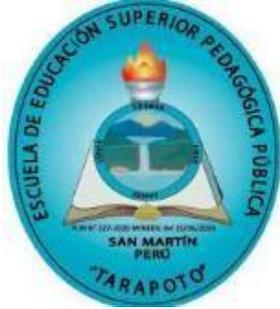


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS

**La dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños
de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 0528 del
“Asentamiento Humano 10 de agosto” – Tarapoto**

**TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
INICIAL**

Autor(a):

Br. Karito Martinez Martinez (0009-0002-6356-9133)

Br. Tatiana Ruiz Amasifuen (0009-0005-5907-1238)

Asesor:

Mg. Fabricio Díaz del Águila (0000-0003-2446-1381)

Línea de investigación:

Calidad-Equidad-Pertinencia de aprendizajes y condiciones de educabilidad.

PROMOCIÓN 2022

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2024

Página del jurado



Prof. Anibal Fernando Mendo García (0009-0008-2111-5698)

Presidente



Prof. Julia Noemí Díaz Chávez (0009-0000-0204-4988)

Secretario



Prof. Felipe Arévalo Ramírez (0009-0000-1648-9603)

Vocal

Dedicatoria

A Dios, a mi familia, mi esposo e hijo: Angelo, quienes son mi ejemplo, dedicación y palabras de aliento han sido una guía constante en mi carrera, siempre motivándome a no rendirme, y gracias a ellos he llegado a este punto a un en los momentos difíciles: Los Amo.

Tatiana

A Dios por darme la vida y brindarme cada día la fuerza para enfrentarme a distintos retos.

A mis amados padres quienes son los forjadores de mi formación personal, además de todas aquellas palabras de aliento y motivación para seguir adelante.

A mi pareja por el constante apoyo incondicional que me brinda día a día para cumplir con mi meta propuesta.

Karito

Agradecimiento

Expresamos nuestro cordial y más sincero agradecimiento a Dios por darnos la vida y salud en estos momentos muy difíciles de nuestras vidas. Al profesor FABRICIO DÍAZ DEL ÁGUILA por su apoyo en nuestra formación y por sus sabias enseñanzas que día a día nos brinda.

De manera especial, queremos agradecer profundamente a nuestros profesores, por su tiempo, dedicación y esmero, ya que ellos quebrantan su alma día a día para formarnos en esta noble y delicada misión de ser maestros de nivel inicial.

También expresamos nuestro cordial agradecimiento a nuestros familiares que con mucho amor y cariño nos brindan su apoyo incondicional para culminar esta hermosa carrera y ser profesionales ejemplares ante la sociedad.

Las Autoras

Declaratoria de autenticidad

Nosotras, Karito Martínez Martínez, identificada con DNI N° 76675532 y Tatiana Ruiz Amasifuen, identificada con DNI N° 47232787, estudiantes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del Programa de Estudio de Educación Inicial, con el informe de tesis: La dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.

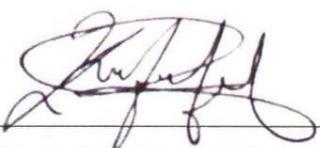
Declaramos bajo juramento que:

El presente informe es de nuestra autoría.

Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, octubre del 2022.



Karito Martínez Martínez

DNI N° 76675532



Tatiana Ruiz Amasifuen

DNI N° 47232787

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

Presentamos ante ustedes la tesis titulada: La dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto, con la finalidad de la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.

Esperamos cumplir con los requisitos de ley que merezca su aprobación.

Las Autoras

Índice

Página del jurado	2
Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
Declaratoria de autenticidad	5
Presentación.....	6
Resumen.....	9
Abstract	10
Introducción	11
CAPÍTULO I.....	12
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1. Situación Problemática.....	12
1.2. Formulación del Problema	13
1.2.1. Problema general	13
1.2.2. Problemas específicos.....	13
1.3. Justificación de la Investigación.....	14
1.4. Objetivos de la Investigación.....	15
1.4.1. Objetivo General	15
1.4.2. Objetivos Específicos.....	15
1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación.....	15
CAPÍTULO II	17
MARCO TEÓRICO	17
2.1. Antecedentes del estudio.....	17
2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos.....	19
2.2.1. La Dactilopintura	19
2.2.2. Creatividad	22
2.3. Definiciones de términos básicos.....	28
CAPÍTULO III.....	29
METODOLOGÍA	29
3.1. Hipótesis.....	29
3.1.1. Hipótesis general.....	29
3.1.2. Hipótesis específicas	29
3.2. Variables	29
3.3. Operacionalización de variables.....	30
3.4. Metodología	32

3.5.	Tipos de estudio	32
3.6.	Diseño	32
3.7.	Población, muestra y muestreo	32
3.7.1.	Población:.....	32
3.7.2.	Muestra	32
3.7.3.	Muestreo.....	33
3.8.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
3.9.	Métodos de análisis de datos.....	33
CAPÍTULO IV		34
RESULTADOS OBTENIDOS		34
4.1.	Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados	34
4.2.	Discusión de resultados	38
CAPÍTULO V.....		40
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		40
5.1.	Conclusiones	40
5.2.	Recomendaciones	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		42
ANEXOS.....		44

Resumen

La investigación que se presenta tuvo como objetivo general el determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 0528 en el Asentamiento Humano 10 de Agosto – Tarapoto; así mismo, la investigación fue de carácter experimental, diseño pre experimental pre test post test con un solo grupo, por el bajo control de las variables intervinientes. La población de referencia contaba con la participación de 26 niños y niñas y la muestra se tomó al 100% de la población, el muestreo utilizado fue el intencionado, debido a la naturaleza de los grupos asignados durante la práctica profesional. Del mismo modo, para evaluar la creatividad de los niños se procedió a la elaboración de un instrumento de 15 preguntas en cuatro dimensiones: fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración, el cual fue validado por un grupo de tres expertos. La hipótesis planteada fue que la dactilopintura tiene un impacto en el fomento de la creatividad en los niños de 5 años que asisten a la institución educativa inicial del ámbito de estudio y los resultados observados muestran que el nivel de creatividad evaluado en el post test, es adecuado (64,0%), en cambio el 36,0% de los niños presentan una creatividad regular. Además hay que indicar que a nivel de dimensiones esta cifra es casi similar, es decir, se encuentra en el nivel adecuado: en la dimensión flexibilidad con 59,0%; en originalidad con 64,0%; en fluidez con 64,0% y en elaboración con 68,0%; lo cual nos permite concluir que la dactilopintura influye positivamente en el estímulo del potencial creativo de los niños de 5 años que asisten a la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto, ya que le permite pasar de un nivel bajo (en el pre test) a un nivel adecuado (64,0%) durante el post test en el desarrollo de la creatividad

Palabras claves: Dactilopintura, creatividad, fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración.

Abstract

The research presented had the general objective of determining the influence of fingerprint painting on the development of creativity in 5-year-old children of the initial educational institution No. 0528 of the "Asientamiento Humano 10 de Agosto" - Tarapoto; Likewise, the research was of an experimental nature, pre-experimental design, pre-test, post-test with a single group, due to the low control of the intervening variables. The reference population consisted of 26 boys and girls and the sample was taken from 100% of the population, the sampling used was intentional, due to the nature of the groups assigned during professional practice. In the same way, to evaluate the creativity of the children, an instrument of 15 questions in four dimensions was elaborated: fluency, originality, flexibility and elaboration, which was validated by a group of three experts. The hypothesis raised was that finger painting influences the development of creativity in 5-year-old children from the initial educational institution in the study area and the observed results show that the level of creativity evaluated in the post test is adequate (64.0%), on the other hand, 36.0% of the children show regular creativity. It should also be noted that at the dimension level this figure is almost similar, that is, it is at the appropriate level: in the flexibility dimension with 59.0%; in originality with 64.0%; in fluidity with 64.0% and in elaboration with 68.0%; which allows us to conclude that finger painting positively influences the development of creativity of 5-year-old children from the initial educational institution No. 0528 of the "Asientamiento Humano 10 de Agosto" - Tarapoto, since it allows them to go from a low level (in the pre-test) at an adequate level (64.0%) during the post-test in the development of creativity

Keywords: Fingerprint, creativity, fluidity, originality, flexibility and elaboration.

Introducción

El presente informe de tesis titulado: La dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de agosto” – Tarapoto; se originó al observar la poca creatividad de los niños de 5 años en sus juegos y/o actividades durante sus actividades de aprendizaje.

El presente informe se ha estructurado teniendo en cuenta lo siguiente:

En el capítulo I, el problema de investigación aborda la realidad problemática, la formulación del problema, la justificación del estudio, los objetivos de la investigación y las delimitaciones y limitaciones del mismo.

En el capítulo II, el marco teórico presenta los antecedentes del estudio, las bases teóricas y el marco conceptual de la investigación.

En el capítulo III, la metodología de la investigación consigna a las variables de estudio, el método y tipo de estudio, el diseño de investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y las estrategias de prueba de hipótesis.

En el capítulo IV se presenta los resultados de la investigación y la discusión de los mismos.

En el capítulo V se presentan las conclusiones de la investigación, las que están directamente relacionadas con los objetivos planteados. Así mismo, se consignan las recomendaciones.

Finalmente, se consignan las referencias bibliográficas utilizadas y los anexos respectivos

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Situación Problemática

Tal como lo indican: Vigotsky (1981), Martínez (1998), Araya (2011) y otros más, la creatividad constituye una de tantas capacidades de la especie humana que le posibilita crear, elaborar, dar soluciones a dificultades que enfrentan en su día a día, es decir, solucionar problemas con diversas estrategias o métodos (pensamiento lateral). En ese sentido, su desarrollo implica que estén altamente relacionados el componente afectivo y emocional de las personas, lo cual conllevará a realizar actividades como la comunicación, danza, pintura, dramatizaciones e incluso la ciencia propia de su desempeño psicosocial. Para Runco (2019), la creatividad es un proceso, dinámico, individual y tranquilo, en cuyos componentes se caracterizan tres aspectos: originalidad, efectividad, pero sobre todo auténtico, el cual se origina en las interpretaciones individuales pero novedosas de cada experiencia en el afán de búsqueda de soluciones. Este proceso según el autor se originan debido a la combinación de diversos elementos o factores personales, cognitivos, sociales y culturales.

Tomando como base los diferentes conceptos podemos concluir que la creatividad en las personas (incluso los niños) debe ser auténticas, con la finalidad de ir transformando las situaciones problemáticas de manera libre y espontánea. El avance de la creatividad constituye una destreza única en los infantes que les permite ser inventores de cosas, procedimientos y estrategias, el cual al mismo tiempo les permite ir descubriendo y generando o produciendo ideas nuevas que permiten desarrollar otras capacidades y competencias propias del aprendizaje.

Fomentar la expansión de la creatividad tiene una gran relevancia en diversos aspectos por ejemplo en el progreso económico. El Banco Interamericano de Desarrollo (Luzardo, De Jesús y Pérez, 2017), los servicios creativos en el año 2012 en Latinoamérica y el Caribe, han creado 547 000 millones de dólares y 29,5 millones de oportunidades laborales. En Uruguay y Costa Rica, por ejemplo, constituyó al 2015 un aumento de 1,9 millones de empleos adicionales comparados al 2012. Es claro evidenciar, que la clave para el desarrollo económico no solo debe referirse a las materias primas y manufacturas, sino al recurso ignorado como es el pensamiento creativo, el cual se manifiestan en actividades como: gastronomía, música, moda, artes plásticas, ciencia y tecnología entre otros. De ahí que debe ser tratado como algo de suma relevancia en la educación de los niños y desarrollado utilizando diversas estrategias.

Por otro lado, Girón (2019), indica que el dactilo pintura, constituye una técnica grafoplástica que pueden utilizar los niños para realizar rasgos, figuras y gráficos con diversos materiales (usando sus propiedades o características) para fomentar la creatividad (libre y espontánea) en los infantes, ya que les permite evidenciar sus conocimientos, sentimientos y vivencias, las cuales a su vez favorecen su desarrollo motor fino y su aprendizaje significativo.

Aranda y Ramírez (2018), consideran a "la técnica de la dactilopintura es una metodología en el cual el niño expande la pintura utilizando sus manos de manera libre creando formas y figuras mediante el cual expresa sus pensamientos, sentimientos y emociones, y que simultáneamente le permite consolidar sus destrezas motoras. En ese sentido, podemos indicar que los niños aprenden jugando, manipulando, explorando y creando de forma independiente y natural.

El uso de la técnica de dactilopintura ofrece diversos beneficios para los niños y niñas; por ende, debemos fomentar y promover situaciones significativas haciendo uso de la dicha técnica, ya que esto permitirá la adquisición de conocimientos y experiencias convirtiéndose en niños competentes a través de su indagación e inventos durante su proceso de formación.

Los docentes de los centros educativos de nivel inicial tienen una función fundamental durante la enseñanza de la dactilopintura, ya que deben acompañar a los niños y niñas cuando están realizando la actividad; el docente es el guía para los niños y brindar sugerencias motivándoles e incentivándoles a continuar con sus creaciones para ir potencializando sus capacidades. Cabe mencionar que las docentes debemos seguir promoviendo e incentivando la creatividad a través de la dactilopintura, porque permite a los niños numerosas posibilidades para manifestar mediante un dibujo todas las cosas que les brinde placer y les haga sentir a gusto.

En la I.E inicial N° 0528 – 10 de agosto ubicado en el Jr. Salaverry S/N MZ H lote 02, se observa infantes de 5 años poco creativos, ya que en sus producciones gráficas, pinturas u otros son poco flexibles (con los materiales) en sus producciones, no son muy originales y en algunos casos cuando se les da alguna actividad para su casa, son sus padres quienes los realizan y por ende no existe fluidez en lo que hacen (expresiva, ideática y asociativa). Todo lo descrito anteriormente nos con lleva a preguntarnos cómo podemos fomentar la manifestación creativa en los infantes de la I.E en mención.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿De qué manera la dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto?

1.2.2. Problemas Específicos

¿De qué manera la dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión flexibilidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto?

¿De qué manera la dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión originalidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto?

¿De qué manera la dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión fluidez en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto?

¿De qué manera la dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión elaboración en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto?

1.3. Justificación de la Investigación

Justificación teórica

Desde la perspectiva teórico, este estudio actual aporta con explicar la influencia de ciertos programas con la finalidad de estimular la creatividad desde la base de la escolaridad. Cada día, estamos conscientes de que el desarrollo global y las exigencias de las sociedades, implica que cada persona se enfrentara a un mundo lleno de situaciones problemáticas en la parte económica, social, cultural, etc, el cual implicara una persona que este familiarizado con este medio y que se adapte continuamente. En ese sentido desarrollar la creatividad es clave si deseamos niños que piensen independientemente, si deseamos que sepan razonar, cuestionar y explorar el mundo circundante, para poder obtener soluciones nuevas a estos problemas cotidianos. Toda persona es creativa (unos más que otros); sin embargo, desde nuestra perceptiva docente, se busca estimular la creatividad, ya que esta constituye una aptitud para el descubrimiento, es decir, cambiar la mirada o cambiar un punto de vista de cómo se observa la solución a un problema.

Justificación metodológica

El presente estudio busca medir la expresión creativa de los infantes en cuatro dimensiones: flexibilidad, singularidad, fluidez y elaboración, para ello se recurrió a la confirmación de tres especialistas con el propósito de afinar la medición de la variable dependiente. Al mismo tiempo se busca corroborar o demostrar que la creatividad puede ser estimulada desde el uso de enfoques fundamentados en el uso de la dactilopintura. En ese sentido, se aplicarán en 10 talleres dirigidos a los niños que responden al uso del dactilo pintura en base al uso de las palmas, codos, dedos y pies para estimular la creatividad.

Justificación social

Los hallazgos del presente estudio servirán como base con el objetivo de estimular la creatividad en los niños, debido a que una persona creativa puede desenvolverse acertadamente en

diferentes entornos, gracias a su agudeza mental para resolver problemas. Un individuo con habilidades creativas, no representa a alguien que espera que se creen empleos por parte del estado, una persona creativa genera sus propias fuentes de ingreso, puede generar nuevas formas de actuar para solucionar un problema ante cualquier situación y con elementos de su entorno.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.

1.4.2. Objetivos Específicos

Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad, dimensión flexibilidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.

Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad, dimensión originalidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.

Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad, dimensión fluidez en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.

Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad, dimensión elaboración en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.

1.5. Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación

Delimitaciones

El presente estudio se circunscribe dentro de la I.E inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de agosto. Además, es necesario indicar que el objeto de estudio corresponde al fomento de la expresión creativa en niños de cinco años.

La medición de la creatividad se realizará en 4 dimensiones, las cuales se muestran en la operacionalización de variables.

Limitaciones

El presente estudio tuvo limitaciones de carácter económico, ya que los padres no colaboraron mucho con la compra de los materiales que debían utilizar los niños. Es decir, el grupo

de investigación costeo los materiales usados en la presente investigación.

Otra limitación constituye el poco involucramiento de los progenitores en el procedimiento de estimulación de los niños, ya que consideran a la dactilopintura como una estrategia poco significativa.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes del Estudio

Antecedentes internacionales

Abarca (2019), en su tesis: El uso de la técnica de arte de la dactilopintura en el estímulo del potencial creativo de los infantes de cinco años en la Unidad Educativa San Felipe Neri de Riobamba durante el ciclo comprendido entre 2018 y 2019. Tesis para optar el título de licenciada en Ciencias de la Educación, mención Profesora de Educación Parvularia e Inicial, en cuyas conclusiones indica: La técnica de la dactilopintura desempeña un rol fundamental en el crecimiento de los niños, dado que les posibilita crear imágenes utilizando una variedad de colores. Se ha observado que los niños muestran características notables en sus expresiones dactilopictóricas, como la reproducción de patrones visuales, un interés evidente al manipular la pintura debido a la sensación agradable que experimentan. Esto se traduce en la creación de líneas verticales, horizontales y diagonales. Además, se ha identificado que las circunstancias ideales para fomentar la creatividad en los niños incluyen el modelado, el estampado y el uso de texturas, lo que les permite ser innovadores y generar ideas con creatividad, una elemento esencial de la capacidad creativa.

Vera (2018), en su tesis: Desarrollo de enfoques para estimular la inventiva en los niños en edad preescolar en el Centro de Educación Inicial El Clavelito durante el año académico 2016-2017. Tesis presentada para adquirir el grado de Licenciada en Educación en la Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca, Ecuador. En cuyas conclusiones arriba: Las actividades lúdicas que tuvieron lugar ayudaron a los infantes a expresar sus emociones y enfrentar sus emociones, fomentando de esta manera la capacidad de crear espontánea en los infantes y, las estrategias, actividades lúdicas y juegos diseñado en el fomento del potencial creativo de los niños beneficiaran a los docentes del centro educativo .

Antoñanzas, Toner, Salavera, Soler y Usan (2017). Creatividad y proceso de enseñanza en niños de edades comprendidas entre 4 y 5 años en la Universidad de Zaragoza, España. En cuyas conclusiones arriba que: la creatividad evoluciona con el pensamiento, por ello los alumnos de mayor edad poseen puntuaciones más altas en el test aplicado; la creatividad es una aptitud compleja en la que se engloban procesos cognitivos, emocionales, personales y perceptivo expresivos, para favorecer la autoexpresión, la seguridad en sí mismo, la autodisciplina y la autorregulación; entre otros.

Antecedentes nacionales

Timoteo (2018), en su estudio de investigación llamado 'Dactilopintura y su impacto en fomento de la creatividad en infantes del segundo ciclo de Educación Básica Regular (EBR). Trabajo de investigación " Junto con el propósito de obtener el título de bachiller en educación en la Universidad Pontificia Católica del Perú. En cuyas conclusiones arriba a que: (1) La actividad de dactilopintura tiene un efecto beneficioso en el fomento de la creatividad al estimular el crecimiento cognitivo. Esto se logra al permitir que los niños expresen su imaginación y generen nuevas ideas, enfocándose en cómo y qué desean crear. En consecuencia, organizan sus pensamientos y los plasman en diferentes medios, como cartulina, papel kraft u otros materiales, con el objetivo de crear obras artísticas. Además, esta actividad fomenta la interacción social al promover la colaboración grupal y facilitar un proceso de aprendizaje mutuo y enriquecedor, que potencia la comunicación y las relaciones con su ambiente. En tercer lugar, desde una perspectiva psicomotriz, esta actividad involucra al niño en una experiencia multisensorial, permitiéndole explorar distintas percepciones, texturas y fragancias mediante su cuerpo, incluyendo las manos y los dedos. Definitivamente, desde el aspecto emocional, actúa como una vía de liberación frente al estrés y proporciona un medio para expresar las emociones y sentimientos. (2) La dactilopintura influye positivamente en el crecimiento de la creatividad al fomentar la búsqueda de sensaciones y alentar al niño a perfeccionar sus habilidades táctiles. A través de esta técnica, el niño observa, interactúa, percibe olores y investiga la textura de la pintura como un medio para expresar sus emociones e imaginación, entre otras sensaciones.

De la Cruz y Ramos (2018), en su estudio: La aplicación de la técnica de dactilopintura y su influencia en el desarrollo de la creatividad artística en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa N° 36003 Santa Ana en Huancavelica. Trabajo de investigación para optar el título de Licenciada en Educación Primaria. En cuyas conclusiones arriba que: "La implementación del Programa Dactilopintura tiene un impacto significativo en el desarrollo de la creatividad artística de los estudiantes de tercer grado. Los resultados descriptivos en términos de creatividad gráfica revelan que, previo a la aplicación del Programa Dactilopintura, el 17% de los alumnos se encontraba en el nivel bajo, el 44% en el nivel medio bajo, el 17% en el nivel promedio, el 22% en el nivel medio alto, y el 0% en el nivel alto. "Después de implementar el programa, el 6% de los participantes se encontraba en el nivel medio alto y el 94% en el nivel alto en términos de creatividad gráfica. Antes del programa, en la dimensión de Originalidad, el 0%, el 22%, el 0%, el 55.6% y el 22.2% de los participantes estaban en los niveles de escasa, escasa a moderada, moderada, moderada a alta y alta, respectivamente. En cuanto a la dimensión de Elaboración, el 11%, el 5.6%, el 5.6%, el 27.8% y el 50% se encontraban en las categorías medio bajo, promedio, medio alto y alto, respectivamente. En la dimensión de Sombra y Color, el 5.6%, el 27.8%, el 22.1%, el 5.6% y el 38.9% estaban en los

niveles medio bajo, promedio, medio alto y alto, respectivamente. En la dimensión de Título, el 88.9%, el 5.6%, el 0%, el 0% y el 5.6% se encontraban a nivel medio bajo, en promedio, en un punto intermedio alto y en alto, en ese orden. En la dimensión de Detalles Especiales, el 0%, el 0%, el 0%, el 100% y el 0% estaban en los rangos de medio bajo, promedio, medio alto y alto, en ese orden. La dimensión más impactada por el programa fue Título, con una diferencia de 71.4 puntos entre las medias de las pruebas antes y después del programa. Las diferencias en las otras dimensiones fueron de manera descendente: Originalidad (con 35 puntos), Sombra y Color (con 29.5 puntos), Elaboración (con 28.9 puntos) y Detalles Especiales (sin puntos). El programa tuvo un mayor impacto en los hombres en las dimensiones de Originalidad, Elaboración y Título, mientras que, en las mujeres, la dimensión de Sombra y Color fue la más influenciada. Finalmente, desde una perspectiva metodológica, se llega a la conclusión de que la Evaluación de Creatividad Gráfica Imaginativa, empleada en este estudio, es una herramienta apropiada para evaluar cambios en la creatividad. Esta investigación proporciona evidencia empírica que respalda su utilidad en el ámbito educativo.

2.2. Bases Teóricas o Enfoques Científicos

2.2.1. La Dactilopintura

2.2.1.1. Definición:

La dactilopintura, también conocida como pintura con los dedos, constituye una modalidad de manifestación artística que conlleva la creación y diseño de obras de arte utilizando diferentes partes del cuerpo, incluyendo los dedos, las manos, los antebrazos, los codos e incluso los dedos de los pies. Esta metodología estimula la creatividad y apoya el progreso en habilidades motoras a través de movimientos táctiles y ritmos realizados utilizando varias partes del cuerpo. Además, también estimula el desarrollo cognitivo, ya que los niños deben pensar en lo que desean crear y cómo van a expresar su creatividad utilizando los colores de su elección. Desde una perspectiva emocional, esta técnica permite a los niños no solo expresar su creatividad artística, sino también las emociones y sentimientos de los niños. De acuerdo con lo señalado por Gavilanes, Cepeda y Cepeda en 2017, se reconoce como una herramienta que impulsa el crecimiento de la creatividad en los niños y niñas, permitiéndoles expresar y comunicar sus experiencias y actividades tanto en la escuela como en el hogar a través de imágenes, dibujos o pinturas. Además, promueve la autoexpresión de los estudiantes de manera sin restricciones, ya que no existen límites para expresar sus sentimientos y emociones durante el proceso creativo. Mientras los aprendices imaginan y planifican lo que desean crear y cómo plasmarlo, seleccionan de manera subconsciente los colores que reflejan sus emociones y aquellos que les resultan más atractivos. En otras palabras, el color que el niño o la niña elige para su obra de arte refleja los sentimientos y emociones que desean expresar. Además, esta elección de colores fomenta su desarrollo creativo y les proporciona satisfacción, pues los niños son individuos

con la capacidad de imaginar, entender, crear e investigar nuevos saberes que enriquecen su aprendizaje. Esta actividad también estimula la imaginación y la innovación del niño, y se considera ideal debido a que despierta su curiosidad y le permite disfrutar mientras realiza movimientos manuales, desarrolla el sentido del tacto y ejercita su creatividad (Chaglla, 2017, p.38). Además, esta técnica se considera una forma terapéutica para los niños, ya que no solo potencia su creatividad y la expresión de emociones, sino que también les ayuda a manejar el estrés. Los niños al practicar la pintura con los dedos conectan su mente y cuerpo de varias maneras. En primer lugar, al pensar y planificar qué desean crear y cómo lo van a hacer, y en segundo lugar, al expresar esas ideas a través de sus manos, palmas o dedos, e incluso sus pies.

El uso de la dactilopintura lleva a los niños a concentrarse en el proceso de pintar, lo que desarrolla su coordinación visomotora. Esto activa ciertas áreas cerebrales que contribuyen al desarrollo emocional y les permite liberar el estrés y la tensión, como señala Luctuala (2012, p.25).

Hoy en día, los niños enfrentan numerosas obligaciones y tienen un período más reducido para la recreación y la diversión, lo que puede causar estrés a una edad temprana. Por lo tanto, el empleo de la pintura con los dedos o el uso de otras partes corporales, como las palmas de las manos, los codos o los pies, se presenta como una eficaz estrategia para reducir la tensión. La vivencia de emplear los dedos, moldear la textura de la pintura y concebir creaciones únicas de su propia autoría es única y enriquecedora. Esta práctica alienta a los niños a ser más creativos, a sentirse libres y felices al expresar su creatividad.

2.2.1.2. Beneficios y Objetivos

Según Casadermont (2007; citado en Sotacuro & Riveros, 2015), la dactilopintura capacita a los niños expresar su mundo interno y sus emociones desde temprana edad muy temprana, al mismo tiempo que estimula su sensibilidad hacia lo estético. Esta actividad promueve el desarrollo de la sincronización entre la visión y los movimientos de las manos (ojo-mano), así como la manifestación, la creatividad, la imaginación y el uso de diferentes regiones corporales, además de la comprensión del espacio. Al mismo tiempo, fomenta varias dimensiones de aprendizaje en los niños mediante la actividad lúdica no estructurada, que en esta situación implica la pintura y les permite dar libre su creatividad sin restricciones

Naranjo (2016) señala que la dactilopintura promueve el crecimiento de capacidades esenciales tales como la imaginación, la creatividad y la cognición, además de tener un impacto positivo en el aspecto psicomotor al fortalecer la energía dinámica y la autoestima. La autora menciona diversos beneficios y ventajas de esta técnica, que incluyen el desarrollo del sentido del tacto mediante la manipulación, el fortalecimiento de la destreza motora, la reducción de la inhibición

en la participación en actividades, su facilidad de aplicación, la versatilidad de poder ser utilizada en diversos materiales y la capacidad de relajar a quienes se involucran en la creación artística, en esta instancia, los niños y niñas.

Asimismo, se destaca que tomar parte en actividades que abarcan la dactilopintura proporciona a los niños y niñas experiencias gratificantes, pues los sentidos se ven directamente implicados en la manipulación y examinación, lo que estimula la función cognitiva y convierte el proceso de aprendizaje en una fuente de motivación.

Naranjo (2016) y De La Cruz & Jurado (2017) Los objetivos de la dactilopintura se resumen de la siguiente manera:

1. Facilitar la expresión libre y creativa a través del propio cuerpo y permitir la apreciación de esta expresión.
2. Atender necesidades psicológicas como la exploración de sensaciones y la liberación de ansiedades.
3. Concienciar sobre el uso de las manos y sus componentes individuales.
4. Desarrollar la sincronización entre la vista y la destreza manual (coordinación viso manual).
5. Practicar la capacidad de controlar los movimientos de los dedos de manera independiente (disociación digital).
6. Contribuir a la preparación de la mano para futuras habilidades de lectura y escritura.
7. Mejorar la comprensión del espacio gráfico y sus dimensiones.
8. Unir la ejecución de la mano de manera global y también de forma segmentada en relación a la superficie de dibujo o papel.
9. Lograr habilidades de equilibrio y dominio en el trazo.
10. Incitar a la percepción y la aplicación creativa del color, así como la comprensión de la transparencia en su uso artístico.

2.2.1.3. Algunas Actitudes de los Niños Hacia la Dactilopintura

El contacto interacción directa con los materiales y la combinación de colores, junto con el deseo natural de los infantes de ensuciarse, pueden ser canalizados de manera positiva a través de la dactilopintura, y esta actividad debe ser vista como una experiencia gratificante. Según Durivage, J. (1999), la dactilopintura es algo que cautiva a los niños más pequeños en el hogar, ya que les permite liberar su imaginación, su vitalidad y su creatividad sin limitaciones. Esta metodología brinda una satisfacción enorme y sirve como un canal de liberación.

Algunas de las disposiciones más destacadas que los niños exhiben al momento en que participan en la dactilopintura incluyen:

- En un principio, los niños pueden mostrar resistencia a ensuciarse con la pintura en diferentes partes de su cuerpo, como los brazos o los pies, pero esta actitud suele desaparecer con el tiempo.
- Los niños ejecutan movimientos rítmicos utilizando diversos segmentos de su cuerpo, incluyendo dedos, nudillos, uñas, codos, antebrazos y pies, esparciendo la pintura fuera de los confines del papel.
- La dactilopintura puede ser vista como una experiencia placentera y un medio de expresión artística.
- Con precaución, los niños utilizan un solo dedo para tomar la pintura.
- Previo al trabajo con la pintura, los niños la exploran mediante el olfato, la observación visual y el tacto antes de realizar algunos trazos.

2.2.1.4. Dactilopintura y Creatividad

La dactilopintura beneficia a los niños al mismo tiempo que estimula y promueve el desarrollo de su creatividad y sensibilidad. La creatividad representa una habilidad fundamental que los niños utilizarán a lo largo de su vida, ya sea durante su infancia o en su edad adulta, en una amplia variedad de situaciones. Es crucial que desde una etapa muy precoz se fomenten diligencias que contribuyan al crecimiento de la capacidad creativa, lo que implica que los niños sientan curiosidad por plasmar sus ideas en papel u otros soportes. Esto facilita la libre expresión, la experimentación con colores, la creación y la mezcla de colores, así como la reproducción de objetos, animales y todo aquello que sea significativo para el infante (Graciela, 2010)

2.2.2. Creatividad

2.2.2.1. Concepto

Para muchas personas, la inventiva se percibe como la habilidad para encontrar soluciones originales, mientras que otros opinan que se trata de la capacidad de aplicar adecuadamente conocimientos existentes. Algunos individuos identifican la creatividad en la capacidad de asociar ideas, reestructurarlas, organizarlas y transformarlas (Marales, 2009). Todos tenemos el potencial para ser podemos ser creativos, siempre que se nos brinde la ocasión de adquirir competencias vinculadas con la tarea que estamos realizando. De manera similar, la inventiva se adquiere de la misma manera que aprendemos a procesar datos, perfeccionar aptitudes manuales, intelectuales o socioemocionales, y también al incorporar valores y actitudes en nuestro conjunto de características y comportamientos (Ferreiro, 2008). Es evidente que no es suficiente simplemente pensar; es

necesario crear, o mejor dicho, pensar mientras creamos. Algunos autores consideran la creatividad como sinónimo de:

- La habilidad para generar creaciones.
- El pensamiento innovador.
- La expresión artística creativa.
- La facultad imaginativa y generativa.
- El talento excepcional.
- La singularidad.
- El virtuosismo.

La creatividad se origina a partir de la originalidad, la sensibilidad, la curiosidad y la inteligencia, lo que permite escapar de las rutas convencionales y generar secuencias de producción. El progreso creativo es un procedimiento intrínseco y espontáneo de las personas que culmina en la resolución creativa de problemas. Para este proceso de resolución de problemas, se pueden aplicar técnicas para potenciar nuestra creatividad, lo que facilitaría la búsqueda de la solución adecuada. Estos problemas se pueden descomponer en las siguientes etapas. (López, 1998) a) Identificación del problema: Para lograr una solución creativa, es esencial detectar o reconocer la existencia de un problema. Actualmente, existen ejercicios diseñados para desarrollar y mejorar la habilidad de percibir problemas, donde se busca generar la mayor cantidad de preguntas sobre una situación dada. b) Formulación del problema: La descripción precisa del problema conlleva a diferentes enfoques, y en esta etapa se trabaja en una preparación previa antes de abordarlo, practicando la capacidad de reformular los problemas de manera efectiva. c) Generación de ideas: Se entrenará utilizando métodos y técnicas que aumenten la cantidad de ideas generadas o su profundización. d) Evaluación de ideas: En el proceso creativo, es recomendable posponer o separar esta fase de la etapa de generación de ideas. Una vez que se ha identificado la idea apropiada, se realiza una evaluación del producto que ya no es un proceso individual. (Ferreiro, 2008).

2.2.2.2. Factores que Integran la Creatividad

Además de los aspectos mencionados previamente, también se identifican los siguientes:

- Habilidad para establecer conexiones entre los diversos componentes.
- La existencia de una situación desafiante.
- Competencia para resolver cuestiones problemáticas.
- Un entorno propicio.

No resulta sencillo determinar cuál de estos factores es el más importante. Freud y sus seguidores destacan la importancia predominante de la situación conflictiva, y Barrón apoya esta afirmación al afirmar que las personas con una personalidad bien adaptada pueden sacar provecho de un trastorno temporal como una condición favorable para la creatividad (Sanchez, 2009).

2.2.2.3. Importancia de la Creatividad Infantil

Estamos en una era en la que la imaginación toma el control encuentra en alza, impulsada por el cambio en el modo de vida y la situación actual global. Existe un creciente interés en la creatividad entre las personas motivadas por un deseo de superación, mientras que otras parecen contentarse con beneficiarse cómodamente de las contribuciones de los demás. Las estrategias a considerar para promover el pensamiento creativo a continuación se enumeran:

- Fomentar la autonomía de expresión y movimiento.
- Presentar estímulos que estimulen la capacidad creativa en los niños.
- Progresar gradualmente para que el niño pueda desarrollar y generar sus propias ideas.
- Variar la organización del trabajo como una opción.
- Integrar en el entorno educativo materiales y contextos de enseñanza que fomenten la imaginación y la experimentación.
- Brindar oportunidades a los estudiantes para llevar a cabo experimentos.
- Aplicar técnicas creativas adaptadas al nivel de desarrollo de cada infante." (Torres, 2015)

Hoy en día, es más necesario que nunca empoderar a los individuos y formar ciudadanos idóneas de impulsar "el avance, la innovación y la inventiva en la sociedad. En las circunstancias actuales, la idea de "que inventen ellos" se torna casi suicida. Esto equivale a resignarse a ser subordinados y sirvientes de naciones vecinas más poderosas. Uno de los principales propósitos de la educación personalizada es fomentar la creatividad de los estudiantes. En contraposición a un sistema educativo predominante que se basa en la memorización y que restringe la libertad del alumno, obligándolo a seguir caminos predefinidos y a absorber conocimientos ya establecidos, incluyendo la recitación de textos escritos por otros, la enseñanza adaptada individualmente junto con el enfoque creativo promueve las ideas propias y la originalidad de cada infante a medida que se desarrolla.

La creatividad representa una puede ser una fuente de avance y desarrollo una fuente de riqueza incluso más valiosa que los recursos naturales. La prosperidad de las naciones "su éxito depende en gran medida de su habilidad para generar ideas originales, en lugar de depender de sus recursos naturales.

2.2.2.4. Niveles o Dimensiones de la Creatividad.

"La creatividad es única para cada individuo y puede manifestarse en diferentes niveles. Taylor establece que el nivel se refiere a la categoría o grado de creatividad, y distingue cinco niveles.

1. Expresión, cuando se manifiesta de manera espontánea, sin seguir convencionalismos ni actuar de manera premeditada. En este nivel, el individuo se muestra tal como es.

2. Producción, se refiere a la creación de algo tangible en ámbitos científicos, sociales o técnicos. Implica un dominio de conocimientos o herramientas que permiten llevar a cabo esta creación.
3. Innovación, consiste en la invención de algo que modifica y mejora lo que ya se conoce.
4. Invención, se trata de la producción de algo novedoso que revela algo que no era conocido o estaba mal comprendido. Aquí se busca un mayor grado de originalidad, como la creación de una nueva teoría o técnica.
5. Emergencia implica la capacidad de un genio para introducir algo totalmente novedoso y desconocido en la sociedad a través de su actividad.

Las principales cuatro cualidades del pensamiento creativo son:

- a. Fluidez se refiere a la cantidad de conceptos que una persona puede generar en relación a un tema específico. Es la habilidad para producir ideas y conexiones de ideas en torno a una idea, un elemento o una circunstancia. Por ejemplo, se puede cuantificar por la cantidad de soluciones que se pueden generar para un problema específico en un lapso de tiempo concreto.
- b. La flexibilidad se relaciona con la diversidad y diversidad de las ideas producidas. Proviene de la habilidad para transitar con facilidad entre distintas categorías y abordar los problemas desde diversas perspectivas. No se evalúa solo por la cantidad absoluta de ideas, sino por la variedad de clases y categorías de ideas. Se refiere a la habilidad de ajustarse velozmente a contextos novedosos o desafíos inesperados, aprovechando experiencias previas y ajustándose a nuevos contextos.
- c. La originalidad se refiere a la singularidad relativa de las ideas propuestas: de un grupo de cien personas, solo dos o tres pueden tener una idea similar; en este caso, el pensamiento se considera original. Es importante destacar que la creatividad a menudo no se encuentra necesariamente en "qué" se piensa, sino en "cómo" se aborda. La originalidad se manifiesta cuando una idea es única, único, destacado y abarca valores que otros pasaron por alto por alto. Debe evaluarse en relación con un grupo y un momento específico, ya que lo que se considera original puede variar según el entorno. La originalidad se determina a través de respuestas innovadoras y poco convencionales.
- d. La elaboración hace referencia al nivel de desarrollo de las ideas generadas. Esta faceta del pensamiento creativo se manifiesta mediante la amplitud y sofisticación que se aprecian al llevar a cabo ciertas tareas. Se mide según la cantidad de detalles que enriquecen y mejoran la producción creativa. La capacidad de construir cosas a partir de información es un indicador de la elaboración limitada.

2.2.2.5. Etapas del Proceso Creativo

En esta sección, abordaremos los periodos más habituales, esas que hemos identificado completamente en nuestra labor con infantes.

- a. Fase de preparación. En esta etapa, se dedica tiempo a examinar y explorar las propiedades de las dificultades que existen en el entorno. Se utiliza el enfoque en reflexionar sobre lo que se desea abordar.
- b. Fase de incubación. Durante esta fase, puede parecer que no se está haciendo nada, pero en realidad es una de las etapas más intensas de trabajo. Aquí, se percibe la resolución a partir de perspectivas diferentes a las convencionales.
- c. Fase de verificación. Esta etapa marca la fase final del proceso, en la que se busca implementar la idea para determinar si efectivamente satisface el objetivo para el que fue diseñada. Se utiliza como criterio para verificar la efectividad de la idea innovadora o si simplemente fue un ejercicio de pensamiento.

2.2.2.6. Creatividad en Educación Inicial

"La habilidad principal de un educador es estimular el interés a través de la manifestación creativa y el conocimiento." - Albert Einstein

Desde los primeros momentos de su vida, los niños se cuestionan todo lo que les rodea: su entorno, objetos y personas. Esta curiosidad los lleva a adoptar una actitud de exploración y descubrimiento de los fenómenos que ocurren a su alrededor.

Según Logan; L. (1980), en la fase de la educación temprana, el niño aprende principalmente mediante el juego. El descubrimiento actúa como el medio, la participación como el método y la adquisición de conocimientos como el objetivo.

Los niños adquieren aprendizaje mediante la interacción con su ambiente, otros niños y adultos, formando gradualmente una representación personal del mundo. Este conocimiento se encuentra estrechamente relacionado con la vida y, a medida que lo comprenden y asimilan, surgen oportunidades para la creatividad.

¿Qué tipo de educadores se necesitan en los establecimientos de educación temprana para atender a esta necesidad infantil? La educación inicial que se ofrece en guarderías y jardines de infancia constituye la etapa inicial de la institucionalización en la vida de los niños, donde experimentan un entorno distinto al familiar y son inicialmente recibidos por personas ajenas a su rutina diaria. Su mundo se expande y las oportunidades de exploración se multiplican mientras buscan nuevas direcciones para aprender y relacionarse con el entorno.

Un docente creativo es aquel que inspira al niño a llevar a cabo diversas exploraciones, lo escucha de manera activa y se convierte en una guía y apoyo que acompaña y fomenta su curiosidad y hallazgos.

El docente innovador debe, en primer lugar, mostrar respeto hacia los niños y su necesidad natural de jugar como una forma de interactuar con el mundo. Además, debe fomentar y estimular a sus alumnos a reflexionar de manera creativa, a indagar, investigar, probar hipótesis, realizar observaciones y comparar lo que se supone con lo que la realidad demuestra. De esta manera, los niños adquirirán conocimientos significativos y su pensamiento se desarrollará, enriqueciendo sus habilidades mentales y potenciando su inteligencia creativa. Por otra parte, el educador debe actuar como un constante explorador de la existencia de los niños, comprender el desarrollo en sus aspectos fisiológicos, sociales y culturales en cada etapa de su crecimiento. Debe tener en cuenta que el universo es un sistema interconectado, donde la adquisición de conocimientos y la transmisión de saberes forman parte de un universo en constante movimiento y evolución.

Es fundamental tener en consideración que los niños pasan por una transición desde "una evolución gradual desde un pensamiento altamente egocéntrico, intuitivo y concreto hacia uno más descentralizado, analítico y abstracto. Este proceso no se produce de forma instantánea ni espontánea, sino que representa un desarrollo gradual. Con el propósito de educar a los niños a investigar desde temprana edad, se emplea la estrategia de plantear preguntas y buscar respuestas. Lo esencial radica en tener la capacidad de atender y observar a los niños. Además, es fundamental que los niños aprendan a escuchar y observar a los demás, lo que contribuye al desarrollo de su capacidad cognitiva y mental a lo largo de un proceso de desarrollo en el que la creatividad es la génesis de la experiencia simultánea. Aunque la capacidad de los niños para emplear el enfoque de investigación varía según su edad, el educador tiene la responsabilidad de establecer objetivos que se ajusten a la aptitud de desarrollo individual de cada niño y orientar el proceso de investigación de manera apropiada.

"Cuando se considera este enfoque de aprendizaje como un enfoque pedagógico, guía al niño a realizar deducciones precisas acerca de los fenómenos. Un niño debidamente motivado llega a descubrir por sí solo las generalizaciones o inferencias que se encuentran en el tema presentado, gracias a su propio proceso de pensamiento y manejo de datos esenciales.

Los infantes experimentan aprendizajes auténticamente relevantes cuando poseen la oportunidad de participar de manera activa en la dinámica de enseñanza-aprendizaje. A través de esta involucramiento activo, experimentan la emoción de descubrir y el placer de resolver problemas por iniciativa propia.

Por otro lado, en el ámbito de la enseñanza se centra en el fomento de la creatividad, es importante recordar que la invención es una experiencia singular y propia que emana desde el interior de la persona y tiende de forma inherente a expresarse mediante un producto. Este producto representa una manifestación elaborada por el individuo y puede tomar diversas formas, como un artículo, un entretenimiento o una nueva comprensión, entre otros. Este producto final representa el punto culminante de la etapa creativa. Por lo tanto, es esencial que la enseñanza se enfoque desde una perspectiva metodológica creativa.

2.3. Definiciones de Términos Básicos.

- **Dactilopintura:** Son actividades plásticas que tienen lugar en el ámbito de la educación durante la primera infancia, el cual consiste en extender o expandir la pintura dentro de una superficie plana, utilizando correctamente las manos, dedos, etc, en forma total o segmentaria.
- **Creatividad:** Es el punto de partida para el crecimiento de la capacidad intelectual de cada persona, se distingue por su originalidad, capacidad de adaptación y las oportunidades de ejecución que ofrece específica (Crawford, 1989)
- **Flexibilidad:** Se trata de la habilidad para ajustarse a circunstancias específicas para solucionar problemas u obstáculos, basándonos en nuestras experiencias previas y adaptándolas al entorno.
- **Originalidad:** dicho de alguna obra de carácter científico, artístico, literario u otro género que resulta ser la creación o inventiva de su autor (RAE, 2022)
- **Fluidez:** Se trata de la capacidad de generar conceptos, objetos o situaciones ideas y conexiones entre ellas específica.
- **Elaboración:** Se refiere a la habilidad de generar cosas, estrategias o ideas a partir de conocimientos previos

Capítulo III

Metodología

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general:

La dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.

3.1.2. Hipótesis específicas

La dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión flexibilidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.

La dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión originalidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.

La dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión fluidez en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.

La dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión elaboración en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.

3.2. Variables

Variable independiente: La dactilopintura

Variable dependiente: La creatividad

3.3. Operacionalización de Variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Detalle
Dactilopintura	Constituye una técnica donde el niño puede utilizar libre y creativamente la pintura, así como el espacio gráfico, respondiendo a las características propias de cada niño. Sotacuro y Reveros (2015).	<p>Es una actividad que permite a los niños utilizar libremente la pintura a través de la manipulación manual que beneficia el desarrollo de habilidades psicomotoras y creatividad de los niños</p> <p>Los niños más jóvenes desarrollarán su sentido del tacto y su creatividad mientras se entretienen. Además, esta actividad les brinda una manera de expresar su propia personalidad. Desde una edad temprana, comenzando a partir de los seis meses, se puede llevar a cabo esta actividad. Sin embargo, es importante destacar que, durante el período comprendido entre los seis meses y los dos años, los bebés y niños deben realizar la pintura con los dedos bajo la guía y supervisión de adultos para evitar que introduzcan sus manos en la boca con la pintura. Esta es una excelente manera de introducirlos al apasionante mundo del arte, donde disfrutarán, se mantendrán entretenidos y, además, se fomentará su creatividad e imaginación.</p>	<p>Finalidad</p> <p>Campo de acción</p> <p>Funciones</p> <p>Fases</p> <p>Fundamentos teóricos</p> <p>Medios materiales</p>	<p>Desarrollo de la creatividad</p> <p>Institución Educativa N 0528</p> <p>Uso libre de la pintura</p> <p>Fase de inicio (dinámica motivacional, de relajación y juego. Comunicación del objetivo del trabajo)</p> <p>Fase de aplicación de la técnica o ejecución.</p> <p>Fase de exposición (valoración de lo realizado por cada niño)</p> <p>Vigostky (citado por Jové, s/f), el arte tiene un inmenso potencial, formativo, ya que el niño desarrolla funciones psíquicas durante su producción artística.</p> <p>También se basa en la teoría de la inteligencia creativa de Dewey (2007) y Rowe (2008), ya que consideran que la inteligencia creativa es una combinación de los aspectos subjetivos que van desde el inicio de cómo captamos la realidad, cómo la procesamos, cómo lo relacionamos con nuestros valores, la forma cómo reaccionamos, cómo lo hacemos y cómo lo conseguimos.</p> <p>Pinturas cartulinas</p>

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Creatividad	Es un valor que comprende el desarrollo físico, mental y emocional, mediante un medio abierto, libre y flexible, que les permite descubrir, inventar y crear (Hildebrand, 1987)	Es una habilidad para crear y producir cosas nuevas y valiosas, es decir, resolver problemas, establecer conclusiones, debe ser intencional y apuntar un objetivo. En nuestro estudio se medirán en cuatro dimensiones: flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración.	Flexibilidad originalidad Fluidez Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> - Se adapta con facilidad a los materiales utilizados. - Utiliza la dactilopintura para crear formas nuevas. - Se divierte cuando produce cosas nuevas. - Explica los materiales que usa en su creación. - Utiliza su producción para representar realidades. - Pinta con originalidad. - Usa imaginativamente los colores. - Produce con facilidad gráficos. - Establece relaciones en sus gráficos. - Usa la mano que predomina en el proceso de desarrollo de la dactilopintura. - Diseña grafismos libres en sus producciones. - Produce dibujos libres referidos a u tema específico. - Diseña libremente diversos grafismos. - Crea escenas variadas en sus producciones. - Da nombre a sus creaciones artísticas 	Ordinal: Bajo Regular Adecuado

3.4. Metodología

Según la Universidad Nacional Abierta (1999), constituye la estrategia general que adapta cada uno de los investigadores para abordar un problema específico (o la comprobación de las hipótesis), el cual se traduce en un esquema que nos da la secuencia para la realización del estudio. En ese sentido, dada la característica del trabajo de investigación en el formato de cuantitativa, se procedió a recoger información de la variable estudiada para realizar la contratación de la hipótesis mediante el uso de cálculos estadísticos en base al diseño seleccionado

3.5. Tipos de Estudio

El desarrollo del presente estudio por sus características es de porte experimental (investigación aplicada), porque se observó los efectos ocurridos en la variable creatividad a partir de manipular experimentalmente la variable independiente (dactilopintura). Esta investigación encuentra fundamento en su tipo en Hernandez (2013), quien indica la variable objeto de estudio es manipulada con la finalidad de observar el comportamiento de otra.

3.6. Diseño

El presente estudio utiliza un diseño experimental de la sub clase diseños pre experimentales. Las características de este diseño es que no controlan muy bien las variables intervinientes, ya que tal como lo indica la Universidad abierta (1999), los pre experimentos constituyen estudios exploratorios (que sin ser experimentales propiamente dichos), busca acercarse al entendimiento de la relación que existe entre las variables.

En ese sentido el diseño corresponde al diseño pre experimental pre test post test con un único conjunto y cuya estructura es la siguiente:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

O_1 = observación de la variable creatividad durante el pre test

O_2 = observación de la variable creatividad durante el post test

X = aplicación de las estrategias basadas en la dactilopintura

3.7. Población, Muestra y Muestreo

3.7.1. Población:

La población de quedó conformada por 26 infantes de 05 años "de la escuela primaria N° 0528 ubicada en el Asentamiento Humano 10 de Agosto" en la localidad de Tarapoto, en la provincia y región de San Martín.

3.7.2. Muestra:

La muestra se tomó al 100% de los habitantes, como se ilustra en la tabla adjunto:

Sección	Varones	Mujeres	Total
	16	10	26

3.7.3. Muestreo:

Para elegir la muestra en la investigación actual no se utilizó el muestreo sistemático, es decir no se usó técnicas probabilísticas para su selección, ya que fue por criterio del investigador y porque en dicha institución solo había una sección de 05 años.

3.8. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Para Hurtado (citado por Universidad Abierta, 1999), comprenden los procedimientos y actividades para recoger los datos requeridos para abordar su estudio. En ese sentido, tomando las características de los niños sujetos de investigación se ha seleccionado el método de la observación y la ficha de instrumento asociada" se muestra en los anexos. Este instrumento consta de cuatro dimensiones y 15 ítems que tratan de medir la variable creatividad, el cual se sometió a un juicio de expertos para su validación.

Técnica	Instrumento	alcance
Observación	Ficha de observación	Procesamiento estadístico

3.9. Métodos de análisis de datos

Para una mejor comprensión y análisis de la información se realizó los siguientes pasos

- Construcción de cuadros estadísticos
- Elaboración de gráficas
- Prueba t para la contratación de la hipótesis

El aplicativo para procesar la información se hizo mediante el uso de la aplicación de hoja de cálculo Excel.

Capítulo IV

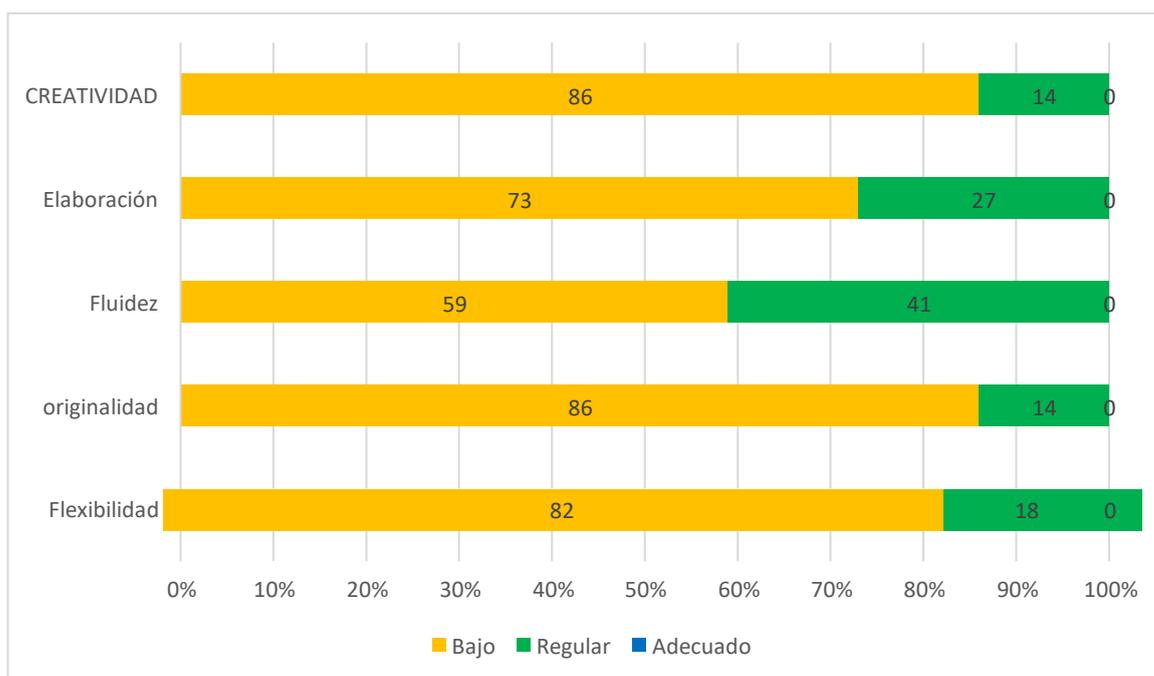
Resultados Obtenidos

4.1. Presentación de Datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados

Tabla 1: Resultados del cuestionario de creatividad aplicado a los infantes de 05 años de la I.E inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto”, durante el pre test

Variable	Bajo		Regular		Adecuado		Total	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Flexibilidad	18	82	4	18	0	0	22	100
originalidad	19	86	3	14	0	0	22	100
Fluidez	13	59	9	41	0	0	22	100
Elaboración	16	73	6	27	0	0	22	100
CREATIVIDAD	19	86	3	14	0	0	22	100

Gráfico 1: Nivel de creatividad de los infantes durante el pre test



Fuente: Tabla 1

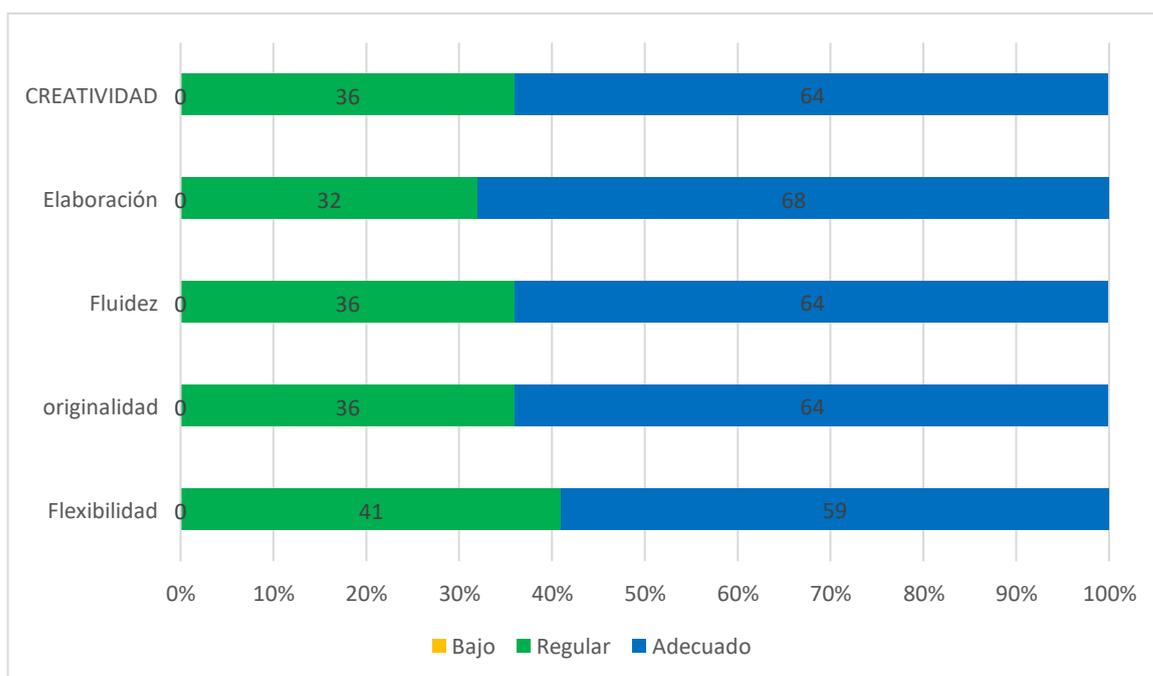
De la tabla 1 y el gráfico 1, es posible notar que el grado de creatividad evaluado en el pre test, es bajo (86,0%) y solo el 15% de los niños presentan una creatividad regular. Además hay que indicar que a nivel de dimensiones esta cifra es casi similar, es decir, se encuentra en el nivel bajo: en la dimensión flexibilidad con 82,0%; en originalidad con 86,0%; en fluidez con 59,0% y en elaboración con 73,0%. De acuerdo a los resultados evaluados podemos indicar que el niño no logra adaptarse a los materiales utilizados y no es capaz de elaborar figuras o formas durante su creación,

no explica su obra y no es capaz de representar nuevas realidades, no utiliza variedad de colores; no es capaz de producir gráficos variados, no hay relación entre sus grafismos producidos o su temática no está clara y no le puede poner nombre a su creación.

Tabla 2: Resultados del cuestionario de creatividad aplicado a los infantes de 05 años de la I.E inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto”, durante el post test

Variable	Bajo		Regular		Adecuado		Total	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Flexibilidad	0	0	9	41	13	59	22	100
originalidad	0	0	8	36	14	64	22	100
Fluidez	0	0	8	36	14	64	22	100
Elaboración	0	0	7	32	15	68	22	100
CREATIVIDAD	0	0	8	36	14	64	22	100

Gráfico 2: Nivel de creatividad de los infantes durante el post test



Fuente: Tabla 1

De la tabla 2 y el gráfico 2, es posible notar que el nivel de creatividad evaluado en el post test, es adecuado (64,0%), en cambio el 36,0% de los niños presentan una creatividad regular. Además hay que indicar que a nivel de dimensiones esta cifra es casi similar, es decir, se encuentra en el nivel adecuado: en la dimensión flexibilidad con 59,0%; en originalidad con 64,0%; en fluidez con 64,0% y en elaboración con 68,0%. De acuerdo a los resultados evaluados podemos indicar las estrategias trabajadas a través de la técnica grafoplástica en la cual el niño puede realizar pinturas,

creaciones y diseños artísticos empleando los dedos, la mano y el antebrazo logra finalmente adaptarse a los materiales utilizados y es capaz de elaborar figuras o formas durante su creación, puede explicar su obra y es capaz de representar nuevas realidades, utilizando variedad de colores; es capaz de producir gráficos variados y existe relación entre sus grafismos producidos; además su temática está clara y con facilidad le pone nombre a sus creaciones.

Tabla 3: Medidas estadísticas importantes del cuestionario de creatividad aplicado a los infantes de 05 años de la I.E inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto”, pre y post test

DETALLE	VARIABLE/ DIMENSIONES	PROMEDIO	DESV EST.	COEF. VAR.
PRE TEST	Flexibilidad	2.59	0.80	30.7
	originalidad	6.55	1.74	26.6
	Fluidez	5.77	1.72	29.7
	Elaboración	5.86	1.25	21.2
	CREATIVIDAD	20.8	4.17	20.1
POST TEST	Flexibilidad	5.32	0.89	16.8
	originalidad	13.1	2.36	17.9
	Fluidez	10.5	1.84	17.5
	Elaboración	10.7	1.76	16.4
	CREATIVIDAD	39.7	6.71	16.9

De la tabla 3, podemos observar que en la evaluación inicial, los niños promedio de 20,8 de una escala comprendida entre 15 a 45 puntos (nivel bajo), además se observa que presenta una desviación típica estándar de 4,17 y se observa un coeficiente de variabilidad de 20,1. Luego de las estrategias trabajadas, en el post test se nota que el promedio es de 39,7 puntos de una escala comprendida entre 15 a 45 puntos (nivel alto), además se observa que presenta una desviación estándar de 6,71 y se observa un coeficiente de variabilidad de 16,9. Comparando los resultados entre el pre test y post test se observa un incremento de 18,9 puntos en el promedio gracias a las estrategias trabajadas a través de la dactilopintura.

Tabla 4: Resultados de la prueba t student aplicada a los datos del pre y post test

	PRE TEST	POST TEST
Media	20.7727273	39.681818
Varianza	17.4220779	44.989177
Observaciones	22	22
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	21	
Estadístico t	-13.6251408	
P(T<=t) una cola	3.3825E-12	
Valor crítico de t (una cola)	1.7207429	
P(T<=t) dos colas	6.7651E-12	
Valor crítico de t (dos colas)	2.07961384	

Dado que las hipótesis esquemáticas planteadas son:

$$H_0: \mu = \mu_0$$

$$H_0: \mu \neq \mu_0$$

Tomando como base que el estadístico t student (el t calculado) es 13,6 y es superior al valor mínimo de la prueba t student (t valor=2.079), es decir, está en el rango de región de rechazo para la hipótesis nula, entonces indicamos que el alto desarrollo de la creatividad obtenido está influenciado por el uso de la dactilopintura. También podemos corroborar esta hipótesis alternativa ya que el $p_c < p_v$ ($13.63 \times 10^{-8} < 0.05$)

4.2. Discusión de Resultados

El objetivo propuesto en el estudio actual fue el de evaluar cómo la técnica de la huella dactilar influye en el avance del desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto, al respecto y observando los hallazgos que se exponen en la tabla 2 y 3, podemos indicar que comparando los resultados entre el pre test y post test se aprecia un aumento de 18,9 puntos en el promedio gracias a las estrategias trabajadas a través de la dactilopintura, es decir, gracias a estas actividades de expresión visual los niños logran pasar de un nivel bajo en la evolución de la creatividad a un nivel adecuado (64,0%), cifra que a nivel de dimensiones esta cifra es casi similar lo general, es decir, los niños se ubican en los niveles adecuados en las dimensiones: flexibilidad con 59,0%; originalidad con 64,0%; fluidez con 64,0% y en elaboración con 68,0%. Por ello y observando la Tabla 4, cuando se descarta la hipótesis nula en favor de la hipótesis alternativa, se puede concluir que la utilización de la técnica de huella dactilar como estrategia facilita el fomento de la creatividad en los niños en todas las dimensiones que se evaluaron, es decir, los niños al finalizar el experimento, los niños pueden realizar creaciones artísticas empleando sus dedos, mano y antebrazo, creando y diseñando piezas artísticas logra finalmente adaptarse a los materiales utilizados y es capaz de elaborar figuras o formas durante su creación, puede explicar su obra y es capaz de representar nuevas realidades, utilizando variedad de colores; es capaz de producir gráficos variados y existe relación entre sus grafismos producidos; además su temática está clara y con facilidad le pone nombre a sus creaciones. (el $p_c < p_v$ o dicho de otra manera $13.63 \times 10^{-8} < 0.05$)

Al respecto podemos indicar que los resultados guardan relación con Abarca (2009), el cual muestra que la dactilopintura desempeña una función significativo en el proceso de crecimiento de los niños, ya que mediante esta técnica los infantes pueden crear imágenes con colores diversos, cuando el niño replica patrones, experimenta una sensación placentera al interactuar con la pintura, lo que aumenta su interés en el proceso que le permite crear líneas verticales horizontales e inclinadas, estableciendo de esta manera las circunstancias adecuadas para promover el desarrollo de la creatividad, esto gracias al moldeado, impresión y la utilización de texturas que puedan ser innovadoras.

Por ello, concordamos con Timoteo (2018), la dactilopintura permite: el desarrollo cognitivo, ya que el niño es capaz de pensar en nuevas ideas para poder crear algo; el desarrollo social, ya que le permite interactuar con otros e incentiva un aprendizaje recíproco; el desarrollo psicomotriz, ya que el niño logra experimentar diversas texturas, olores y sensaciones "a través del cuerpo, las extremidades, los dedos u otras áreas corporales), contribuye al crecimiento emocional del niño, ya que le brinda la oportunidad de expresar sus emociones y sentimientos.

Aunque tal como lo indica Marales (2009), todas las personas todos poseemos un potencial creativo, el cual puede ser desarrollado siempre y cuando contemos con la posibilidad de adquirir

destrezas vinculadas a la acción que llevemos a cabo, es necesario brindar a los niños durante la educación inicial todas las oportunidades para desarrollar esa creatividad, y tal como lo indica Ferreiro (2008), es necesario crear o mejor pensar creando, por ello, la creatividad es el producto de la combinación de originalidad, sensibilidad, curiosidad e inteligencia, lo cual habilita a las personas (en nuestro casos los niños) huir de esos caminos habituales. La creatividad se consigue, promoviendo la libertad de expresiones, estimulando la imaginación de los niños, que produzca ideas propias, que use materiales para la exploración y fomente la fantasía. Y tal como lo indica Antoñanzas, Toner, Salavera, Soler y Usan (2017), la creatividad evoluciona con el pensamiento, la creatividad engloba procesos cognitivos, emocionales, personales y perceptivoexpresivos, para favorecer la autoexpresión, la seguridad en sí mismo, la autodisciplina y la autorregulación; entre otros, es por ello, que se debe buscar estrategias acorde al nivel madurativo de los niños.

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

- La dactilopintura influye positivamente en el progreso de la creatividad de los infantes que tienen 5 años en la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto, ya que le permite pasar de un nivel bajo (en el pres test) a un nivel adecuado (64,0%) durante el post test en el fomento de la creatividad; además esta cifra se corrobora en el $p_{c(0.000)} < p_{v(0.05)}$.
- La dactilopintura tiene un efecto positivo en el progreso de la dimensión de flexibilidad de la expresión creativa en niños de 5 años que asisten a la I.E inicial N° 0528 en el 'Asentamiento Humano 10 de Agosto – Tarapoto, ya que se ha encontrado que después de las estrategias trabajadas con la dactilopintura, un 59,0% de los infantes se ubica en un nivel adecuado del impulso de la dimensión flexibilidad.
- La dactilopintura tiene un impacto positivo en el crecimiento de la creatividad, dimensión originalidad en los infantes que tienen 5 años en la I.E de nivel inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto, ya que se ha encontrado que después el trabajo a través de la dactilopintura, un 64,0% de los infantes se ubica en un nivel adecuado del progreso de la dimensión originalidad.
- La dactilopintura tiene un impacto positivo en el crecimiento de la creatividad, dimensión fluidez en los infantes que tienen 5 años en la I.E de nivel inicial inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto, ya que se ha encontrado que después el trabajo a través de la dactilopintura, un 64,0% de los infantes se ubica en un nivel adecuado del desarrollo de la dimensión fluidez.
- La dactilopintura tiene un impacto positivo en el crecimiento de la creatividad, dimensión Elaboración en los "niños que tienen 5 años en la institución educativa de nivel inicial inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto, ya que se ha encontrado que después el trabajo a través de la dactilopintura, un 68,0% de los infantes se ubica en un nivel adecuado del desarrollo de la dimensión elaboración.

5.2. Recomendaciones

- A los profesores de la I.E fomentar con estrategias diversas el fomento de la creatividad en los infantes de la escuela.
- A los Directivos de la I.E, asistir con auxiliares de educación inicial capacitados, ya que un docente con una carga de 25 niños por aula se vuelve una labor estresante y no se abastece la atención personalizada tan necesaria en algunos casos.

- A los profesores de la EESPPT, fomentar la ejecución de diversos talleres de capacitación para el fomento de diversos aspectos del desarrollo infantil para lograr de manera integral la formación de los niños, entre ellas el fomento de la creatividad infantil.

Referencias Bibliográficas

- Abarca Cazco, C. E. (2019), en su tesis: “La dactilopintura en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de cinco años de la Unidad Educativa San Felipe Neri de la ciudad de Riobamba en el periodo 2018 – 2019. Tesis para optar el título de licenciada en Ciencias de la Educación, mención Profesora de Educación Parvularia e Inicial. Disponible en URL: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5844/1/UNACH-FCEHT-PI-E.PARV-2019-000009.pdf>
- Antoñanzas L., Toner P., Salavera B., Soler C. y Usan S. (2017). Creatividad y aprendizaje en niños de 4 y 5 años. Universidad de Zaragoza, España. Disponible en URL <https://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/121.pdf>
- De la Cruz y Ramos (2018). La técnica dactilopintura y el desarrollo de la creatividad gráfica de los niños y niñas del 3er grado de la institución educativa N° 36003 Santa Ana – Huancavelica. Trabajo de investigación para optar el título de Licenciada en Educación Primaria.
- Dewey, John (2007). Inteligencia creativa: ensayos en la actitud pragmática. Editor: Kessinger Publishing, LLC. 476 páginas
- Jové Peres, Juan Jose (s/f). Vygotsky y la Educación. Artística. Universitat de Lleida. Disponible en URL: <https://www.uv.es/~valors/Jove,J.pdf>
- Luzardo, A., de Jesús, D., y Pérez Kenderish, M. (2017). Economía naranja. Banco Interamericano de Desarrollo.
- Medina Sánchez, Nancy; Velázquez Tejeda, Míriam E.; Alhuay-Quispe, Joel; Aguirre Chávez, Felipe (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 15, núm. 2, 2017, pp. 153-181 Red Iberoamericana de Investigación Sobre Cambio y Eficacia Escolar Madrid, España.
- Rowe, Alan J. (2008). Inteligencia creativa: Descubriendo el potencial innovador en nosotros mismos y en los demás. Editor: FT Press; 1 edición. 192 páginas
- Sotacuro, J. y Riveros, M (2015). La técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I. N° 166 Tucupampa, Lircay - Huancavelica. (Tesis de Licenciatura). Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica. Recuperado de: [78 http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/581/TP%20-%20UNH%20INIC.%20037.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/581/TP%20-%20UNH%20INIC.%20037.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Timoteo Mogrovejo, A. N. (2018). Dactilopintura y desarrollo creativo de niños del segundo ciclo de EBR. Trabajo de investigación para optar el grado de bachiller en educación. Universidad Pontificia Católica del Perú. Disponible en URL:

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/16784/TIMOTEO_MOGROVEJO_ALEXA_NICOLLE.pdf?sequence=1

Universidad Nacional Abierta (1999). Metodología de la Investigación. Guía instruccional.

Elaborado por López de Bozick. Caracas UNA. Disponible en URL:
https://www.academia.edu/28631298/UNIVERSIDAD_NACIONAL_ABIERTA_Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n.

Vera Castro, Jhoselyn Susana (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa pre escolar del centro de educación inicial el Clavelito, año lectivo 2016-2017. Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación. Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca, Ecuador.

ANEXOS

REPORTE TURNITIN



Identificación de reporte de similitud: oid:12815:354569993

NOMBRE DEL TRABAJO

Tesis KArito (2).docx

RECUENTO DE PALABRAS

16974 Words

RECUENTO DE CARACTERES

92551 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

88 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

10.5MB

FECHA DE ENTREGA

May 13, 2024 11:06 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

May 13, 2024 11:08 AM GMT-5

● 24% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 20% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 18% Base de datos de trabajos entregados
- 5% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico



• **Anexo N° 01: Matriz de consistencia**

Título: La dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
<p>Problema general ¿De qué manera la dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera la dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión flexibilidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto? • ¿De qué manera la dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión originalidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto? • ¿De qué manera la dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión fluidez en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto? 	<p>Objetivo general Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad, dimensión flexibilidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto. • Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad, dimensión originalidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto. • Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad, dimensión fluidez en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto. 	<p>Hipótesis general La dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto.</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • La dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión flexibilidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto. • La dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión originalidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto. • La dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión fluidez en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto. 	<p>Técnica Observación</p> <p>Instrumentos Ficha de observación</p>

<p>¿De qué manera la dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión elaboración en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad, dimensión elaboración en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto. 	<ul style="list-style-type: none"> • La dactilopintura influye en el desarrollo de la creatividad, dimensión elaboración en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto” – Tarapoto. 																
Diseño de investigación	Población y muestra	Variables y dimensiones																
<p>El presente estudio utiliza un diseño experimental de la sub clase diseños preexperimentales. Las características de estos diseño es que no controlan muy bien las variables intervinientes, ya que tal como lo indica la Universidad abierta (1999), los pre experimentos constituyen estudios exploratorios (que sin ser experimentales propiamente dichos), busca acercarse al entendimiento de la relación que existe entre las variables. En ese sentido el diseño corresponde al diseño pre experimental pre test post test con un solo grupo y cuyo esquema es el siguiente: $O_1 \quad X \quad O_2$ Donde: O_1 = observación de la variable creatividad durante el pre test O_2 = observación de la variable creatividad durante el post test X = aplicación de las estrategias basadas en la dactilopintura</p>	<p>Población La población de estuvo conformada por 26 niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 0528 del “Asentamiento Humano 10 de Agosto”, del distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín.</p> <p>Muestra La muestra se tomó al 100% de la población</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1301 491 1473 523">Variables</th> <th data-bbox="1473 491 1713 523">Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1301 523 1473 778" rowspan="5">Dactilopintura</td> <td data-bbox="1473 523 1713 563">Finalidad</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1473 563 1713 603">Campo de acción</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1473 603 1713 643">Funciones</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1473 643 1713 683">Fases</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1473 683 1713 778">Fundamentos teóricos</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1301 778 1473 1026" rowspan="4">Creatividad</td> <td data-bbox="1473 778 1713 842">Medios y materiales</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1473 842 1713 906">Flexibilidad</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1473 906 1713 970">originalidad</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1473 970 1713 1026">Fluidez</td> </tr> </tbody> </table>	Variables	Dimensiones	Dactilopintura	Finalidad	Campo de acción	Funciones	Fases	Fundamentos teóricos	Creatividad	Medios y materiales	Flexibilidad	originalidad	Fluidez	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="1473 1026 1713 1090">Elaboración</td> </tr> </tbody> </table>	Elaboración	
Variables	Dimensiones																	
Dactilopintura	Finalidad																	
	Campo de acción																	
	Funciones																	
	Fases																	
	Fundamentos teóricos																	
Creatividad	Medios y materiales																	
	Flexibilidad																	
	originalidad																	
	Fluidez																	
Elaboración																		

Anexo N° 02: Instrumentos de

TEST PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD



Nombres y apellidos: _____

Sección: _____ Fecha: _____

LEYENDA:

Inicio	Proceso	Logro
1	2	3

Dimensión: Flexibilidad

N°	INDICADORES	1	2	3
1.	¿El niño disfruta y se adapta con facilidad de manera flexible a cada uno de los materiales utilizados en el desarrollo de las actividades de dactilopintura?			
2.	¿El niño o niña utiliza la dactilopintura para elaborar nuevas figuras y formas?			

Dimensión: originalidad

N°	INDICADORES	1	2	3
1.	¿El niño o niña se divierte cuando desarrolla actividades de dactilopintura produciendo cosas novedosas?			
2.	¿El niño o niña presenta su obra y habla de ella explicando que materiales utilizó en su creación?			
3.	¿El niño o niña realiza producciones para representar nuevas realidades utilizando la técnica de la dactilopintura?			
4.	¿El niño o niña pinta todas las partes de dibujo que se le presenta con originalidad?			
5.	¿El niño o niña pinta el dibujo que se le presenta con imaginación utilizando variedad de colores?			

Dimensión: Fluidez

N°	INDICADORES	1	2	3
1.	¿El niño o niña produce con facilidad gráficos variados utilizando la técnica de la dactilopintura?			
2.	¿El niño o niña es capaz de establecer relaciones inusuales en la producción de sus gráficos utilizando la técnica de la dactilopintura?			
3.	¿El niño o niña pinta usando su mano dominante en el desarrollo de la técnica gráfico plástica de dactilopintura?			
4.	¿El niño o niña diseña grafismos libres haciendo uso de la dactilopintura?			

Dimensión: Elaboración

N°	INDICADORES	1	2	3
1.	¿El niño o niña empleando la dactilopintura produce dibujos propios referidos a un tema planteado?			
2.	¿El niño recrea diversos grafismos a través de la dactilopintura?			
3.	¿El niño o niña recrea escenas variadas utilizando la dactilopintura?			
4.	¿El niño o niña da nombre a sus creaciones artísticas valorando su obra?			

• **Anexo N° 02: Instrumentos de recolección de datos**



TEST PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD

Nombres y apellidos: _____

Sección: _____ Fecha: _____

LEYENDA:

Inicio	Proceso	Logro
1	2	3

Dimensión: Flexibilidad

N°	INDICADORES	1	2	3
3.	¿El niño disfruta y se adapta con facilidad de manera flexible a cada uno de los materiales utilizados en el desarrollo de las actividades de dactilopintura?			
4.	¿El niño o niña utiliza la dactilopintura para elaborar nuevas figuras y formas?			

Dimensión: originalidad

N°	INDICADORES	1	2	3
6.	¿El niño o niña se divierte cuando desarrolla actividades de dactilopintura produciendo cosas novedosas?			
7.	¿El niño o niña presenta su obra y habla de ella explicando que materiales utilizó en su creación?			
8.	¿El niño o niña realiza producciones para representar nuevas realidades utilizando la técnica de la dactilopintura?			
9.	¿El niño o niña pinta todas las partes de dibujo que se le presenta con originalidad?			
10.	¿El niño o niña pinta el dibujo que se le presenta con imaginación utilizando variedad de colores?			

Dimensión: Fluidez

N°	INDICADORES	1	2	3
5.	¿El niño o niña produce con facilidad gráficos variados utilizando la técnica de la dactilopintura?			
6.	¿El niño o niña es capaz de establecer relaciones inusuales en la producción de sus gráficos utilizando la técnica de la dactilopintura?			
7.	¿El niño o niña pinta usando su mano dominante en el desarrollo de la técnica gráfica plástica de dactilopintura?			
8.	¿El niño o niña diseña grafismos libres haciendo uso de la dactilopintura?			

Dimensión: Elaboración

N°	INDICADORES	1	2	3
5.	¿El niño o niña empleando la dactilopintura produce dibujos propios referidos a un tema planteado?			
6.	¿El niño recrea diversos grafismos a través de la dactilopintura?			
7.	¿El niño o niña recrea escenas variadas utilizando la dactilopintura?			
8.	¿El niño o niña da nombre a sus creaciones artísticas valorando su obra?			

- Anexo N° 03: Ficha de validación de instrumento

CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO

DE JUICIO DE EXPERTO

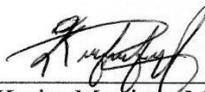
SEÑOR(A): Angélica María Torres Camacho

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en mi Tesis Titulada: **La dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528, Tarapoto - 2022** el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedores de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente,



Karito Martínez Martínez

DNI N° 76675532



Tatiana Ruiz Amasifuen

DNI N° 47232787

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Angélica María Torres Camacho

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **La dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528, Tarapoto - 2022** elaborado por las (los) estudiantes Karito Martínez Martínez y Tatiana Ruiz Amasifuen, aspirantes al título de Licenciado en Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



Angélica María Torres Camacho
DOCENTE I.E.S.P.P. TARAPOTO

Docente

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Forres Gamacho, Angélica Ruiz
 Institución donde labora : E.E.S.P.P. Tarapoto
 Especialidad : Educación Inicial
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para evaluar habilidades sociales
 Autor del instrumento : Karito Martínez Martínez
 Tatiana Ruiz Amasifuen

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Creatividad					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: Creatividad					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Creatividad				X	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es aceptable

.....

.....

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

47

Tarapoto 4 de Noviembre de 2022



 Sello y firma del experto

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Dr. Gustavo Ramirez Garcia.
 Institución donde labora : EPG-Universidad César Vallejo
 Especialidad : Lic. en Educación – docente metodólogo
 Instrumento de evaluación : ficha de observación para evaluar la creatividad
 Autor del instrumento : Karito Martínez Martínez y Tatiana Ruiz Amasifuen

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los items están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los items del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Gestión estratégica.				X	
ORGANIZACIÓN	Los items del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los items del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				X	
INTENCIONALIDAD	Los items del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: Gestión estratégica.					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los items del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los items del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Gestión estratégica.					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los items concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL						47

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es aceptable

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

47

Tarapoto, 04 de noviembre de 2022



Sello personal y firma

**CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO
DE JUICIO DE EXPERTO**

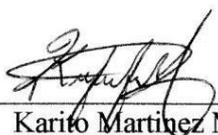
SEÑOR(A): Melida Vela Rios

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en mi Tesis Titulada: **La dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528, Tarapoto - 2022** el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedores de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente,



Karito Martinez Martinez

DNI N° 76675532



Tatiana Ruiz Amasifuen

DNI N° 47232787

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Melida Vela Rios

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **La dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 0528, Tarapoto - 2022** elaborado por las (los) estudiantes Karito Martinez Martinez y Tatiana Ruiz Amasifuen, aspirantes al título de Licenciado en Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



Magister Melida Vela Rios
Docente

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Vela Ruiz, Malida
 Institución donde labora: E.E. S. P. Tarapoto
 Especialidad: Psicología
 Instrumento de evaluación: Ficha de observación para evaluar habilidades sociales
 Autor del instrumento: Karito Martínez Martínez
Tatiana Ruiz Amashuen

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				✓	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Creatividad					✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				✓	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: Creatividad					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Creatividad					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
PUNTAJE TOTAL						48

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente", sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es aceptable

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

48

Tarapoto 4 de Noviembre de 2022



 Selfo y firma del experto

- **Anexo N° 04: Autorización de la institución donde realizó el estudio.**

- Anexo 05: Talleres

I. TALLER DE APRENDIZAJE: GRÁFICO PLÁSTICO - DACTILOPINTURA

- TITULO: CREA ANIMALITOS UTILIZANDO LAS PALMAS DE LAS MANOS.
- APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMEN.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Utilizando temperas, las palmas de tu mano y tu creatividad realiza diferentes dibujos.	Lista de cotejo.

- SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra a los niños y niñas las normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> ✚ Somos solidarios con nuestros compañeros ✚ Cuidamos los materiales ✚ Respetamos los trabajos de nuestros compañeros • La docente invita los niños y niñas sentarse en semicírculo para dialogar sobre la actividad que a desarrollar (La dactilopintura). • Se muestra una imagen para que los niños y niñas observen y así puedan tener una idea de lo que van hacer. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego la docente pregunta: ¿Niños y niñas que observan en estas imágenes? ¿Ustedes creen que podrán hacerlo? ¿Qué imagen les gustaría hacer a ustedes? ¿Cómo creen que podríamos decorarlo? ¿Qué material creen que utilizaremos? • Luego de escuchar sus respuestas de los niños y niñas y presenta el propósito: “Hoy aplicaremos la técnica de la dactilopintura y utilizaremos las palmas de nuestras manos para realizar diferentes dibujos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas escuchan con atención las indicaciones de la docente para luego empezar a trabajar con la técnica de la dactilopintura. • La docente entrega una hoja de papel bond y temperas a cada uno de los niños y niñas. • luego propone que cierren sus ojos y piensen en el dibujo que podrían hacer con las palmas de sus manos. • Los niños y niñas cierran los ojos y piensen en lo que les gustaría hacer con las palmas de sus manos y empiezan a trabajar aplicando la técnica de la

	dactilopintura, luego con ayuda de la docente lo pegan en la pizarra, para exponer su trabajo realizado.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • La docente hace las siguientes interrogantes: ¿Les gustó la actividad realizada?, ¿Qué dibujo realizaron? ¿Qué utilizamos para hacer nuestros dibujos?, ¿Qué emociones sintieron? ¿Por qué?

- **MATERIALES Y RECURSOS**

Hojas de trabajo y temperas.

- **EVALUACION:**

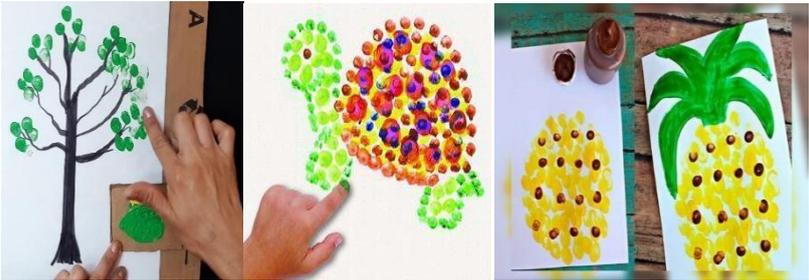
Se aplicará una lista de cotejo, donde la docente a través de la observación ira evaluando el trabajo que realiza cada niño con la intension de verificar si se logra la capacidad propuesta.

II. TALLER DE APRENDIZAJE: GRÁFICO PLÁSTICO - DACTILOPINTURA

- **TITULO:** CREA ÁRBOLES UTILIZANDO LA YEMA DE LOS **DEDOS**.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMEN.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Utilizando temperas, la yema de los dedos y tu creatividad realiza diferentes dibujos.	Lista de cotejo.

- **SECUENCIA DIDACTICA**

SECUENCIA	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra a los niños y niñas las normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> ✚ Somos solidarios con nuestros compañeros ✚ Cuidamos los materiales ✚ Respetamos los trabajos de nuestros compañeros • La docente invita los niños y niñas sentarse en semicírculo para dialogar sobre la actividad que a desarrollar (La dactilopintura).  <ul style="list-style-type: none"> • Se muestra una imagen para que los niños y niñas observen y así puedan tener una idea de lo que van hacer. • Luego la docente pregunta: ¿Niños y niñas que observan en estas imágenes? ¿Ustedes creen que podrán hacerlo? ¿Qué imagen les gustaría hacer a ustedes? ¿Qué material creen que utilizaremos? • Luego de escuchar sus respuestas de los niños y niñas y presenta el propósito: “Hoy aplicaremos la técnica de la dactilopintura y utilizando los dedos de nuestras manos realizaremos diferentes dibujos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas escuchan con atención las indicaciones de la docente para luego empezar a trabajar con la técnica de la dactilopintura. • La docente entrega una hoja de papel bond a cada uno de los niños y niñas y coloca diferentes colores de temperas en cada mesa. • luego propone que cierren sus ojos y piensen en el dibujo que podrían hacer con los dedos de sus manos.

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas cierran los ojos y piensen en lo que les gustaría hacer con los dedos de sus manos y empiezan a trabajar aplicando la técnica de la dactilopintura y utilizando su creatividad, luego con ayuda de la docente lo pegan en la pizarra y posteriormente exponer su trabajo realizado.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • La docente hace las siguientes interrogantes: ¿Les gustó la actividad realizada?, ¿Qué dibujo realizaron? ¿Qué utilizamos para hacer nuestros dibujos?, ¿Qué emociones sintieron? ¿Por qué?

- **MATERIALES Y RECURSOS**

Hojas de trabajo y temperas.

- **EVALUACION:**

Se aplicará una lista de cotejo, donde la docente a través de la observación ira evaluando el trabajo que realiza cada niño con la intension de verificar si se logra la capacidad propuesta.

III. TALLER DE APRENDIZAJE: GRÁFICO PLÁSTICO - DACTILOPINTURA

- **TITULO:** CREA ANIMALES DOMÉSTICOS UTILIZANDO LOS **PIES**.

- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMEN.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Utilizando temperas, tus pies y tu creatividad realiza diferentes dibujos.	Lista de cotejo.

- **SECUENCIA DIDACTICA**

SECUENCIA	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra a los niños y niñas las normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> ✚ Somos solidarios con nuestros compañeros ✚ Cuidamos los materiales ✚ Respetamos los trabajos de nuestros compañeros • La docente invita los niños y niñas sentarse en semicírculo para dialogar sobre la actividad que a desarrollar (La dactilopintura). • Se muestra una imagen para que los niños y niñas observen y así puedan tener una idea de lo que van hacer.  <ul style="list-style-type: none"> • Luego la docente pregunta: ¿Niños y niñas que observan en estas imágenes? ¿Ustedes creen que podrán hacerlo? ¿Qué imagen les gustaría hacer a ustedes? ¿Qué material creen que utilizaremos? • Luego de escuchar sus respuestas de los niños y niñas y presenta el propósito: “Hoy aplicaremos la técnica de la dactilopintura y utilizando los pies realizaremos diferentes dibujos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas escuchan con atención las indicaciones de la docente para luego empezar a trabajar con la técnica de la dactilopintura. • La docente entrega una hoja de papel bond a cada uno de los niños y niñas y coloca diferentes colores de temperas en cada mesa. • luego propone que cierren sus ojos y piensen en el dibujo que podrían hacer con sus pies.

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas cierran los ojos y piensen en lo que les gustaría hacer con sus pies y empiezan a trabajar aplicando la técnica de la dactilopintura y utilizando su creatividad, luego con ayuda de la docente lo pegan en la pizarra y posteriormente exponer su trabajo realizado.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • La docente hace las siguientes interrogantes: ¿Les gustó la actividad realizada?, ¿Qué dibujo realizaron? ¿Qué utilizamos para hacer nuestros dibujos?, ¿Qué emociones sintieron? ¿Por qué?

- **MATERIALES Y RECURSOS**

Hojas de trabajo y temperas.

- **EVALUACION:**

Se aplicará una lista de cotejo, donde la docente a través de la observación ira evaluando el trabajo que realiza cada niño con la intención de verificar si se logra la capacidad propuesta.

IV. TALLER DE APRENDIZAJE: GRÁFICO PLÁSTICO - DACTILOPINTURA

- **TITULO:** REALIZAMOS DIVERSOS DIBUJOS UTILIZANDO LOS **CODOS**.

- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMEN.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Utilizando temperas, los codos y tu creatividad realiza diferentes dibujos.	Lista de cotejo.

- **SECUENCIA DIDACTICA**

SECUENCIA	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra a los niños y niñas las normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> ✚ Somos solidarios con nuestros compañeros ✚ Cuidamos los materiales ✚ Respetamos los trabajos de nuestros compañeros • La docente invita los niños y niñas sentarse en semicírculo para dialogar sobre la actividad que a desarrollar (La dactilopintura). • Se muestra una imagen para que los niños y niñas observen y así puedan tener una idea de lo que van hacer. <div style="text-align: center;">  </div> • Luego la docente pregunta: ¿Niños y niñas que observan en estas imágenes? ¿Ustedes creen que podrán hacerlo? ¿Qué imagen les gustaría hacer a ustedes? ¿Qué material creen que utilizaremos? • Luego de escuchar sus respuestas de los niños y niñas y presenta el propósito: “Hoy aplicaremos la técnica de la dactilopintura y utilizando los codos para realizar diferentes dibujos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas escuchan con atención las indicaciones de la docente para luego empezar a trabajar con la técnica de la dactilopintura. • La docente entrega una hoja de papel bond a cada uno de los niños y niñas y coloca diferentes colores de temperas en cada mesa. • luego propone que cierren sus ojos y piensen en el dibujo que podrían hacer con los codos. • Los niños y niñas cierran los ojos y piensen en lo que les gustaría hacer con los codos luego empiezan a trabajar aplicando la técnica de la dactilopintura

	y utilizando su creatividad, luego con ayuda de la docente lo pegan en la pizarra y posteriormente exponer su trabajo realizado.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • La docente hace las siguientes interrogantes: ¿Les gustó la actividad realizada?, ¿Qué dibujo realizaron? ¿Qué utilizamos para hacer nuestros dibujos?, ¿Qué emociones sintieron? ¿Por qué?

- **MATERIALES Y RECURSOS**

Hojas de trabajo y temperas.

- **EVALUACION:**

Se aplicará una lista de cotejo, donde la docente a través de la observación ira evaluando el trabajo que realiza cada niño con la intension de verificar si se logra la capacidad propuesta.

V. TALLER DE APRENDIZAJE: GRÁFICO PLÁSTICO - DACTILOPINTURA

- **TITULO:** CREA TU ANIMAL FAVORITO UTILIZANDO LOS **NUDOS DE LOS DEDOS.**

- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMEN.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Utilizando temperas, los nudos de los dedos de sus manos y tu creatividad realiza diferentes dibujos.	Lista de cotejo.

- **SECUENCIA DIDACTICA**

SECUENCIA	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra a los niños y niñas las normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> ✚ Somos solidarios con nuestros compañeros ✚ Cuidamos los materiales ✚ Respetamos los trabajos de nuestros compañeros • La docente invita los niños y niñas sentarse en semicírculo para dialogar sobre la actividad que a desarrollar (La dactilopintura). • Se muestra una imagen para que los niños y niñas observen y así puedan tener una idea de lo que van hacer. <div style="text-align: center;">  </div> • Luego la docente pregunta: ¿Niños y niñas que observan en estas imágenes? ¿Ustedes creen que podrán hacerlo? ¿Qué imagen les gustaría hacer a ustedes? ¿Qué material creen que utilizaremos? • Luego de escuchar sus respuestas de los niños y niñas y presenta el propósito: “Hoy aplicaremos la técnica de la dactilopintura y utilizando los nudos de los dedos de nuestras manos realizaremos diferentes dibujos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas escuchan con atención las indicaciones de la docente para luego empezar a trabajar con la técnica de la dactilopintura. • La docente entrega una hoja de papel bond a cada uno de los niños y niñas y coloca diferentes colores de temperas en cada mesa. • luego propone que cierren sus ojos y piensen en el dibujo que podrían hacer con los nudos de los dedos de las manos. • Los niños y niñas cierran los ojos y piensen en lo que les gustaría hacer con los nudos de los dedos de sus manos y empiezan a trabajar aplicando la

	técnica de la dactilopintura y utilizando su creatividad, luego con ayuda de la docente lo pegan en la pizarra y posteriormente exponer su trabajo realizado.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • La docente hace las siguientes interrogantes: ¿Les gustó la actividad realizada?, ¿Qué dibujo realizaron? ¿Qué utilizamos para hacer nuestros dibujos?, ¿Qué emociones sintieron? ¿Por qué?

- **MATERIALES Y RECURSOS**

Hojas de trabajo y temperas.

- **EVALUACION:**

Se aplicará una lista de cotejo, donde la docente a través de la observación ira evaluando el trabajo que realiza cada niño con la intención de verificar si se logra la capacidad propuesta.

VI. TALLER DE APRENDIZAJE: GRÁFICO PLÁSTICO - DACTILOPINTURA

TÍTULO: “CREAMOS UNA CARA DE INDIO UTILIZANDO LAS **MANOS**”

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMEN.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Utiliza los diferentes colores de la tempera para crear una cara de indio.	Lista de cotejo.

• SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Inicio	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos y establecemos algunos acuerdos de convivencia y del uso y cuidado de los materiales. <ul style="list-style-type: none"> • Somos solidarios con nuestros compañeros • Cuidamos los materiales • Respetamos los trabajos de nuestros compañeros. • Muestro papelote, temperas a los niños(as) y pregunto: muy bien niños (as) ¿Qué podemos hacer con estos materiales? • <p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas observan los materiales: papelote, temperas y lo describen. 	<i>Papelote Temperas</i>
Desarrollo	 <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué podríamos hacer con los materiales observados? • ¿Qué puedes hacer con tus manos? • Comunico a los niños(as) que hoy utilizarán temperas para realizar estampados con nuestras palmas de nuestras manos. <p>Desarrollo de la actividad:</p>	

<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Preparar la pintura y pintar los dedos de distintos colores y la palma de la mano de color carne. • Después plasmaremos la mano en el papelote y esperaremos que seque • Le ayudamos hacer los adornos con crayones • Elaboran sus producciones libremente de acuerdo a sus ideas y vivencias personales. • Acompaño a los niños y niñas ayudándolos en caso tenga algún inconveniente o necesidad. • Luego exhiben sus producciones y los que deseen intervenir de manera voluntaria exponen lo que han realizado. <div data-bbox="687 712 927 958" data-label="Image"> </div> <p>La docente hace las siguientes interrogantes: ¿Les gustó la actividad que realizamos hoy?, ¿Cómo se sintieron estampar sus huellas de sus manos?, ¿Les fue fácil o difícil sellar con las palmas de sus manos y crear un indio?, ¿Por qué?</p>	
----------------------	--	--

- **EVALUACION:**

Se aplicará una lista de cotejo, donde la docente a través de la observación ira evaluando el trabajo que realiza cada niño con la intension de verificar si se logra la capacidad propuesta.

VII. TALLER DE APRENDIZAJE: GRÁFICO PLÁSTICO - DACTILOPINTURA

TÍTULO: “CREAMOS MARIPOSA DE COLORES UTILIZANDO LOS PIES”

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMEN.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Utiliza los diferentes materiales para realizar su gusano.	Lista de cotejo.

• SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p>	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos y establecemos algunos acuerdos de convivencia y del uso y cuidado de los materiales. <ul style="list-style-type: none"> • Somos solidarios con nuestros compañeros • Cuidamos los materiales • Respetamos los trabajos de nuestros compañeros. • Muestro cartulina A4, temperas a los niños(as) y pregunto: muy bien niños (as) ¿Qué podemos hacer con estos materiales? <p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas observan los materiales: cartulina A4, temperas. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué podríamos hacer con los materiales observados? • ¿Qué puedes hacer con tus pies? • Comunico a los niños(as) que hoy utilizarán temperas y las palmas de nuestros pies para realizar estampados. <p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocamos el papel en el piso. • Dibujamos el cuerpo de la mariposa en la mitad de la cartulina. • Pintamos la mitad del pie con un color y la otra mitad de otro color, o como desee los niños. 	<p><i>Temperas</i> <i>Pie</i></p>

<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboran sus producciones libremente de acuerdo a sus ideas y vivencias personales. • Acompaño a los niños y niñas ayudándolos en caso tenga algún inconveniente o necesidad. • Luego exhiben sus producciones y los que deseen intervenir de manera voluntaria exponen lo que han realizado.  <p>La docente hace las siguientes interrogantes: ¿Les gustó la actividad que realizamos hoy?, ¿Cómo se sintieron al decorar su mariposa usando las palmas de sus pies?, ¿les fue fácil o difícil decorar su animal?, ¿por qué?</p>	
----------------------	--	--

- **EVALUACION:**

Se aplicará una lista de cotejo, donde la docente a través de la observación ira evaluando el trabajo que realiza cada niño con la intención de verificar si se logra la capacidad propuesta.

VIII. TALLER DE APRENDIZAJE: GRÁFICO PLÁSTICO - DACTILOPINTURA

TÍTULO: “DECORAMOS MI ANIMAL FAVORITO (NUDILLOS DE LOS DEDOS)”

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMEN.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Utiliza los diferentes materiales para realizar su animal favorito.	Lista de cotejo.

• SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p>	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos y establecemos algunos acuerdos de convivencia y del uso y cuidado de los materiales. <ul style="list-style-type: none"> • Somos solidarios con nuestros compañeros • Cuidamos los materiales • Respetamos los trabajos de nuestros compañeros. • Muestro papel bond, temperas a los niños(as) y pregunto: muy bien niños (as) ¿Qué podemos hacer con estos materiales? <p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas observan los materiales: papel bond, temperas. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué podríamos hacer con los materiales observados? • ¿Qué puedes hacer con los nudillos de los dedos? • Comunico a los niños(as) que hoy utilizarán temperas y los nudillos de nuestros dedos para realizar estampados. <p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocamos el papel en la mesa. 	<p><i>Temperas</i> <i>Nudillos de los dedos</i></p>

<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En la hoja en blanco vamos a plasmar un dibujo de cualquier animal doméstico. • Con la hoja ya plasmada el dibujo vamos a observar junto al niño. Preguntándole ¿Qué es lo que observa en el dibujo? ¿Qué animal está observando? • Los niños y niñas haciendo uso de los nudillos de los dedos decoran el animal que dibujaron. • Acompaño a los niños y niñas ayudándolos en caso tenga algún inconveniente o necesidad. • Luego exhiben sus producciones y los que deseen intervenir de manera voluntaria exponen lo que han realizado.  <p>La docente hace las siguientes interrogantes: ¿Les gustó la actividad que realizamos hoy?, ¿Cómo se sintieron al decorar su animal con los nudillos de sus dedos?, ¿les fue fácil o difícil decorar su animal?, ¿por qué?</p>	
----------------------	---	--

- **EVALUACION:**

Se aplicará una lista de cotejo, donde la docente a través de la observación ira evaluando el trabajo que realiza cada niño con la intensión de verificar si se logra la capacidad propuesta.

IX. TALLER DE APRENDIZAJE: GRÁFICO PLÁSTICO - DACTILOPINTURA

TÍTULO: “PINTAMOS UN ÁRBOL (ANTEBRAZO)”

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMEN.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Utiliza el antebrazo para pintar su árbol.	Lista de cotejo.

• **SECUENCIA DIDACTICA**

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Inicio	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos y establecemos algunos acuerdos de convivencia y del uso y cuidado de los materiales. <ul style="list-style-type: none"> • Somos solidarios con nuestros compañeros • Cuidamos los materiales • Respetamos los trabajos de nuestros compañeros. 	<p><i>Temperas</i> <i>Nudillos de los dedos</i></p>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Muestro papelote, temperas a los niños(as) y pregunto: muy bien niños (as) ¿Qué podemos hacer con estos materiales? <p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas observan los materiales: papel bond, temperas. <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué podríamos hacer con los materiales observados? • ¿Qué puedes hacer con el antebrazo? • Comunico a los niños(as) que hoy utilizarán temperas y el antebrazo para realizar estampados así poder visualizar nuestro árbol. <p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poner el palote en el piso. • Poner un poco de pintura verde en el plato y dejar que los niños se manchen las manos para luego estamparlas en el papel, esto simulará las hojas del árbol. • Secarse un poco las manitos para no mezclar colores. • Hacer el tronco utilizaremos el antebrazo. 	

<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Incentivar al niño a que decore el cielo de acuerdo a su imaginación. • Acompaño a los niños y niñas ayudándolos en caso tenga algún inconveniente o necesidad.  <p>The image shows a tree where the branches are formed by green handprints. The leaves are represented by small yellow and red circles. The trunk is a simple brown vertical line. Below the trunk, there are several small red and yellow circles representing apples. The text 'Handprint Apple Tree' is written in a small font to the left of the trunk.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego exhiben sus producciones y los que deseen intervenir de manera voluntaria exponen lo que han realizado. • La docente hace las siguientes interrogantes: ¿Les gustó la actividad que realizamos hoy?, ¿Cómo se sintieron al decorar su árbol?, ¿les fue fácil o difícil decorar su árbol?, ¿por qué? 	
----------------------	---	--

- **EVALUACION:**

Se aplicará una lista de cotejo, donde la docente a través de la observación ira evaluando el trabajo que realiza cada niño con la intension de verificar si se logra la capacidad propuesta.

X. TALLER DE APRENDIZAJE: GRÁFICO PLÁSTICO - DACTILOPINTURA

TÍTULO: “CREAMOS UNA MARIQUITA UTILIZANDO LOS PIES”

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMEN.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Utiliza nuestros pies para crear una mariquita.	Lista de cotejo.

• **SECUENCIA DIDACTICA**

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>Inicio</p>	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos y establecemos algunos acuerdos de convivencia y del uso y cuidado de los materiales. <ul style="list-style-type: none"> • Somos solidarios con nuestros compañeros • Cuidamos los materiales • Respetamos los trabajos de nuestros compañeros. • Muestro cartulina A4, temperas a los niños(as) y pregunto: muy bien niños (as) ¿Qué podemos hacer con estos materiales? 	<p><i>Temperas</i> <i>Cartulinas A4</i> <i>pies</i></p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas observan los materiales: papel bond, temperas. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué podríamos hacer con los materiales observados? • ¿Qué puedes hacer con el antebrazo? • Comunico a los niños(as) que hoy utilizarán temperas y el antebrazo para realizar estampados así poder visualizar nuestro árbol. <p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocamos la cartulina en el piso. • Pintamos el talón del niño con color negro y el resto del pie de color rojo. 	

<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estampamos el pie en la cartulina y dejamos secar. • Mientras esperamos que se seque, pintamos las patitas y las antenas de la mariquita. • Realizamos los ojos y la boca. • Dejamos que el niño decore como le guste. • Acompaño a los niños y niñas ayudándolos en caso tenga algún inconveniente o necesidad. • Luego exhiben sus producciones y los que deseen intervenir de manera voluntaria exponen lo que han realizado. <div data-bbox="667 667 871 875" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • La docente hace las siguientes interrogantes: ¿Les gustó la actividad que realizamos hoy?, ¿Cómo se sintieron al realizar su mariquita?, ¿Les fue fácil o difícil decorar su mariquita?, ¿Por qué? 	
----------------------	--	--

- **EVALUACION:**

Se aplicará una lista de cotejo, donde la docente a través de la observación ira evaluando el trabajo que realiza cada niño con la intension de verificar si se logra la capacidad propuesta.

- **Anexo N° 06: evidencias fotográficas**



Se observa a los niños y niñas que están trabajando con la técnica de la dactilopintura utilizando las yemas de los dedos.



Se observa a la niña trabajando con la técnica de la dactilopintura utilizando las yemas de los dedos. (dibujo libre)



Se evidencia que el niño trabajo con la técnica de dactilopintura utilizando la palma de la mano.
(dinosaurio)



Se evidencia que la niña trabajo con la técnica de dactilopintura utilizando la palma de la mano.
(ratón)



Se observa que el niño está haciendo las orejas de los conejos que lo realizó con la planta de los pies.



Se observa que el niño está pegando su trabajo en la pizarra para socializar, esto lo realizó con la planta de los pies.



Se evidencia que el niño muestra su trabajo realizado con los nudillos de los dedos de las manos y comenta que es un caracol.



Se evidencia que los niños están realizando sus diferentes dibujos con los nudillos de los dedos de las manos utilizando su creatividad.



Los niños realizaron un árbol con el antebrazo a través de la técnica de la dactilopintura



Se puede evidenciar que los niños realizaron una cara de indio con la palma de su mano utilizando su creatividad.



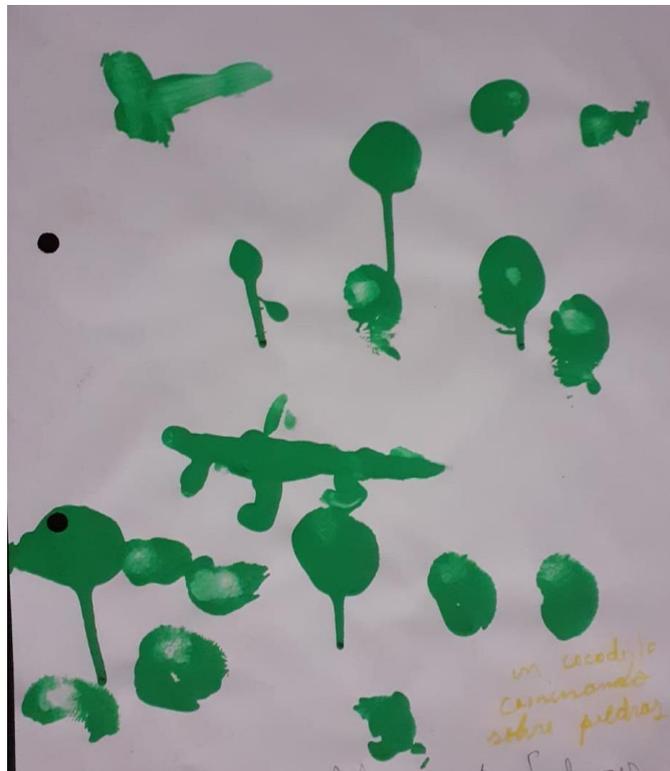
Se puede evidenciar que los niños realizaron una cara de indio con la palma de su mano utilizando su creatividad.



Se puede evidenciar que los niños disfrutaron al realizar una mariquita con la planta de sus pies.



Se evidencia que el niño realizó una granja utilizando su creatividad con la yema de los dedos.



Se evidencia que el niño hizo un cocodrilo caminando por las piedras, esto lo realizó con su codo.



Se evidencia que el niño hizo árboles cayendo sus hojas, eso fue lo que me comentó y lo hizo con sus codos.



Se observa a la niña mostrando su dibujo (mariposa) que lo realizó con los pies.



Se observan que la docente está apoyando a los niños pintándoles los pies para realizar la mariposa.