



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TALLER DE DIBUJO PARA EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO
AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 136
QUERO PATA, HUÁNUCO - 2020.**

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

AUTORA

ROJAS RAMOS, RITA FLOR

ORCID: 0000-0002-1345-3370

ASESORA

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

CHIMBOTE – PERÚ

2023

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Rojas Ramos, Rita Flor

ORCID: 0000-0002-1345-3370

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESORA

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú.

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID ID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marín, Hilda Milagros

ORCID ID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Janeth Magali

ORCID ID: 0000-0002-0304-2244

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela
Presidente

Taboada Marín Hilda Milagros
Miembro

Palomino Infante Janeth Magali
Miembro

Quiñones Negrete, Magaly Margarita
Asesor

4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria

Agradecimiento

A Dios por darme la oportunidad de llevar a cabo este proyecto y por iluminar mi camino en todo momento. Su guía y bendiciones han sido fundamentales para poder superar los obstáculos y llegar a la meta.

A mis padres, quienes han sido mi apoyo incondicional desde el principio. Gracias por su amor, paciencia y comprensión durante todo el proceso de investigación y redacción de esta tesis. Sin su ayuda y motivación, no habría sido posible culminar este trabajo con éxito.

Dedicatoria

A ti, Dios, quiero dedicarte este trabajo que he emprendido con el fin de contribuir al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años. Gracias por darme la sabiduría, la paciencia y la perseverancia necesarias para llevar a cabo este proyecto.

A mis padres, quienes siempre me han brindado su amor, apoyo y motivación para perseguir mis sueños y alcanzar mis metas. Agradezco su paciencia y su incondicionalidad en todo momento, especialmente durante los momentos de estrés y de incertidumbre que conlleva la realización de una tesis.

5. Resumen y abstract

Resumen

La creatividad es una habilidad que permite a los niños del nivel inicial generar ideas originales, resolver problemas de manera innovadora y adaptarse a situaciones nuevas. Sin embargo, a menudo se enfrentan a barreras que limitan su capacidad creativa, por consiguiente se planteó el objetivo general determinar en qué medida el taller de dibujo desarrolla la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño preexperimental. Tuvo una población de 88 estudiantes del nivel inicial, 32 niños de 5 años conformaron la muestra para lo cual se aplicó el muestreo no probabilístico por conveniencia. La técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo validado por juicio de expertos y para su confiabilidad se utilizó el alfa de Cronbach. Los resultados obtenidos en el pretest, muestran un 81.25% de los niños en el nivel inicio, la aplicación de las 12 sesiones de aprendizaje empleando el taller de dibujo obtuvieron resultados en ascenso hasta la última sesión, luego en el posttest el 71.88% alcanzó un logro esperado y el 12.50% en proceso de alcanzar un nivel de creatividad deseado. Asimismo, la prueba de Wilcoxon muestra el nivel de significancia es de 0,000 ($p < 0,05$) siendo la hipótesis nula rechazada. Se concluye que, el taller de dibujo desarrolla significativamente la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

Palabras clave: Aprendizaje, creatividad, taller.

Abstract

Creativity is a skill that allows early-level children to generate original ideas, solve problems in innovative ways, and adapt to new situations. However, they often face barriers that limit their creative capacity, therefore the general objective was set to determine to what extent the drawing workshop develops creativity in five-year-old boys and girls at the Initial Educational Institution 136 Quero Pata, Huánuco - 2020. The methodology was quantitative, explanatory level, pre-experimental design. It had a population of 88 students of the initial level, 32 5-year-old children formed the sample for which non-probability sampling was applied at convenience. The technique was observation and the instrument was the checklist validated by expert judgment and Cronbach's alpha was used for its reliability. The results obtained in the pretest show 81.25% of the children at the beginning level, the application of the 12 learning sessions using the drawing workshop obtained rising results until the last session, then in the posttest 71.88% reached a expected achievement and 12.50% in the process of reaching a desired level of creativity. Likewise, the Wilcoxon test shows the level of significance is 0.000 ($p < 0.05$), the null hypothesis being rejected. It is concluded that the drawing workshop significantly develops creativity in five-year-old boys and girls at the Initial Educational Institution 136 Quero Pata, Huánuco - 2020.

Keywords: Learning, creativity, workshop.

6. Contenido

	Pág.
1. Título de la tesis	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de figuras y tablas	x
I. Introducción	1
II. Revisión de la literatura	7
2.1. Antecedentes	7
2.2. Bases teóricas de la investigación	15
2.3. Definición de términos	49
III. Hipótesis.....	51
IV. Metodología	52
4.1. Diseño de la investigación.....	52
4.1.1. Tipo de estudio	52
4.1.2. Nivel de Investigación	52
4.1.3. Diseño de Investigación	52
4.2. Población y muestra	53
4.2.1. Población	53
4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión	54
4.2.3. Muestra	54
4.2.4. Técnica de muestreo	54
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	56
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	57
4.4.1. Técnicas de recolección de datos	57

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos.....	57
4.5. Plan de análisis.....	59
4.5.1. Procedimiento de recolección de datos	59
4.6. Matriz de consistencia.....	61
4.7. Principios éticos	62
V. Resultados.....	64
5.1. Resultados	64
5.2. Análisis de resultados.....	67
5.3. Limitaciones del estudio.....	77
VI. Conclusiones.....	78
Aspectos complementarios	80
Referencias bibliográficas	82
ANEXOS.....	88
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos.....	89
Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento	89
Anexo 3: Evidencia de la confiabilidad del instrumento.....	93
Anexo 4: Formatos de consentimiento informado.....	94
Anexo 5: Evidencias de trámite de recolección de datos	103
Anexo 6: Base de datos para el procesamiento estadístico.....	103
Anexo 7: Sesiones de aprendizaje o talleres desarrollados	104

7. Índice de figuras y tablas

Figuras

Figura 1 Nivel alcanzado de la creatividad en los niños de cinco años en el pretest	64
Figura 2 Proceso de desarrollo del nivel de la creatividad mediante el taller de dibujo.....	66
Figura 3 Nivel alcanzado de la creatividad en los niños de cinco años en el postest.....	67
Figura 4 Desarrollo de la creatividad antes y después de la aplicación del taller de dibujo.....	68

Tablas

Tabla 1	Total de niños y niñas de la I.E.I 136 quero pata, Huánuco - 2020.....	53
Tabla 2	Niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I N° 136 quero pata, Huánuco – 2020.....	54
Tabla 3	Matriz de operacionalización de la variable	56
Tabla 4	Validez de contenido por jueces expertos.....	58
Tabla 5	Resultados de Alfa de Cronbach.....	59
Tabla 6	Matriz de consistencia	61
Tabla 7	Nivel alcanzado de la creatividad en los niños de cinco años en el pretest	64
Tabla 8	Proceso de desarrollo del nivel de la creatividad mediante el taller de dibujo.....	65
Tabla 9	Nivel alcanzado de la creatividad en los niños de cinco años en el postest	67
Tabla 10	Desarrollo de la creatividad antes y después de la aplicación del taller de dibujo.....	68
Tabla 11	Prueba de Rango de Wilcoxon.....	70

I. Introducción

La creatividad es una habilidad cada vez más valorada y necesaria en la actualidad, debido a la rapidez del cambio y la complejidad de los problemas que enfrentamos en el mundo contemporáneo. Gamez (2019) señala que la creatividad se ha convertido en un recurso clave para la innovación, la resolución de problemas y la generación de nuevas ideas en distintos ámbitos, como la tecnología, la ciencia, el arte, la educación, el emprendimiento y la comunicación, entre otros. La creatividad es también una habilidad requerida en muchos empleos, ya que se espera que los trabajadores sean capaces de aportar nuevas ideas y soluciones en el desempeño de sus funciones.

García (2020) afirma que la creatividad en la enseñanza implica que cada actividad tenga algo nuevo, algo diferente, algo singular, algo auténtico, no necesariamente para ser creativo hay que nacer con esa habilidad, se puede ir adquiriendo y formando en el niño con una pedagogía acorde a la realidad, preparando al niño para adaptarse a los numerosos adelantos e innovaciones que se presentan.

Cuando los niños por espontaneidad inician sus exploraciones del mundo que les rodea, estas vienen a ser acciones donde se pone en práctica la creatividad, la necesidad de investigar, experimentar, descubrir, etc. Todo ello se da de una forma natural innata en ellos.

El taller de dibujo aplicado a la creatividad es importante porque fomenta la exploración, la experimentación y la resolución de problemas, lo que ayuda a los niños a desarrollar habilidades creativas esenciales. Además, les da la oportunidad de

expresarse de manera no verbal, lo que es importante para su desarrollo emocional y cognitivo.

Uno de los enfoques teóricos que puede ser utilizado para desarrollar un taller de dibujo orientado a la creatividad es el enfoque de la teoría de la fluidez, la flexibilidad y la originalidad. Esta teoría, propuesta por Guilford en la década de 1950, sostiene que la creatividad puede ser medida por la capacidad de una persona para producir una gran cantidad de ideas diferentes, ser flexible en la forma en que se piensa y producir soluciones novedosas y únicas a los problemas.

La Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo de la UNESCO fue establecida en 1988 y su objetivo principal fue el de estudiar la relación entre la cultura y el desarrollo en todo el mundo. Uno de los temas principales que abordó fue el papel de la creatividad en el desarrollo cultural y social. La Comisión también subrayó la importancia de la educación y la formación en el desarrollo de la creatividad, y enfatizó la necesidad de apoyar y fomentar la creatividad en todas las áreas de la vida. La Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo de la UNESCO puso de relieve que la creatividad no es solo una cuestión de artes y cultura, sino que también es esencial en la ciencia, la tecnología, la innovación y en el ámbito empresarial. (Martínez, 2021).

Torres (2020) hace referencia al reporte emitido por el Índice Global de Creatividad donde Luxemburgo tiene un 54% de espacios más creativos enfocados a la ciencia, tecnología, arte, Cultura, negocios y a la gestión. Bermudas está en el segundo lugar con un 48 %, Singapur tercero con un 47 %. Suiza con 47% es cuarto e Islandia 45% es quinto. Redondeando los diez primeros se encuentran Australia con un 45%, Suecia 45%, Holanda 44%, Canadá 44% y el Reino Unido 44%. Estados

Unidos ocupa el puesto 34 con un 33%. Frente a estos resultados tenemos al Perú en el puesto 69 con un 0.418%.

En Latinoamérica la Fundación Botín, investiga junto a reconocidos expertos nacionales e internacionales el estado de la educación creativa en niños y adolescentes, en distintos lugares del mundo. Los resultados de estas investigaciones dan a conocer que hay experiencias educativas no significativas respecto a la educación creativa, que denotan la preocupante realidad, pero a la vez se sabe que hay propuestas innovadoras en el reto que hoy, todos buscamos que la calidad educativa mejore y con ella, el bienestar en la infancia y la adolescencia (De Carvalho et al., 2021).

A nivel nacional según el INEI (2020), realizó una investigación sobre el nivel de creatividad en los niños de educación inicial, siendo estos deficientes con un 56%, concluyendo que al niño no se le motiva a expresar sus sentimientos de manera espontánea, dejando que surja la creatividad, muy al contrario, a todos los niños se le moldea a un mismo sistema educativo.

El Proyecto Educativo Nacional al 2021 (PEN) en el Perú relaciona el arte como parte de los propósitos que permitirían en las distintas áreas curriculares ayudar la acción creativa. Para estos fines sostiene que las actividades artísticas pueden ayudar a formar personas con capacidad de realización estética, cultural, espiritual y física, que permita actuar como ciudadano. De esa forma contribuirá al desarrollo del país con participación emprendedora reflexiva, capaz de liderar iniciativas nuevas. Sobre esa necesidad, las actividades artísticas se integran en los propósitos de la educación peruana. En uno de sus artículos sostiene que, para desarrollar la creatividad, puede innovar su expresión estética; de esa forma también podrá apreciar mejor el arte, las

ciencias y las humanidades dirigiendo sus ideas y manifestaciones con imaginación creativa (MINEDU, 2020).

En las instituciones educativas del nivel inicial de la UGEL Huánuco, según el último reporte se observa la poca creatividad, pues el 74% nunca demuestran claridad en las actividades que hacen y no han impulsado la capacidad de comenzar pensamientos inventivos, el 65.21% nunca elige qué tarea necesitan completar y no enuncian a sus colegas qué acción van a realizar, por otro lado, se descubrió que el 87% está contento de vez en cuando con las tareas que hacen (Medina, 2019). Igualmente, en los alumnos de la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata de Huánuco, muestran que el 74.1% no es creativo y el 25.9% es menos creativo (UGEL Huánuco, 2020).

La Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, ubicado en el distrito de Chavín de Pariarca, provincia de Huamalíes, departamento de Huánuco; enfrenta diversos desafíos, y la falta de aplicación de estrategias que promuevan la creatividad puede ser uno de ellos. La educación en estas zonas a menudo se basa en métodos tradicionales, lo que puede limitar el potencial de los niños y niñas para desarrollar su creatividad y otros aspectos de su desarrollo. La falta de creatividad en la educación también puede limitar la capacidad de los niños y niñas para desarrollar habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la innovación, que son fundamentales para el éxito en la vida y en la sociedad.

De la anterior problemática se planteó el siguiente enunciado: ¿En qué medida el taller de dibujo desarrolla la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020?

Para dar respuesta esta interrogante se plantea el siguiente objetivo general: Determinar en qué medida el taller de dibujo desarrolla la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020; también se plantearon los siguientes Objetivos Específicos: 1. Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020, a través del pretest; 2. Aplicar el taller de dibujo para desarrollar el nivel de creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020; 3. Evaluar el nivel de creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020, a través del postest.

El trabajo se justifica a nivel teórico, el taller de dibujo aporta una comprensión más profunda sobre el desarrollo de la creatividad en los niños de esta edad y cómo puede ser fomentado a través del dibujo. A nivel práctico, la investigación contribuye a mejorar la práctica educativa al proporcionar a los educadores y padres herramientas prácticas y recursos para fomentar la creatividad de los niños a través del dibujo. A nivel metodológico, la investigación desarrolla nuevos métodos y técnicas para la evaluación de la creatividad en niños, así como para la recolección y análisis de datos en talleres de dibujo. Por último, a nivel social, la investigación tiene un impacto positivo en la sociedad al fomentar la creatividad en los niños desde temprana edad. La creatividad es una habilidad esencial para el éxito en la vida y puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo personal, la resolución de problemas y la innovación.

La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño preexperimental. Tuvo una población de 88 estudiantes del nivel inicial, 32 niños de 5 años conformaron la muestra para lo cual se aplicó el muestreo no probabilístico a conveniencia. La técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo validado por juicio de expertos y para su confiabilidad se utilizó el alfa de Cronbach.

Los resultados obtenidos en el pretest, muestran un 81.25% de los niños en el nivel inicio, la aplicación de las 12 sesiones de aprendizaje empleando el taller de dibujo obtuvieron resultados en ascenso hasta la última sesión, luego en el posttest el 71.88% alcanzó un logro esperado y el 12.50% en proceso de alcanzar un nivel de creatividad deseado. Asimismo, la prueba de Wilcoxon muestra el nivel de significancia es de 0,000 ($p < 0,05$) siendo la hipótesis nula rechazada. Se concluye que, el taller de dibujo desarrolla significativamente la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

El presente proyecto está organizado en seis capítulos: I. Introducción, delimita el problema y establecer los objetivos y preguntas de investigación; II. Revisión de la literatura, se identifica vacíos en el conocimiento y establece las bases teóricas y conceptuales del estudio; III. Hipótesis, se realiza una declaración tentativa de la relación entre las dos variables y que se someterá a prueba en la investigación; IV. Metodología, en esta sección se describe el diseño y los métodos utilizados para llevar a cabo la investigación. Se incluyen detalles sobre la población y muestra, la recolección de datos, los análisis estadísticos y los instrumentos utilizados; V. Resultados y VI. Conclusiones.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Estupiñán & Iza (2022) en su trabajo de investigación *El dibujo libre en el desarrollo de la creatividad narrativa en los niños de 4 a 5 años de educación inicial* (Ecuador). Presentado en la universidad de Ambato para optar el título profesional de Educación Inicial. Tuvo como objetivo general, Analizar la incidencia del dibujo libre en el desarrollo de la creatividad narrativa en los infantes de 4 a 5 años de Educación Inicial. En relación a la metodología, esta investigación se utilizó un enfoque cualitativo, investigación básica y alcance correlacional, la población estuvo conformada por los alumnos de la Institución Educativa Juan León Mera la Salle, tuvo una muestra de 22 niños de 4 y 5 años, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la entrevista y el instrumento utilizado fue. En cuanto a los resultados obtenidos en la investigación indican que tanto la entrevista, el anecdotario y los autores coinciden con un 80% que las estrategias metodológicas ayudan a los infantes a su progreso dentro su aprendizaje, por lo cual para las docentes es más fácil identificar el nivel en el que se encuentra cada infante por medio de la evaluación también manifiestan que las estrategias permiten identificar los principio, criterios, proceso que tiene el niño. Finalmente, con estos resultados se concluyó que el dibujo libre le permite al niño estimular su creatividad, fluidez y flexibilidad, lo cual ayuda de una manera positiva a que los infantes puedan, narrar o contar historias creadas por ellos mismos y a la vez plasmadas en un papel con características y detalles que son únicos por su figura, color o forma en específico, por lo que la intervención de los padres para que los niños trabajen de manera libre sus dibujos es de suma importancia.

Quispe (2021) en su trabajo de investigación *El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños entre 4 a 5 años de edad del Kinder "Bethsabe Salmon Vda. de Beltrán"* (Bolivia). Presentado en la universidad Mayor de San Andrés para optar al grado académico de licenciatura en Ciencias de la Educación. Tuvo como objetivo general, Desarrollar la creatividad en niños entre 4 a 5 años de edad del kínder "Bethsabe Salmon vda. De Beltrán" de la ciudad de El Alto, en la gestión 2018. En relación a la metodología, esta investigación fue pre experimental, la población estuvo conformada por 180 niños y niñas, tuvo una muestra 32 estudiantes, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación y el instrumento utilizado fue lista de cotejo. En cuanto a los resultados obtenidos en la investigación indican en cuanto al lenguaje y comunicación muestran el 32% para el lenguaje oral, un 28% de lenguaje escrito y 40% de lenguaje artístico; en el cual se vio el progreso de las capacidades mentales superiores involucradas en los procesos de aprendizaje. Finalmente, con estos resultados se concluyó que después de la evaluación de las ventajas y de la importancia del juego, como estrategia alternativa para el desarrollo de la creatividad en los niños; se puede decir que se ha fomentado y trabajado la creatividad de todas las áreas, puesto que ser más creativos en todas las áreas les favoreció para desarrollar ideas más creativas, fomentando además la personalidad de los niños.

Bastidas & Santamaria (2019) en su trabajo de investigación *La expresividad imaginativa en los dibujos de los niños y niñas de 4 a 6 años de edad, para desarrollar su creatividad, en la Escuela Militar Eloy Alfaro* (Ecuador). Presentado en la universidad de Central del Ecuador para optar el grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvularia. Tuvo como objetivo general, Identificar

la influencia de la expresividad imaginativa en los dibujos en la creatividad de los niños y niñas de 4 a 6 años de la Escuela Militar Eloy Alfaro. En relación a la metodología, esta investigación fue de enfoque cualitativo y cuantitativo, fue de tipo bibliográfica-documental, la población estuvo conformada por 49 niñas y niños de 4 a 6 años de la Escuela Militar Eloy Alfaro, tuvo una muestra de 16 niños, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario. En cuanto a los resultados obtenidos en la investigación indican que un 43% de las niñas y los niños observados presentaron una finalización del objetivo en proceso, el 28% manifiesta que la finalización del objetivo fue buena, el 21% excelente y finalmente el 9% no manifestaron la culminación del objetivo creativo que se planteó. Finalmente, con estos resultados se concluyó que Las técnicas como la utilización del papel, presión en papel, técnicas de la expresividad imaginativa permitirán que los niños y niñas cuenten con un buen desarrollo de la creatividad dejando así de lado al automatismo que desfavorecen la manifestación de sentimientos, pensamiento e ideas.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Tello (2020) en su trabajo de investigación *Dibujo libre y desarrollo de la creatividad de la Institución Educativa N° 111 Cumbe - Celendín*. Presentado en la universidad San Pedro para optar el título de Licenciada en Educación Inicial. Tuvo como objetivo general, mejorar significativamente la capacidad creadora de los estudiantes del aula de 4 años de la Institución de Educación Inicial N° 111 Cumbe - Celendín 2019; a través de la creatividad. En relación con la metodología, esta investigación fue explicativo con diseño de investigación pre experimental con un solo grupo, la población estuvo conformada por 44 niños y niñas de 4 años de educación

inicial N° 111 Cumbe –Celendín, la muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas de 4 años de educación inicial N° 111 Cumbe – Celendín 2019. Para la recopilación de la información se empleó la técnica de la encuesta y el instrumento utilizado fue la ficha de observación. En cuanto a los resultados obtenidos en la investigación indican que 13 niños y niñas representan un 65% y están en el nivel alto, que 7 niños y niñas representan el 35% y están en el nivel medio, ningún niño se encuentra en el nivel bajo, apreciándose claramente el incremento en el desarrollo de los logros. Finalmente, con estos resultados se concluyó que la aplicación del dibujo libre desarrolla significativamente la creatividad en niños y niñas de 4 años, de la I. E. N° 111 Cumbe – 2019.

Colorado (2020) en su trabajo de investigación *Aplicación de la técnica de dibujo y modelado en arcilla para elevar la creatividad de los educandos del primer grado de educación primaria de la institución educativa Gerardo Arias Copaja Tacna*. Presentado en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa para optar Título de Segunda Especialidad en Educación para el trabajo y Formación Ocupacional. Tuvo como objetivo general, determinar la efectividad de la aplicación de la técnica de dibujo y modelado en arcilla para elevar la creatividad de los educandos de primer ciclo de educación primaria de la Institución Educativa “Gerardo Arias Copaja” del distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna. En relación a la metodología, esta investigación fue de nivel aplicada, de diseño cuasi experimental, la población estuvo conformada por 76 educandos de la Institución Educativa “Gerardo Arias Copaja”, tuvo una muestra de 25 niños y niñas, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la encuesta y el instrumento utilizado fue la prueba de creatividad. En cuanto a los resultados obtenidos en la investigación indican que al término de la

experiencia se observa un mejoramiento notorio del rendimiento en la variable creatividad. Los puntajes muy BAJO desaparecen y los puntajes correspondientes a las categorías BAJO REGULAR sólo alcanzan al 11,76 % de la muestra total. En cambio, se incrementa los puntajes de las categorías BAJO y REGULAR sólo alcanzan al 11,76 % de la muestra total. En cambio, se incrementa los puntajes de las categorías BUENO con un 14,71 % categorías MUY BUENO con un 41,17 % y categorías SOBRESALIENTE con 32.35 % que en su conjunto corresponden al 88,23 % de la muestra total. Finalmente, con estos resultados se concluyó que La aplicación de las técnicas de dibujo y modelado en arcilla demuestra su efectividad al elevar la creatividad de los educandos del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa “Gerardo Arias Copaja” del distrito “Gregorio Albarracín Lanchipa” durante el año 2019.

Ruíz (2020) en su trabajo de investigación *Taller de artes plásticas para estimular la creatividad en niños de 5 años, Unidad Educativa Harvest School Daule 2020*. Presentado en la universidad César Vallejo para optar el grado académico de maestra en psicología educativa. Tuvo como objetivo general, elaborar un taller de artes plásticas para estimular la creatividad en niños de 5 años en la Unidad Educativa “Harvest School 2020”. En relación a la metodología, esta investigación fue de diseño no experimental, transversal, proyectiva con enfoque cuantitativo, la población muestral estuvo conformada por 35 niños y niñas, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la encuesta y el instrumento utilizado fue la ficha de observación. En cuanto a los resultados obtenidos en la investigación indican que un el 3% presento un nivel bajo, es decir tienen escasa creatividad al momento de realizar actividades el 69% presento un nivel medio, es decir muestran un trabajo

cooperativo y organizado al momento de ser creativos lo cual es beneficioso para ellos y el 29% tiene un nivel alto, que demuestra disposición a la creatividad y compañerismo con sus compañeros. Finalmente, con estos resultados se concluyó que el taller de artes plásticas contribuye al fortalecimiento de la creatividad en los niños de 5 años de la Unidad Educativa “Harvest School 2020”.

2.1.3. Antecedentes locales

Paredes (2022) en su trabajo de investigación *Materiales no estructurados en el desarrollo de la creatividad de estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chanchamayo - Junín, 2021*. Presentado en la Universidad Nacional de Huancavelica para optar el título de segunda especialidad profesional en educación inicial. Tuvo como objetivo general, determinar de qué manera los materiales no estructurados influyen en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chanchamayo – Junín, 2021. En relación a la metodología, esta investigación fue de tipo aplicada, nivel explicativo y de diseño pre experimental, la población muestral estuvo conformada por 9 niños del nivel inicial, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la de la ficha de observación y el instrumento utilizado fue la observación. En cuanto a los resultados obtenidos en la investigación indican que un el 77.8% de los niños demostró tener un nivel medio de creatividad, mientras que el 22.2% demostró tener un nivel alto del mismo. Como se puede apreciar, las cifras, expuestas en la Tabla 12 y Figura 10, demuestran que hubo mejoras notables en el postest. Finalmente, con estos resultados se concluyó que los materiales no estructurados influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chanchamayo – Junín, 2021.

Arostegui (2021) en su trabajo de investigación *Taller de dibujo para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa privada san Ignacio de Tocache, San Martín-2019*. Presentado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote para optar el grado el título profesional de Licenciada en Educación Primaria. Tuvo como objetivo general, determinar en qué medida el taller de dibujo desarrolla la creatividad de los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada San Ignacio De Tocache, San Martín-2019. En relación a la metodología, esta investigación fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre evaluación y post evaluación con grupo único experimental, la población estuvo conformada por 65 estudiantes, tuvo una muestra de 10 niños y niñas, para la recopilación de la información se empleó la técnica del análisis documental y el instrumento utilizado fue la observación. En cuanto a los resultados obtenidos en la investigación indican que un 20% de los estudiantes del grupo experimental se ubica en el nivel AD o logro destacado, 40% de los estudiantes del grupo experimental se ubicaron en el nivel A o logro previsto, 30% de los estudiantes del grupo experimental se ubicaron en el nivel B o proceso, 10% de los estudiantes del grupo experimental se ubicaron en el nivel C o inicio. Finalmente, con estos resultados se concluyó que el taller de dibujo desarrolla significativamente la creatividad de los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada San Ignacio De Tocache, San Martín-2019.

Atencia (2019) en su trabajo de investigación *Influencia del taller de dibujo y pintura en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 047 de Chavinillo, Yarowilca, Huánuco-2019*. Presentado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote para optar el título profesional de

licenciada en educación inicial. Tuvo como objetivo general, determinar cómo influye el Taller de dibujo y pintura en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 047 – de Chavinillo, Yarowilca, Huánuco 2019. En relación a la metodología, esta investigación fue aplicada, con un nivel explicativo y diseño experimental en su variante pre experimental. La población estuvo conformada por 14 niños. El muestreo fue de tipo intencional. En este sentido la muestra estuvo conformada por los 14 niños de la población, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación estructurada y el instrumento utilizado fue la lista de cotejo. En cuanto a los resultados obtenidos en la investigación indican que en el pretest el 21% de niños se encontraban en el nivel en inicio, el 57% en proceso y el 21% en logro previsto; mientras que en el posttest el 36% de las unidades de análisis lograron ubicarse en el nivel en proceso, el 64% en logro previsto y ninguno en inicio. Finalmente, con estos resultados se concluyó que el Taller de dibujo y pintura influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 047 – de Chavinillo, Yarowilca, Huánuco-2019.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Variable: Taller de dibujo

2.2.1.1. Definición de taller de dibujo

Los talleres de dibujo son técnicas que se utilizan el trabajo de lograr el dominio de las manos, primeramente, naturalmente utilizando todos los materiales como por ejemplo los lápices de colores, crayolas acuarelas, carboncillos u otros materiales a fines que el niño pueda utilizar, el objetivo principal en los estudiantes es influenciar el los movimientos personales de los estudiantes en tal razón le servirían como un modo de afianzar para la producción de sus textos originales de los estudiantes (Cuevas, 2019).

Fernández (2019) define el taller de dibujo como una particularidad de educación y enseñanza y dinámico que permite a los participantes expresar sus emociones en un ambiente motivador, pero al mismo tiempo despertará su imaginación y pronunciará sus intereses permitiendo así el desarrollo de su proceso de aprendizaje en un ambiente motivador el estudiante logrará la integración con sus compañeros y el despertar interés por transmitir el mensaje.

La propuesta de Vargas (2019) porque fomenta el desarrollo de la identidad, la creatividad, la investigación, el pensamiento, la emoción, la fantasía, etc. Hay dos razones importantes para el desarrollo de este proyecto: el espacio del estudio y el “estudio”, que es una parte importante para asegurar las diferentes habilidades de niños y niñas, y un espacio donde los niños deben ser bienvenidos y agradables.

Jimenez (2021) refiere que la propuesta didáctica y pedagógica enfatiza la importancia de desarrollar el aprendizaje en la primera infancia. Los seminarios de

expresión permiten a niños y adultos utilizar “cien idiomas”. La existencia de actividades del taller es importante porque deben estar siempre presentes para orientar a los niños y niñas durante el proceso de aprendizaje.

2.2.1.2. Concepto de dibujo

El dibujo es tan remoto como la humanidad. Nació junto a las necesidades del hombre en su lucha con la naturaleza. En sus variadas formas de arquitectura, escultura, decoración, etc.

Dosio (2020) afirma que el dibujo es una de las formas de expresión más antiguas de la humanidad. Se utiliza el dibujo como una forma de comunicación desde la prehistoria, cuando los primeros hombres, a través de pequeñas figuras, dibujadas en rocas y en las paredes de las cuevas, manifestaban sus ideas y pensamientos entre sí. Al principio, usaban los dibujos para comunicarse, para expresar opiniones, ya que todo el mundo era prácticamente iletrado. Los dibujos funcionaban como escritura. Con el tiempo, el dibujo fue ganando nuevas formas, nuevos trazos, y se fue perfeccionando hasta la realidad actual. El dibujo es, por lo tanto, una representación Figura de un objeto real o de una idea abstracta.

Según Lozano (2019) el dibujo es un lenguaje gráfico y un medio de expresión de ideas mediante la forma y los colores, que no solamente representa una imagen visual, sino también expresa comunicación, a través de la composición de líneas, garabatos a través de sus trabajos refleja emociones, experiencias vividas por el niño y su capacidad de creación.

Díaz (2021), define el dibujo como “el arte visual de representar algo en un medio bi o tridimensional mediante diversas herramientas y/o métodos. El dibujo

convencional se realiza con lápiz, pluma, grafito o crayón, pero existen múltiples técnicas y posibilidades asociadas al dibujo” (p. 36).

Para el autor Monita (2019) el dibujo es una de las artes creativas de expresión de la forma. También es la representación interior gráfica de lo que se percibe con la vista, con la reproducción de imágenes creadas en nuestro cerebro por sensaciones, ideas o sentimientos.

Dibujo, también es el arte de reproducir la naturaleza, las creaciones de la fantasía por medio de lápiz. Puede hacerse libremente o bien por diferentes medios auxiliares y seguir reglas determinadas. El primero vendría a ser el dibujo artístico y el segundo el dibujo técnico. Se puede apreciar que en niño existe una inclinación natural hacia este arte, comienza por dibujar una simple línea confusas sobre muros y papeles, luego trata de reproducir objetos que ve diariamente: hombre, animales, cosas, etc. (Martinez & Pineda, 2019).

Dibujo es también la expresión de las ideas por medio de los gráficos también se puede decir que el dibujo es el arte de reproducir la naturaleza o medio ambiente que nos rodea y la representación de las creaciones de la imaginación (Ivaldi, 2021).

Por otra parte, Sánchez (2022) el dibujo es el medio insustituible para ayudar a la formación de las ideas más claras y precisas, permitiéndole al niño apreciar la cualidad de los conocimientos adquiridos; en los años inferiores es muy importante que el niño realice dibujos porque ganará conocimientos.

El resumen, el dibujo es medio de expresión un modo especial de lenguaje variado según los temperamentos individuales. Cada niño plasma y traduce sus dibujos

ya sean imaginados y observados. El dibujo es por tanto una forma de expresión del hombre, como la palabra o la escritura por las ventajas de su interpretación universal.

2.2.1.3. Teoría sobre el taller de dibujo

Bergero (2020) refiere que el dibujo en la educación infantil ha sido objeto de estudio por varios autores a lo largo de la historia. Uno de los primeros en abordar este tema fue Jean Piaget, quien en su teoría de la evolución cognitiva sostenía que el dibujo es una forma de expresión que va evolucionando a medida que el niño crece y desarrolla su pensamiento. Según Piaget, el dibujo es una manifestación de la actividad cognitiva del niño y su evolución puede ser observada a través de las diferentes etapas de su desarrollo.

Otro autor importante en el estudio del dibujo en la educación infantil es Lev Vygotsky, quien en su teoría del desarrollo social y cognitivo sostenía que el dibujo es una forma de comunicación y expresión que se desarrolla en el contexto social del niño. Según Vygotsky, el dibujo es un medio para el niño de expresar sus pensamientos y sentimientos, y también es una forma de aprendizaje, ya que el niño puede aprender a través de la observación y la imitación de los dibujos de los demás.

Un tercer autor que ha contribuido al estudio del dibujo en la educación infantil es Howard Gardner, quien en su teoría de las inteligencias múltiples sostiene que el dibujo es una forma de expresión que se relaciona con la inteligencia espacial. Según Gardner, el dibujo es una forma de comunicación que permite al niño expresar sus pensamientos y sentimientos de una manera visual, y también puede ser utilizado como una herramienta para el aprendizaje.

En resumen, las teorías sobre el dibujo en la educación infantil han evolucionado a través de los años, y varios autores han contribuido a su estudio. Según Piaget, el dibujo es una manifestación de la actividad cognitiva del niño, según Vygotsky, es una forma de comunicación y expresión que se desarrolla en el contexto social del niño, y según Gardner, es una forma de expresión relacionada con la inteligencia espacial.

2.2.1.4. Elementos del taller de dibujo

El taller de dibujo es un espacio en el que se pueden desarrollar diferentes elementos creativos, según la intención, la interpretación, el tipo y el modelo interno de los participantes. Al proporcionar un entorno adecuado para la exploración y la experimentación, se puede estimular el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje de técnicas y habilidades necesarias para la representación gráfica del mundo.

Según Mosquera & Robles (2022) los elementos que integran el dibujo:

- a. La intención:** Es fundamental para establecer los objetivos que se quieren alcanzar. La intención puede ser artística, educativa, terapéutica o simplemente recreativa. Cada una de estas intenciones se enfoca en diferentes objetivos y estrategias para alcanzarlos.

- b. La interpretación:** Se refiere a la forma en que los participantes interpretan y comprenden los conceptos, temas o consignas presentados. La interpretación puede variar según las experiencias previas, la personalidad y el enfoque creativo de cada participante.

- c. El tipo:** Puede ser muy variado y estar dirigido a diferentes públicos. Puede ser un taller para principiantes o para personas con experiencia previa en el dibujo. También puede ser un taller para niños, adolescentes o adultos, o para personas interesadas en el dibujo artístico, el dibujo técnico, el dibujo de cómics, entre otros.

- d. El modelo interno:** Se refiere a la forma en que los participantes perciben y representan el mundo que les rodea. Cada persona tiene un modelo interno propio y único que se va desarrollando a lo largo del tiempo a través de la interacción con el entorno. En el taller de dibujo, el modelo interno puede ser estimulado a través de la exploración de diferentes técnicas, la experimentación con materiales y la observación del mundo que les rodea.

2.2.1.5. Clases de dibujo

Para Mosquera & Robles (2022) existen en las artes plásticas, diversas clases de dibujo, pero solamente nos ocuparemos de los dibujos que puede realizar un niño en los primeros ciclos de educación primaria, que es motivo de nuestro trabajo.

- a. Dibujo libre:** Es la expresión propia del niño, que los conduce a una inspiración original de lo que quiere representar, el dibujo libre, no le produce cansancio alguno, y desarrolla alegremente el poder creador.

Esta clase de dibujo el niño lo practica mucho antes de ingresar al colegio, este dibujo está ligado al niño desde que tomo entre sus manos cualquier instrumento, llámense: lápiz, tiza, crayola, etc.

Lo único que hacía era plasmar sus impresiones en cualquier lugar de la casa, motivando con ello fastidio entre los miembros de la familia.

- b. Dibujo espontáneo:** En los primeros contactos del docente con el educando, el verdadero propósito es desarrollar en el educando su facultad de creatividad, y no la percepción de una habilidad, es por eso que, junto con el dibujo libre, explicado anteriormente, uno de los dibujos más importantes en el educando, es el “dibujo espontáneo”.

Esta clase de dibujo servirá al docente para darse cuenta de las habilidades y destrezas del niño, su preferencia o rechazo al mismo; pero por sobre todas las cosas será prácticamente un estudio de su personalidad.

- c. Dibujo Geométrico Infantil:** El docente después de haber adquirido la suficiente confianza del niño y a su vez haber establecido claramente por los tipos de dibujo anteriormente mencionados, la individualidad de cada uno de los niños podrá seguidamente enseñarle al niño, la práctica del dibujo geométrico.

El niño establece sustitutos, líneas, figuras geométricas, que pierden sus sentidos si se le separan del conjunto. El niño reemplaza un círculo por la cabeza, un rectángulo por el tronco, extremidades, etc.

Y es así que el símbolo representativo de la figura humana va tomando características propias de humano.

A través de esta clase de dibujo, le permitirá al docente poder apreciar el grado de creatividad el grado. Conjuntamente a este trabajo, podrá también

valorar el grado de atención, con este tipo de dibujo el niño poco a poco irá acercándose a la representación natural y objetiva de las cosas, mejorando grandemente sus relaciones, ya que el niño en sus primeros trazos no tiene conocimiento, ni práctica de estética.

El dibujo geométrico le permitirá al niño:

- Aplicar su sentido creativo a los trabajos que realice.
- Despertar y desarrollar su sentido estético.
- Mejorar su visión en lo que respecta al color, figuras geométricas y líneas.

2.2.1.6. Valor pedagógico del dibujo

Martinez & Pineda (2019) respecto al valor pedagógico el dibujo tiene un valor sumamente importante por sus múltiples aplicaciones en educación primaria que a continuación se nombran.

- a.** El dibujo constituye un valioso auxiliar de todos los aprendizajes escolares más que el aprendizaje de carácter personal, es un principio de didáctica, por ejemplo: si nos hablan de algo que no hemos visto, por minuciosa que sea la disciplina descripción, no podremos formar una idea exacta; el dibujo es muy importante como material auxiliar, porque esto constituye un recurso para el aprendizaje.
- b.** El dibujo es el medio más eficaz e indispensable para contribuir a formar la percepción y el juicio estético del niño, para que así, sepa posteriormente

comprender las manifestaciones artísticas dejadas por otras personas fruto de la herencia de la humanidad.

- c. Es una ayuda audio-visual, porque constituye parte de un método de aprendizaje, cuyo propósito es de contribuir a la presentación y al análisis de conocimientos y conceptos.
- d. Es una buena motivación porque interesa inmediatamente al educando, además no necesita un esfuerzo grande para interesarse en la clase de dibujo.
- e. El dibujo sirve también para medir la inteligencia del niño, o en todo caso el grado de capacidad que tenga el educando; así los educandos “que” manifiestan mayor afición por el dibujo, en su vida futura tendrán mayor capacidad intelectual.
- f. Hace evolucionar el lenguaje gráfico del educando, cualquiera que sea la etapa evolutiva en la que se encuentra este lenguaje.

2.2.1.7. El dibujo expresivo en el niño

Para Miralles & Hernandez (2019) los niños interpretan su realidad de diferentes maneras, utilizándolo para poder representar con gráficos y poder expresarse cada uno de ellos de diferentes maneras, mientras más oportunidades se le da al niño para que pueda expresar utilizando sus conocimientos adquiridos, será mejor su desarrollo para que pueda incrementar su aptitud imaginativa. El dibujo, la pintura o la construcción constituyen un proceso complejo en el que el niño resume diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado.

Es necesario que el niño tenga un momento significativo real el cual le permita captar, tocar, sentir y apropiarse de sus sentimientos o ideas que le ayudaran a que pueda expresarse con mayor seguridad, por ello dependerá mucho que el niño tenga una propia experiencia con el ambiente, para perfeccionar su capacidad expresiva e imaginativa. El niño que se expresa de acuerdo a su nivel, se forma más decidido en cuanto a su propio pensamiento, independiente y expresa sus pensamientos a través de sus propios medios García (2019).

García también menciona que el dibujo para el niño es una de las formas más divertidas, donde despertamos en ellos el sentimiento artístico modelando sus capacidades motrices. En su desarrollo, van conociendo y aprendiendo rápidamente, como funciona su entorno y necesita hacer propia las cosas nuevas.

Es a través del dibujo, que comienza a revelar sus necesidades, el cual permite a su vez ir madurando su apreciación del mundo, el deseo de ser valorado y lograr su equilibrio en parte de la búsqueda, a través de la expresión en el dibujo (Cruz, 2019).

2.2.1.8. La evolución del dibujo en alumnos de educación infantil

Según Dosio (2020) dice, que “Si hay una actividad infantil universal es, sin lugar a dudas, la creación de formas Figuras, a medida que los niños y niñas crecen, cambian y aprenden varias formas de expresión Figura” (p. 32). Aunque el grafismo se inicia en una edad diferente en cada individuo según los aprendizajes y motivaciones recibidas y que en cada niño/a se dan diferencias individuales en carácter y expresividad; los especialistas han demostrado que existen unos rasgos evolutivos generales.

Los investigadores que estudiaron la evolución Figura, al comparar los dibujos realizados por los niños y niñas de diferentes países, consiguieron agrupar aquellos rasgos y características Figuras que son comunes a todos los individuos de una misma edad mental, y diferenciarlos de aquellos que son de origen cultural y dependen de los aprendizajes, y los que son ocasionales o dependen de la personalidad del individuo, comprobando que los dibujos de los niños y niñas de diversos grupos raciales son sorprendentemente similares, así como los ejecutados por niños y niñas de distintos medios sociales (Zarate, 2019).

2.2.1.9. El dibujo y las etapas de desarrollo de los niños

Según manifiesta Bergero (2020) “El dibujo es, casi siempre, la primera gran obra de los niños. Representa su primer gran tesoro expresivo ya que, a través de los dibujos los niños dicen muchas cosas de sí mismos” (p. 16).

Puede ser que esta sea la razón por la cual muchos padres estén cada día más interesados por los dibujos que hacen sus hijos. El dibujo se puede convertir, en algunos casos, en el termómetro del estado de ánimo del niño, ya que traduce lo que el niño siente, piensa, desea, o lo que a él le inquieta, le hace alegre o triste.

Para Miralles & Hernandez (2019) cada niño es un mundo y eso se ve en sus dibujos. Si pides a un grupo de niños que dibuje a una casita en el campo, todos los dibujos saldrán distintos. Pueden parecerse en algo, pero jamás serán iguales. Además de eso, hay que considerar que los dibujos también siguen algunas etapas que podríamos señalar como:

- a. La etapa de los garabatos:** Podemos señalar, que los niños empiezan a hacer marcas en el papel hacia el año y medio de edad, cuando se les da un lápiz o

un crayón y descubren que ellos solos pueden hacer una marca. Es difícil imaginar la sensación de maravilla que el niño experimenta al ver una línea negra saliendo de la punta de un palo, una línea que él puede controlar. Todos hemos tenido esa experiencia.

Esta etapa comienza alrededor de los 2 años y medio y se extiende hasta los 4 años aproximadamente. Durante esta etapa, los niños disfrutan del movimiento y la exploración del trazo, por lo que sus dibujos se caracterizan por ser simples y desordenados, sin una forma reconocible. Los garabatos suelen ser círculos, líneas, puntos y trazos aleatorios que representan la exploración de la herramienta (lápiz, crayón, etc.) y del espacio en el papel. Esta etapa es fundamental para el desarrollo de las habilidades motoras finas, la coordinación mano-ojo y la percepción visual. (p. 45).

- b. La etapa de los símbolos:** Después de algunos días o semanas de garabatos, los niños hacen el descubrimiento básico del arte: un símbolo dibujado puede representar un objeto del entorno. El niño hace un trazo circular, lo mira, añade dos marcas para los ojos y dice «mamá», o «papá», o «éste soy yo». Todos nosotros damos ese salto, exclusivamente humano, que es la base del arte, desde las pinturas rupestres de las cuevas prehistóricas al arte de Leonardo, Rembrandt y Picasso.

A partir de los 4 años, los niños comienzan a representar objetos y figuras con mayor precisión y detalle, lo que indica una mayor capacidad de observación y de pensamiento simbólico. En esta etapa, los dibujos adquieren un mayor significado y se pueden reconocer formas básicas (círculos,

cuadrados, triángulos) que representan objetos del mundo real. Los dibujos pueden incluir detalles como los ojos, la boca, las piernas y los brazos. Los colores se utilizan para representar objetos y para expresar emociones. Esta etapa es fundamental para el desarrollo del lenguaje y la comunicación, ya que los niños pueden usar los dibujos para explicar sus ideas y sentimientos.

- c. Dibujos que cuentan historias:** A partir de los 7 años, los niños comienzan a desarrollar habilidades narrativas y a contar historias a través de sus dibujos. En esta etapa, los dibujos se caracterizan por incluir escenas más complejas y detalladas, con personajes que interactúan y que expresan emociones más complejas. Los niños pueden utilizar diferentes técnicas y materiales para crear diferentes efectos, como sombras, texturas y perspectiva. Esta etapa es fundamental para el desarrollo de la creatividad y la imaginación, ya que los niños pueden inventar sus propias historias y plasmarlas en papel. También es importante para el desarrollo de habilidades cognitivas, ya que los niños deben pensar en la trama, los personajes y la estructura de la historia

Otro empleo del dibujo para manifestar sentimientos es el retrato familiar dibujado por un niño de cinco años, cuya existencia al parecer estaba continuamente dominada por su hermana mayor.

Difícilmente habría podido Picasso expresar un sentimiento con más fuerza. Una vez hecho el dibujo, dando forma a emociones que no la tenían, puede que el niño sea más capaz de hacer frente a su dominadora hermana.

- d. La etapa de la complejidad:** A los nueve o diez años; los niños se vuelven más detallistas en sus trabajos artísticos, esperando de este modo lograr un mayor realismo, que es su principal objetivo.

El interés por la composición disminuye, y las formas parecen muchas veces colocadas casi al azar en el papel. Aparentemente, el interés del niño por dónde están las cosas se sustituye por un interés en cómo se ven las cosas, y en particular los detalles de las formas.

Los varones empiezan a dibujar automóviles, escenas de guerra con bombarderos, submarinos, tanques y cohetes, figuras y héroes legendarios - piratas, vikingos, estrellas de televisión y deportistas- letras de imprenta, especialmente monogramas, y algunas imágenes extrañas, como mí favorita: el ser-ojo con un puñal que lo atraviesa.

Mientras tanto, las niñas están dibujando temas más suaves: jarrones de flores, cascadas, montañas reflejadas en lagos, chicas corriendo o sentadas, modelos con pestañas increíbles, peinados elaborados, cinturas estrechas, y las manos en la espalda, porque las manos son «difíciles de dibujar».

- e. La etapa del realismo:** A los diez u once años, la pasión del niño por el realismo está en su apogeo. Si el dibujo no les sale «bien» -es decir, si no parece bastante realista- el niño puede desanimarse y pedir ayuda a sus profesores. Es posible que éstos le digan «tienes que mirar con más atención», pero esto no ayuda, porque el niño no sabe qué es lo que tiene que mirar más atentamente. Lo explicaremos mejor con un ejemplo.

Los niños de esta edad aman el realismo porque están tratando de aprender a ver. Están dispuestos a poner más esfuerzo y energía en la tarea si los resultados son prometedores. Algunos pocos son lo bastante afortunados como para descubrir el secreto accidentalmente: hay que ver las cosas de un modo diferente.

2.2.1.10. La importancia de los talleres de dibujo

De acuerdo con Martínez & Pineda (2019) la enseñanza del dibujo está determinada por los contextos histórico-culturales y por las concepciones que en ellos imperan. En tal sentido, no escapamos a esta realidad y no podemos plantearnos ofrecer una respuesta “verdadera” en lo que concierne a este tema, sino respuestas que provengan del análisis de nuestra circunstancia de vida y sobre el sentido último o filosofía de vida que proyectemos.

De hecho, una gran aportación en este sentido, consiste básicamente en problematizar el tema del dibujo en la formación integral del niño, es decir, plantearlo ante todo como un desafío metodológico que coadyuve a la formación humana del niño.

Dicho acercamiento, privilegia una postura pragmática donde la metodología es válida si funciona, si es útil para lograr los objetivos que nos proponemos alcanzar. Más aún, cuando el dibujo, es contemplado como un recurso humanizante; acción que permite la apropiación del mundo y su representación al interior de una acción o actividad humana, en un proceso dialéctico que permite la interpretación-reflexión de la naturaleza.

Branham (2019) afirma que:

Dibujar es una habilidad humana que todos tenemos, ¡sólo se trata de entrenarla! No todos vamos a dedicarnos a la animación, o a profesiones cuya herramienta sea el dibujo. Pero todos vamos a vivir en una cultura de la imagen, sometidos y manipulados por aquellos que dominan los medios audiovisuales.” ¿Cómo pensar en el dibujo de este pequeño de tres años sin tener en cuenta que ya estará pronto frente a una televisión o a una computadora que lo atiborrrará de imágenes? Saber dibujar, ¿Lo hará más crítico, más autónomo?

2.2.1.11. Dimensiones

K. Martinez (2020) señala las siguientes:

- a. **Planificación:** Es considerado como el primer momento en el que el docente del aula recoge información sustancial sobre la predilección por el tipo de actividad que los niños desean realizar, las misma que implican el dialogo entre ellos, a través el cual se logra sistematizar las demandas de los infantes y se determina el tipo de dibujo a ser implementado, así como el sector en el que se debe desarrollar la actividad.
- b. **Ejecución:** Es donde se centra el proceso basado en el dibujo, plasmando lo planificado por los estudiantes describiendo toda la actividad a realizar. Los niños (as) interactúan y dialogan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es necesario, al interactuar, manipular, experimentar, dialogar, etc. Están asimilando la característica de los objetos y sus relaciones, intercambian puntos de vista, expresando sus ideas, confrontado con hechos. No siempre lo planificado se lleva a cabo exactamente.

- c. Evaluación:** Mediante el cual se pretende conocer el grado de consecución de los objetivos iniciales, el grado de satisfacción de ponentes y participantes, así como de disponer de indicadores para el diseño de los planes de formación futuros y la comparación con los anteriores.

Desde esta perspectiva, un plan de evaluación deberá integrar en el proceso elementos tanto externos como internos, con el fin de contrastar la visión interna obtenida por todos los agentes implicados en los procesos formativos con la de los usuarios y usuarias y la de otros servicios de la Administración Educativa con incidencia directa en los centros.

2.2.2. Variable: La creatividad

2.2.2.1. Definición

A los hombres creativos anteriormente se les llamaba genios, talentosos, sabios, inventores y se les consideraba hombres inspirados por los dioses. Hoy se entiende totalmente lo contrario, que, bajo la orientación y educación, los niños pueden llegar a crear por sus propios medios, pero este depende de la práctica.

Para Satiro (2019) la creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. La creatividad es sinónimo del "pensamiento original", la "imaginación constructiva", el "pensamiento divergente" o el "pensamiento creativo". La creatividad es una habilidad típica de la cognición humana, presente también hasta cierto punto en algunos primates superiores, y ausente en la computación algorítmica, por ejemplo.

De la García (2020) expresa que la creatividad es una habilidad básicamente humana. La cual que fortalece los atributos y las cualidades superiores del hombre optimizando su entorno, calidad de vida y desarrollo integral.

En tanto que, para Hussey (2019):

La creatividad es el conjunto de capacidades intelectuales, afectivas y motoras propias del individuo que a través del proceso educativo se pueden manifestar mediante la estimulación, motivación intrínseca y extrínseca para aportar soluciones originales a problemas determinados, así como crear con ingenio y transformar a partir de lo que ya se tiene. (p. 326)

Scavo (2020) por creatividad se ha entendido “la capacidad de dar respuestas, elaborar o inventar producciones originales, valiosas o de cuestionarse y resolver problemas de un modo inusual” (p. 45).

La creatividad no es más que la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas. La palabra cosas se toma en un sentido amplio que incluyen prácticamente, un método, un estilo, una relación, una actividad, una idea, puede ser objeto de la creatividad, es decir, cabe considerar las creaciones no solo por su fondo o contenido, sino también por su forma.

Trillas (2019) “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente” (p. 21).

La creatividad es plantearle a la mente un problema con bastante claridad, ya sea imaginando, visualizando, suponiendo, meditando, contemplando, sobre un asunto establecido, creando una opinión nueva según líneas novedosas convencionales, es más reflexión que acción.

Según Towe (2019) expresa lo siguiente en cuanto a 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 que produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación, experimentación y acción” (p.214).

Por ello la creatividad se basa en las experiencias vividas, los conocimientos y sobre todo la motivación, el medio que el niño utiliza puede ser en el campo artístico. Es el principal motor para el desarrollo humano físico-intelectual. La creatividad puede ser grande y trascendente, como la de quien invento el transistor o la televisión a colores.

2.2.2.2. Modelos teóricos acerca de la creatividad

Bernabeu & Goldstein (2019) explican los siguientes modelos teóricos sobre la creatividad:

Modelo teórico competencial de Urban

Urban precisa que la creatividad es de carácter triestamental en cuanto a su desarrollo; él explica:

La creatividad se presenta como el resultado de la acción conjunta de tres componentes cognitivos (pensamiento divergente, conocimiento general base y conocimiento específico), y tres componentes relacionados con la personalidad (compromiso con la tarea, motivos y tolerancia a la ambigüedad), en tres niveles de actuación: en una dimensión individual, local o histórico-social. (p. 74)

Este teórico sostiene también que el entorno juega un rol importante en el desarrollo de la creatividad, pues las experiencias inciden de manera directa: “Los buenos estudiantes establecen relaciones entre el contenido nuevo y el contenido previo, integrándolo en unidades superiores con sentido. La capacidad de los superdotados para establecer relaciones, parece no tener límites.” (p. 75)

Además, se explica que Urban sugiere que es de aprovechar lo innato de la creatividad para que, en interacción con lo social, permita el fortalecimiento de la individualidad; afirman que “otro de los componentes de la personalidad, que destaca Urban, es el de apertura y tolerancia a la ambigüedad, dentro del cual merece especial atención, la capacidad de afrontar riesgos.” (p. 76). Se puede concluir que la creatividad se desarrolla desde los procesos empíricos y también desde los formales; sea la comunidad o la escuela.

Modelo teórico de pensamiento productivo

Hussey (2019) sostienen que la creatividad se manifiesta de manera procesual, pero que requiere de las experiencias que cada ser humano lleva consigo, para plasmarlas en un resultado:

La organización y estructura del pensamiento productivo se compone de tres niveles. El primer nivel, considerado la base sobre la que se apoyan y se nutren los otros dos niveles, está constituido por el conocimiento, los elementos motivacionales y los procesos metacognitivos que el sujeto posee. El segundo nivel recoge las herramientas que se requieren: el pensamiento creativo y crítico. Por último, el tercer nivel ofrece el tipo de tareas en que los niveles 1 y 2 se hacen operativos. Este tercer nivel está compuesto por la resolución de problemas y la toma de decisiones. (p. 78)

Además, precisan el rol que por generalización le corresponde al maestro, cuando explican que, existe la necesidad de suministrar al individuo con las técnicas y estrategias del pensamiento creativo y crítico, esto con el objetivo de lograr la producción de ideas originales o resolución de problemas de forma creativa en niños superdotados.

2.2.2.3. Importancia de la creatividad en la educación

Según García (2020) todos los pequeños necesitan ser realmente muy creativos para entrar en total confianza con el trabajo que realicen por sí mismos. Lo que es de suma importancia en la acción creativa es el procedimiento de la expresión de uno mismo. La práctica creativa ayuda a los niños a mejorar su expresión y enfrentar sus emociones. La creatividad en la acción de un niño permite al docente a aprender más

sobre el pensamiento del infante y sus sentimientos, también incentiva el crecimiento mental de los niños porque de esta manera prueban nuevas ideas y nuevas formas de pensamiento y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar la unicidad y la diversidad de los niños, y brindan oportunidades excelentes para personalizar nuestra enseñanza y enfocarla en cada niño.

García añade que, la niñez es la etapa primordial para desarrollar la creatividad, porque en esta etapa es como una esponja absorbente que absorbe todos los estímulos con gran capacidad de imaginación que aún no es limitada por el conocimiento y racionalidad de la sociedad.

2.2.2.4. La creatividad en la etapa infantil

De Carvalho et al. (2021), sostienen que la creatividad en la etapa infantil es una habilidad natural e importante que se desarrolla a través de la exploración y la experimentación. La creatividad se refiere a la capacidad de un niño para generar ideas originales, útiles y sorprendentes, y aplicarlas en la resolución de problemas y situaciones nuevas.

Durante la etapa infantil, los niños tienen una gran curiosidad y deseo de explorar el mundo que les rodea. A través del juego y la experimentación, los niños pueden desarrollar su imaginación y creatividad. En esta etapa, los niños tienen la capacidad de crear su propio mundo de fantasía, inventar historias y personajes, y usar su creatividad para encontrar soluciones a problemas cotidianos.

La creatividad en la etapa infantil se caracteriza por la capacidad de los niños para ver el mundo desde diferentes perspectivas y hacer conexiones inesperadas entre

conceptos. Los niños también tienen la capacidad de encontrar soluciones creativas a problemas a través del uso de la imaginación y la experimentación.

Es importante destacar que la creatividad en la etapa infantil no se limita a las artes visuales o la música, sino que se puede expresar en diferentes áreas de la vida. Los niños pueden ser creativos en la solución de problemas matemáticos, en la escritura, en el deporte, en la ciencia y en muchas otras áreas.

2.2.2.5. La creatividad y sus alcances

Trillas (2019) comenta que hasta el momento la creatividad ha sido observada como una cualidad, que además de tener por características el crear y el ser original, también tiene como finalidad ser útil en algún aspecto. En este sentido, la creatividad lleva siempre consigo una intención, un objetivo que pueda contribuir o favorecer el desarrollo y comprensión, de algo que se desea. Y es precisamente en esa intencionalidad, donde los procesos educacionales se mueven, ya que el alcance de la creatividad, nos conecta, necesariamente con los procesos de formación escolar.

Los alcances de la creatividad en los ámbitos áulicos son muchísimos, de hecho, el concepto de creatividad, se encuentra en permanente revisión, ya que día a día se descubren nuevas ventajas metodológicas para su incorporación no sólo a la vida escolar, sino a la vida cotidiana.

A este respecto Elsie Rockwell señala que el docente, día a día, tiene que innovar para poder enseñar cada uno de los temas planteados en los planes y programas

de estudio, es decir, tiene que usar su creatividad para poder adaptar los contenidos al contexto en el que se encuentra.

Es así como la creatividad, se presenta como la posibilidad de incorporar nuevos saberes, espacios de aprendizaje que dan sentido y orientación a nuestra vida y, esto se logra de una forma más significativa a través de la práctica, de la manipulación de objetos, mecanización y abstracción.

2.2.2.6. Condiciones para desarrollar la Creatividad

Corradini (2019), señala las siguientes condiciones para desarrollar la creatividad:

- a. Preparación:** Reflexión previa sobre la experiencia en torno al problema.
- b. Disposición de ánimo:** La actitud mental y psíquica adecuada.
- c. Entusiasmo:** El goce de la creación.
- d. Concentración:** Crear y aprender constituyen las dos tareas más duras de la existencia humana.
- e. Expresión:** Desarrollo de la habilidad y arte para una óptima expresión de los pensamientos.

2.2.2.7. Etapas del proceso creativo

Según Betancourt (2019) las etapas del proceso creativo son un modelo teórico que describe las diferentes fases que se atraviesan en la creación de nuevas ideas o soluciones a problemas. A continuación, se describen las cinco etapas del proceso creativo:

- a. Orientación:** La primera etapa del proceso creativo es la orientación, en la cual se identifica el problema o la necesidad que se quiere resolver. En esta etapa, se trata de entender el problema en profundidad y definir los objetivos y metas que se quieren lograr.
- b. Preparación:** En la etapa de preparación, se reúne la información necesaria y se realiza una investigación sobre el tema o problema. En esta etapa, se busca ampliar el conocimiento y las posibilidades de solución, se recopila información relevante y se reflexiona sobre las diferentes alternativas que se tienen.
- c. Incubación:** La etapa de incubación es un momento de reflexión y análisis en el que se dan conexiones y asociaciones no conscientes entre la información y los elementos que se han recopilado previamente. Esta etapa es crucial porque permite que el cerebro trabaje en el fondo, conectando ideas y generando nuevas soluciones.
- d. Iluminación:** La etapa de iluminación es el momento en que se genera la idea o solución creativa. En esta etapa, la mente resuelve el problema o encuentra la solución de manera repentina e inesperada. Es importante señalar que esta etapa es muy breve y puede ocurrir en cualquier momento, incluso fuera del ambiente de trabajo o en una situación cotidiana.

- e. **Verificación:** La etapa de verificación es la última fase del proceso creativo y se enfoca en la evaluación y mejora de la idea o solución encontrada. En esta etapa, se revisa la idea o solución generada, se evalúa su viabilidad y se realizan los ajustes necesarios para mejorarla.

Es importante destacar que el proceso creativo no es necesariamente un proceso lineal, ya que las diferentes etapas pueden solaparse o intercalarse, y se pueden repetir varias veces en función del problema o la necesidad a resolver. Sin embargo, el modelo de las cinco etapas proporciona una base sólida para entender y fomentar la creatividad.

2.2.2.8. Tipos de pensamiento que intervienen en la creatividad

Winnicki (2019) refiere que la creatividad implica una serie de procesos mentales que permiten la generación de ideas y soluciones nuevas y originales. A continuación, se describen los tipos de pensamiento que intervienen en la creatividad:

- a. **Pensamiento divergente:** Este tipo de pensamiento se enfoca en generar múltiples ideas a partir de un mismo punto de partida. Es un proceso asociativo, no lineal y no jerárquico que busca ampliar la variedad de opciones y soluciones. El pensamiento divergente es importante en la generación de ideas creativas.
- b. **Pensamiento lateral:** Se enfoca en resolver problemas de manera creativa e inusual. Este tipo de pensamiento busca escapar de las soluciones

convencionales y encontrar alternativas que sean originales y efectivas. El pensamiento lateral también implica la capacidad de encontrar conexiones no obvias entre ideas y conceptos.

- c. Pensamiento productivo:** Este tipo de pensamiento se enfoca en producir algo nuevo o original a partir de los recursos y materiales disponibles. Es un proceso de creación y producción que busca lograr un resultado concreto. El pensamiento productivo es importante en la creación de productos y obras artísticas.

- d. Pensamiento convergente:** Este tipo de pensamiento se enfoca en encontrar la mejor solución a un problema, seleccionando una opción de entre varias posibles. Es un proceso jerárquico y lineal que busca seleccionar la opción más adecuada. El pensamiento convergente es importante en la toma de decisiones y en la resolución de problemas prácticos.

Es importante destacar que estos tipos de pensamiento no son excluyentes entre sí, sino que se complementan en el proceso creativo. Los procesos creativos pueden implicar el uso de diferentes tipos de pensamiento de manera simultánea o secuencial, dependiendo del problema a resolver y de las metas que se quieren alcanzar.

2.2.2.9. Aspectos importantes de la creatividad

Según Towe (2019) la creatividad es un tema complejo que ha sido estudiado por varios autores a lo largo del tiempo, y existen diversas perspectivas y enfoques en cuanto a los aspectos importantes de la creatividad. A continuación, se describen algunos de los aspectos más relevantes según distintos autores:

- a. **Teresa Amabile:** Esta autora destaca la importancia de la motivación intrínseca en la creatividad, es decir, el deseo interno de crear algo nuevo y original. También considera que la creatividad se ve favorecida por un ambiente de trabajo que fomente la innovación y la experimentación.
- b. **Mihaly Csikszentmihalyi:** Este autor destaca la importancia de la experiencia de flujo, que es un estado de inmersión y concentración que se alcanza cuando se realiza una tarea que desafía nuestras habilidades. Según Csikszentmihalyi, este estado es fundamental para la creatividad, ya que permite a las personas experimentar un sentido de control y autorrealización.
- c. **Robert Sternberg:** Este autor propone un modelo de creatividad que se enfoca en tres aspectos: habilidades creativas, pensamiento creativo y personalidad creativa. Según Sternberg, la creatividad se ve favorecida por habilidades cognitivas, como la capacidad para asociar ideas y encontrar conexiones no obvias, así como por la capacidad para pensar de manera divergente y resolver problemas de manera creativa.
- d. **E. Paul Torrance:** Este autor desarrolló el Test de Pensamiento Creativo de Torrance, una evaluación ampliamente utilizada para medir la creatividad. Torrance destacó la importancia de la fluidez (generación de múltiples ideas), la flexibilidad (capacidad para cambiar de perspectiva) y la originalidad en la creatividad.
- e. **Arthur Koestler:** Este autor propuso el concepto de "bisociación", que se refiere a la capacidad de conectar ideas aparentemente inconexas. Según

Koestler, la creatividad surge cuando se establecen conexiones entre dominios o campos de conocimiento diferentes. (pp. 26-35)

En resumen, los aspectos importantes de la creatividad según distintos autores incluyen la motivación intrínseca, la experiencia de flujo, las habilidades cognitivas, el pensamiento divergente y la capacidad para establecer conexiones entre distintos dominios. Todos estos aspectos pueden contribuir al proceso creativo y fomentar la innovación y la originalidad.

2.2.2.10. Perfil del docente creativo

García (2020) menciona que, para estimular la creatividad, el docente debe poseer características, aptitudes, conocimientos y controles de comportamiento esenciales que le permitan crear una situación de aprendizaje total. medida que se adentra en el proceso interactivo del aprendizaje, suceden dos cosas: cada uno de los niños que se encuentra bajo su tutelaje se mueve hacia su potencial creativo, mientras que el mismo descubre el proceso de aprendizaje un camino para la expresión creativa y la autorrealización.

En el centro de este concepto se encuentra la opinión, de que la educación de docentes debería enfocarse hacia experiencias que contribuyan al desarrollo de los rasgos característicos de la persona creativa y pusieran de relieve las condiciones de trabajo bajo las cuales el aprendizaje creativo se enriquecen y proporcionarán al docente los conocimientos y comprensión necesarios que son la base del comportamiento creativo y de la autoexpresión (Scavo, 2020).

Solo cuando los padres y docente comprendan los principios del proceso creativo, en el dibujo pueden experimentar el placer de la expresión creadora y

descubrir nuevos métodos para liberar la creatividad ayudando al niño a alcanzar su potencial creativo. Para identificar al maestro creativo es útil tener en cuenta sus características, aptitudes y capacidad creativa y técnica.

2.2.2.11. Rol del docente en el desarrollo de la creatividad

García (2020) refiere que ninguna cantidad de equipo, ni cantidad de materiales, puede ocupar el lugar de la persona que posee los conocimientos, la visión creativa y la necesaria identificación con los niños para proporcionar una orientación adecuada.

El docente tiene la responsabilidad de abrir la puerta que libera el poder creativo del niño, proporciona un ambiente y experiencias con los que se fomenta la creatividad. Con esta responsabilidad podrá cumplir un docente:

- Cualidades personales que le permitan relacionarse con los niños.
- Competencias para enseñar arte.
- Controles de comportamiento.
- Estrategias que favorezcan el autodescubrimiento, el pensamiento creativo, la iniciativa y la espontaneidad.

2.2.2.12. Dimensiones de la creatividad

Corradini (2019) en su libro “La creatividad en la educación” señala una serie de características que ésta debe cumplir, con el fin de hacer que la práctica educacional sea enriquecida, es decir más creativa. Las tres características básicas para ser creativo son las siguientes:

- a. Fluidez:** Se refiere a la cantidad de ideas que una persona puede generar en un tiempo determinado. En un ejercicio de creatividad, se puede medir la fluidez pidiéndole a la persona que genere una gran cantidad de ideas en un tiempo limitado. Es importante destacar que la fluidez no se enfoca en la calidad de las ideas, sino en la cantidad. Una persona con alta fluidez puede generar muchas ideas rápidamente, incluso si algunas de ellas no son tan buenas o útiles. Sin embargo, la capacidad de generar una gran cantidad de ideas es importante porque aumenta la probabilidad de encontrar una solución innovadora o creativa a un problema.

A continuación, se presentan algunos ejemplos de actividades que fomentan la fluidez:

- Pedirles a los niños que hagan una lista de todas las cosas que puedan encontrar en un parque en cinco minutos.
- Hacer un dibujo de un objeto o animal y pedirles a los niños que piensen en tantos nombres como puedan en un minuto.
- Pedir a los niños que piensen en todas las formas en que se podría usar una caja vacía, luego hacer una lluvia de ideas en grupo y discutir juntos.

- b. Flexibilidad:** Se refiere a la capacidad de una persona para cambiar de perspectiva y buscar diferentes enfoques. En un ejercicio de creatividad, se puede medir la flexibilidad pidiéndole a la persona que genere ideas desde diferentes puntos de vista o que cambie de enfoque varias veces. La flexibilidad también puede ser útil para enfrentar situaciones imprevistas, ya que una

persona flexible puede adaptarse rápidamente a cambios en el entorno y encontrar soluciones innovadoras.

A continuación, se presentan algunos ejemplos de actividades que fomentan la flexibilidad:

- Pedir a los niños que imaginen diferentes formas de resolver un problema en particular. Por ejemplo, ¿cómo se podría hacer una casa más eficiente en energía? ¿Cómo se podría hacer una fiesta de cumpleaños más emocionante?
- Animar a los niños a imaginar cómo sería el mundo si ciertas cosas fueran diferentes. ¿Cómo sería el mundo si las personas pudieran volar? ¿Cómo sería el mundo si no hubiera tecnología?

c. Originalidad: se refiere a la capacidad de una persona para generar ideas nuevas, únicas y no convencionales. Una idea original es aquella que no ha sido propuesta antes o que es poco común. En un ejercicio de creatividad, se puede medir la originalidad evaluando las ideas generadas y comparándolas con soluciones convencionales o predecibles. Las personas con alta originalidad son capaces de pensar fuera de lo común, de encontrar soluciones innovadoras y de proponer ideas frescas y sorprendentes.

A continuación, se presentan algunos ejemplos de actividades que fomentan la originalidad:

- Pedir a los niños que inventen un nuevo animal imaginario y que describan sus características. ¿Cómo se vería? ¿Qué sonidos haría? ¿Dónde viviría?

- Hacer un dibujo simple y pedir a los niños que lo transformen en algo completamente diferente. ¿Cómo se podría convertir un círculo en un animal? ¿Cómo se podría convertir una línea en un árbol?
- Pedir a los niños que inventen un nuevo juego o deporte que nadie haya jugado antes. ¿Cómo se jugaría? ¿Cuáles serían las reglas?

Es importante destacar que estas tres dimensiones no actúan de forma aislada, sino que están estrechamente relacionadas y se influyen mutuamente. Por ejemplo, una persona con alta fluidez de ideas y flexibilidad puede generar un gran número de ideas desde diferentes perspectivas, lo que aumenta la probabilidad de generar ideas originales. De igual manera, una persona con alta originalidad a menudo también tiene alta fluidez y flexibilidad, lo que le permite generar una gran cantidad de ideas desde diferentes perspectivas.

2.2.3. Relación entre Taller de dibujo y la creatividad

Según de Carvalho et al. (2021) el taller de dibujo es sin lugar a dudas, donde el niño aprende a dibujar y plasmar un acto que evidencia la creatividad de los sujetos, llámense niños, adolescentes o adultos. La creatividad se manifiesta en un dibujo, al margen de los recursos o alcances técnicos, que muchas veces, más que mostrar la destreza para representar o expresar el mundo, se convierte en todo un problema u obstáculo difícil de superar. Mismo, que nos sumerge en la imposibilidad de acceder a la expresión artística como forma gozosa de representar el mundo.

Además Trillas (2019) el dibujo por naturaleza tiene sus orígenes en la espontaneidad creativa, siendo considerado por muchos estudiosos a lo largo de la historia como el pilar de todas las artes, ya que gracias a sus primeros trazos se pueden graficar las bases de las innumerables disciplinas artísticas, solo por mencionar en el modelo previo de una escultura, como las primeras líneas en un diseño arquitectónico, hasta llegar a dibujar en un pentagrama las notas musicales y mucho más.

Basta recordar para ello, el bello cuento El principito, en donde a grosso modo, un piloto reconoce su falta de habilidad para expresarse por medio del dibujo, ya que según nos dice, los propios adultos lo desalentaron al juzgar sus primeros ejercicios en este arte, y ante el requerimiento de un niño extraño (el Principito), que le pide que le dibuje una oveja, reconoce que no posee la habilidad y mucho menos la competencia, para desarrollar tal empresa.

Por lo tanto, es evidente que casi nadie se fija en que muchos adultos dibujan como niños y que muchos niños dejan de dibujar a los nueve o diez años de edad, sigue afirmando Usbi. Estos niños crecen y se convierten en adultos que dicen que nunca supieron dibujar y que son incapaces de hacer una línea recta.

Sin embargo, si a estos mismos adultos, se les preguntase sobre su capacidad de dibujar, sobre su creatividad en la ejecución de ciertos dibujos, la mayoría confiesa, que les hubiera gustado aprender a dibujar, sólo por la satisfacción de resolver problemas de dibujo que les atormentaban de pequeños. Pero están convencidos de que tuvieron que dejar de dibujar porque, sencillamente, eran incapaces de aprender y el goce estético que es producía se convirtió en un problema de burlas y descalificaciones.

Buena parte del mundo, piensa que un buen dibujo, expresa en forma detallada y compleja lo que el mundo es. Nos estamos refiriendo, a una forma realista de expresar el mundo, a un quehacer que copia fielmente lo que el mundo fenoméricamente nos presenta. De tal suerte que esta estrechez, o falta de sensibilidad para aceptar la obra de los pequeños, conlleva un rechazo del arte incipiente y, por supuesto, la generación de angustia innecesaria en los pequeños que inician en esta aventura de la creatividad.

2.3. Definición de términos

Artes visuales: Las artes visuales son una forma de expresión artística que se basa en la creación de obras que son visualmente perceptibles, como la pintura, la escultura, la fotografía, el dibujo, el grabado y la arquitectura. Las artes visuales se caracterizan por la utilización de elementos como el color, la línea, la textura y la forma para transmitir ideas y emociones (Garros, 2019).

Boceto: Un boceto es un dibujo o esquema preliminar que se utiliza para planificar o desarrollar una obra de arte o diseño. Los bocetos suelen ser rápidos y no detallados, y se utilizan para capturar ideas y conceptos de forma rápida antes de desarrollar una obra más completa (Barahona, 2019).

Expresión artística: La expresión artística es el proceso mediante el cual un artista utiliza un medio para comunicar ideas y emociones. Esta forma de expresión puede ser a través de una amplia variedad de medios, como la pintura, la escultura, la música, la danza, la literatura, el teatro y el cine (Barahona, 2019).

Mente creativa: La mente creativa se refiere a la capacidad de una persona para generar ideas originales, útiles y relevantes. Las personas con mentes creativas

suelen tener una gran imaginación y habilidades para pensar fuera de la caja (Guilera, 2020).

Multisensorial: El término multisensorial se refiere a la combinación de varios sentidos para crear una experiencia más completa y rica. En el contexto de las artes, las obras multisensoriales pueden involucrar elementos visuales, auditivos, táctiles y olfativos para crear una experiencia más inmersiva y emocional (Rosales, 2019).

Originalidad: La originalidad se refiere a la capacidad de una obra de arte para ser única, creativa y novedosa. Las obras originales se caracterizan por tener un enfoque único o una perspectiva novedosa que la diferencia de otras obras (García, 2020).

Taller educativo: Un taller educativo es un espacio donde se imparte conocimiento y se fomenta la creatividad y el aprendizaje a través de la práctica y la experimentación. Los talleres educativos pueden ser formales o informales, y pueden centrarse en una amplia variedad de temas, desde las artes y la artesanía hasta la tecnología y la ciencia (Cuevas, 2019).

III. Hipótesis

H_i : El taller de dibujo desarrolla significativamente la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

H_o : El taller de dibujo no desarrolla significativamente la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El presente trabajo de investigación fue de tipo cuantitativo.

Hernández et al. (2018) afirman:

La investigación cuantitativa debe ser lo más objetiva posible. Los fenómenos que se observan o miden no deben ser afectados por el investigador, quien debe evitar en lo posible que sus temores, creencias, deseos y tendencias influyan en los resultados del estudio o interfieran en los procesos y que tampoco sean alterados por las tendencias de otros. (p. 6)

4.1.2. Nivel de Investigación

El nivel de la investigación fue Explicativo.

Hernández et al. (2018) afirman que: “Esta dirigido a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos y sociales. Se enfoca por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables” (p. 98)

4.1.3. Diseño de Investigación

La presente investigación fue de un diseño pre experimental.

Según Baena (2019) menciona que la investigación pre experimental es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamientos (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente)

$$\boxed{\text{GE: } O_1 \text{-----} X \text{-----} O_2}$$

Donde:

GE = Grupo Experimental (Niños y niñas de cinco años)

O1 = Pre Test (diagnóstico para obtener resultados de la creatividad)

X = Tratamiento Experimental (Taller de dibujo)

O2 = Post Test (resultados, para ser comparados a través de la medición de nivel de la creatividad que tenían desde su inicio y final).

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Para Barron & Aquino (2020) la población es “el conjunto de elementos (unidad de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 237)

La población estuvo conformada por la totalidad de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 136 quero pata, Huánuco - 2020.

Tabla 1

Total de niños y niñas de la I.E.I 136 quero pata, Huánuco - 2020

ESTUDIANTE	SEXO		TOTAL	
	H	M	Cantidad	%
De 3 años	13	14	27	31
De 4 años	17	12	29	33
De 5 años	12	20	32	36
TOTAL			88	100%

Nota: Nómima de matrícula del año 2020

4.2.2. Muestra

La muestra proyecta las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa. Cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra. A su vez la muestra según Carhuancho & Nolazco (2019): es un subconjunto de la población, la cual es seleccionada para indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características.

La muestra estuvo conformada por 32 niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I 136 quero pata, Huánuco – 2020

Tabla 2

Niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I N° 136 quero pata, Huánuco – 2020.

ESTUDIANTE	SEXO				TOTAL	
	H	%	M	%	Cantidad	%
De 5 años	12	38	20	63	32	100
TOTAL	12	38%	20	63%	32	100%

Nota: Nómima de matrícula del año 2020

4.2.3. Criterios de Inclusión y Exclusión

Inclusión: Se tuvo en cuenta a todos los estudiantes del nivel inicial de 5 años que tengan las características requeridas para este estudio y que reúnan lo requerido.

Exclusión: No se tomó en cuenta a los estudiantes que pertenecen al nivel de primaria y secundaria con todas sus áreas de las instituciones educativas de esta investigación.

4.2.4. Técnica de muestreo

La selección se realizó a través del muestreo no probabilístico porque no se seleccionó al azar, sino que tuvo que ser elegido por la investigadora, se utilizó la técnica del muestreo no probabilístico por conveniencia ya que solo se trabajó con una sola aula de la cual se identificó en la población.

El muestreo no probabilístico por conveniencia es la selección de la muestra dentro de una cantidad en el que, se escogen a los sujetos disponibles (Denzin & Lincoln, 2019).

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Tabla 3

Matriz de operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Actividades/ Instrumento
V.I. Taller de dibujo	Son actividades de las artes visuales por medio de las cuales se expresa en lenguaje gráfico, ideas, proyectos, sentimientos, conceptos, cultura, y emociones que contribuyen a desarrollar la imaginación y creatividad de los estudiantes (Mosquera & Robles, 2022, p. 32).	El taller de dibujo es un conjunto de actividades donde los estudiantes realizan representaciones gráficas de objetos reales e imaginarios usando diferentes recursos.	Planificación	Selección de actividades adecuados para las sesiones Dosificación de las actividades Elaboración de las sesiones de aprendizaje	Sesiones de aprendizaje
			Ejecución	Desarrollo de las motivaciones para el recojo de saberes previos. Ejecución de los dibujos según la temática Participación e interacción	
			Evaluación	Reflexión de dificultades al realizar Reflexión de logro Evaluación de resultados luego de la aplicación de las actividades	
V.D. La creatividad	Es la capacidad de producir gran variedad de ideas novedosas e imaginativas, donde se muestra el desarrollo del pensamiento creativo, cuyas principales características son: la originalidad, la elaboración, la fluidez y los detalles especiales (Pérez, 2020).	Es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por su fluidez, su flexibilidad y su originalidad de los hechos y fenómenos.	Fluidez	Busca la fluidez en las ideas innatas Es versátil en la presentación de sus ideas Es práctico en sus decisiones	Lista de cotejo
			Flexibilidad	Es flexible ante las situaciones previstas Muestra tolerancia ante los hechos reales Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema	
			Originalidad	Genera nuevos resultados ante un hecho Emite comentarios únicos Incorpora elementos (personajes, escenarios) inéditos en su dibujo.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

Para la investigación se utilizó la técnica de la observación y al respecto Chávez (2019) precisa los siguiente:

La observación es una etapa del proceso de investigación científica que reviste gran importancia mediante su proceso aparte de haber un mayor acercamiento con el objetivo de estudio, se está en el momento de tomar de él, datos que son base esencial para cuantificar y cualificar a ese objeto de estudio de manera científica. (p.160)

En tal sentido consideramos que la observación en forma sistemática, objetiva y rigurosa permitirá recoger datos de forma práctica y adecuada a la investigación.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

El instrumento empleado fue la lista de cotejo.

Tomlin (2019) define a la lista de cotejo como una tabla con indicadores lo cual puede ser que presente o no presente indicador y es considerado útil en muestras grandes y unas de sus desventajas es que no tiene puntos intermedios al lograr un determinado aspecto.

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Según Rocha (2018), “la validez representa la posibilidad de que un método de investigación sea capaz de responder a interrogantes formuladas”. (p. 45)

Antes de aplicar el instrumento de evaluación con la muestra real, se realizará la validación de su contenido contando con el apoyo de tres docentes expertos de educación con el grado de maestría.

Para realizar la validación estadística de la lista de cotejo, se empleó la siguiente fórmula:

$$C = \frac{Ta}{Ta + Td} \times 100$$

Donde:

C = Concordancia entre jueces.

Ta = N° total de acuerdos.

Td = N° total de desacuerdos.

Tabla 4
Validez de contenido por jueces expertos

Concordancia	Fi	%
Si	3	100
No	0	0
Total	3	100

Nota: Ficha de validación de expertos

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Rocha (2018), quien señala que la confiabilidad de un instrumento está representada por la capacidad de obtener idénticos resultados cuando se aplican las mismas preguntas en relación a los mismos fenómenos.

Para medir la confiabilidad del instrumento de recolección de datos (Lista de Cotejo), se utilizó el Alfa de Cronbach. Dicho instrumento se aplicará a un pilotaje para calcular la confiabilidad, dicha muestra piloto se realizará con niños y niñas con características similares a la muestra.

Tabla 5
Resultados de Alfa de Cronbach

Estadística de confiabilidad	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0.823	12

Nota: Programa SPSS

4.5. Plan de análisis

Los datos fueron evaluados en el software estadístico SPSS. Se aplicó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, estableciendo un nivel de significancia del 5% ($p < 0,05$). La variable categóricamente fue resumida en frecuencias relativas y absolutas; y la variable numérica se resumió en medidas de tendencia central y dispersión. Fueron presentados en tablas y gráficos respetando las normas y criterios de redacción que se establecen en las normas APA.

4.5.1. Procedimiento de recolección de datos

Obtener permiso de la institución educativa: Se dirigió una solicitud al director del docente para tener acceso al aula de 5 años y trabajar con ellos durante 3 semanas.

Obtener permiso de los padres o tutores: Antes de realizar cualquier actividad con los niños, es necesario obtener el permiso de los padres o tutores legales. Esto se realizó a través de una carta de consentimiento informado donde se explicó el

propósito de la investigación, los procedimientos que se realizarán y los posibles riesgos o beneficios para los niños.

Seleccionar la muestra: Según el diseño planteado, fue necesario seleccionar una muestra de niños que sean representativos de la población que se quiere estudiar. La muestra debe ser lo suficientemente grande para garantizar la validez de los resultados y debe ser seleccionada de manera aleatoria.

Diseñar los instrumentos de recolección de datos: Los instrumentos de recolección de datos fueron apropiados para la edad de los niños y diseñados de manera clara y sencilla para que los niños puedan comprender y responder correctamente.

Realizar la recolección de datos: La recolección de datos se realizó en un ambiente tranquilo y cómodo para los niños. Es importante mencionar que se tuvo en cuenta que los niños tienen una capacidad limitada para concentrarse y seguir instrucciones, por lo que fue necesario ser paciente y comprensivo durante el proceso de recolección.

Procesar y analizar los datos: Una vez que se han recopilado los datos, fue necesario procesarlos y analizarlos para obtener los resultados de la investigación. Los datos se analizaron utilizando técnicas estadísticas apropiadas para la naturaleza de la investigación.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 6

Matriz de consistencia

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Taller de dibujo para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la institución educativa inicial 136 quero pata, Huánuco – 2020.</p>	<p>¿En qué medida el taller de dibujo desarrolla la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020?</p>	<p>Objetivo general Determinar en qué medida el taller de dibujo desarrolla la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020, a través del pretest.</p> <p>Aplicar el taller de dibujo para desarrollar el nivel de creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.</p> <p>Evaluar el nivel de creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020, a través del postest.</p>	<p>El taller de dibujo desarrolla significativamente la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: pre experimental</p> <p>GE O₁ -----X----- O₂</p> <p>Donde: GE: Grupo experimental O₁: pretest O₂: postest x: Experimento</p> <p>Muestra: 32 niños y niñas de 5 años del nivel inicial.</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>

4.7. Principios éticos

Según el documento del código de ética de ULADECH. El manifiesto intenta que el estudiante de la carrera de educación inicial eleve y practique valores aprendidos durante su formación y que estos sean alineados a la investigación que realiza, a fin de garantizar una investigación acorde con principios éticos de un futuro investigador y profesional. (ULADECH, 2022).

Protección de la persona: El código de ética de protección de la persona se refiere a la obligación del investigador de proteger los derechos y la dignidad de los participantes en la investigación. En una investigación de tesis, esto implica obtener el consentimiento informado de los participantes, asegurarse de que los riesgos y beneficios de la investigación estén claramente explicados, y tomar medidas para proteger la privacidad y la confidencialidad de los participantes.

Libre participación y derecho a estar informado: Este código de ética se refiere a la necesidad de que los participantes en la investigación tengan la libertad de participar o no en el estudio, y que estén completamente informados sobre la naturaleza y el propósito del estudio antes de decidir si quieren participar o no. En una investigación de tesis, esto implica asegurarse de que los participantes comprendan completamente lo que implica participar en el estudio, y que se les proporcione toda la información necesaria para tomar una decisión informada.

Beneficencia y no-maleficencia: El código de ética de beneficencia y no-maleficencia se refiere a la obligación del investigador de maximizar los beneficios de la investigación y minimizar los riesgos y daños a los participantes. En una investigación de tesis, esto implica asegurarse de que la investigación tenga un

propósito legítimo y que los riesgos y beneficios de la investigación estén equilibrados de manera justa.

Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad: Este código de ética se refiere a la necesidad de que la investigación se realice de manera que minimice el impacto en el medio ambiente y respete la biodiversidad. En una investigación de tesis, esto implica tomar medidas para minimizar el impacto ambiental de la investigación, como el uso de recursos naturales y la eliminación adecuada de residuos, y respetar los derechos de los animales y las plantas utilizados en la investigación.

Justicia: El código de ética de justicia se refiere a la necesidad de que la investigación se realice de manera justa y equitativa. En una investigación de tesis, esto implica asegurarse de que los participantes sean seleccionados de manera justa y que no se les discrimine por motivos de género, raza, religión u otras características.

Integridad científica: El código de ética de integridad científica se refiere a la obligación del investigador de realizar la investigación de manera honesta y ética, y de presentar los resultados de manera precisa y sin tergiversar los hechos. En una investigación de tesis, esto implica llevar a cabo la investigación de manera rigurosa y objetiva, y asegurarse de que los resultados se presenten de manera clara y transparente.

V. Resultados

5.1. Resultados

5.1.1. Respecto al objetivo específico 1: Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020, a través del pretest.

Tabla 7

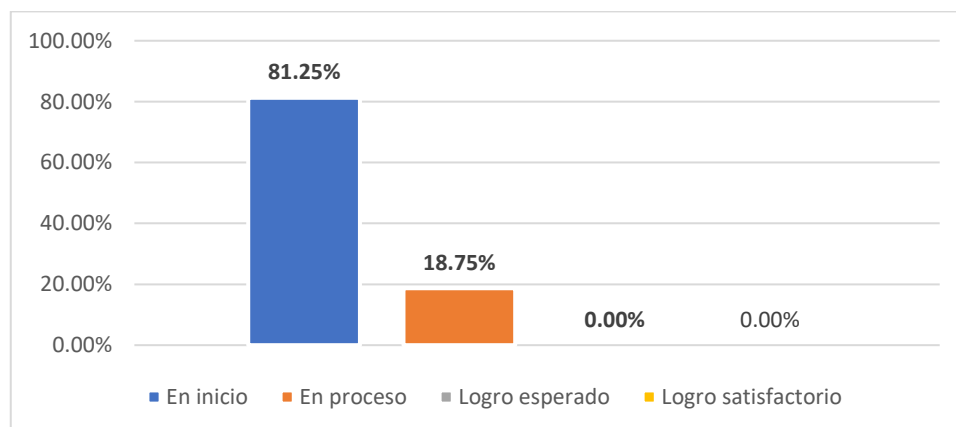
Nivel alcanzado de la creatividad en los niños de cinco años en el pretest

NIVEL	N	%
Logro satisfactorio	0	0.00
Logro esperado	0	0.00
En proceso	6	18.75
En inicio	26	81.25
TOTAL	32	100

Nota: Lista de cotejo aplicado a los estudiantes

Figura 1

Nivel alcanzado de la creatividad en los niños de cinco años en el pretest



Nota: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 1, durante el pretest podemos observar que en el nivel "logro satisfactorio" y "logro esperado" no fue alcanzado por ningún niño, lo que representa el 0% de la muestra. La mayoría de los niños, el 81.25% (26 niños), se encuentran en el nivel "en inicio", lo que significa que están comenzando a desarrollar su creatividad. El 18.75% (6 niños) se encuentran en el nivel "en proceso", lo que indica que están en camino de desarrollar su creatividad. Por lo que se concluye que los estudiantes se encuentran en el nivel inicio de la creatividad en el pre test.

5.1.2. Respecto al objetivo específico 2: Aplicar el taller de dibujo para desarrollar el nivel de creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

Tabla 8

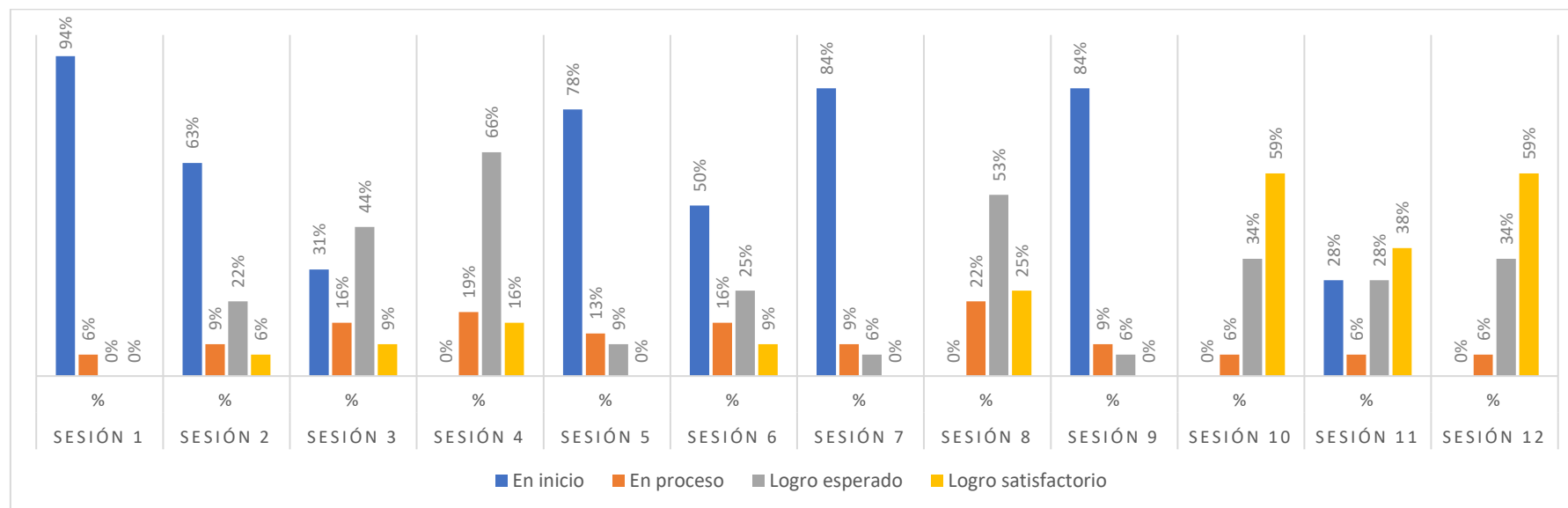
Proceso de desarrollo del nivel de la creatividad mediante el taller de dibujo

Niveles de logro	D1: Fluidez								D2: Flexibilidad								D3: Originalidad							
	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
En inicio	30	94%	20	63%	10	31%	0	0%	25	78%	16	50%	9	28%	0	0%	27	84%	18	56%	9	28%	0	0%
En proceso	2	6%	3	9%	5	16%	6	19%	4	13%	5	16%	6	19%	7	22%	3	9%	3	9%	2	6%	2	6%
Logro esperado	0	0%	7	22%	14	44%	21	66%	3	9%	8	25%	12	38%	17	53%	2	6%	5	16%	9	28%	11	34%
Logro satisfactorio	0	0%	2	6%	3	9%	5	16%	0	0%	3	9%	5	16%	8	25%	0	0%	6	19%	12	38%	19	59%
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

Nota: Sesiones de aprendizajes aplicando el taller de dibujo a los niños de 5 años.

Figura 2

Proceso de desarrollo del nivel de la creatividad mediante el taller de dibujo



Nota: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 2, con respecto al desarrollo de la creatividad, en la dimensión fluidez al iniciar las sesiones los niños obtuvieron un 94% en el nivel “En inicio” y al finalizar tuvieron un 66% en el nivel “logro esperado”. En la dimensión flexibilidad los niños se ubicaron en nivel “En inicio” con un 78% y al finalizar las 4 sesiones se ubicaron en el nivel “logro esperado” con un 53%. En la dimensión Originalidad al iniciar se ubicaron con un 84% en el nivel “En inicio” con un 84% y al finalizar se ubicaron en el nivel “logro satisfactorio” con un 59%. Mostrando en el avance progresivo en el desarrollo de la variable creatividad. Por lo que se concluye que se logrado el objetivo donde los niños de cinco años desarrollaron las habilidades creativas.

5.1.3. Respecto al objetivo específico 3: Evaluar el nivel de creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020, a través del postest.

Tabla 9

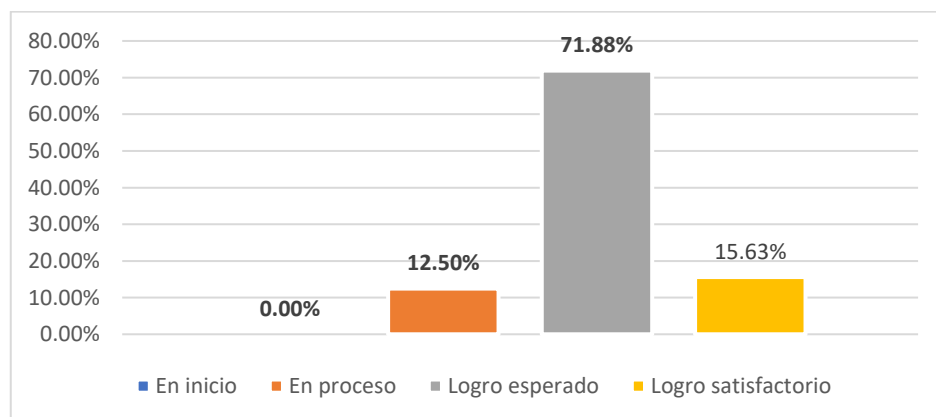
Nivel alcanzado de la creatividad en los niños de cinco años en el postest

NIVEL	N	%
Logro satisfactorio	5	15.63
Logro esperado	23	71.88
En proceso	4	12.50
En inicio	0	0.00
TOTAL	32	100

Nota: Lista de cotejo aplicado a los estudiantes

Figura 3

Nivel alcanzado de la creatividad en los niños de cinco años en el postest



Nota: Tabla 9

En la tabla 9 y figura 3, se puede observar que el 15.63% (5 niños) de los niños alcanzó el nivel "logro satisfactorio", lo que indica que lograron desarrollar su creatividad en gran medida. El 71.88% (23 niños) alcanzó el nivel "logro esperado", lo que significa que cumplieron con las expectativas esperadas para su edad en términos de creatividad. El 12.50% (4 niños) se encuentra en el nivel "en proceso", lo que indica que aún están en camino de desarrollar su creatividad. No hay niños en el nivel "en inicio", lo que sugiere que todos los niños en la muestra han avanzado en su desarrollo creativo. Por ello, se concluye que, la mayor proporción de los estudiantes, se encuentran en el nivel de logro destacado de la creatividad.

5.1.4. Respecto al objetivo general: Determinar en qué medida el taller de dibujo desarrolla la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

Tabla 10

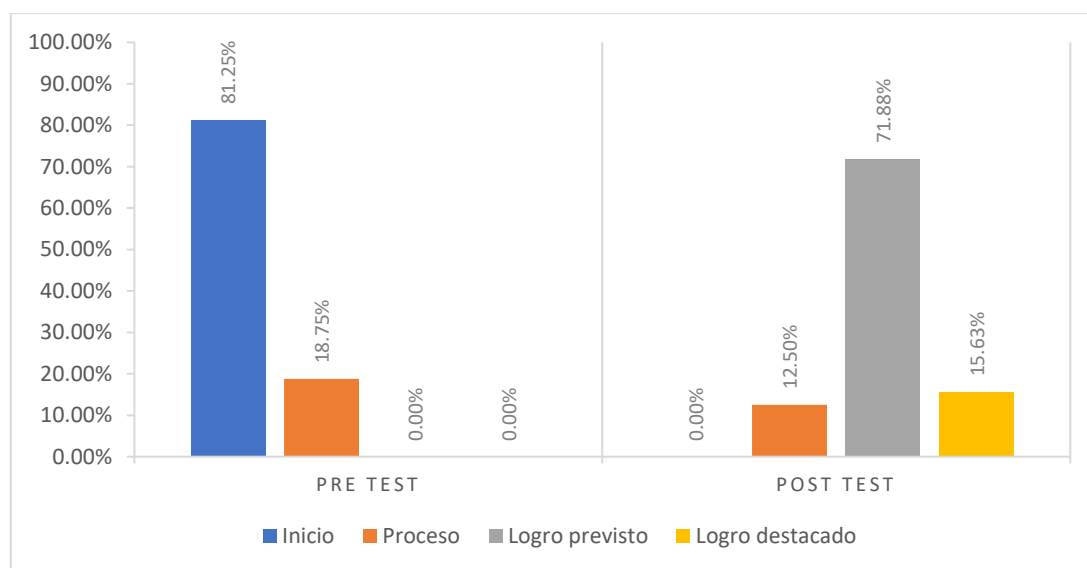
Desarrollo de la creatividad antes y después de la aplicación del taller de dibujo

	PRE TEST	POST TEST
Inicio	81.25%	0.00%
Proceso	18.75%	12.50%
Logro previsto	0.00%	71.88%
Logro destacado	0.00%	15.63%
TOTAL	100.0%	100.0%

Nota: Lista de cotejo aplicado a los estudiantes

Figura 4

Desarrollo de la creatividad antes y después de la aplicación del taller de dibujo



Nota: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 4, se puede observar que en el pretest El 81.25% (26 niños) se encuentra en el nivel "inicio", lo que sugiere que están comenzando a desarrollar su creatividad. Y en el pos test El 71.88% (23 niños) alcanzó el nivel "logro previsto", lo que significa que cumplieron con las expectativas esperadas para su edad en términos de creatividad. Por ello, se concluye que, la mayor proporción de los alumnos, se encuentran en el nivel de logro previsto en el desarrollo de su creatividad.

5.1.5. Prueba de normalidad

Para poder determinar si los datos cumplen o no una distribución normal, en primer lugar, se calcula la diferencia entre las medias del pre y post test. Una vez calculado ello, se procede a ejecutar la prueba de normalidad.

H_i : Los datos de la muestra provienen de una distribución normal.

H_o : Los datos de la muestra no provienen de una distribución normal.

Nivel de significancia: 0,05

Estadístico de Prueba: Sig. < 0,05, rechazar H₀

Sig. > 0,05, aceptar H₀

Cuadro 1

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
La creatividad - Pre test	,197	32	,200	,586	32	,025
La creatividad - Pos test	,234	32	,200	,808	32	,002

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Datos procesados del SPSS

De acuerdo con la cantidad de datos evaluados, se procedió a considerar la información del estadígrafo de Shapiro-Wilk. Donde nos muestra que la significancia del pre y pos test posee un valor < 0.05 (no paramétrico). por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa, los datos de la muestra no provienen de una distribución normal, por lo tanto, para probar las hipótesis planteadas se usará el estadígrafo Wilcoxon.

5.1.7. Contrastación de Hipótesis

Se ha planteado la siguiente hipótesis:

H_i : El taller de dibujo desarrolla significativamente la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

H_o : El taller de dibujo no desarrolla significativamente la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

Tabla 11
Prueba de Rango de Wilcoxon

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Postest -	Rangos positivos	31 ^b	7,50	105,00
Pretest	Empates	1 ^c		
	Total	32		

a. Postest < Pre Test

b. Postest > Pre Test

c. Postest = Pre Test

Estadísticos de prueba^a

	Postest – Pretest
Z	-3,346 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p= 0.001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, El taller de dibujo desarrolla significativamente la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

5.2. Análisis de resultados

5.2.1. Respecto al objetivo general: Determinar en qué medida el taller de dibujo desarrolla la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

De los resultados obtenidos en el pretest, la mayoría de los niños se encontraba en el nivel "inicio", lo que sugiere que estaban comenzando a desarrollar su creatividad. En el postest, se observó una mejora significativa en los niveles de creatividad de los niños. En particular, hubo un aumento en la proporción de niños en los niveles "logro previsto" y "logro destacado".

Este resultado es consistente con estudios previos con similares resultados, Tello (2020) en su trabajo de investigación Dibujo libre y desarrollo de la creatividad de la Institución Educativa N° 111 Cumbe – Celendín, obtuvo como resultado un 60% de mejora en la creatividad luego de la aplicación del dibujo libre. Otro trabajo similar lo encontramos en Ruíz (2020) en su trabajo de investigación Taller de artes plásticas para estimular la creatividad en niños de 5 años, Unidad Educativa Harvest School Daule 2020, quien obtuvo en el pos test un resultado del 72% de niños en el nivel Logro destacado en referencia a la creatividad luego de aplicar el taller de artes plásticas. Los resultados de este estudio sugieren que la práctica de actividades creativas, como el dibujo, puede ser efectiva para fomentar el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años.

En el contexto de las investigaciones, donde la educación a menudo se centra en la transmisión de conocimientos, el desarrollo de la creatividad puede ser una herramienta para fomentar una educación más participativa y centrada en el estudiante.

Al fomentar la creatividad, se puede permitir a los niños y niñas explorar y descubrir el mundo que les rodea de manera más autónoma, lo que puede ser una experiencia muy enriquecedora.

Betancourt (2019a) sostiene que la creatividad surge de la interacción entre tres elementos: la persona creativa, el campo de conocimiento y la cultura en la que se desarrolla la persona. En este sentido, el taller de dibujo puede ser visto como un ambiente en el que se promueve la interacción entre la persona creativa (el niño o niña), el campo de conocimiento (el dibujo) y la cultura del taller, que busca estimular la creatividad a través de diversas técnicas y actividades.

Otra teoría que podría apoyar los resultados obtenidos es la teoría del procesamiento de la información, Urquía & Lopez (2020) sostienen que la creatividad surge de la capacidad de procesar información de forma original y novedosa. En este sentido, el taller de dibujo ha permitido a los niños y niñas desarrollen habilidades para procesar información de forma más creativa, lo que se refleja en el aumento del porcentaje de estudiantes que alcanzaron un logro destacado en el post test.

5.2.2. Respecto al objetivo específico 1: Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020, a través del pretest.

De los resultados obtenidos, en el pretest, el 81.25% de los niños de cinco años se encontraban en la etapa de "En inicio" en cuanto al desarrollo de su creatividad. En comparación con otros estudios similares, estos resultados no son atípicos, Paredes (2022) en su trabajo de investigación Materiales no estructurados en el desarrollo de la creatividad de estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chanchamayo -

Junín, 2021, tuvo un 56% de niños en el nivel inicio con respecto a su creatividad. También otro resultado con similares resultados es la de Arostegui (2021) en su trabajo de investigación Taller de dibujo para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa privada san Ignacio de Tocache, San Martín-2019, con un 62% de niños ubicados en el nivel de inicio en el pre test.

Una posible explicación para estos resultados podría ser la falta de exposición de los niños a oportunidades para desarrollar su creatividad. Esto puede deberse a una falta de recursos, como materiales de arte y programas educativos adecuados, o a una cultura que no valora el desarrollo de la creatividad. Además, también puede haber limitaciones en cuanto a la formación de los docentes en la promoción del desarrollo creativo de los niños.

Según la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, cada persona tiene habilidades y talentos diferentes que se manifiestan en diferentes áreas. En este caso, es posible que algunos de los niños que obtuvieron un nivel de "inicio" en la creatividad puedan tener habilidades más desarrolladas en otras áreas, como la música o las matemáticas, por ejemplo. Por lo tanto, el enfoque educativo debería estar en el fomento y desarrollo de las diferentes inteligencias (García, 2020).

También se podría argumentar que el ambiente en el que los niños crecen y se desarrollan puede influir en su creatividad. La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura sugiere que el comportamiento humano está influenciado por el entorno social en el que se encuentra el individuo. En el contexto de los pueblos de la sierra peruana, es posible que los niños estén expuestos a un ambiente menos estimulante en

términos de creatividad en comparación con los niños que viven en zonas urbanas con mayores recursos (Rosales, 2019).

5.2.3. Respecto al objetivo específico 2: Aplicar el taller de dibujo para desarrollar el nivel de creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

Se puede observar la mejora en el nivel de creatividad de los niños de cinco años durante la aplicación del taller de dibujo. En el pretest, la mayoría de niños se encontraban en el nivel de "inicio", mientras que en el post test este nivel disminuyó. Además, el nivel de "logro previsto" aumentó significativamente hasta obtener una gran mayoría, mientras que el nivel de "logro destacado" también mejoró. Por otro lado, el nivel de "proceso" también disminuyó ligeramente.

Comparando con otros estudios, se han encontrado resultados similares Paredes (2022) en su trabajo de investigación Materiales no estructurados en el desarrollo de la creatividad de estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chanchamayo - Junín, 2021, donde la aplicación de materiales no estructurados ayudó en la mejora de la creatividad. Otro trabajo similar encontramos en Arostegui (2021) quien en su trabajo de investigación Taller de dibujo para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa privada san Ignacio de Tocache, San Martín-2019, obtuvo una gran mejora en el desarrollo de la creatividad al aplicar el taller de dibujo.

Este resultado podría explicarse por la naturaleza del taller de dibujo y su capacidad para desarrollar la creatividad en los niños, puesto que es una actividad les brinda la oportunidad de explorar su imaginación y expresarse de manera visual. A

través del dibujo, los niños pueden experimentar con formas, colores y texturas, lo que les permite desarrollar su pensamiento abstracto y su capacidad de visualización.

En términos teóricos, la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner sugiere que la creatividad es una habilidad que puede ser desarrollada y fortalecida a través del aprendizaje experiencial y la exploración de diferentes formas de expresión. Además, la teoría del constructivismo de Jean Piaget señala que los niños construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno y la experimentación, lo que sugiere que el taller de dibujo puede ser una herramienta valiosa para apoyar el desarrollo cognitivo y creativo de los niños (Hussey, 2019).

5.2.4. Respecto al objetivo específico 3: Evaluar el nivel de creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020, a través del postest.

Los resultados del pos test sobre el nivel alcanzado de creatividad en niños de cinco años, donde se puede observar que el 15.63% alcanzó un logro satisfactorio, el 71.88% alcanzó un logro esperado y el 12.50% se encontraba en proceso de alcanzar un nivel de creatividad deseado. Teniendo como resultado que la mayoría de niños se ubicaron en el nivel logro esperado.

En comparación con otros estudios similares, se puede encontrar a Arostegui (2021) en su trabajo de investigación Taller de dibujo para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa privada san Ignacio de Tocache, San Martín-2019, quien obtuvo un 72% de estudiantes en el nivel logro destacado en cuanto a la creatividad al finalizar el taller de dibujo. Otro trabajo con resultado similares es Atencia (2019) en su tesis Influencia del taller

de dibujo y pintura en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 047 de Chavinillo, Yarowilca, Huánuco-2019, quien obtuvo un nivel de logro esperado con respecto a la creatividad al finalizar el taller de dibujo y pintura.

En este sentido, se puede interpretar que la aplicación del taller de dibujo ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de la creatividad de los niños, ya que se evidencia una mejora significativa en los niveles de logro, en comparación con el pretest. Una posible situación que pudo haber influido en los resultados positivos del posttest, es la implementación del taller de dibujo en el proceso de aprendizaje, el cual pudo haber brindado a los niños una oportunidad para explorar y desarrollar su creatividad de manera lúdica y atractiva. Además, se puede inferir que la metodología utilizada en el taller, pudo haber sido adecuada y pertinente para el grupo de niños, lo que pudo haber motivado su participación activa y fomentado su creatividad.

Desde una perspectiva teórica, se puede afirmar que la creatividad es una habilidad fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que les permite explorar y expresar sus ideas, emociones y pensamientos de manera original e innovadora. Según Csikszentmihalyi (1996), citado por García (2020) la creatividad se define como la capacidad de producir ideas o productos novedosos, valiosos y relevantes para la persona o la sociedad. En este sentido, es importante que los niños tengan la oportunidad de desarrollar su creatividad, ya que les permite desarrollar su capacidad de pensamiento divergente, resolución de problemas y toma de decisiones. Además, la creatividad también contribuye a la formación de una identidad personal y

social, lo que les permitirá desenvolverse de manera eficiente en la sociedad en la que se desenvuelvan.

5.3. Limitaciones del estudio

Se debe reconocer que hubo varias limitaciones durante el desarrollo del presente trabajo de investigación. Una de las principales limitaciones fue el factor tiempo, ya que se tuvo que cumplir con múltiples responsabilidades simultáneamente, incluyendo el horario de los niños que muchas veces coincidían con otras labores académicas. Esto hizo que se tuviera que ajustar los horarios de investigación y reducir el tiempo disponible para la recolección de datos.

Una limitación importante de este estudio es el tamaño de la muestra utilizada. La muestra de 32 niños puede ser considerada relativamente pequeña y podría afectar la generalización de los resultados a una población más amplia. Además, la muestra podría no representar adecuadamente a toda la población de niños y niñas de cinco años. Se recomienda que futuras investigaciones consideren el uso de muestras más grandes y representativas para aumentar la validez y generalización de los resultados

Finalmente, el factor geográfico también se presentó como una limitación, ya que la investigación se centraba en una población específica en una zona rural de difícil acceso. Esto hizo que la recolección de datos fuera más complicada y costosa, y también limitó la capacidad para realizar algunas actividades prácticas y de campo que hubieran enriquecido mi investigación.

VI. Conclusiones

Respecto al objetivo general, se determinó que la aplicación del taller de dibujo tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años. En el pretest, el 81.25% de los participantes se encontraba en el nivel de inicio en su creatividad, mientras que en el post test el nivel de logro previsto aumentó significativamente al 71.88% lo que indica que la mayoría de los niños logró avanzar en su nivel de creatividad después de las 12 sesiones del taller de dibujo. Se concluye que el taller de dibujo desarrolla significativamente la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

Respecto al primer objetivo específico, los resultados obtenidos del pretest muestran que la gran mayoría de los niños y niñas de cinco años se encuentran en la etapa inicial de desarrollo de su creatividad, con un 81.25% de ellos ubicados en esta categoría. Solo un 18.75% se encuentra en proceso de desarrollo creativo, mientras que ninguno de ellos alcanzó los niveles de logro esperado o satisfactorio. Esto sugiere que hay un gran potencial para mejorar la creatividad de los niños y niñas a través de programas educativos que fomenten su desarrollo creativo. Es necesario implementar estrategias y actividades que promuevan la creatividad en los niños y niñas desde edades tempranas, ya que se ha demostrado que la creatividad es una habilidad que puede desarrollarse y mejorarse a lo largo del tiempo.

Respecto al segundo objetivo específico, se aplicó el taller de dibujo la cual muestra una clara mejora en el nivel de creatividad de los niños después de la aplicación del taller de dibujo de 12 sesiones. Esto puede explicarse por la naturaleza del arte como herramienta para desarrollar la creatividad y mejorar la autoestima y la

confianza de los niños en su capacidad creativa. Estos resultados son consistentes con otros estudios similares y apoyan la importancia de la educación artística en la promoción del desarrollo creativo de los niños.

Respecto al tercer objetivo específico, los resultados obtenidos en el pos test muestran que después de la aplicación del taller de dibujo, se observa una mejora significativa en el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años. Se puede notar que ningún niño se encontraba en el nivel de logro satisfactorio en el pretest, mientras que en el post test, cinco niños alcanzaron este nivel. Además, el número de niños en el nivel de logro esperado aumentó de manera significativa, pasando del 0% en el pretest al 71.88% en el post test. Por otro lado, el número de niños en el nivel de proceso disminuyó de manera significativa. Estos resultados muestran que la aplicación del taller de dibujo en los niños y niñas de cinco años mejoró su nivel de desarrollo de la creatividad.

Aspectos complementarios

Recomendaciones

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

A las autoridades educativas, considerar la incorporación de la creatividad en el plan de estudios actividades creativas y enseñanza de habilidades como la resolución de problemas, la imaginación y la toma de decisiones.

Al director, proporcionar ambientes seguros donde los niños y niñas se sientan cómodos al expresar sus ideas y pensamientos creativos sin temor a ser juzgados. Además, realizar evaluaciones continuas para medir el progreso y el desarrollo de la creatividad en los niños, lo que permitirá ajustar las estrategias y enfoques utilizados en el aula o en el hogar.

A docentes y padres de familia, proporcionar a los niños y niñas una variedad de actividades creativas, como la pintura, el dibujo, la música, la danza, la escritura, entre otros, para que puedan desarrollar su creatividad, también pueden fomentar la curiosidad proporcionándoles oportunidades para hacer preguntas, explorar su entorno y experimentar con diferentes materiales y actividades.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Las autoridades educativas pueden ofrecer recursos y programas que fomenten la creatividad en la comunidad, como talleres de arte y música, concursos creativos y eventos culturales. También pueden trabajar con escuelas y organizaciones locales para proporcionar recursos y materiales creativos.

Los docentes y directores pueden incluir actividades creativas en el currículo escolar, como proyectos de arte, escritura creativa y música. También es importante que se permita a los estudiantes tomar riesgos creativos y experimentar con nuevas ideas y conceptos.

Los padres pueden estimular la creatividad de sus hijos con actividades en el hogar, como juegos de rol, manualidades, dibujo y pintura, entre otros. Es importante que los padres apoyen y celebren la creatividad de sus hijos en lugar de restringirla.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Incorporar talleres de creatividad en la currícula: la universidad los Ángeles de Chimbote podrían considerar la inclusión de talleres de creatividad en la currícula, para fomentar el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes y prepararlos para enfrentar los desafíos del mundo laboral.

Desarrollar de proyectos creativos: la universidad podría promover el desarrollo de proyectos creativos entre los estudiantes, que les permitan aplicar sus habilidades creativas y desarrollar soluciones innovadoras a los problemas actuales.

Referencias bibliográficas

- Arostegui, D. Y. (2021). *Taller de dibujo para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa privada san Ignacio de Tocache, San Martín-2019* [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/20614>
- Atencia, E. N. (2019). *Influencia del taller de dibujo y pintura en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 047 de Chavinillo, Yarowilca, Huánuco-2019* [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/14703>
- Baena, G. M. E. (2019). *Metodología de la investigación (3a. ed.)*. Grupo Editorial Patria. <https://elibro.net/es/lc/utel/titulos/40513>
- Barahona, N. (2019). *Creatividad publicitaria, como juzgarla?* Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/58597>
- Barron, V., & Aquino, M. (2020). *Proyectos y metodologías de la investigación*. Editorial Maipue. <https://elibro.net/es/lc/utel/titulos/160000>
- Bastidas, J. A., & Santamaria, G. P. (2019). *La expresividad imaginativa en los dibujos de los niños y niñas de 4 a 6 años de edad, para desarrollar su creatividad, en la Escuela Militar Eloy Alfaro* [Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12132>
- Bergero, S. (2020). *Enseñanza y aprendizaje del arte: nivel inicial y primario*. Editorial Brujas. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/78815>
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2019). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica (Vol. 144)*. Narcea Ediciones.
- Betancourt, J. (2019a). *Atmosferas creativas: juega, piensa y crea (2a. ed.)*. Editorial El Manual Moderno. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/39605>
- Betancourt, J. (2019b). *Como propiciar el talento y la creatividad en la escuela*.

- Editorial El Manual Moderno. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/39648>
- Branham, R. (2019). *Enseñar Arte, un desafío*. Ediciones Morata, S. L.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/117446>
- Carhuancho, I. M., & Nolazco, F. A. (2019). *Metodología de la investigación holística*. Universidad Internacional del Ecuador, Guayaquil.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/131261>
- Chávez, C. (2019). *Metodología de la Investigación*. El Cid Editor.
- Colorado, M. I. (2020). *Aplicación de la técnica de dibujo y modelado en arcilla para elevar la creatividad de los educandos del primer grado de educación primaria de la institución educativa Gerardo Arias Copaja Tacna* [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
<http://hdl.handle.net/20.500.12773/11755>
- Corradini, M. (2019). *Crear: como se desarrolla una mente creativa*. Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/46107>
- Cruz, R. (2019). *Como enseñar arte a través de los medios*. Red Comunicar.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/15842>
- Cuevas, L. (2019). *Talleres y actividades culturales con fines de animación turística y recreativa*. IC Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/45249>
- De Carvalho, C. M., De Souza Fleith, D., & Da Silva Almeida, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164–187.
- Díaz, J. (2021). *Pensar la historia del arte: viejas y nuevas propuestas*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/191123>
- Dosio, P. A. (2020). *Arte, escuela y nación: el dibujo como disciplina escolar en la enseñanza pública: Buenos Aires, 1880-1916*. Eudeba.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/170743>

- Estupiñán, M. A., & Iza, A. L. (2022). *El dibujo libre en el desarrollo de la creatividad narrativa en los niños de 4 a 5 años de educación inicial* [Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/34827>
- Fernández, I. (2019). *Talleres de historia del arte: una propuesta pedagógica para estudiantes de ingeniería y arquitectura de la CUJAE. En: Memorias del programa científico Universidad 2010*. Editorial Universitaria.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/80895>
- Gamez, J. (2019). *Emprendimiento, creatividad e innovación*. Universidad de La Salle - Ediciones Unisalle. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/221831>
- García, A. (2019). *El arte y la ciencia de enseñar. En: Cursos pre congreso Universidad 2019*. Editorial Universitaria.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/81302>
- García, L. (2020). *La creatividad en la educación*. Editorial Pueblo y Educación.
<https://books.google.es/books?id=POYREAAAQBAJ&lpg=PA1&ots=TO23uy9N7k&dq=libro+creatividad+en+la+enseñanza&hl=es&pg=PA1#v=onepage&q=libro+creatividad+en+la+enseñanza&f=false>
- Garros, X. (2019). *Tecnología (re)creativa*. Edicions de la Universitat de Lleida.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/54441>
- Guilera, L. (2020). *Anatomía de la creatividad*. MARGE BOOKS.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). McGraw-Hill Interamericana México^{eD}. F DF.
- Hussey, W. (2019). *Pensamiento creativo*. Narcea Ediciones.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/46272>
- INEI. (2020). *Condiciones educativas en el Perú*.
<https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/condiciones-de-vida->

ene-feb-mar2020.pdf

Ivaldi, E. (2021). *La aventura de crear: educacion, arte y motricidad. Dialogos, enfoques y perspectivas*. Homo Sapiens Ediciones.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/189548>

Jimenez, M. L. (2021). *Aprender pensando que juegan: ensenanza a traves de proyectos y talleres primaria*. Editorial INDE.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/174760>

Lozano, J. M. (2019). *Historia del Arte I*. Grupo Editorial Patria.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/39504>

Martinez, K. (2020). *Una estrategia de diseminacion en la psicologia: los talleres interactivos* (p. 10). Red Salud Publica de Mexico.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/3284>

Martínez, M. J. (2021). Inclusión educativa comparada en UNESCO y OCDE desde la cartografía social. *Educación XXI: revista de la Facultad de Educación*.

Martinez, O., & Pineda, R. (2019). *Aprendamos dibujo tecnico I: basado en competencias*. Grupo Editorial Exodo.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/165254>

MINEDU. (2020). PROYECTO EDUCATIVO NACIONAL AL 2021. *La educación que queremos para el Perú*. <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/PEN-2021.pdf>

Miralles, D., & Hernandez, S. (2019). *El arte de la educacion infantil: educar desde el amor y el respeto*. Narcea Ediciones.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/46038>

Monita, P. P. (2019). *El arte de los puños: historia, fundamentos, metodologia, entrenamiento, tecnica, tactica*. Editorial Stadium.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/194795>

- Mosquera, V. B., & Robles, S. C. (2022). *Dibujar el mundo: jugar, crear, compartir*. Ediciones Octaedro.
[https://books.google.es/books?id=i5hyEAAAQBAJ&lpg=PT49&ots=prKnpF6_0u&dq=libro dibujo en la educaci3n&lr&hl=es&pg=PT49#v=onepage&q=libro dibujo en la educaci3n&f=false](https://books.google.es/books?id=i5hyEAAAQBAJ&lpg=PT49&ots=prKnpF6_0u&dq=libro+dibujo+en+la+educaci3n&lr&hl=es&pg=PT49#v=onepage&q=libro+dibujo+en+la+educaci3n&f=false)
- Paredes, L. T. (2022). *Materiales no estructurados en el desarrollo de la creatividad de estudiantes de una Instituci3n Educativa Inicial de Chanchamayo - Jun3n, 2021* [Universidad Nacional de Huancavelica].
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/4443>
- P3rez, M. 3. (2020). *Creatividad: curiosidad, motivaci3n y juego* (Vol. 11). Prensas de la Universidad de Zaragoza.
[https://books.google.es/books?id=RubmDwAAQBAJ&lpg=PA38&ots=7Okzmb0AmI&dq=libro arte y creatividad&lr&hl=es&pg=PA38#v=onepage&q=libro arte y creatividad&f=false](https://books.google.es/books?id=RubmDwAAQBAJ&lpg=PA38&ots=7Okzmb0AmI&dq=libro+arte+y+creatividad&lr&hl=es&pg=PA38#v=onepage&q=libro+arte+y+creatividad&f=false)
- Quispe, B. (2021). *El juego como estrategia did3ctica en el desarrollo de la creatividad en ni3os entre 4 a 5 a3os de edad del Kinder "Bethsabe Salmon Vda. de Beltran"* [Universidad Mayor de San Andr3s].
<http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/25917>
- Rocha, C. M. (2018). *Metodolog3a de la investigaci3n*. Oxford University Press.
- Rosales, G. E. (2019). *Ninez - Resiliencia - Creatividad*. Editorial Brujas.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/78011>
- Ru3z, E. C. (2020). *Taller de artes pl3sticas para estimular la creatividad en ni3os de 5 a3os, Unidad Educativa Harvest School Daule 2020* [Universidad C3sar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/61605>
- S3nchez, J. (2022). *Arte, educaci3n e interculturalidad: reflexiones desde la practica artistica y docente*. Editorial de la Pontificia Universidad Cat3lica del Ecuador.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/219781>
- Satiro, A. (2019). *Personas creativas ciudadanos creativos*. Corporacion

- Universitaria Minuto de Dios. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/126076>
- Scavo, M. (2020). *Aulas muy creativas: ideas para motivar, mejorar las clases y evitar la rutina*. Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/125923>
- Tello, B. M. (2020). *Dibujo libre y desarrollo de la creatividad de la Institución Educativa N° 111 Cumbe - Celendín* [Universidad San Pedro].
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/15027>
- Torres, L. M. (2020). Los FabLab y el Design Thinking: nuevas estrategias para el aprendizaje creativo. *Revista Digital Universitaria*, 21(6).
- Towe, L. (2019). *Creatividad: por que no se me ocurrio?* FC Editorial.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/128141>
- Trillas, E. (2019). *El desafío de la creatividad*. Universidade de Santiago de Compostela. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/44884>
- UGEL Huánuco. (2020). *Reportes educativos / Ugel Huanuco*.
<https://ugelhuanuco.edu.pe/documentos-de-gestion/>
- Urquia, A., & Lopez, I. (2020). *El proceso creativo en un proyecto de diseno: una experiencia en vinetas*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/164842>
- Vargas, D. (2019). *Los talleres descubriendo juntos: una experiencia preventiva en el ambito escolar*. Red Ultima Decada.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/11242>
- Winnicki, G. (2019). *Creatividad: habitar lo singular*. Editorial Brujas.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/78193>
- Zarate, J. (2019). *El arte de la relacion maestro alumno en el proceso ensenanza aprendizaje*. Instituto Politecnico Nacional.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/91510>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Código del estudiante:

Objetivo: Determinar en qué medida el taller de dibujo desarrolla la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

LISTA DE COTEJO LA CREATIVIDAD

N°	Ítems	Sí	No
Dimensión: Fluidez			
1	Expresa seguridad y confianza en sus acciones		
2	Se expresa libremente		
3	Utiliza recursos verbales y no verbales como medio de comunicación		
4	Propone una variedad de soluciones frente a un problema		
Dimensión: Flexibilidad			
5	Considera nuevas ideas para mejorar sus trabajos		
6	Se adapta ante cualquier problema presentado		
7	Cambia partes de una imagen, narración o historia		
8	Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema		
Dimensión: Originalidad			
9	Utiliza su imaginación para realizar una figura		
10	Piensa de manera distinta para producir algo		
11	Construye objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados		
12	Narra experiencias e historias imaginarias o fantasiosas		

Legenda: 2= (Si) 1 = (No) Edad: 5 añitos Sexo: M () F ()

Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de investigación: "Taller de dibujo para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco - 2020"

Docente Validador: Mgtr. Carlos Vergara Santos

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister en educación

Variables	Dimension	Nº	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa según ítems	Observaciones
La creatividad	Fluidez	1	Expresa seguridad y confianza en sus acciones	4	4	4	4	4	
		2	Se expresa libremente	4	4	3	3	4	
		3	Utiliza recursos verbales y no verbales como medio de comunicación	3	4	4	3	4	
		4	Propone una variedad de soluciones frente a un problema	4	4	4	4	4	
	Flexibilidad	5	Considera nuevas ideas para mejorar sus trabajos	4	4	4	3	4	
		6	Se adapta ante cualquier problema presentado	4	4	4	4	4	
		7	Cambia partes de una imagen, narración o historia	4	4	3	4	4	
		8	Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema	4	4	4	4	4	
	Originalidad	9	Utiliza su imaginación para realizar una figura	3	4	4	4	4	
		10	Piensa de manera distinta para producir algo	4	4	4	4	4	
		11	Construye objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados	4	4	4	4	4	
		12	Narra experiencias e historias imaginarias o fantasiosas	4	4	4	4	4	
Evaluación cualitativa de la variable por criterios.									

Ficha de informe de la evaluación final por el experto por ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

Calificación

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Criterio
Mgtr. Carlos Vergara Santos	Magister en educación	12	Aplicable


Carlos Vergara Santos
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA UNIVERSITARIA

Firma



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de investigación: "Narración de cuentos como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 780 fundo el tingo – Huánuco, 2019"

Docente Validador: Mgtr. Fernando Carrillo Villareal

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister en educación

Variables	Dimensión	N°	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cualitativa según ítems	Observaciones
La creatividad	Fluidez	1	Expresa seguridad y confianza en sus acciones	4	4	4	4	4	
		2	Se expresa libremente	4	4	4	4	4	
		3	Utiliza recursos verbales y no verbales como medio de comunicación	4	4	4	4	4	
		4	Propone una variedad de soluciones frente a un problema	4	3	4	4	4	
	Flexibilidad	5	Considera nuevas ideas para mejorar sus trabajos	4	4	4	4	4	
		6	Se adapta ante cualquier problema presentado	3	4	4	4	4	
		7	Cambia partes de una imagen, narración o historia	4	4	4	3	4	
		8	Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema	4	3	3	4	4	
	Originalidad	9	Utiliza su imaginación para realizar una figura	4	4	3	3	4	
		10	Piensa de manera distinta para producir algo	4	4	4	3	4	
		11	Construye objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados	4	4	4	3	4	
		12	Narra experiencias e historias imaginarias o fantásticas	4	4	4	4	4	
evaluación cualitativa de la variable por criterios.									

Ficha de informe de la evaluación final por el experto por ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

Calificación

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Criterio
Mgtr. Fernando Carrillo Villareal	Magister en educación	12	Aplicable

Mgtr. Fernando Carrillo Villareal
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

Firma



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de Investigación: "Narración de cuentos como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 780 fundo el tingo – Huánuco, 2019"

Docente Validador: Mgtr. Pablo Ventura Matzunaga

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister en educación

Variables Dimension	Nº	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa según ítems	Observaciones
La creatividad	Fluidez	1. Expresa seguridad y confianza en sus acciones	4	3	4	4	4	
		2. Se expresa libremente	4	4	4	4	4	
		3. Utiliza recursos verbales y no verbales como medio de comunicación	4	4	4	4	4	
	Flexibilidad	4. Propone una variedad de soluciones frente a un problema	4	4	4	4	4	
		5. Considera nuevas ideas para mejorar sus trabajos	4	3	4	4	4	
		6. Se adapta ante cualquier problema presentado	4	4	3	4	4	
		7. Cambia partes de una imagen, narración o historia	3	4	4	4	4	
	Originalidad	8. Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema	3	3	4	4	4	
		9. Utiliza su imaginación para realizar una figura	4	4	4	3	4	
		10. Piensa de manera distinta para producir algo	4	3	3	4	4	
		11. Construye objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados	4	4	3	4	4	
		12. Narra experiencias e historias imaginarias o fantásticas	3	4	3	4	4	
evaluación cualitativa de la variable por criterios.								

Ficha de informe de la evaluación final por el experto por ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

Calificación

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
Mgtr. Pablo Ventura Matzunaga	Magister en educación	Ítems 12	Criterio Aplicable


Mgtr. Pablo Ventura Matzunaga
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

Firma

Anexo 3: Evidencia de la confiabilidad del instrumento

Sujetos	PREGUNTAS												TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	8
2	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	5
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
4	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	8
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
6	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	8
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
9	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	7
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
11	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
12	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	9
13	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	9
14	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
16	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
19	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	8
20	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	6
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
22	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	7
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
24	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	6
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
26	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	6
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
28	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
30	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	5
31	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4
32	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6
Varianzas	0.15	0.2	0.17	0.19	0.2	0.17	0.23	0.13	0.23	0.19	0.23	0.08	

α (ALFA) = 0.76
 K (NUMERO DE ITEMS) = 12
 $\sum v_i$ (VARIANZA DE CADA ITEM) = 2.18
 V_t (VARIANZA TOTAL) = 7.13

$$a = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum v_i}{vt} \right)$$

INTERPRETACIÓN:
 EL ALFA DE CRONBACH ES CONFIABLE YA QUE
 NOS SALIO UN PONDERADO DE **0.758**

Anexo 4: Formatos de consentimiento informado



PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Rita Flor Rojas Ramos y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 15 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de TALLER DE DIBUJO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 136 QUERO PATA, HUÁNUCO - 2020?	<input checked="" type="checkbox"/> Si	<input type="checkbox"/> No
--	--	-----------------------------

Fecha: **03/08/2021**



**PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: TALLER DE DIBUJO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 136 QUERO PATA, HUÁNUCO - 2020

Investigador (a): Rita Flor Rojas Ramos

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: TALLER DE DIBUJO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 136 QUERO PATA, HUÁNUCO - 2020. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El objetivo de esta investigación es:

Determinar en qué medida el taller de dibujo desarrolla la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Leer el consentimiento informado
2. Firmar el consentimiento informado
3. Que los datos obtenidos, fotos y demás evidencias se mantendrán Bajo confidencialidad

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....
.....
.....

Beneficios:

.....
.....
.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 940 345 619

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo 4807162009@uladech.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

FARFAN ENCALADA DEMETRIO
 Participante

Fecha: 03/08/2021

Rita Flor Rojas Ramos
 Investigador

Fecha: 03/08/2021



PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Rita Flor Rojas Ramos y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 15 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de TALLER DE DIBUJO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 136 QUERO PATA, HUÁNUCO - 2020?	Sí <input checked="" type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
--	--	-----------------------------

Fecha: **03/08/2021**



**PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: TALLER DE DIBUJO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 136 QUERO PATA, HUÁNUCO - 2020

Investigador (a): Rita Flor Rojas Ramos

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: TALLER DE DIBUJO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 136 QUERO PATA, HUÁNUCO - 2020. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El objetivo de esta investigación es:

Determinar en qué medida el taller de dibujo desarrolla la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Leer el consentimiento informado
2. Firmar el consentimiento informado
3. Que los datos obtenidos, fotos y demas evidencias se mantendran Bajo confidencialidad

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

Beneficios:

.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 940 345 619

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo 4807162009@uladech.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

MENDOZA HUAMANI ABDON
 Participante

Fecha: 03/08/2021

Rita Flor Rojas Ramos
 Investigador

Fecha: 03/08/2021



PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO


(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Rita Flor Rojas Ramos y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 15 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de TALLER DE DIBUJO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 136 QUERO PATA, HUÁNUCO - 2020?	 Si	No
--	---	----

Fecha: 03/08/2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

**PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: TALLER DE DIBUJO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 136 QUERO PATA, HUÁNUCO - 2020

Investigador (a): Rita Flor Rojas Ramos

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: TALLER DE DIBUJO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 136 QUERO PATA, HUÁNUCO - 2020. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El objetivo de esta investigación es:

Determinar en qué medida el taller de dibujo desarrolla la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco – 2020.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Leer el consentimiento informado
2. Firmar el consentimiento informado
3. Que los datos obtenidos, fotos y demas evidencias se mantendran Bajo confidencialidad

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....
.....
.....

Beneficios:

.....
.....
.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 940 345 619

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo 4807162009@uladech.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



SUNE CURIMAYTA SOFIA
Participante

Fecha: 03/08/2021



Rita Flor Rojas Ramos
Investigador

Fecha: 03/08/2021

Anexo 5: Evidencias de trámite de recolección de datos

SUMILLA: Solicito permiso para aplicación de instrumento

Señora:

Lic. Maria Aldana Reategui

Directora de la I.E.I. 136 Quero Pata

Yo, **Rojas Ramos, Rita Flor**, identificada con DNI N° 46921135, domiciliada en Jr. santa victoria BL 210, distrito de Amarilis, provincia y departamento de Huánuco, ante usted con el debido respeto me presento y expongo:

Que, por motivos académicos, en el curso de Tesis de la universidad Los Ángeles de Chimbote ULADECH es necesario el desarrollo de un trabajo de investigación, el cual será desarrollado con los estudiantes del nivel inicial de su institución el cual lleva como título **"Taller de dibujo para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial 136 Quero Pata, Huánuco - 2020"** para optar el título de Licenciada en Educación inicial.

Por tal motivo, solicito a su persona me autorice a realizar la asistencia, coordinaciones para para la aplicación del instrumento correspondiente al proyecto de investigación antes mencionada con el fin de conocer las incidencias de estos factores entre los estudiantes.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado. Teniendo en cuenta que dicha actividad será beneficiosa tanto para su institución como para nosotros los estudiantes.



Huánuco, 10 agosto del 2021

Rojas Ramos, Rita Flor
DNI 46921135

POS TEST

N DE ORDEN	D1: Fluidez				D2: Flexibilidad				D3: Originalidad				TOT.
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	
Niño 1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	17
Niño 2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	19
Niño 3	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	19
Niño 4	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	19
Niño 5	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	22
Niño 6	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	20
Niño 7	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	21
Niño 8	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	20
Niño 9	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	18
Niño 10	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	19
Niño 11	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	17
Niño 12	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	18
Niño 13	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	19
Niño 14	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	19
Niño 15	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	17
Niño 16	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	19
Niño 17	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	19
Niño 18	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	19
Niño 19	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	22
Niño 20	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	20
Niño 21	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	21
Niño 22	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	20
Niño 23	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	18
Niño 24	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	19
Niño 25	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	17
Niño 26	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	18
Niño 27	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	19
Niño 28	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	19
Niño 29	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	19
Niño 30	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	19
Niño 31	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	22
Niño 32	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	20

Anexo 7: Sesiones de aprendizaje o talleres desarrollados

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución educativa : I.E.I. 136 Quero Pata
- 1.2. Área específica :
- 1.3. Docente : Rojas Ramos, Rita Flor
- 1.4. Edad : 5 años
- 1.5. Temporalización : 45'
- 1.6. Nombre de la sesión : Introducción al taller de dibujo y desarrollo de habilidades básicas de dibujo (líneas, formas y colores).

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTITUDES
Arte y Personal Social	Crea y experimenta con diversas formas de expresión artística.	Usa la imaginación y la creatividad para expresarse mediante el dibujo. Valora el dibujo como medio de comunicación y expresión personal. Muestra interés y curiosidad por explorar diferentes técnicas y materiales de dibujo.	Demuestra disposición y motivación para participar en las actividades del taller de dibujo. Valora y respeta el trabajo de sus compañeros y compañeras. Se muestra creativo y curioso al explorar diferentes técnicas y materiales de dibujo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Inicio	Para comenzar la sesión, se puede hacer una breve presentación de los objetivos del taller y se pueden presentar ejemplos de dibujos realizados por artistas reconocidos o alumnos de otros talleres. También es importante establecer una dinámica de trabajo en grupo para fomentar la participación y colaboración entre los estudiantes.	Pandereta Recursos Humanos	15'

Desarrollo	<p>Para el desarrollo de la sesión, se pueden seguir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de los materiales de dibujo: se deben presentar los diferentes materiales que se utilizarán en el taller (lápices, papel, gomas de borrar, etc.) y explicar cómo se deben utilizar correctamente. - Ejercicios de líneas: se pueden realizar diferentes ejercicios para trabajar las líneas, como trazar líneas rectas, curvas y onduladas. - Ejercicios de formas: se pueden realizar ejercicios para trabajar las formas básicas, como círculos, cuadrados, triángulos, entre otros. También se pueden utilizar plantillas para ayudar a los estudiantes a crear formas precisas. - Ejercicios de colores: se pueden realizar ejercicios para experimentar con diferentes colores y aprender a mezclarlos. Se pueden utilizar lápices de colores, acuarelas o pinturas para realizar estos ejercicios. - Práctica: finalmente, se puede dar a los estudiantes tiempo para practicar lo aprendido en un dibujo libre. Se pueden proporcionar diferentes temas o ideas para que los estudiantes se inspiren. 	<p>Papel bond Lápices de colores Marcadores Reglas Borrador Lápices De Colores</p>	25'
Cierre	<p>Para cerrar la sesión, se puede hacer una breve reflexión sobre lo aprendido y pedir a los estudiantes que compartan sus dibujos y experiencias. También se pueden establecer tareas para la próxima sesión y recordarles la importancia de practicar en casa para mejorar sus habilidades de dibujo.</p>	Recursos Humanos	10'

IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDADES DE ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Realiza sus propias obras de arte en las diferentes formas artísticas, expresando ideas, sentimientos y emociones en sus trabajos y desarrollando su sensibilidad.	Desarrolla habilidades básicas de dibujo a través de la práctica de líneas, formas y colores.	Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES:

- 1.7. Institución educativa : I.E.I. 136 Quero Pata
- 1.8. Área específica :
- 1.9. Docente : Rojas Ramos, Rita Flor
- 1.10. Edad : 5 años
- 1.11. Temporalización : 45'
- 1.12. Nombre de la sesión : Creación de personajes imaginarios a partir de formas básicas.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTITUDES
Comunicación	Desarrollar la creatividad y la imaginación a través de la creación de personajes imaginarios. Aprender a utilizar formas básicas como base para la creación de personajes. Explorar diferentes técnicas de dibujo para dar vida a los personajes creados	Se aproxima al trabajo artístico de manera constante, trabajando independientemente, demostrando capacidad, inventiva y mirando los temas desde distintas perspectivas.	Valora la imaginación y la creatividad en el proceso de creación de personajes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Inicio	Presentación del tallerista y breve explicación de la sesión. Dinámica de calentamiento: dibujar formas básicas (círculos, triángulos, cuadrados) y transformarlas en algo más complejo (un animal, un monstruo, un robot, etc.).	Pandereta Recursos Humanos	15'

Desarrollo	<p>Explicación de cómo crear personajes a partir de formas básicas.</p> <p>Demostración de cómo dibujar diferentes formas básicas y transformarlas en personajes imaginarios.</p> <p>Los participantes crearán sus propios personajes a partir de formas básicas. Se les dará tiempo suficiente para que exploren diferentes posibilidades y técnicas de dibujo.</p> <p>Los participantes compartirán sus creaciones y se dará retroalimentación grupal.</p>	<p>Papel bond Lápices de colores Marcadores Goma de borrar</p>	25'
Cierre	<p>Reflexión individual sobre lo aprendido durante la sesión.</p> <p>Los participantes presentarán sus personajes creados y compartirán sus impresiones sobre el proceso.</p> <p>Entrega de una tarea para la próxima sesión: llevar un boceto de un personaje imaginario que será utilizado en la siguiente sesión.</p>	Recursos Humanos	10'

IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDADES DE ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Realiza sus propias obras de arte en las diferentes formas artísticas, expresando ideas, sentimientos y emociones en sus trabajos y desarrollando su sensibilidad.	Crea personajes imaginarios a partir de formas básicas.	Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES:

- 1.13. Institución educativa : I.E.I. 136 Quero Pata
- 1.14. Área específica :
- 1.15. Docente : Rojas Ramos, Rita Flor
- 1.16. Edad : 5 años
- 1.17. Temporalización : 2H
- 1.18. Nombre de la sesión : Utilización de técnicas de dibujo para crear texturas y efectos visuales.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTITUDES
Comunicación	Produce textos escritos y visuales utilizando recursos y materiales variados.	Utiliza técnicas de dibujo para crear texturas y efectos visuales. Identifica y experimenta con diferentes materiales y herramientas para crear efectos visuales.	Demuestra interés y disposición para experimentar con diferentes materiales y técnicas de dibujo. Valora la importancia de la creatividad y la originalidad en la creación de dibujos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Inicio	El facilitador explicará el objetivo de la sesión y la importancia de la utilización de texturas y efectos visuales en dibujos. Se mostrarán ejemplos de obras de arte que utilicen estas técnicas para inspirar a los participantes. Se realizará una breve presentación de los materiales y herramientas que se utilizarán durante la sesión.	Pandereta Recursos Humanos	15'
Desarrollo	El facilitador explicará las diferentes técnicas de dibujo que se utilizarán en la sesión, como la técnica de punteado, la técnica de líneas cruzadas, la técnica de trazos paralelos y la técnica de sombreado.	Papel bond, lápices de colores, lápices de grafito, gomas de borrar, tijeras,	90'

	<p>Los participantes realizarán ejercicios de práctica para cada técnica, utilizando diferentes materiales como lápices, plumones y carboncillos.</p> <p>Se realizarán ejercicios para identificar y recrear diferentes texturas y efectos visuales, como el agua, la madera, la piel y la luz.</p> <p>Se fomentará la experimentación y creatividad de los participantes, para que puedan crear sus propias texturas y efectos visuales en sus dibujos.</p>	<p>pegamento, entre otros.</p> <p>Imágenes de dibujos con diferentes texturas y efectos visuales.</p>	
Cierre	<p>Los participantes compartirán sus dibujos y se realizará una reflexión sobre los aprendizajes obtenidos durante la sesión.</p> <p>El facilitador ofrecerá retroalimentación individual para cada participante y dará recomendaciones para seguir practicando y mejorando las habilidades de dibujo.</p> <p>Se invitará a los participantes a seguir experimentando con texturas y efectos visuales en sus futuros dibujos y obras de arte.</p>	Recursos Humanos	15'

IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDADES DE ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Se aproxima al trabajo artístico de manera constante, trabajando independientemente, demostrando capacidad, inventiva y mirando los temas desde distintas perspectivas.	Utiliza técnicas de dibujo para crear texturas y efectos visuales en sus dibujos.	Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES:

- 1.19. Institución educativa : I.E.I. 136 Quero Pata
- 1.20. Área específica :
- 1.21. Docente : Rojas Ramos, Rita Flor
- 1.22. Edad : 5 años
- 1.23. Temporalización : 2H
- 1.24. Nombre de la sesión : Creación de un dibujo a partir de un cuento o historia corta.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTITUDES
Comunicación	Produce textos escritos con coherencia y cohesión para comunicar ideas, sentimientos y emociones en diversos contextos.	Expresa ideas y emociones a través del dibujo. Crea un dibujo a partir de un cuento o historia corta.	Muestra interés y curiosidad por las historias cortas o cuentos. Valora la importancia del dibujo como medio de expresión y comunicación.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Inicio	Se presentará el objetivo de la sesión y se explicará que se trabajará en grupos de dos o tres personas. Se repartirán diferentes cuentos o historias cortas a cada grupo, asegurándose de que sean historias diferentes para que no haya duplicidad de dibujos. Se realizará una breve lluvia de ideas en grupo para que los participantes compartan sus ideas y estrategias para abordar la tarea.	Pandereta Recursos Humanos	15'
Desarrollo	Cada grupo leerá su historia y discutirá entre ellos cómo podrían representarla a través del dibujo. Se pedirá a los participantes que realicen un boceto previo de su dibujo, teniendo en cuenta	Cuentos y/o historias cortas. Materiales de dibujo: lápices, crayones, papeles, etc.	90'

	<p>los personajes, el ambiente y los elementos clave de la historia.</p> <p>Se proporcionarán materiales de dibujo como lápices, gomas de borrar, rotuladores, acuarelas, etc., para que los participantes puedan comenzar a crear su dibujo.</p> <p>Durante el proceso de dibujo, se darán consejos y se proporcionarán técnicas de dibujo para que los participantes puedan mejorar su trabajo.</p> <p>Se fomentará el trabajo en equipo, animando a los participantes a ayudarse mutuamente y a compartir ideas.</p>		
Cierre	<p>Una vez que los dibujos estén completos, cada grupo presentará su dibujo y explicará cómo han interpretado la historia y los personajes.</p> <p>Se realizará una breve reflexión en grupo sobre la experiencia, animando a los participantes a compartir qué han aprendido y cómo se han sentido al trabajar en equipo y utilizar su creatividad e imaginación.</p> <p>Se les animará a que muestren sus dibujos al resto de la clase o los expongan en la sala para que todos puedan apreciarlos.</p>	Recursos Humanos	15'

IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDADES DE ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Produce textos escritos con coherencia y cohesión para comunicar ideas, sentimientos y emociones en diversos contextos.	Crea un dibujo a partir de un cuento o historia corta.	Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES:

- 1.25. Institución educativa : I.E.I. 136 Quero Pata
- 1.26. Área específica :
- 1.27. Docente : Rojas Ramos, Rita Flor
- 1.28. Edad : 5 años
- 1.29. Temporalización : 2H
- 1.30. Nombre de la sesión : Experimentación con diferentes materiales y técnicas de dibujo para crear efectos tridimensionales.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTITUDES
Comunicación	Comunica creativamente sus ideas y emociones mediante la expresión artística.	<ul style="list-style-type: none"> - Usa materiales y herramientas de dibujo para crear efectos tridimensionales. - Crea dibujos con efectos tridimensionales utilizando diferentes técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Valora la importancia de experimentar con diferentes materiales y técnicas para crear efectos tridimensionales en sus dibujos. - Demuestra curiosidad e interés por aprender nuevas técnicas de dibujo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Inicio	<p>Presentación del tema de la sesión a través de imágenes o videos que muestren ejemplos de dibujos con efectos tridimensionales.</p> <p>Realización de preguntas a los participantes sobre sus experiencias previas con la utilización de diferentes materiales y técnicas de dibujo.</p> <p>Motivación a los participantes para experimentar con diferentes materiales y técnicas de dibujo.</p>	<p>Pandereta</p> <p>Recursos Humanos</p>	15'
Desarrollo	Explicación detallada de los diferentes materiales y técnicas de dibujo que pueden utilizarse para crear efectos tridimensionales.	<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond de diferentes tamaños. - Lápices de colores, lápices de 	90'

	Ejercicios prácticos que permitan a los participantes experimentar con los materiales y técnicas de dibujo, como dibujar un objeto y aplicar diferentes técnicas de sombreado y texturizado para crear efectos tridimensionales. Retroalimentación y evaluación constante del trabajo de los participantes para identificar fortalezas y debilidades en el uso de las técnicas y materiales de dibujo.	grafito, marcadores, tizas pastel y acuarelas. - Tijeras, pegamento y otros materiales para collage. - Reglas y compases.	
Cierre	Reflexión y valoración sobre la importancia de experimentar con diferentes materiales y técnicas de dibujo para crear efectos tridimensionales en sus dibujos. es importante hacer una reflexión en conjunto con los niños sobre lo aprendido durante la sesión. Se puede hacer preguntas como: ¿Qué materiales y técnicas de dibujo usamos hoy? ¿Qué efectos tridimensionales pudimos crear? ¿Qué fue lo que más les gustó del proceso creativo? También es recomendable que los niños compartan sus dibujos y que cada uno explique su proceso de creación. De esta forma, se fomenta la confianza en sí mismos y en su capacidad para crear. Finalmente, se puede asignar una tarea para la siguiente sesión, que permita a los niños aplicar lo aprendido y continuar desarrollando su creatividad y habilidades de dibujo.	Recursos Humanos	15'

IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDADES DE ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
- Usa materiales y herramientas de dibujo para crear efectos tridimensionales. - Crea dibujos con efectos tridimensionales utilizando diferentes técnicas.	- Utiliza técnicas y materiales de dibujo para crear efectos tridimensionales en sus dibujos.	Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES:

- 1.31. Institución educativa : I.E.I. 136 Quero Pata
- 1.32. Área específica :
- 1.33. Docente : Rojas Ramos, Rita Flor
- 1.34. Edad : 5 años
- 1.35. Temporalización : 2H
- 1.36. Nombre de la sesión : Creación de un dibujo en grupo utilizando la técnica del Lápiz de cera.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTITUDES
Comunicación	Crea y experimenta con diversas formas, técnicas y materiales en procesos de expresión visual.	Experimenta con diversos materiales y técnicas para crear efectos visuales en un dibujo. Trabaja en equipo para crear una obra de arte utilizando la técnica del "Lápiz de cera".	Valora el trabajo en equipo y la colaboración en la creación de una obra de arte. Demuestra interés y compromiso en la experimentación con diferentes materiales y técnicas de dibujo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Inicio	Se inicia la sesión preguntando a los estudiantes si conocen la técnica del "Lápiz de cera" y si han tenido la oportunidad de utilizarla. Luego se explica brevemente en qué consiste esta técnica y se muestra un ejemplo de obra de arte realizada con esta técnica.	Pandereta Recursos Humanos	15'
Desarrollo	Los estudiantes se organizan en grupos de tres o cuatro personas. Cada integrante del grupo tomará una hoja de papel y realizará un dibujo en la parte superior de la hoja. Luego, doblará la hoja hacia abajo, de manera que el dibujo no sea visible, y pasará la hoja al siguiente integrante del grupo, quien realizará un dibujo en la parte media de la hoja. Luego, volverá a	Hojas de papel blancas Lápices de colores Marcadores Reglas	90'

	<p>doblar la hoja y la pasará al siguiente integrante del grupo, quien realizará un dibujo en la parte inferior de la hoja. Al final, se desplegará la hoja para que todos puedan ver la obra de arte creada por el grupo utilizando la técnica del "Lápiz de cera".</p> <p>Exposición dialogada: Se utiliza para introducir la técnica del "Lápiz de cera" y mostrar ejemplos de obras de arte realizadas con esta técnica.</p> <p>Trabajo en grupo: Los estudiantes trabajan en grupos para crear una obra de arte utilizando la técnica del "Lápiz de cera".</p> <p>Reflexión en grupo: Se utiliza para evaluar el proceso de creación de la obra de arte y para compartir impresiones y valoraciones sobre el trabajo en equipo.</p>		
Cierre	<p>Presentación de los dibujos creados por los grupos.</p> <p>Reflexión sobre la actividad: ¿Cómo se sintieron al crear una figura en grupo utilizando diferentes estilos y técnicas de dibujo? ¿Qué habilidades y conocimientos aplicaron durante la actividad?</p> <p>Entrega de la tarea para la próxima sesión.</p>	Recursos Humanos	15'

IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDADES DE ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Realiza sus propias obras de arte en las diferentes formas artísticas, expresando ideas, sentimientos y emociones en sus trabajos y desarrollando su sensibilidad.	Crea diversas producciones plásticas con las propias técnicas que descubre, demostrando sensibilidad.	Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS GENERALES:

- 1.37. Institución educativa : I.E.I. 136 Quero Pata
- 1.38. Área específica :
- 1.39. Docente : Rojas Ramos, Rita Flor
- 1.40. Edad : 5 años
- 1.41. Temporalización : 2H'
- 1.42. Nombre de la sesión : Uso de la imaginación y la creatividad para crear un dibujo a partir de formas abstractas.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTITUDES
Comunicación	Produce trabajos artísticos con creatividad, utilizando diferentes técnicas y materiales, para expresar ideas, sentimientos y emociones.	Expresa ideas, sentimientos y emociones mediante la creación de dibujos abstractos. Experimenta con diferentes materiales y técnicas de dibujo para crear efectos visuales en su obra.	Muestra interés y disposición para explorar y experimentar en el proceso de creación artística. Valora la creatividad y la imaginación en el proceso de creación artística.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Inicio	Se presentará la sesión y se explicará a los estudiantes el concepto de dibujo abstracto. Se mostrarán algunos ejemplos de obras de arte abstractas para que los estudiantes se familiaricen con el estilo. Se dará a los estudiantes un tiempo para que exploren los materiales y las técnicas que se utilizarán en la actividad.	Pandereta Recursos Humanos	15'
Desarrollo	Los estudiantes tendrán que crear un dibujo abstracto a partir de formas y colores. Se les animará a utilizar su imaginación y creatividad para crear algo único y original. Los estudiantes experimentarán con diferentes	Papel bond tamaño A3 Lápices de colores Marcadores Pinturas acrílicas	90'

	<p>materiales y técnicas de dibujo para crear efectos visuales interesantes en su obra. Una vez que hayan terminado, los estudiantes presentarán su obra y explicarán cómo la crearon.</p> <p>Exposición de conceptos y ejemplos de obras de arte abstractas.</p> <p>Técnicas de brainstorming para fomentar la creatividad e imaginación de los estudiantes.</p> <p>Trabajo individual de los estudiantes para crear su dibujo abstracto.</p> <p>Presentación y explicación de la obra por parte de los estudiantes.</p> <p>Reflexión y discusión en grupo sobre la importancia de la creatividad y la imaginación en el proceso de creación artística.</p>	<p>Pinceles</p> <p>Gomas de borrar</p> <p>Sacapuntas</p>	
Cierre	<p>Se realizará una reflexión con los estudiantes sobre lo aprendido en la sesión. Se destacará la importancia de la creatividad y la imaginación en el proceso de creación artística.</p>	<p>Recursos Humanos</p>	<p>15'</p>

IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDADES DE ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
<p>Produce trabajos artísticos con creatividad, utilizando diferentes técnicas y materiales, para expresar ideas, sentimientos y emociones.</p>	<p>Crea un dibujo abstracto original y creativo utilizando diferentes materiales y técnicas de dibujo para crear efectos visuales interesantes.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES:

- 1.43. Institución educativa : I.E.I. 136 Quero Pata
- 1.44. Área específica :
- 1.45. Docente : Rojas Ramos, Rita Flor
- 1.46. Edad : 5 años
- 1.47. Temporalización : 2H
- 1.48. Nombre de la sesión : Creación de un dibujo utilizando la técnica del "punto a punto".

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTITUDES
Comunicación	Crea trabajos de arte a partir del manejo de lenguajes, símbolos y procedimientos de las diversas formas artísticas para expresar sus propias Ideas, emociones y sentimientos, demostrando creatividad, imaginación y sentido estético.	Utiliza diversas técnicas de dibujo para expresarse y comunicarse creativamente. Explora y experimenta con diferentes materiales y técnicas de dibujo para crear efectos visuales. Valora y aprecia el arte como una forma de expresión y comunicación.	Creatividad, curiosidad, respeto, tolerancia, y responsabilidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Inicio	El docente inicia la sesión presentando la técnica del "punto a punto" y explicando en qué consiste. Además, muestra algunos ejemplos de dibujos creados con esta técnica para motivar a los estudiantes.	Pandereta Recursos Humanos	15'
Desarrollo	Paso 1 (20 minutos): Los estudiantes eligen una imagen de un objeto, animal o persona que quieran dibujar utilizando la técnica del "punto a punto". El docente les proporciona una hoja	- Hojas en blanco. - Lápices, goma de borrar y marcadores.	90'

	<p>en blanco y una lista de materiales necesarios, como lápices, goma de borrar y marcadores.</p> <p>Paso 2 (40 minutos): Los estudiantes comienzan a dibujar utilizando la técnica del "punto a punto". El docente les recuerda la importancia de ser precisos y cuidadosos al unir los puntos para que el dibujo tenga el efecto deseado.</p> <p>Paso 3 (20 minutos): Los estudiantes comparten sus dibujos con el resto de la clase y explican el proceso que siguieron para crearlos. El docente aprovecha esta oportunidad para destacar las habilidades y técnicas utilizadas por los estudiantes y para reforzar la importancia de la práctica y la perseverancia para mejorar en el dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicación y demostración por parte del docente. - Práctica individual de los estudiantes. - Retroalimentación y evaluación por parte del docente y los compañeros. 	- Imágenes de objetos, animales o personas para dibujar.	
Cierre	<p>El docente concluye la sesión destacando los aspectos más importantes aprendidos durante la sesión y la importancia de la práctica y la experimentación para mejorar en el dibujo. Además, invita a los estudiantes a continuar explorando y experimentando con la técnica del "punto a punto" en sus futuros proyectos artísticos.</p>	Recursos Humanos	15'

IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDADES DE ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
<p>Utiliza diversas técnicas de dibujo para expresarse y comunicarse creativamente.</p> <p>Explora y experimenta con diferentes materiales</p>	<p>Menciona el proceso que siguió para descubrir diversas combinaciones de colores con pintura.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

V. DATOS GENERALES:

- 1.49. Institución educativa : I.E.I. 136 Quero Pata
- 1.50. Área específica :
- 1.51. Docente : Rojas Ramos, Rita Flor
- 1.52. Edad : 5 años
- 1.53. Temporalización : 2H
- 1.54. Nombre de la sesión : Creación de un dibujo en movimiento utilizando la técnica del "flipbook".

VI. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTITUDES
Comunicación	Utiliza técnicas y materiales de forma creativa para expresar sus ideas y emociones.	Utiliza técnicas de dibujo para crear imágenes en movimiento. Crea un flipbook a partir de una secuencia de dibujos.	Demuestra interés y curiosidad por la técnica del flipbook. Trabaja en equipo y respeta las ideas de los demás.

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Inicio	Comenzar la sesión hablando sobre la técnica del flipbook y sus usos en la animación. Mostrar algunos ejemplos de flipbooks y animaciones para inspirar a los participantes. Explicar que cada participante creará su propio flipbook.	Pandereta Recursos Humanos	15'
Desarrollo	Distribuir el papel y los lápices o marcadores. Pedir a los participantes que piensen en una pequeña historia o secuencia de eventos que les gustaría animar. Dibujar la primera imagen de la secuencia en la primera página del papel. Pedir a los participantes que recorten la página en una tira, de manera que la imagen quede en la parte superior y el resto de la página en la parte inferior.	Hojas de papel. Lápices y colores. Grapadora.	90'

	<p>Pedir a los participantes que dibujen la segunda imagen de la secuencia en la siguiente página, colocando la tira de la página anterior debajo de la nueva página para que puedan dibujar la siguiente imagen.</p> <p>Continuar con este proceso para cada imagen de la secuencia, creando una tira de dibujos que se pueden hojear rápidamente para crear la ilusión de movimiento.</p> <p>Una vez que los participantes han completado su tira de dibujos, pedirles que sujeten las páginas juntas con clips o grapas.</p> <p>Animar las páginas del flipbook sosteniéndolo en la mano y moviéndolo rápidamente para ver la secuencia de dibujos en movimiento.</p>		
Cierre	<p>Pedir a los participantes que compartan sus flipbooks con el grupo y expliquen su historia o secuencia de eventos.</p> <p>Hablar sobre cómo la técnica del flipbook se puede utilizar para contar historias y crear animaciones más largas.</p> <p>Reflexionar sobre lo que los participantes aprendieron sobre la animación y la narración visual durante la actividad.</p>	Recursos Humanos	15'

VIII. DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDADES DE ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
<p>Utiliza técnicas de dibujo para crear imágenes en movimiento.</p> <p>Crea un flipbook a partir de una secuencia de dibujos.</p>	<p>El participante crea un flipbook que muestra una secuencia de imágenes en movimiento.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

IX. DATOS GENERALES:

- 1.55. Institución educativa : I.E.I. 136 Quero Pata
- 1.56. Área específica :
- 1.57. Docente : Rojas Ramos, Rita Flor
- 1.58. Edad : 5 años
- 1.59. Temporalización : 2H
- 1.60. Nombre de la sesión : Creación de un dibujo a partir de formas geométricas y patrones.

X. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTITUDES
Comunicación	Observa, experimenta y crea formas geométricas y patrones utilizando diferentes técnicas de dibujo.	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza y reconoce las formas geométricas y patrones presentes en la naturaleza y la cultura. - Crea formas geométricas y patrones a partir de la combinación de figuras básicas. - Experimenta con diferentes técnicas de dibujo para la creación de formas geométricas y patrones. 	Creatividad, disposición al trabajo en equipo, respeto hacia las ideas de los demás.

XI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Inicio	Presentación del objetivo de la sesión y de las formas geométricas que se van a utilizar. Mostrar algunos ejemplos de obras de arte que utilizan formas geométricas y patrones, y hacer preguntas para fomentar la reflexión y la participación de los estudiantes. Entregar a cada estudiante un conjunto de formas geométricas y pedirles que las observen detenidamente y piensen en cómo podrían utilizarlas para crear un dibujo.	Pandereta Recursos Humanos	15'

Desarrollo	<p>Guía a los estudiantes a través de un ejercicio de dibujo que utilice formas geométricas como base. Puedes proporcionar un tema o dejar que los estudiantes elijan su propio tema.</p> <p>A medida que los estudiantes avanzan en su dibujo, muéstrales diferentes formas de utilizar las formas geométricas para crear patrones y texturas interesantes.</p> <p>Fomenta la creatividad y la experimentación, y anima a los estudiantes a pensar fuera de la caja y a crear diseños únicos e innovadores.</p> <p>A medida que los estudiantes trabajan, camina alrededor del aula para ofrecer comentarios y consejos para mejorar su trabajo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond. - Lápices de colores. - Reglas y compás. - Ejemplos de dibujos con formas geométricas y patrones. 	90'
Cierre	<p>Pide a los estudiantes que compartan sus dibujos y expliquen cómo utilizaron las formas geométricas para crear su obra de arte.</p> <p>Anima a los estudiantes a observar los dibujos de sus compañeros y a hacer preguntas para fomentar la reflexión y el intercambio de ideas.</p> <p>Concluye la sesión recordando los objetivos de la sesión y destacando los logros de los estudiantes.</p>	Recursos Humanos	15'

XII.DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDADES DE ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
<ul style="list-style-type: none"> - Analiza y reconoce las formas geométricas y patrones presentes en la naturaleza y la cultura. - Crea formas geométricas y patrones a partir de la combinación de figuras básicas. - Experimenta con diferentes técnicas de dibujo para la creación de formas geométricas y patrones. 	Crea un dibujo utilizando formas geométricas y patrones de manera creativa y original.	Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

XIII. DATOS GENERALES:

- 1.61. Institución educativa : I.E.I. 136 Quero Pata
- 1.62. Área específica :
- 1.63. Docente : Rojas Ramos, Rita Flor
- 1.64. Edad : 5 años
- 1.65. Temporalización : 2H
- 1.66. Nombre de la sesión : Uso de técnicas de dibujo para crear efectos de luz y sombra.

XIV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTITUDES
Comunicación	Comprende y aplica técnicas de dibujo para representar luces y sombras en sus obras.	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza las técnicas adecuadas para representar efectos de luz y sombra en sus dibujos. - Comprende la relación entre la dirección de la luz y la sombra en una imagen. - Aplica el contraste para crear profundidad y realismo en sus dibujos. 	Creatividad, perseverancia, curiosidad y valoración del arte.

XV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Inicio	Para iniciar la sesión se puede mostrar ejemplos de dibujos con efectos de luz y sombra que se han realizado en diferentes técnicas, como lápices de grafito, carboncillo o tinta. También se puede hacer una breve introducción sobre los conceptos de luz y sombra, cómo se relacionan y cómo se pueden utilizar para crear ilusión de profundidad y volumen en los dibujos.	Pandereta Recursos Humanos	15'
Desarrollo	Durante el desarrollo de la sesión se pueden presentar diferentes técnicas de dibujo que	- Papel bond blanco	90'

	<p>permiten crear efectos de luz y sombra. Algunas de estas técnicas pueden incluir:</p> <p>Técnica del claroscuro: Esta técnica consiste en utilizar tonos claros y oscuros para crear contrastes y dar la sensación de volumen en los objetos.</p> <p>Técnica de la luz directa: Esta técnica se utiliza para simular la luz que cae directamente sobre un objeto, creando sombras muy definidas y resaltando los bordes del objeto.</p> <p>Técnica de la luz difusa: Esta técnica se utiliza para simular la luz que se dispersa en el ambiente, creando sombras suaves y difusas.</p> <p>Técnica de la reflexión: Esta técnica se utiliza para crear efectos de luz y sombra en superficies brillantes o reflejantes, como metales o vidrios.</p> <p>Para cada técnica, se puede hacer una demostración práctica en la que se explique cómo se aplica y se muestren ejemplos de dibujos en los que se ha utilizado.</p> <p>Luego, se pueden realizar ejercicios prácticos en los que los participantes practiquen estas técnicas. Se puede proporcionar una imagen de referencia o un objeto real para que los participantes lo dibujen utilizando las técnicas aprendidas. También se puede pedir a los participantes que elijan una imagen de su preferencia y apliquen las técnicas de luz y sombra.</p> <p>Durante el desarrollo de la sesión es importante hacer énfasis en la importancia de observar y analizar cómo la luz incide sobre los objetos para poder representarlos de manera realista en el dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lápices de dibujo de diferentes grosores - Goma de borrar - Fuentes de luz (lámparas, focos, etc.) - Objetos de diferentes formas y tamaños para experimentar con la luz y sombra 	
Cierre	<p>En el cierre de la sesión se pueden compartir los dibujos realizados por los participantes y hacer una retroalimentación sobre los aspectos en los que se han logrado avances y en los que se pueden seguir trabajando. También se puede hacer una reflexión sobre la importancia de la técnica de luz y sombra en el dibujo y cómo se puede utilizar para crear efectos realistas y atractivos visualmente. Se puede motivar a los participantes a seguir practicando estas técnicas</p>	Recursos Humanos	15'

	y explorando nuevas formas de utilizarlas en sus dibujos.		
--	---	--	--

XVI. DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDADES DE ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza técnicas adecuadas para representar efectos de luz y sombra en sus dibujos. - Aplica el contraste para crear profundidad y realismo en sus dibujos. 	Aplica las técnicas de luz y sombra para crear profundidad y realismo en sus dibujos.	Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

XVII. DATOS GENERALES:

- 1.67. Institución educativa : I.E.I. 136 Quero Pata
- 1.68. Área específica :
- 1.69. Docente : Rojas Ramos, Rita Flor
- 1.70. Edad : 5 años
- 1.71. Temporalización : 2H
- 1.72. Nombre de la sesión : Creación de dibujos a partir de las formas básicas de la naturaleza.

XVIII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ACTITUDES
Comunicación	Creatividad e Identidad Artística y Cultural	<ul style="list-style-type: none"> - Observa y aprecia la naturaleza a través de las formas básicas. - Representa gráficamente las formas básicas de la naturaleza utilizando materiales y técnicas adecuadas. - Crea composiciones artísticas a partir de las formas básicas de la naturaleza. 	Valoración de la naturaleza y el medio ambiente, sensibilidad estética y valoración de la cultura.

XIX. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Inicio	<p>Presentación del tema: hablar sobre las formas básicas de la naturaleza y su importancia en el mundo natural.</p> <p>Observación de diferentes imágenes de la naturaleza que muestren formas básicas (por ejemplo, una hoja como un óvalo, una flor como un círculo con pétalos, etc.).</p> <p>Se les proporcionará papel y lápices de colores a los niños para que puedan practicar dibujando algunas formas básicas.</p>	Pandereta Recursos Humanos	15'

Desarrollo	<p>Se les dará a los niños diferentes hojas de papel y se les pedirá que dibujen diferentes paisajes naturales utilizando las formas básicas que han practicado en el inicio.</p> <p>Se les animará a que utilicen su creatividad para crear paisajes imaginarios utilizando las formas básicas como inspiración.</p> <p>Una vez que hayan terminado sus dibujos, se les dará tiempo para colorearlos y agregar detalles adicionales.</p>	<p>- Papel de dibujo</p> <p>- Lápices, crayones, acuarelas u otros materiales de dibujo</p> <p>- Elementos naturales recolectados durante la caminata</p>	90'
Cierre	<p>Cada niño tendrá la oportunidad de compartir su dibujo con el grupo y explicar cómo utilizó las formas básicas de la naturaleza para crear su paisaje.</p> <p>Se les preguntará a los niños cómo se sintieron al crear dibujos utilizando las formas básicas de la naturaleza y si les gustó la actividad.</p> <p>Finalmente, se les recordará a los niños la importancia de observar la naturaleza y las formas básicas que podemos encontrar en ella para crear dibujos interesantes y creativos.</p>	Recursos Humanos	15'

XX. DISEÑO DE EVALUACIÓN

CAPACIDADES DE ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
<ul style="list-style-type: none"> - Observa y aprecia la naturaleza a través de las formas básicas. - Representa gráficamente las formas básicas de la naturaleza utilizando materiales y técnicas adecuadas. - Crea composiciones artísticas a partir de las formas básicas de la naturaleza. 	- Identifica y utiliza las formas básicas	Lista de cotejo

TURNITIN

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo