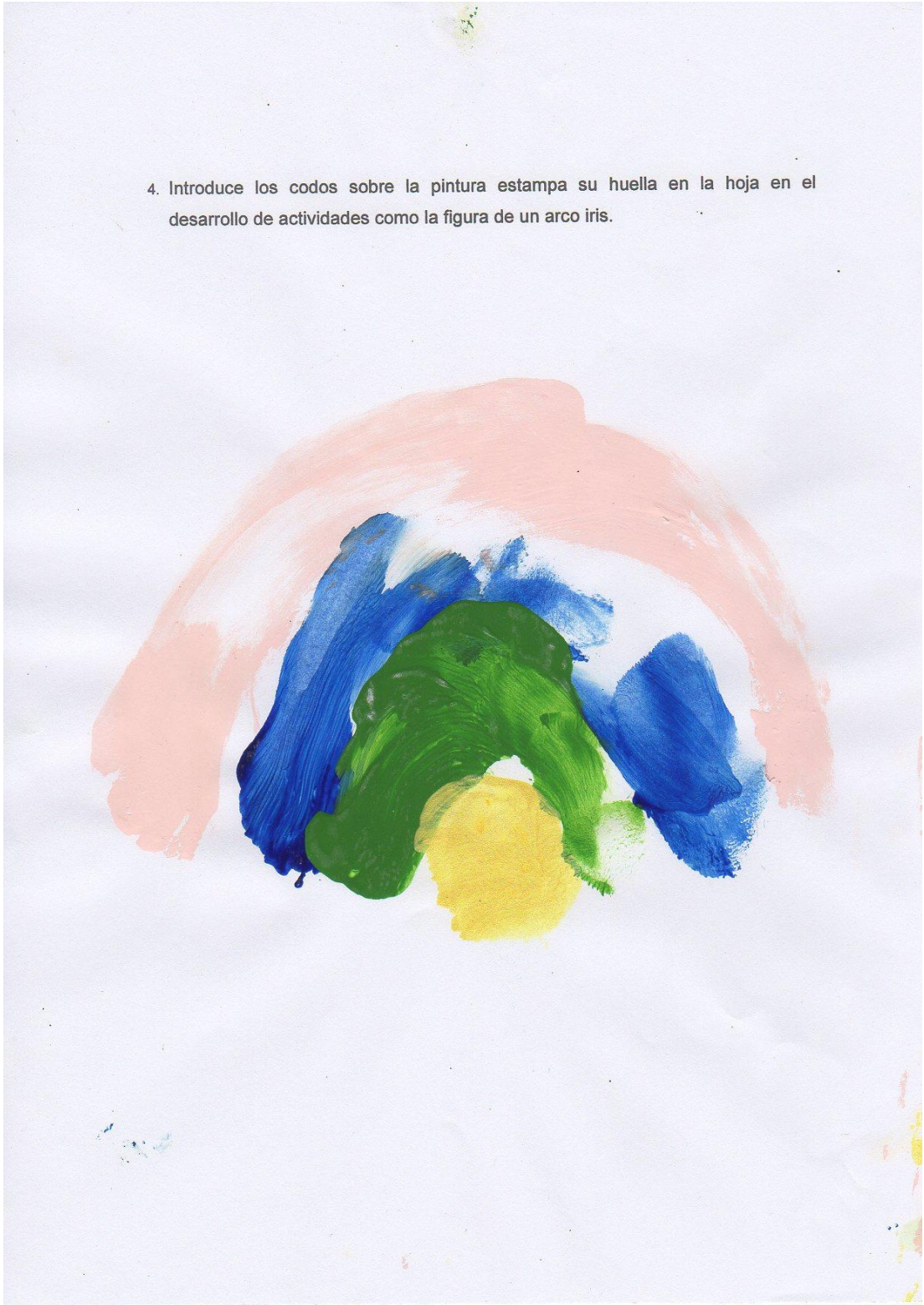
2. Introduce los dedos sobre la pintura, estampa su huella en la hoja en el desarrollo de actividades como la figura de un pez.



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
FOTOGRAFÍA DE LOS NIÑOS AL MOMENTO DE APLICAR LOS
INSTRUMENTOS EN LA I.E.P. “ANTÚNEZ DE MAYOLO”, SJL





