



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

**Modelo de estrategias didácticas del dibujo para la creatividad en
los estudiantes de primaria. Institución Educativa 10823 – JLO.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctor en Educación

AUTOR:

Chávez Marrufo, Héctor Julio (ORCID: 0000-0003-4377-7824)

ASESORA:

Dra. Hernández Fernández, Bertila (ORCID: 0000-0002-4433-5019)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

CHICLAYO – PERÚ

2021

Dedicatoria

A mi hermano Oscar, quien por motivos de salud no pudo continuar sus estudios de doctorado y culminar este proyecto que iniciamos juntos. A mi madre, esposa e hijos en quienes recayó el apoyo emocional diario.

Agradecimiento

A la Dra. Bertila Hernández Fernández, por su paciencia y asesoramiento oportuno; a la plana docente de la Universidad César Vallejo, por sus sabias enseñanzas y ética profesional; a la Profesora Adela Tafur Vásquez del quinto grado “B” de la I.E. 10836 “APLICACIÓN” por su apoyo en la obtención de información para la muestra piloto; a la Profesora Lucero Olivera Rioja del quinto grado “B” y a la Profesora Inés Rentería Pajuelo del quinto grado “D” de la I.E. 10823 por su apoyo incondicional en nuestro trabajo. A los alumnos del quinto grado “A”, “B” y “D” de la I.E. 10823 “JLO” por su participación en la muestra de investigación.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de abreviaturas.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	18
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	18
3.2 Variables y operacionalización.....	19
3.3 Población muestra y muestreo.....	19
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	21
3.5 Procedimiento.....	22
3.6 Métodos de análisis de datos.....	23
3.7 Aspectos éticos.....	23
IV. RESULTADOS.....	24
V. DISCUSIÓN.....	36
VI. CONCLUSIONES.....	45
VII. RECOMENDACIONES.....	46
VIII. PROPUESTA.....	47
REFERENCIAS.....	51
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla1. Población.....	20
Tabla2. Muestra.....	20
Tabla3. Fiabilidad.....	24
Tabla4. Baremación.....	24
Tabla5. Pensamiento divergente.....	25
Tabla6. Sentimiento divergente.....	26
Tabla7. Creatividad.....	27
Tabla8. Fluidez.....	28
Tabla9. Flexibilidad.....	29
Tabla10. Originalidad.....	30
Tabla11. Elaboración.....	31
Tabla12. Curiosidad.....	32
Tabla13. Toma de riesgos.....	33
Tabla14. Complejidad.....	34
Tabla15. Imaginación.....	35

Índice de abreviaturas

IPAE: Instituto Peruano de Administración de Empresas	2
PISA: Programme for International Student Assessment	2
MED: Ministerio de Educación.....	2
JLO: José Leonardo Ortiz.....	3
IE: Institución Educativa.....	3
IEP: Institución Educativa Particular.....	5
CONCYTEC: Consejo Nacional Ciencia Tecnología e Innovación Tecnológica.....	18
SPSS: Statistical Package for the Social Sciences	23
EEUU: Estados Unidos.....	40
UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.....	49

Resumen

El presente trabajo de investigación surge como una necesidad educativa, al observar estudiantes poco creativos con pensamiento vertical, producto de una educación memorística y repetitiva. Por tal motivo nuestra finalidad es proponer un modelo de estrategias didácticas sobre el dibujo que contribuya al empoderamiento de los docentes y ayude, en el desarrollo de la creatividad, de los estudiantes de educación primaria de las diversas instituciones educativas del Perú.

El proceso investigativo se inició haciendo un estudio teórico de la problemática de la creatividad de los estudiantes a nivel internacional y nacional, el planteamiento del problema, la justificación y los objetivos a lograr. Luego se indagó sobre los trabajos previos relacionados a nuestro estudio, las teorías que apoyan nuestra investigación y el marco conceptual correspondiente. En la parte metodológica se realizó una investigación de tipo elemental o básica adecuada a la situación de pandemia por la que atravesamos, con diseño de investigación proyectiva, una población de 103 estudiantes, una muestra de 55 alumnos y un muestreo no probabilístico. Para luego proponer un modelo de estrategias sobre el dibujo para potenciar la creatividad de los estudiantes de educación primaria.

Palabras claves: Estrategias, dibujo y creatividad

Abstract

The present research work arises as an educational need, when observing uncreative students with vertical thinking, the product of a repetitive and memory education. For this reason our purpose is to propose a model of didactic strategies on drawing that contributes to the empowerment of teachers and helps, in the development of creativity, of primary school students from various educational institutions in Peru.

The investigative process began by doing a theoretical study of the problem of creativity of students at the international and national level, the statement of the problem, the justification and the objectives to be achieved. Then it was inquired about the previous works related to our study, the theories that support our research and the corresponding conceptual framework. In the methodological part, an elementary or basic type investigation was carried out appropriate to the pandemic situation we are going through, with a projective research design, a population of 103 students, a sample of 50 students and a non-probability sampling. To then propose a model of strategies on drawing to enhance the creativity of primary school students.

Keywords: Strategies, drawing and creativity

I. INTRODUCCIÓN

Si la creatividad es la esencia del origen del genio y talento humano, aquella que puede determinar que exista Leonardo, Quevedo, Édison, Einstein, etc. y si todos los seres humanos nacen con ese talento, entonces ¿Por qué hay pocos adultos talentosos?

Robinson SK. (2018) sostiene al respecto que el problema radica en la escuela y la educación porque estigmatiza al niño que arriesga, improvisa o se equivoca y que por lo tanto el niño no es capaz de innovar si no está dispuesto a equivocarse, error que es penalizado por los adultos. Petra María Pérez quien es catedrática de la Universidad de Valencia (España), manifiesta que hay estudios que revelan que la creatividad en los estudiantes decrece según su tiempo de permanencia en el sistema educativo

Pérez P.M. (2015) dice que hay quienes creen que el éxito escolar radica en sacar notas altas. Sin embargo, en lo profesional se desea personas creativas, sucediendo lo contrario porque estudiantes con buenas calificaciones no son capaces de realizarlo ya que el docente les daba la solución.

Stevenson M. (2015) sostiene que el problema de creatividad en España no es específico de la escuela o los profesores sino de la jerarquización de los temas, ya que la matemática las humanidades o los idiomas tienen mayor importancia que las artes porque la finalidad es que los estudiantes lleguen a la Universidad.

Alberca F. (2015) Pone énfasis en que el problema radica en lo anatómico o neurológico y que la creatividad está asociada al hemisferio derecho del cerebro, donde rige la imaginación, las emociones y los sentimientos que no cultiva la escuela, sino que se ha centrado en el análisis, razón y la secuencia del hemisferio izquierdo. Sugiere que se debe cultivar los dos hemisferios.

En Madrid (España), Ferreiro R. (2016) dice que la creatividad en las escuelas es una necesidad y sobre todo un derecho.

Tatarkievich (2016), dice que la supuesta falta de creatividad en las sociedades asiáticas es debido a que tienen mayor número de reglas de conducta, a diferencia de las sociedades occidentales con reglas más flexibles, concepción individualista y con ideales de independencia psicológica.

Según Kyung H. (2016) el estudiante chino es menos creativo debido a la poca importancia que se da a los juegos en los niños y a la presión que son impuestos.

Sawyer R. (2018) manifiesta que el predominio o ausencia de la creatividad en una u otra sociedad depende del concepto que se tenga de ella. Así en las sociedades occidentales la creatividad da mayor importancia a la innovación y la celebración de los logros personales mientras que en las sociedades orientales la creatividad significa imitar a la naturaleza y esté relacionada con conceptos éticos, morales, la inspiración, el aprecio y la contribución al progreso social.

Thompson T. (2010), manifiesta que el currículo de Chile ha incorporado la creatividad en su estructura, pero lo anecdótico radica que tal creatividad está relacionada sólo con el área de arte.

IPAE. (2020). Publica: "Perú es un país colero en creatividad e innovación".

Actualmente en el Perú se escucha decir que la enseñanza del arte se está olvidando porque dan prioridad a Matemática y Comunicación debido a la presión de los bajos rendimientos en las evaluaciones PISA con relación a esas áreas. Sin embargo, la creatividad se ha venido planteando como una necesidad de potenciarla, en los tres últimos años, a través del MED en el nuevo Currículo Nacional del 2017 y en las Rúbricas de Evaluación de los docentes peruanos donde se busca promover la creatividad, pensamiento crítico y razonamiento. El problema está en que el maestro no lo cumple en la práctica porque no hay un planteamiento oficial y estructurado sobre las etapas por las que debe pasar el niño en relación a su lenguaje gráfico ni la formulación de estrategias específicas para potenciar la creatividad por medio del dibujo.

En la Institución Educativa 10823 "José Leonardo Ortiz" hay padres en su mayoría analfabetos o con educación primaria que trabajan día entero, siendo estas causales de falta de tiempo para educar creativamente a sus hijos.

Se observa, que los estudiantes, en el Área de Arte se dedican a pintar dibujos fotocopiados y no crean sus propios dibujos. Además, durante el Aniversario de la Institución Educativa se realizan concursos de dibujo resultando ganadores los estudiantes que dibujan "bonito", es decir aquellos que dibujan parecido a la realidad utilizando en muchos de los casos dibujos de imágenes que ellos traen de

su casa para luego procurar hacerlo lo más parecido posible, perdiéndose así la oportunidad de forjar estudiantes creativos con iniciativa propia y seguros de lo que hacen.

La formulación del problema es: ¿De qué manera un modelo de estrategias didácticas sobre el dibujo ayuda a potenciar la creatividad en los estudiantes de la IE 10823 - “JLO” en el año 2020?

Esta investigación tiene su justificación en la necesidad de incrementar la creatividad de los niños por medio del dibujo. En lo teórico se proporciona conocimientos valiosos para que los docentes despierten la creatividad por medio del dibujo. Además, se enfoca el dibujo y la creatividad desde diferentes autores, las teorías que lo sustentan y los conceptos más actualizados. En lo metodológico se ha diseñado un modelo de enseñanza-aprendizaje con una variedad de estrategias de lo más simple a lo más complejo. Además, un enfoque del dibujo para una mayor comprensión de éste, por parte del maestro, y no se interfiera en el desarrollo gráfico, expresivo y creativo del estudiante. En lo epistemológico el presente trabajo de investigación aporta teorías y un marco teórico pertinente obtenido de fuentes bibliográficas científicamente confiables e información real sobre el problema de la creatividad en estudiantes de nuestra localidad gracias a la aplicación de un instrumento validado por peritos en la materia.

El objetivo general de la investigación pretende proponer un modelo de estrategias sobre el dibujo para potenciar la creatividad de los estudiantes de la I.E. N° 10823 “JLO”.

Como objetivos específicos tenemos: Identificar el estado actual de la creatividad de los estudiantes de la I.E. N° 10823, determinar los referentes teórico - conceptuales y metodológicos que sirvan de base al estudio, diseñar el modelo de estrategias didácticas del dibujo para potenciar la creatividad de los estudiantes y validar la propuesta de estrategias del dibujo para potenciar la creatividad de los estudiantes de la I.E. N° 10823 “JLO”-2020.

II. MARCO TEÓRICO

Para el presente trabajo de investigación se considera como trabajos previos:

Cheng, (2020). En su tesis referente a los efectos del dibujo en la lectura de textos en computadora, desarrollada en Estados Unidos, establece como objetivo demostrar los efectos del dibujo en la lectura de textos de ciencias. El estudio utilizó tres grupos: grupo de dibujo, grupo de imaginación y grupo de imágenes (control). Participaron 82 estudiantes del sureste de EEUU. Concluyó que los estudiantes perciben que leer con imágenes para aprender es útil y que estaban más destinados a aprender con imágenes proporcionadas que a generar dibujos.

Este estudio nos permitió entender que los estudiantes prefieren aprender con dibujos realizados como imágenes elaboradas previamente, que promover su imaginación o crear sus propios dibujos al leer un texto en computadora.

Darvishi, (2016). En su estudio sobre el desarrollo y la depresión de la creatividad en niños de primaria presenta como objetivo investigar la tendencia de desarrollo de la creatividad y sus componentes (originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración) en estudiantes de primaria en la ciudad de Teherán, así como la posibilidad de caída de la creatividad en cuarto grado. Seleccionó al azar 400 niños (200 hombres y 200 mujeres) mediante muestreo por conglomerados de 30 escuelas primarias de una región educativa en Teherán. Concluyó que la creatividad aumenta del primer grado al tercer grado, luego disminuyen con una fuerte pendiente entre el tercer y cuarto grado y aumentan nuevamente en quinto grado y que la creatividad se desarrolla en ambos géneros mayormente en el factor de elaboración.

Esta investigación se relaciona con nuestro estudio al ver que la mayoría de nuestros estudiantes del quinto grado se encuentran en un nivel medio de creatividad y que los principales factores de cambio en ambos sexos fue la elaboración y la flexibilidad.

Ccanto, (2017). En su trabajo de investigación sobre el dibujo en la creación de cuentos en alumnas del quinto grado primaria de Huancayo busca como objetivo determinar la influencia que ejerce el dibujo en la creación de cuentos. Se realizó un muestreo no probabilístico con un grupo experimental de 29 alumnas y un grupo

control de 30 alumnas. Se llegó a la conclusión que el dibujo influencia en alto nivel en la creación de cuentos en las niñas de la IEP –“GELICICH” de Huancayo.

Este trabajo de investigación nos ayudó a comprender que en nuestro país los estudiantes de quinto grado elaboran con mayor creatividad sus cuentos cuando se ayudan del dibujo.

De La Cruz, (2017). En su tesis sobre el arte en el desarrollo creativo de los estudiantes del tercer grado de primaria del Colegio Pio XII de Monterrico, Surco – 2016, busca determinar la influencia del arte en la creatividad usando el método hipotético deductivo y una muestra no probabilística de 44 niños. Aplicó un cuestionario en la escala de Likert. La conclusión a la que llegó fue que al aplicar el programa de actividades plásticas éste influye notablemente en la creatividad.

El presente estudio establece que la expresión plástica y entre ellos el dibujo sí influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del tercer grado de primaria conllevándonos por lo tanto a establecer la necesidad de un modelo de estrategias didácticas del dibujo bien diseñadas para potenciar en forma pertinente la creatividad de nuestros niños.

Por consiguiente, dentro de las teorías relacionada al dibujo y la creatividad encontramos:

Luquet G.H. (1967) estudia el dibujo infantil partiendo de los dibujos de su hija Simone. Afirmando que el dibujo infantil tiene origen realista con diferentes características a lo largo de las edades del niño ya que es imposible que éste dibuje algo que no represente nada y que aún, haciendo garabatos siempre le da un nombre real. Georges Henri Luquet sostiene que el dibujo infantil es realista en la intención y que el niño no consigue representar lo que ve, sino lo que sabe, lo que le interesa, le preocupa o desea. El dibujo surge de la actividad motora y para imitar la realidad controla los movimientos de su mano adquiriendo una motricidad fina, tratando luego de dibujar bonito y lamentándose cuando no lo consigue.

Este es el gran motivo de preocupación de nuestro trabajo de investigación ya que no buscamos encausar en el niño el deseo del adulto a dibujar bonito, sino a fomentar la expresión del niño a través del dibujo creativo, ya que sólo así estaremos contribuyendo a evitar entrar o lograr salir de aquellas frustraciones en las que caen muchos niños al intentar dibujar lo visible, que conllevan en muchos casos a no dibujar nada, o solamente a borrar y manchar sus dibujos.

Piaget J. (1970) creador de la teoría psicogenética, sostiene que el dibujo es un intermediario entre el juego simbólico y la imagen mental compartiendo el esfuerzo de imitar la realidad. Para Piaget el dibujo infantil tiene ciertos elementos como la intención que viene hacer la idea que el niño tiene al comenzar un dibujo, la interpretación es la idea que el niño expresa durante o al finalizar su dibujo, el tipo que es la manera de representar un mismo objeto en todo sus dibujos, el modelo interno que corresponde a una realidad psíquica, expresando como saben que son las cosas y no como son en realidad y por último el color que sirve para conocer la personalidad y el estado psíquico del niño según el color que más use o los colores que predominen. Piaget expresa que hay dos clases de dibujo: el dibujo figurativo que representa las formas del mundo exterior y el no figurativo o geométrico que no significa nada para el niño y representa las formas bellas.

Piaget clasifica el dibujo infantil según su realismo en: realismo fortuito donde, en sus comienzos, el niño hace líneas sin propósito alguno que lo repite al darse cuenta que posee un poder creador, luego hace garabatos sin significado para posteriormente darle significado alguno. Seguidamente viene el realismo malogrado donde se enfrenta a muchos obstáculos, primeros físicos y luego psíquicos, que lo impiden dibujar; aquí el niño representa algunos detalles del objeto y no porque los ignore sino porque no le presta mucha atención, las dimensiones y proporciones no corresponden a la realidad. Luego pasa al realismo intelectual donde usan subtítulos y separa los detalles utilizando la transparencia. Hacia los ocho o nueve años se manifiesta el realismo visual donde se busca representar la proporción y la perspectiva.

La teoría de Piaget nos ayuda a plantear un modelo de estrategias didácticas que permitan potenciar la creatividad desde el realismo intelectual hasta los inicios del realismo visual del niño, que son las etapas que corresponden a la educación primaria de nuestro país.

Lowenfeld V. (1977), en su libro sobre el desarrollo de la capacidad creadora establece ciertos estímulos correctos que cada maestro debe dar a sus estudiantes según su nivel de desarrollo gráfico y su edad. Establece la relación que existe entre el desarrollo integral y el desarrollo de la capacidad creadora del dibujo. Manifiesta que el dibujo desarrolla la creatividad del niño en todas sus etapas de crecimiento y que el dibujo infantil es un proceso no un fin, además que los niños

expresan sus sentimientos, a través del dibujo, no la realidad objetiva, por lo tanto, el crecimiento estético del dibujo es el desarrollo desde lo caótico hasta la organización armoniosa de la expresión plástica donde está presente el pensamiento, el sentimiento y la preocupación del niño. Víctor Lowenfeld sostiene que las actividades artísticas más frecuentes de los niños, en la escuela son el dibujo y la pintura y que los criterios más importantes a tener en cuenta en los dibujos de los niños son sus significados, su evolución y que su objetivo principal es la creatividad.

El aporte más importante de Lowenfeld a nuestro trabajo de investigación es la necesidad que el maestro tiene que contar con las estrategias didácticas pertinentes según el desarrollo de cada etapa gráfica y la edad del niño para promover de esta manera su creatividad en forma adecuada.

Wertheimer M. (2013) aplicó las ideas de la psicología de la Gestalt a la creatividad. Según la psicología de la Gestalt el niño, en los primeros grados, capta las cosas en forma global sin tener en cuenta las partes que lo conforman y fija su mayor interés en los seres que le rodean. Por lo tanto, el dibujo infantil debe estar relacionado con el mundo del niño y no como lo percibe el adulto. Wertheimer usa el vocablo creativo como sinónimo de productivo.

Se puede decir entonces que esta teoría ayudó a nuestro trabajo de investigación a elaborar estrategias didácticas adecuadas a la psicología del niño que vayan de la elaboración simple de sus dibujos a la elaboración cada vez más compleja y minuciosa de los mismos. Además a no dejar de potenciar ese talento humano por sí solo, sino que debemos promoverlo en colaboración con los demás haciendo que el niño realice sus trabajos en forma grupal partiendo de su entorno y no del entorno del adulto.

Ausubel D. (1993) creador de la teoría del aprendizaje significativo manifiesta que todo aprendizaje tiene un significado para el niño cuando se relaciona sustancialmente el conocimiento previo con la nueva información presentada por el mediador y que la enseñanza debe fundamentarse en el aspecto social. Ausubel afirma que las ideas previas del estudiante influyen directamente en su aprendizaje haciéndolo significativo, por ese motivo debe partirse de sus experiencias o conocimientos propios y que esta relación debe establecerse en forma racional y no arbitraria. Por otro lado, afirma que se debe de tenerse en cuenta la estrategia

didáctica como un elemento que parte del diseño, planificación y ejecución de actividades que tienen como base el aprendizaje por recepción y descubrimiento propio del estudiante, por lo tanto, el mediador debe tener en cuenta lo cognitivo, lo afectivo, lo social y lo familiar.

Estos planteamientos tienen relación con la enseñanza-aprendizaje del dibujo planificado y ejecutado con fines de lograr un aprendizaje significativo y potencialmente creativo, donde el estudiante reciba las estrategias adecuadas para descubrir sus propios aprendizajes con ayuda del dibujo. Además, para que el niño pueda elaborar sus trabajos debe partir de sus ideas propias que están relacionadas con la problemática de su entorno social y su mundo real. También el docente debe planificar estrategias sobre el dibujo que partiendo de los conocimientos previos del estudiante logre potenciar su creatividad y obtener conocimientos nuevos.

Gardner H. (2020), sostiene que la creatividad es un fenómeno multidisciplinario y que no se debe abordar desde una sola disciplina. También se refiere a las cualidades personales y las perspectivas biológicas, epistemológicas y sociológicas que influyen sobre la creatividad. Gardner afirma que los individuos son más creativos cuando actúan por placer que si lo hacen por recompensa o exigencias exteriores.

Esta teoría, desde el punto de vista multidisciplinario, nos ha motivado para enfocar la creatividad desde el dibujo y no solamente desde matemática y comunicación como lo están haciendo muchos investigadores.

Guilford J.P. (2009) manifiesta que la creatividad es parte del aprendizaje y que las personas creativas buscan siempre estudiar los problemas y encontrar a la mayor cantidad de soluciones posibles.

La teoría de Guilford nos ha permitido comprender que la creatividad debe promover la solución de los problemas cotidianos del niño y qué mejor si lo hacemos a través del dibujo.

El marco teórico de esta investigación está enfocado desde dos variables: una es sobre las estrategias del dibujo y otra es sobre la creatividad.

En la variable independiente es fundamental, en primer lugar, entender qué es el dibujo:

El dibujo es el lenguaje gráfico que ha sido y es utilizado a nivel universal por la

humanidad, para comunicar ideas, sentimientos, deseos, etc.

El dibujo es considerado como la base de toda creación plástica por el medio el cual se representa gráficamente los objetos sobre una superficie plana, mediante líneas o trazos.

Montilla F. (1964) manifiesta que el dibujo es una manera de expresión del niño que le ayuda exteriorizar lo que piensa y traducir lo que observa. Por medio del dibujo, el niño, manifiesta sus deseos, sentimiento, pensamientos y tensiones.

Stern A. (2015) dice que históricamente el dibujo es tan antiguo como el ser humano puesto que empieza al mismo tiempo que la historia del hombre. Sin embargo, la enseñanza del dibujo se inicia desde los primeros pedagogos.

Para conocer mejor sobre el dibujo es necesario entender sobre su importancia desde tres aspectos:

En el aspecto físico, según Villacorta J. (2012) el dibujo en el niño, desarrolla los sentidos y los músculos de la mano llevando a desarrollar la motricidad fina, preparándole así para la escritura y otras actividades. A mayor habilidad en los sentidos y mayor destreza muscular, entonces mayor será su capacidad creadora.

En el aspecto psicológico, según Montilla F. el dibujo refuerza la memoria, fortalece la voluntad, disciplina la actividad y muestra la personalidad del niño, descargando así sus problemas, preocupaciones o alegrías. El dibujo desarrolla la imaginación creadora, volviendo al niño más sensible y comprensivo sobre lo que hace, por eso el profesor debe incentivar la creatividad cuando el niño está realizando sus dibujos, para desarrollar sus sentimientos y pensamientos.

En el aspecto didáctico Stern A. dice que el dibujo tiene igual importancia en todas las materias enseñadas. El maestro que comprenda y haga que el dibujo ocupe un lugar importante en sus actividades, será más fácilmente comprendido y el alumno podrá retener mejor los conocimientos impartidos en las diferentes áreas, y además desarrollar sus destrezas.

En el niño el dibujo de la figura humana evoluciona en fases sucesivas:

A los 5 años el niño llega al esquematismo o rigidez de la figura humana porque carece de movimiento, aquí agrega detalles completando manos, pies, dedos, etc.

A los 6 años representa la figura humana completa vista de frente. Para Reyes V. (1992) el niño agrega detalles que diferencian el sexo de la figura humana.

A partir de 7 años inician dibujando rasgos de perfil en sus figuras de frente.

Según Montilla F. los niños tienen más iniciativa, imaginación y observación; las niñas muestran más paciencia, delicadeza y prestan mayor interés en los detalles.

A partir de los 9 años el niño dibuja la figura humana con el cuerpo de frente, la cabeza y los pies de perfil y en movimiento.

Las etapas gráficas del dibujo infantil según Stern son: La línea, superficie, movimiento y volumen.

La línea se presenta hasta los 5 años donde representa las diferentes partes del cuerpo con líneas rectas y la cabeza con una línea curva cerrada.

La superficie se presenta a partir de los 6 años cuando el niño usa dos dimensiones: largo y ancho tratando de dar equilibrio a sus figuras para caer con frecuencia en la rigidez.

El movimiento se inicia a partir de los 9 a 10 años cuando el niño se da cuenta que sus figuras carecen de dinamismo llegando a representar bidimensionalmente todos los cuerpos llenos de movimiento y sin volumen.

El volumen se presenta con el realismo visual a los 12 o 14 años, usando tres dimensiones, largo, ancho y alto.

La evolución del dibujo infantil como lo manifiesta Lowenfeld V. (1980) se presenta en tres etapas según sus edades: la etapa de descanso, la etapa colectiva y la etapa fisiográfica.

En la etapa de descanso (7 a 9 años) el niño repite el mismo tipo de figura y antes de seguir cambiando, desea probarse que puede dibujar un árbol, una casa, etc.; realiza dibujos bidimensionales y da mayor tamaño a las partes que cree importante. Dibuja el cielo en la parte superior de la hoja. Souza M. (2011) expresa que el niño cuando desea hacer un hombre grande alarga las piernas de su dibujo o agranda la cabeza, pero estos cambios no deben de ser corregidos por el adulto ya que no interesa la exactitud en la proporción sino su expresión creadora. Aquí se presenta características como la yuxtaposición, utilidad, simetría, rigidez y transparencia.

En la etapa colectiva (10 a 12 años) el niño siente la necesidad de agruparse con otros niños por ello debe participar en actividades de grupo donde los niños de pensamiento inflexible sean inspirados por el grupo en acciones creadoras estableciendo así un equilibrio en el reciente interés por el sexo opuesto.

En esta etapa se da el tránsito del realismo intelectual al realismo visual,

presentando el volumen (claro oscuro) y pintando el cielo en el horizonte.

La etapa fisiográfica (12 a 14 años) se presenta aquí las primeras características del dibujo del adulto iniciándose la etapa del realismo visual donde el niño dibuja las cosas como se presentan a su vista y no según sus conocimientos que tiene sobre ellas. Stern A. asevera que el niño no debe ser esclavo del realismo visual ya que lo más importante es su expresión creadora en base a sus experiencias.

Las características del dibujo infantil son:

La ejemplaridad, aquel niño dibuja el lado más reconocible o con aspecto visuales más ejemplares, a la figura humana la dibuja de frente, a los animales de perfil y a la casa en desarrollo geométrico preocupándose por los detalles.

La transparencia, según Reyes, se manifiesta cuando dibuja asiendo visible los objetos ocultos como si fueran transparentes, por ejemplo, dibuja de fuera una casa con muebles.

La rigidez se da cuando el niño hace sus dibujos sin movimiento.

El abatimiento, el niño dibuja como si las cosas se vieran de lo alto.

La yuxtaposición (11 a 12 años) el niño dibuja las cosas enteras evitando ocultar las demás.

La utilidad se presenta cuando el niño aumenta, disminuye o suprime algunos detalles según sean útiles o no para él, así por ejemplo si su padre le pega le dibujará sin mano o con un brazo más pequeño que el otro.

El automatismo cuando el niño no ha sido motivado a dibujar creativamente ya que aprende de una forma y lo repite.

La pequeñez en sus dibujos es una característica que se manifiesta como influencia de la escritura o de la timidez del niño introvertido.

Las estrategias didácticas que se propone, a continuación, son flexibles y complementarias, se pueden adaptar a las necesidades y características del estudiante, así como a su contexto educativo:

La estrategia del dibujo libre espontáneo, para Reyes, consiste en dibujar lo que el niño desea, como puede y como quiera. Pero no por esto el maestro va a decir a los alumnos que dibujen lo que quieran, sino que deberá motivarles para que comprendan su trabajo, no por sentimiento de disciplina, sino por una necesidad anímica de expresión.

La estrategia del dibujo libre dirigido, según Montilla, el maestro propone un tema

o asunto que el niño desarrollará libremente, para esto puede valerse de narraciones amenas. La motivación tiene que ser más amplia con el objeto de que la idea quede clara y el niño pueda imaginar las formas que más le conviene para luego dibujarlas.

La estrategia del dibujo de Observación, según Stern, es un complemento del dibujo de libre expresión y con su estímulo libera al niño del prejuicio que tal vez le hace vacilar en emprenderla. Para ello basta explicar al niño que no se trata de producir el equivalente de una fotografía, sino de interpretar gráficamente y de una manera personal lo que el tema le inspire.

La estrategia del dibujo del natural con encuadre, debe aplicarse cuando el niño haya alcanzado un desarrollo mental para retener, reproducir e interpretar lo que ve, no puede hacerse uso del dibujo del natural para copiar lo que ve, ya que éste tiene fines más educativos que instructivos, siendo importante educar su visión creativa antes que su visión imitativa del mundo real.

La estrategia del dibujo fisiológico que consiste en dibujar el modelo, consultándolo repetidas veces y trazando en el papel lo que el niño logra retener en cada consulta, combinándolo con su apreciación que tiene sobre el objeto a dibujar, para así despertar su creatividad.

La estrategia del dibujo psicológico donde el niño, sin llevar la vista al papel, trazará el contorno que no sólo observa, sino que sigue mentalmente con el tacto; esta estrategia le ayudará a pasar a la configuración del volumen. Este método es el que más se acerca a la psicología del niño y a la evolución del dibujo infantil.

La estrategia del dibujo de memoria donde los niños dibujan un objeto conocido por todos en base a sus recuerdos, en otros casos se presentan a los estudiantes algunos objetos para que observen entre 3 a 5 minutos, luego se ocultan los objetos y los niños tratarán de reproducirlos conforme a su facultad de visión y de memoria, también puede ser después de un paseo para evocar los elementos observados y combinarlos con otros elementos de su memoria, despertando así su creatividad.

La estrategia del dibujo decorativo, Según Montilla consiste en interpretar elementos y formas tomadas de la naturaleza, disponerlos y enlazarlos para formar conjuntos armoniosos y pintorescos.

La estrategia del dibujo geométrico, el niño representa con líneas, superficies o volúmenes, las figuras o cuerpos geométricos que luego las agrupa para formar conjuntos más complejos en forma creativa, según su etapa gráfica.

Según la variable dependiente se puede decir que la creatividad es un tema complejo que ha despertado en las últimas décadas el interés educativo, ocupacional y científico; es así que muchos filósofos y psicólogos haciendo uso de múltiples perspectivas han intentado elaborar una variedad de definiciones teniendo en cuenta fundamentos teórico-filosóficos que no se contradicen, sino que se complementan unos a otros al enfocar la creatividad desde diferentes ángulos.

La creatividad consiste en producir ideas, proposiciones o conceptos nuevos, realizar relaciones nuevas entre estas ideas conocidas que conllevan a dar soluciones diferentes a las habituales, a un problema propuesto.

Según Edward de Bono (2019) la creatividad no es más que una forma de utilizar la mente y la información. Creador del pensamiento lateral que consiste en elaborar nuevas ideas y dejar las ideas viejas que limitan la forma de pensar.

La creatividad puede definirse como un proceso psicológico que consiste en presentar a la mente un problema cotidiano para que por medio de asociaciones y reflexiones busque soluciones originales.

La creatividad según Taylor E. (1990) es la capacidad de establecer nuevas y diversas posibilidades de solución a los problemas cotidianos para luego ponerlos en práctica y obtener resultados positivos y útiles a la sociedad.

Por lo tanto, la creatividad consiste en tener un problema, elaborar nuevas ideas y buscar las soluciones más adecuadas.

Las dimensiones de la creatividad, que más se relacionan con el dibujo, están consideradas dentro de los principales factores de la creatividad. Diferentes autores nos plantean:

La flexibilidad según Guilford es la capacidad de adaptar y cambiar tipos de ideas o categorías. Se enfoca en la calidad de la producción para manifestarse. Dentro de la flexibilidad tenemos dos clases como la flexibilidad espontánea que se presenta de una manera automática, rápida aun sin que la persona se lo proponga y la flexibilidad de adaptación que se produce si el individuo realiza previamente modificaciones o interpretaciones a un problema.

La elaboración, para Torrance, es la producción de la mayor cantidad de detalles

en un dibujo. Guilford manifiesta que la elaboración o viabilidad es la “producción de implicaciones” lo que significa la construcción de los elementos necesarios para que la obra sea perfecta.

La invención, para Alfred Edward Taylor no consiste en obtener otras ideas, sino que las ideas, conceptos, formas o cosas se reacomodan para obtener nuevas funciones de los objetos y utilizarlos de manera de darles nuevos usos, es decir que dominando las ideas presentes les da nueva funcionalidad para crear nuevas soluciones a los problemas desde diversas perspectivas, llamada también redefinición.

La originalidad, según Guilford, presenta la cualidad de ser una idea nueva o solución novedosa diferente a la habitual. La originalidad es considerada como el factor más importante y determinante de la capacidad creadora.

La fluidez, según Guilford, es la habilidad que tiene la mente humana de obtener información del conjunto de la memoria es decir consiste en recordar la información aprendida. Para Taylor E. (1990) es la capacidad de evocar gran cantidad de imágenes, ideas, frases o respuestas totalmente diversas y nuevas, que conllevan a múltiples soluciones. Podemos encontrar varias clases, como la fluidez ideacional que consiste en la facilidad de producir cualitativamente las ideas, la fluidez figurativa que es lo que atañe a nuestro estudio sobre el dibujo y la creatividad que consiste en la creación de diferentes formas en un tiempo determinado, la fluidez asociativa que permite establecer relaciones ágiles entre las ideas, la fluidez expresiva que es la facilidad que se tiene para elaborar frases y la fluidez de las inferencias que es la rapidez de imaginarse las consecuencias sobre una hipótesis planteada.

Hay autores que consideran otros factores como el análisis que consiste en dividir el todo en sus partes y luego relacionarlas, la síntesis que es la unión de las partes en un todo, la sensibilidad a problemas de los demás que conlleva a la empatía, la facultad de evaluar con sentido crítico o llamado también criticidad, la memoria como base de los conocimientos, la motivación como impulsora de la creación y por último la justificación para que la creación sea útil a la humanidad.

Williams F. (1963) midió la creatividad de los estudiantes en dos dimensiones tanto cognitivas como afectivas, con un instrumento que él mismo creó.

Según Williams F. (2003), el pensamiento divergente o lateral es la capacidad de

realizar múltiples ideas e ingeniosas soluciones a un problema. Considera los factores como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Para Williams F. (2003), el sentimiento divergente o aspecto afectivo tiene como factores la toma de riesgos que es el coraje para asumir sus fallas o defender sus propias ideas, la complejidad que consiste en la búsqueda de múltiples alternativas de solución aún no establecidas, la curiosidad que consiste en desear saber algo que no conoce y asombrarse cuando llega a averiguarlo y por último la imaginación que es la construcción de imágenes mentales.

Antes de establecer las características de las personas altamente creativas podemos decir que todos somos seres humanos potencialmente creativos y por más escondidas que parezcan estas habilidades siempre se pondrán de manifiesto ante la necesidad, el peligro o el planteamiento de un problema, en mayor o menor grado. Entendido esto existe la obligación de promover la creatividad en los niños a través de la realización de sus dibujos para que esta creatividad no se quede estancada o se manifieste sólo frente a las necesidades en forma momentánea, sino que le sirva en el futuro en su vida laboral y el desarrollo social.

Las características de las personas altamente creativas se presentan en aquellas que tienen:

El pensamiento divergente que permite ver los problemas y desafíos con más de una respuesta o solución exigiendo la necesidad de cambiar y adaptarse con la mayor rapidez posible dejando algo que no está funcionando para mejorarlo.

El pensamiento lateral, según Edward de Bono (2018) permite a las personas usar la información y generar ideas creativas mediante una reestructuración inteligente de las ideas preexistentes en nuestra estructura cognitiva. El pensamiento lateral debe ser complementado con el pensamiento vertical o lógico ya que el primero es creativo y el segundo es selectivo.

La curiosidad intensa se presenta cuando los niños hacen muchas preguntas mirando al mundo en forma extraordinaria y dejando las ideas y actitudes ordinarias.

La actitud positiva se observa cuando el niño ve la vida de una manera optimista con ánimo de superación y no se deja vencer por sus problemas, sino que busca soluciones con entusiasmo e ingenio.

La fuerte motivación que conlleva al niño a actuar con determinación y

persistencia.

La valentía se presenta cuando le preocupa poco si se equivoca o no. Son arriesgados, decididos y enfrentan los problemas sin miedo.

A continuación, es necesario realizar la definición conceptual más específica de cada una de las palabras que intervienen en las variables establecidas:

Según Maruni (1989), la palabra estrategia está relacionada con términos como: procedimientos, proceso, tácticas, destrezas, etc. Sin embargo, hay que partir de la base que el término estrategia es amplio y donde tienen cabida todos los demás. Es la forma de ejecutar una habilidad determinada, por lo tanto, se debe saber qué, cómo y cuándo se emplea.

Para Freudenthal (1991) didáctica significa estructurar los procesos de enseñanza-aprendizaje necesarios para cada asignatura. Los didactas son organizadores, desarrolladores, autores de libros, profesores que programan sus sesiones diarias y estudiantes que construyen su propio aprendizaje individual o grupal.

Según Abarca (2009), anota que son cinco los elementos de la didáctica: El estudiante, el profesor, el área curricular, los métodos y los objetivos.

Bernardo (2003), menciona que las estrategias didácticas son la utilización óptima de una serie de acciones, de pasos a seguir que conducen a una meta, a un objetivo, destaca su carácter intencional, en este caso para despertar la creatividad por medio del dibujo. Las estrategias deben dotar al estudiante de recursos necesarios, motivarlos y desarrollar capacidades para ejercitar su expresión gráfica libre y creadora.

Según Villacorta (1962), el dibujo artístico es el arte de presentar gráficamente las cosas de la naturaleza o figuras imaginarias.

Según Montilla (1964) el dibujo psicológico es un medio de expresión que permite al sujeto exteriorizar lo que imagina y traducir lo que ve. El niño por medio del dibujo expresa sus pensamientos, sentimientos, tensiones, tendencias, deseos; mediante éste se descubre el psiquis de cada individuo, siendo una actividad innata de cada individuo para expresar su mundo interior. El dibujo pedagógico es una actividad mediante el cual el sujeto expresa su personalidad y pensamientos, mediante el gráfico, es por eso que la pedagogía ha tomado al dibujo para la enseñanza de las demás materias. El dibujo fisiológico es una actividad muscular, ya que afirma la

agilidad del brazo, de la mano y ayuda al desarrollo de los sentidos. Se agiliza la mano cuando el niño responde a su actividad motriz constituyendo una gimnasia manual de primer orden familiarizándole con los instrumentos de trabajo y preparándole para la escritura.

Torrance (1997), considera que la creatividad es el continuo planteamiento de problemas, la formulación de hipótesis, la búsqueda y comunicación de soluciones de los mismos.

Gagné (1971), también define a la creatividad como la solución de problemas a través de diferentes ideas. Torrance y Gagné, coinciden en definir a la creatividad como un proceso para solucionar problemas.

Guilford y Hoepfner (1971), hacen referencia a la personalidad creadora y manifiestan que la creatividad es el conjunto de aptitudes que tiene una persona creativa.

Parnes, S.J. (1963) también se refiere a la persona creativa y dice que es aquella que no se contenta con la primera solución a un problema, sino que busca nuevas soluciones.

Gonzales (2001), la creatividad es la inteligencia de los sentidos. De lo que exponemos que la creatividad consiste en dar conclusiones nuevas, resolver problemas y dar origen a cosas nuevas y valiosas.

Arango (2012), manifiesta que la Creatividad Grafica consiste en completar dibujos partiendo de líneas simples.

Taylor E. (1990), afirma que un individuo con creatividad gráfica imagina y crea nuevas situaciones y no reproduce tal y como son las cosas vividas.

III. METODOLOGÍA

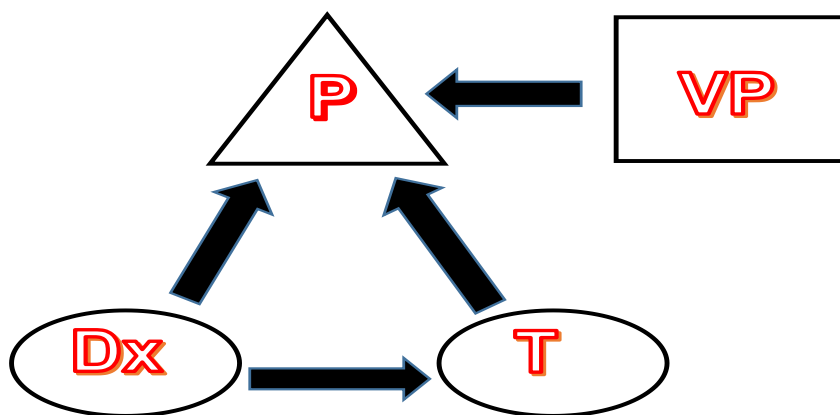
La metodología según Vera citada por Sotomayor (2019) es la descripción, análisis y valoración crítica de los métodos de investigación.

3.1. Tipo y diseño de investigación

Se ha utilizado el tipo de investigación fundamental o básica. Según CONCITEC (2018), este tipo de investigación informa sobre los fenómenos del mundo sin importarle su aplicación práctica. Como lo manifiesta Sánchez y Reyes (2002) con la investigación básica se logra conocer la realidad y proponer alternativas de solución.

El diseño de investigación que se ha empleado es de tipo no experimental. Hernández (2010), manifiesta que en este tipo de investigación se realiza un estudio sin hacer variar intencionalmente las variables. El diseño de investigación es proyectiva. Según Hurtado (2010), este diseño identifica un problema o evento, lo diagnostica usando un instrumento donde se registra la información en un determinado momento y luego propone soluciones o cambios partiendo de un proceso previo de investigación teórica. Para que la propuesta tenga una consistencia sólida ha sido validada según los criterios pertinentes de validación. En tal sentido, partiendo del diagnóstico de la realidad problemática sobre la creatividad en los estudiantes de Quinto Grado de la I.E. 10823 y habiendo realizado los estudios teóricos correspondientes, aportamos un modelo de estrategias didácticas sobre el dibujo para potenciar la creatividad.

El diseño de investigación se representa en el siguiente esquema:



Dónde:

Dx: Diagnóstico de la realidad.

T: Estudios teóricos.

P: Propuesta

VP: Validación de la propuesta.

3.2. Variables y operacionalización:

La variable independiente está relacionada con las estrategias del dibujo y la variable dependiente con la creatividad. Con respecto a la definición conceptual del dibujo Guilford (1965) dice que es la base de toda creación plástica, por medio del cual el niño representa, lo que piensa y siente de los objetos, sobre una superficie plana, mediante líneas o trazos. La definición operacional parte del estudio de los trabajos previos y las teorías respectivas, que después de un proceso metodológico de investigación se llega a la conclusión de elaborar un modelo de estrategias del dibujo en cuatro dimensiones sobre el dibujo libre, natural, decorativo y geométrico. Según la definición conceptual de creatividad Edward de Bono (2018) manifiesta que es un proceso psicológico que consiste en presentar a la mente un problema cotidiano para que por medio de asociaciones y reflexiones buscar soluciones originales. Con respecto a la definición operacional de la creatividad se parte del estudio de la problemática a nivel nacional e internacional sobre la creatividad para luego realizar la investigación de los trabajos previo y las teorías que la sustentan que culmina en la elaboración, validación, aplicación de un cuestionario para diagnosticar el nivel de creatividad de los estudiantes de primaria.

3.3. Población, muestra y muestreo

Según Hernández, et al., (2014), la Población es el conjunto de individuos que tienen características comunes a ser investigadas. El presente trabajo de investigación está conformado por una población de 103 estudiantes de Quinto Grado, que estudian en cuatro secciones de la IE N° 10823 de la Urbanización Urrunaga, en el año 2020.

Tabla 1
Población

Secciones	Sexo		N° de estudiantes.
	M	F	
"A"	14	11	25
"B"	10	15	25
"C"	12	15	27
"D"	11	15	26
TOTAL	47	56	103

Fuente: Nómina de matrícula, marzo 2020.

Criterios de inclusión: Participan los estudiantes de ambos sexos (varones y mujeres), cuyas edades oscilan entre 9 y 12 años con estado de salud relativamente estable fruto de la pandemia que estamos viviendo.

Criterios de exclusión: No participan aquellos estudiantes con extra edad de -2 y +2, además los estudiantes con necesidades especiales.

Para Hernández et al. (2014) la muestra es un subconjunto que está formada por cierto número de integrantes de una población. La muestra, a la que se aplicó el instrumento de nuestra investigación, está formada por 55 estudiantes del quinto grado de la sección "A", "B" y "D" de la I.E. N° 10823.

Tabla 2
Muestra

Secciones	Sexo		N° de estudiantes.
	M	F	
"A"	14	09	23
"B"	08	09	17
"D"	09	06	15
TOTAL	31	24	55

Fuente: Nóminas de matrícula, setiembre 2020

Según Hernández et al. (2014), el tipo de muestreo es no probabilístico porque se ha seleccionado en forma intencional la muestra donde se aplicó el instrumento.

Obteniéndose las unidades de análisis por medio de una selección no aleatoria. Los elementos han sido elegidos, no probabilísticamente, sino en forma virtual por la situación de pandemia por la que estamos atravesando, por las características propias de la investigación y según el criterio del investigador quien ha hecho la muestra. Para elegir la muestra de una manera no probabilística se ha tenido en cuenta los objetivos de la investigación y buscando que ésta sea representativa para tener sustento en nuestra propuesta.

La unidad de análisis, está representada por cada uno de los niños y niñas del Quinto grado de la sección “A”, “B” y “D” que se presentaron a desarrollar el cuestionario con limitaciones del estado de emergencia, el distanciamiento social y según los criterios de inclusión y exclusión.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

La técnica de gabinete se utilizó para recoger información de diferentes fuentes escritas, de bibliotecas pertenecientes a las universidades nacionales o particulares de nuestro departamento que se relacionan con nuestro trabajo de investigación para dar el sustento científico a la base teórica del mismo. Los instrumentos utilizados de esta técnica son la ficha bibliográfica, textual y de resumen.

La técnica de campo que se utilizó está representada por la encuesta virtual. La encuesta según García (1993), es una técnica que tiene procedimientos establecidos para recoger datos, con el instrumento, de una muestra que sirven para conocer las características específicas de los estudiantes investigados.

El instrumento que se utilizó es el cuestionario, el cual incluye diversos ítems de recolección de datos que permitió recoger los datos necesarios para alcanzar uno de los objetivos específicos de este estudio que es identificar el estado actual de la creatividad en los estudiantes del Quinto Grado “A”, “B” y “D” de la I.E. N° 10823 en el año 2020. Para obtener la información necesaria se ha considerado aplicar un instrumento basado en la teoría de la creatividad de Williams (2003), la cual contiene 32 ítems, con puntaje máximo de 96, presenta 3 niveles: nivel bajo (0-32), nivel medio (33-64), nivel alto (65-96) y mide dos dimensiones (pensamiento y sentimiento divergentes) con cuatro indicadores en cada dimensión.

La validez según Martínez y March (2015), en términos generales, es la ausencia de sesgos para realizar una adecuada medición. La validez de contenido se refiere

a que el marco teórico, las tablas de especificaciones y la operacionalización de variables estén contenidas en el instrumento, además a la forma y estructura del instrumento.

La validación del instrumento la realizaron tres expertos: La Dra. Gioconda del Socorro Sotomayor Nunura, el Dr. Víctor Augusto Gonzales Soto y el Dr. Luis Manuel Suclupe Quevedo en el mes de julio del presente año 2020.

La confiabilidad de un instrumento de medición, para Hernández (2011), está en la obtención de los mismos resultados del instrumento al mismo sujeto de estudio. Para Ander-Egg (2002) la confiabilidad es la precisión de un instrumento. Díaz (2003) afirma que un instrumento es confiable si sus resultados no presentan errores.

La confiabilidad del instrumento se obtuvo de la muestra piloto aplicada a los 27 estudiantes del quinto grado "B" de la I.E. 10836 "APLICACIÓN" de manera virtual, con apoyo de su Profesora Adela Tafur Vásquez. A dicha muestra se le aplicó el Alfa de Cronbach en el programa SPSS obteniéndose una fiabilidad de 0,825 con un instrumento de 32 elementos.

3.5. Procedimientos

Los procedimientos para el recojo de información consistió en tres fases. La primera está referida a la elaboración del instrumento en el mes de junio, teniendo en cuenta los fundamentos teóricos de la investigación y la operacionalización de las variables. La segunda fase correspondiente al proceso de validación (juicio) que se realizó en el mes de julio y la confiabilidad (prueba piloto) del instrumento para ajustar y dar consistencia a los reactivos según el propósito de la investigación se procesó en la última semana del mes de setiembre. En la tercera fase se realizó las coordinaciones con los estudiantes a evaluar a fin de consensuar la fecha y hora para la aplicación del instrumento a través de WhatsApp y Zoom. El cuestionario fue enviado al WhatsApp de todos los niños de las cuatro secciones del quinto grado de la I.E. N° 10823 el día jueves 1 de octubre para que puedan copiar o fotocopiar dicho instrumento. El día viernes 2 de octubre se aplicó la encuesta a la sección "A", el sábado 3 de octubre a la sección "B" y el domingo 4 a la sección "D" no participando la sección "C", a través de la plataforma Zoom con cámara encendida que nos permitió observar y controlar mejor dicha aplicación. Previo a la

aplicación del cuestionario, se solicitó la autorización correspondiente al Director de la institución y a los Padres de los estudiantes, a quienes se les informó sobre el proceso de aplicación del instrumento y su importancia.

3.6- Método de análisis de datos

El procesamiento y análisis de la información se realizó siguiendo los siguientes criterios estadísticos: La información recogida se presentó en tablas y gráficos utilizando el Excel y el programa estadístico de las ciencias sociales (SPSS), que permitió ordenar, organizar, visualizar y comparar los datos obtenidos para luego realizar el análisis e interpretación objetiva con respecto a la variable de la creatividad, las 2 dimensiones y los 8 indicadores de estudio.

3.7. Aspectos éticos

El desarrollo de la presente investigación se llevó a cabo según los principios éticos establecidos en la Resolución N° 0262 de la Universidad César Vallejo y considerados por Koepsell y Ruiz (2015).

Respeto a las personas: el trato a los estudiantes colaboradores fue con respeto, con autonomía y protección de su integridad física y mental, se tuvo en cuenta la información, el consentimiento y voluntariedad de los participantes, dándoles la oportunidad de escoger criterios de su participación o no, protegiendo su identidad y manteniendo el anonimato, en la aplicación del cuestionario.

Beneficencia: se aseguró el bienestar de los estudiantes, respetando sus decisiones, no causando daño a nadie, ni exponiéndoles a riesgo alguno, para ello se les informó y explicó sobre el objetivo de la investigación y sus posibles connotaciones en beneficio de nuestra profesión y la comunidad en general.

Justicia: los estudiantes que participaron fueron tratados con equidad y sin discriminación de ninguna índole.

IV. RESULTADOS

Uno de los primeros resultados obtenidos es el nivel de confiabilidad del cuestionario al aplicarse el Alfa de Cronbach a la muestra piloto obtenida en forma virtual de 26 estudiantes del Quinto Grado “B” de la I.E. 10836 “Aplicación” del Distrito José Leonardo Ortiz. El instrumento presenta una fiabilidad de 0.825 como lo evidencia la siguiente tabla.

Tabla 3

Fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.825	32

Fuente: Programa SPSS, setiembre 2020.

Es necesario elaborar el baremo de las dimensiones y los indicadores de la variable dependiente de la creatividad para poder realizar los diferentes cálculos estadísticos.

Tabla 4

Baremación

	D1	D2	TOTAL	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8
Ítem	16	16	32	4	4	4	4	4	4	4	4
Mínimo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Máximo	48	48	96	12	12	12	12	12	12	12	12
Rango	48	48	96	12	12	12	12	12	12	12	12
Categoría	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Amplitud	16	16	32	4	4	4	4	4	4	4	4
Bajo	16	16	32	4	4	4	4	4	4	4	4
Medio	32	32	64	8	8	8	8	8	8	8	8
Alto	48	48	96	12	12	12	12	12	12	12	12

Fuente: Base de datos en Excel, setiembre 2020.

En este acápite presentamos los resultados del primer objetivo específico que es Identificar el estado actual de la creatividad de los estudiantes de la I.E. N° 10823.

Tabla 5

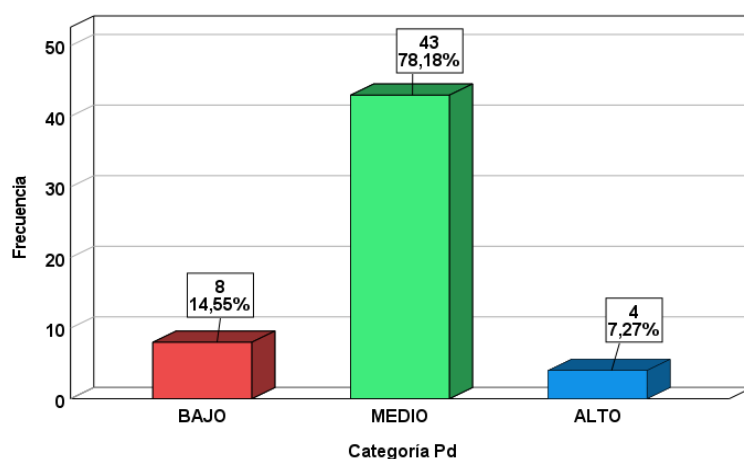
Pensamiento divergente

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	8	14,5
MEDIO	43	78,2
ALTO	4	7,3
Total	55	100,0

Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020.

Gráfico 1

Pensamiento divergente



Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020.

Análisis e Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos en la muestra de 55 estudiantes que agrupa 16 ítems en la dimensión pensamiento divergente, se observa a 8 estudiantes que constituyen el 14,55%, están en el nivel bajo de creatividad cognitiva, 43 estudiantes que equivale al 78,18% están en el nivel medio y 4 estudiantes que representan al 7,27 % están en el nivel alto. En este contexto, se evidencia que la mayoría de estudiantes de Quinto Grado se encuentran en un nivel medio de creatividad cognitiva y pocos estudiantes en el nivel bajo y aún menor en el nivel alto del pensamiento divergente.

Tabla 6

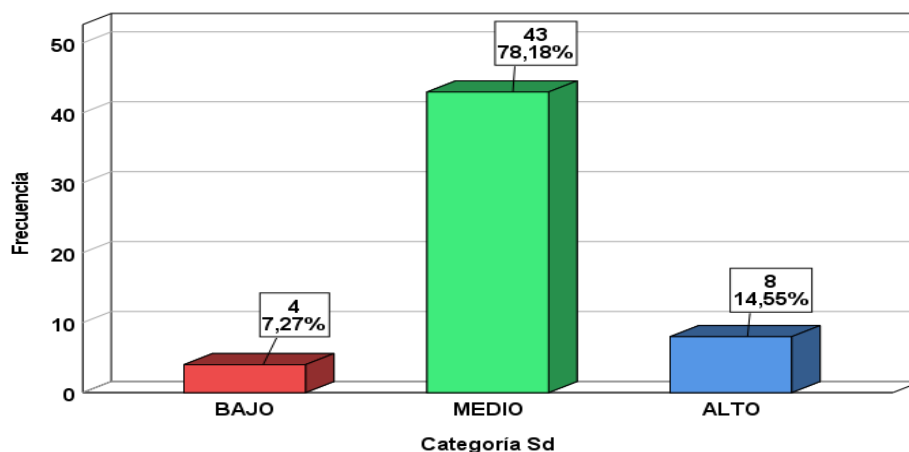
Sentimiento divergente

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	4	7,3
MEDIO	43	78,2
ALTO	8	14,5
Total	55	100,0

Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020

Gráfico 2

Sentimiento divergente



Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020.

Análisis e Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la muestra de 55 estudiantes que agrupa 16 ítems en la dimensión sentimiento divergente, se observa a 4 estudiantes que constituyen el 7,27%, están en el nivel bajo de creatividad afectiva, 43 estudiantes que equivale al 78,18% están en el nivel medio y 8 estudiantes que representan al 14,55% están en el nivel alto del sentimiento divergente. En este contexto, se evidencia que la mayoría de estudiantes de Quinto Grado se encuentran en un nivel medio de sentimiento creativo, en la misma cantidad del pensamiento creativo y pocos estudiantes en el nivel bajo y alto según la dimensión sentimiento divergente pero invertido a la dimensión anterior.

Tabla 7

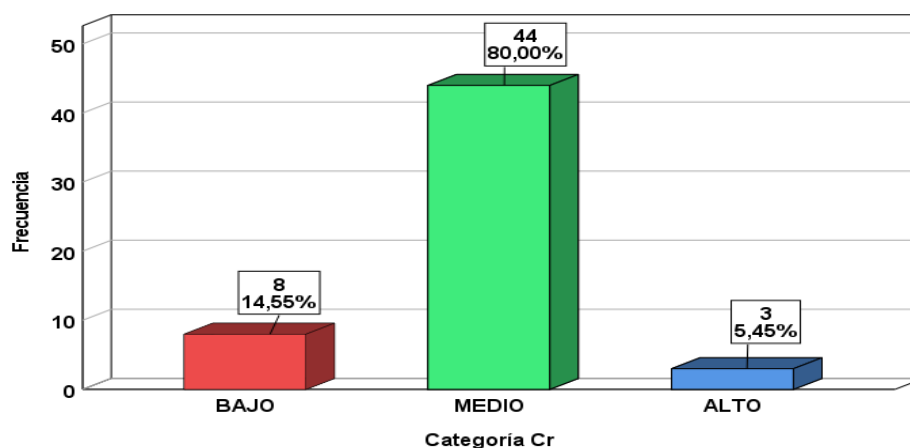
Creatividad

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	8	14,5
MEDIO	44	80,0
ALTO	3	5,5
Total	55	100,0

Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020

Gráfico 3

Creatividad



Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020.

Análisis e Interpretación:

Conforme los resultados obtenidos en la muestra de 55 estudiantes que contestaron todos los 32 ítems del instrumento de la variable creatividad, se observa a 8 estudiantes que constituyen el 14,55%, están en el nivel bajo de creatividad, 44 estudiantes que equivale al 80,00% están en el nivel medio de creatividad y 3 estudiantes que representan al 5,45 % están en el nivel alto de creatividad. En este contexto, se evidencia que la mayoría de estudiantes de Quinto Grado se encuentran en un nivel medio de creatividad y pocos estudiantes en el nivel bajo y alto según la variable creatividad.

Tabla 8

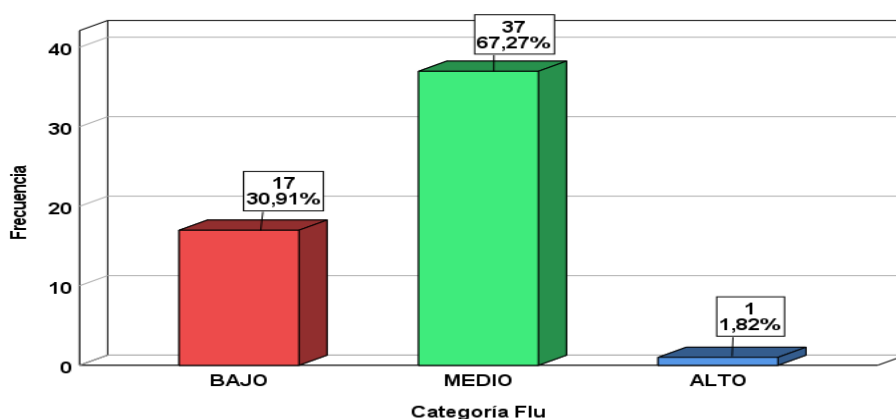
Fluidez

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	17	30,9
MEDIO	37	67,3
ALTO	1	1,8
Total	55	100,0

Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020

Gráfico 4

Fluidez



Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020.

Análisis e Interpretación:

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la muestra de 55 estudiantes, que agrupa 4 ítems del factor fluidez, se observa a 17 estudiantes, que constituyen el 30,91%, en el nivel bajo de fluidez, 37 estudiantes que equivale al 67,27% se encuentran en el nivel medio de creatividad fluida y 1 estudiante que representan al 1,82% se ubica en el nivel alto de fluidez creativa. En este contexto, se evidencia que la mayoría de estudiantes de Quinto Grado se encuentran en un nivel medio de fluidez, que una cantidad considerable de estudiantes está en el nivel bajo de creatividad fluida y un porcentaje mínimo en el nivel alto de fluidez de la creatividad.

Tabla 9

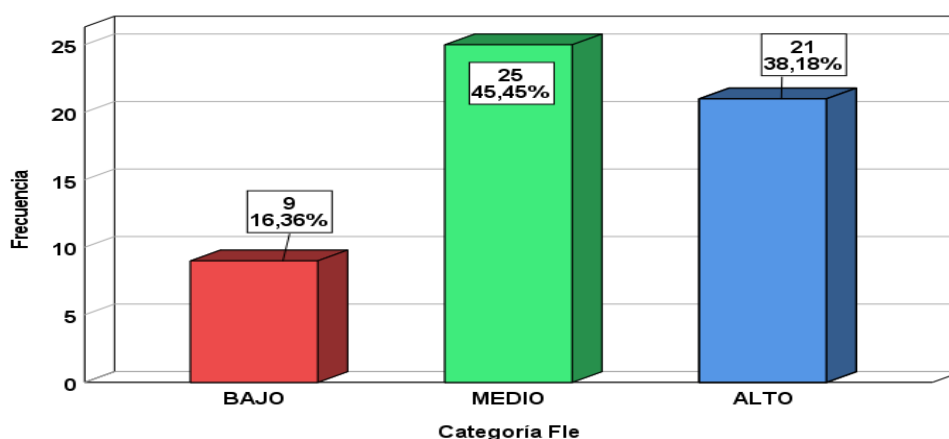
Flexibilidad

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	9	16,4
MEDIO	25	45,5
ALTO	21	38,2
Total	55	100,0

Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020

Gráfico 5

Flexibilidad



Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020.

Análisis e Interpretación:

Como lo muestran los resultados obtenidos en la muestra de 55 estudiantes, que agrupa 4 ítems del factor flexibilidad se observa a 9 estudiantes que constituyen el 16,36%, están en el nivel bajo de flexibilidad, 25 estudiantes que equivale al 45,4527% se encuentran en el nivel medio de creatividad flexible y 21 estudiante que representan al 38,18% se ubica en el nivel alto de flexibilidad creativa. En este contexto, se evidencia que la mayoría de estudiantes de Quinto Grado se encuentran en un nivel medio de flexibilidad, que una cantidad considerable de estudiantes está en el nivel bajo de creatividad flexible y un porcentaje aún mayor en el nivel alto de flexibilidad de la creatividad.

Tabla 10

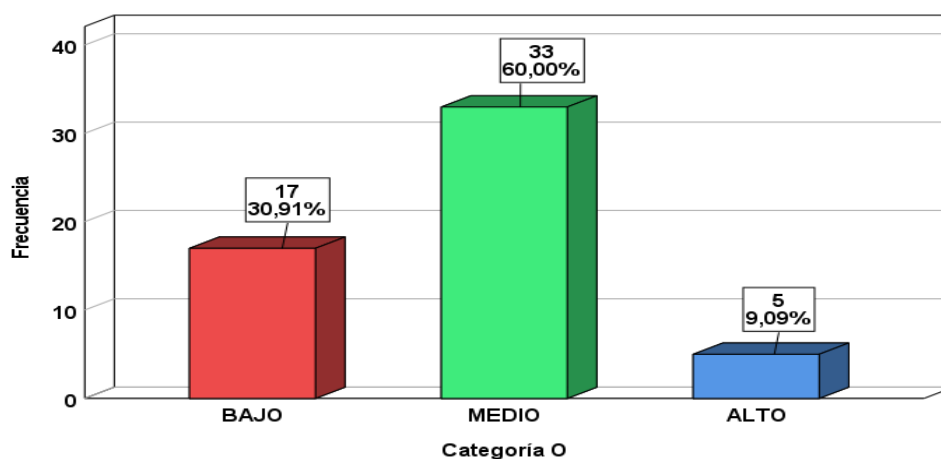
Originalidad

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	17	30,9
MEDIO	33	60,0
ALTO	5	9,1
Total	55	100,0

Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020

Gráfico 6

Originalidad



Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020.

Análisis e Interpretación:

A juzgar por los resultados obtenidos en la muestra de 55 estudiantes, que agrupa 4 ítems del factor originalidad, se observa a 17 estudiantes que constituyen el 30,91%, están en el nivel bajo de originalidad, 33 estudiantes que equivale al 60% se encuentran en el nivel medio de creatividad original y 5 estudiantes que representan al 9,09% se ubica en el nivel alto de originalidad creativa. En este contexto, se evidencia que la mayoría de estudiantes de Quinto Grado se encuentran en un nivel medio de originalidad, que una cantidad considerable de estudiantes está en el nivel bajo de creatividad original y un porcentaje menor en el nivel alto de originalidad de la creatividad.

Tabla 11

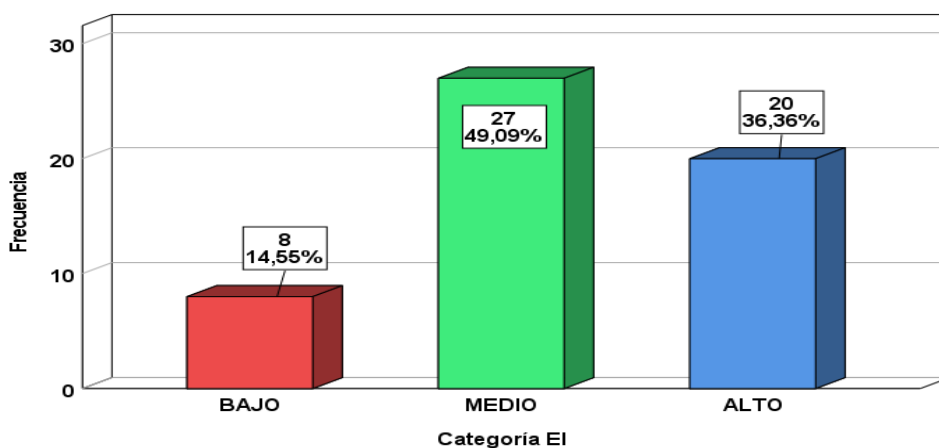
Elaboración

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	8	14,5
MEDIO	27	49,1
ALTO	20	36,4
Total	55	100,0

Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020

Gráfico 7

Elaboración



Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020.

Análisis e Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos en la muestra de 55 estudiantes, que agrupa 4 ítems del factor elaboración, se observa a 8 estudiantes que constituyen el 14,55%, están en el nivel bajo de elaboración, 27 estudiantes que equivale al 49,09% se encuentran en el nivel medio de creatividad elaborativa y 20 estudiantes que representan al 36,36% se ubica en el nivel alto de elaboración creativa. En este contexto, se evidencia que la mayoría de estudiantes de Quinto Grado se encuentran en un nivel medio de elaboración, que una cantidad considerable de estudiantes está en el nivel bajo de creatividad elaborativa y un porcentaje aún mayor en el nivel alto de elaboración creativa.

Tabla 12

Curiosidad

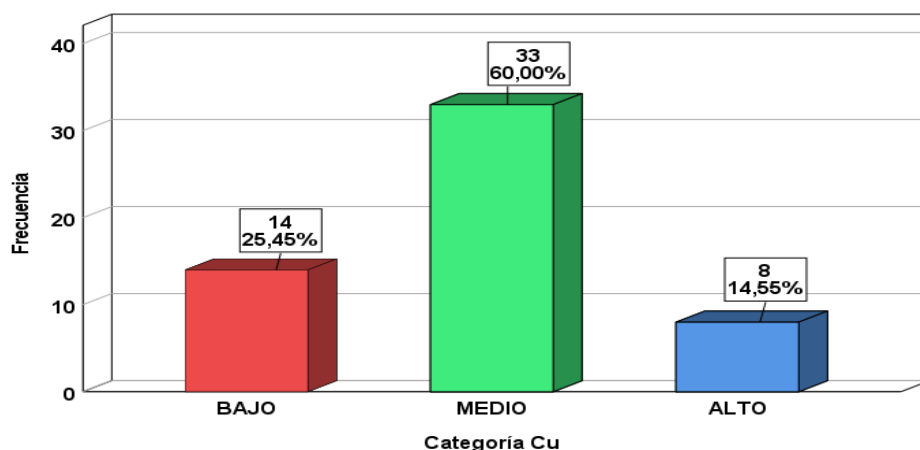
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	14	25,5
MEDIO	33	60,0
ALTO	8	14,5
Total	55	100,0

Fuente: Base de datos de la muestra.

Fecha: octubre 2020

Gráfico 8

Curiosidad



Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020.

Análisis e Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la muestra de 55 estudiantes, que agrupa 4 ítems del factor curiosidad, se observa a 14 estudiantes que constituyen el 25,45%, están en el nivel bajo de curiosidad, 33 estudiantes que equivale al 60% se encuentran en el nivel medio de curiosidad creativa y 8 estudiantes que representan al 14,55% se ubica en el nivel alto de curiosidad creativa. En este contexto, se evidencia que la mayoría de estudiantes de Quinto Grado se encuentran en un nivel medio de curiosidad, que una cantidad considerable de estudiantes está en el nivel bajo de curiosidad creativa y un porcentaje menor en el nivel alto de curiosidad de la creatividad.

Tabla 13

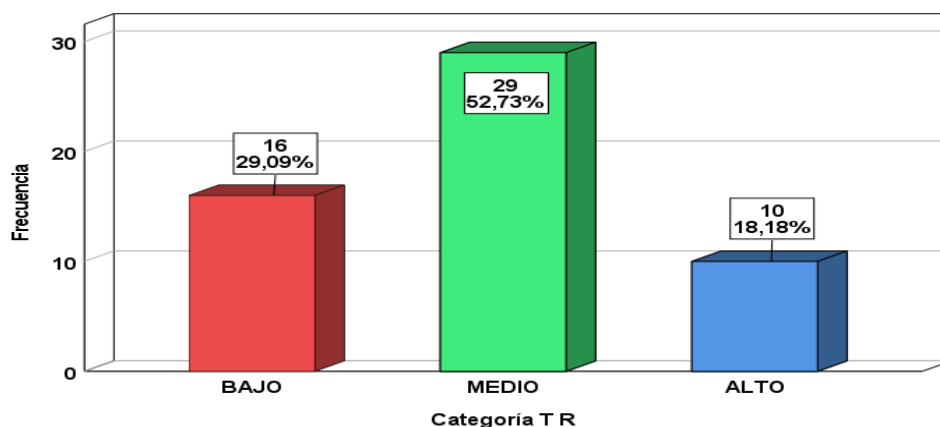
Toma de riesgos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	16	29,1
MEDIO	29	52,7
ALTO	10	18,2
Total	55	100,0

Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020

Gráfico 9

Toma de riesgos



Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020.

Análisis e Interpretación:

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la muestra de 55 estudiantes, que agrupa 4 ítems del factor toma de riesgos, se observa a 16 estudiantes que constituyen el 29,09%, están en el nivel bajo de toma de riesgos, 29 estudiantes que equivale al 52,73% se encuentran en el nivel medio de toma de riesgos para crear y 10 estudiantes que representan al 18,18% se ubica en el nivel alto de toma de riesgos. En este contexto, se evidencia que la mayoría de estudiantes de Quinto Grado se encuentran en un nivel medio de toma de riesgos, que una cantidad considerable de estudiantes está en el nivel bajo y un porcentaje menor en el nivel alto de toma de riesgos.

Tabla 14

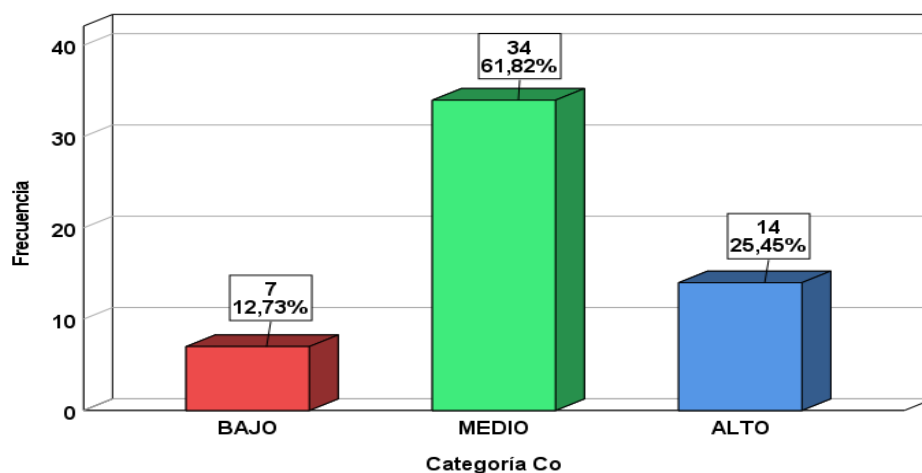
Complejidad

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	7	12,7
MEDIO	34	61,8
ALTO	14	25,5
Total	55	100,0

Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020

Gráfico 10

Complejidad



Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020.

Análisis e Interpretación:

Como lo muestran los resultados obtenidos en la muestra de 55 estudiantes, que agrupa 4 ítems del factor complejidad, se observa a 7 estudiantes que constituyen el 12,73%, están en el nivel bajo de complejidad, 34 estudiantes que equivale al 61,827% se encuentran en el nivel medio de creatividad compleja y 14 estudiantes que representan al 25,45% se ubican en el nivel alto de complejidad. En este contexto, se evidencia que la mayoría de estudiantes de Quinto Grado se encuentran en un nivel medio del factor complejidad, que una cantidad considerable de estudiantes está en el nivel alto y un porcentaje menor en el nivel bajo de complejidad de la creatividad.

Tabla 15

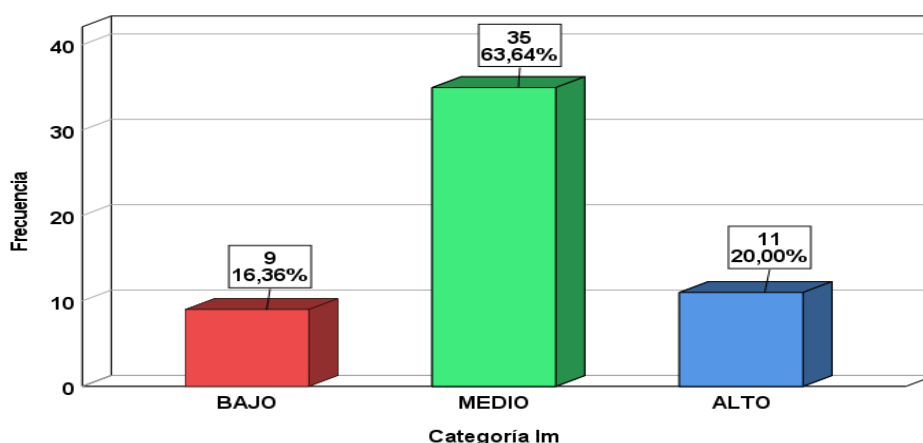
Imaginación

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	9	16,4
MEDIO	35	63,6
ALTO	11	20,0
Total	55	100,0

Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020

Gráfico 11

Imaginación



Fuente: Base de datos de la muestra, octubre 2020.

Análisis e Interpretación:

Como lo evidencian los resultados obtenidos en la muestra de 55 estudiantes, que agrupa 4 ítems del factor imaginación, se observa a 9 estudiantes que constituyen el 16,36%, están en el nivel bajo de imaginación, 35 estudiantes que equivale al 63,64% se encuentran en el nivel medio de creatividad imaginativa y 11 estudiantes que representan al 20% se ubica en el nivel alto de imaginación creativa. En este contexto, se evidencia que la mayoría de estudiantes de Quinto Grado se encuentran en un nivel medio de imaginación, que una cantidad considerable de estudiantes está en el nivel alto de creatividad imaginativa y un porcentaje menor en el nivel bajo de imaginación de la creatividad.

V. DISCUSIÓN

En este capítulo se discuten en forma minuciosa los resultados encontrados en la aplicación del instrumento denominado cuestionario de la creatividad, a una muestra conformada por 55 estudiantes de quinto grado. Estos resultados, expresados en el capítulo anterior, están relacionados con nuestros objetivos planteados en el capítulo I y son comparados con los antecedentes, la problemática de la creatividad con enfoque universal, el marco teórico, las teorías que sustentan dicho estudio, los aciertos y desaciertos o fortalezas y debilidades durante el proceso, como lo establecen Niño (2011) y Abanto (2020), para finalmente expresar la necesidad de proponer un modelo de estrategias didácticas sobre el dibujo que desarrolle los diferentes factores de la creatividad tanto en la dimensión del pensamiento divergente como en el sentimiento divergente, respetando las etapas gráficas y psicológicas por las que debe pasar el estudiante para así potenciar su creatividad.

El objetivo general a lograr en la presente investigación ha sido planteado de la siguiente manera: proponer un modelo de estrategias sobre el dibujo para potenciar la creatividad de los estudiantes de educación primaria de la I.E. N° 10823 “José Leonardo Ortiz”. Entendemos que para lograr la elaboración de dicho modelo es necesario reflexionar, en primer lugar, sobre una de las variables que componen dicho objetivo y es la variable dependiente relacionada a la creatividad o variable del problema, para luego enfocarnos en cuanto al dibujo, ya que la discusión sobre la propuesta lo realizaremos según uno de los objetivos específicos, al final de la discusión. La creatividad es analizada desde dos dimensiones expresadas en la teoría de Williams (2003) que son la dimensión del pensamiento divergente y el sentimiento divergente. Con relación al pensamiento divergente en los resultados de la tabla 5 se observa que 8 estudiantes que hacen un equivalente al 14,5% se encuentran en el nivel bajo, 43 estudiantes (78,2%) en el nivel medio, hace un acumulado del 92,7% que se encuentran en el nivel bajo y medio y tan sólo 6 estudiantes que equivale al 7,3% se encuentran en un nivel alto de creatividad del pensamiento divergente. Con relación al sentimiento divergente en los resultados de la tabla 6 se observa que 4 estudiantes equivalente al 7,3% se encuentran en el nivel bajo, 43 estudiantes (78,2%) en el nivel medio, que hace un acumulado del

85,5% que se encuentran en el nivel bajo y medio y tan sólo 8 estudiantes equivalente al 14,5% se encuentran en un nivel alto de creatividad del sentimiento divergente. En el nivel bajo y alto de ambas dimensiones se invierten las mismas cantidades, manteniéndose el 78,2% en el nivel medio del pensamiento divergente y el sentimiento divergente. Visto en forma general la creatividad, según la tabla 7, podemos decir que el 14,5% se encuentran en un nivel bajo de creatividad y el 80% en un nivel medio haciendo un acumulado del 94,5% que necesitan potenciar su creatividad y tan sólo el 5,5% tiene un nivel alto de creatividad. Analizando los datos podemos establecer que existe un gran número de estudiantes que son poco creativos y un reducido número sí son creativos. Frente a esta situación problemática existe la necesidad de plantearnos un gran reto para revertir tales resultados y es el de proponer un modelo de estrategias didácticas sobre el dibujo que logre potenciar la creatividad en los estudiantes de educación primaria. Estos resultados son semejantes a los hallados por Guerrero (2018) quien en su tesis de arteterapia para mejorar la creatividad manifiesta que el 22% de estudiantes se encontraron en un nivel bajo y el 43% en nivel medio bajo y que debido a un taller de 20 actividades aplicadas a estudiantes de cuarto grado de la I.E. 10828 en Chiclayo, lograron ubicarse el 22% en un nivel medio alto y el 72% en un nivel alto. Esto refleja que las estrategias de arteterapia lograron potenciar la creatividad. En tal sentido cabe reflexionar que se debe promover la elaboración y aplicación de diferentes tipos de estrategias didácticas para mejorar la creatividad de los estudiantes.

El primer objetivo específico está relacionado con la identificación el estado actual de la creatividad en los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 10823 “JLO” en el presente año 2020. En relación al pensamiento divergente López y Mendoza (2016) manifiestan que éste es especialmente creativo e inducido a una respuesta original, novedosa, ingeniosa y pertinente. Según Saldaña (2019) afirma que los factores del pensamiento divergente son la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Al establecer una relación entre los diferentes factores de la creatividad de la dimensión del pensamiento divergente, según tablas 8, 9, 10 y 11 nos podemos dar cuenta qué factores predominan y qué factores no predominan en cada uno de los tres niveles de creatividad. En el nivel bajo observamos que 17 estudiantes equivalente al 30,9% tanto en fluidez y

originalidad predominan en relación a 9 estudiantes que hacen un 16,4% y 8 el 14,5% de los factores de flexibilidad y elaboración respectivamente. En el nivel medio se puede observar la misma relación de predominancia entre los factores antes mencionados, pero en mayor cantidad que el nivel bajo, sucediendo lo contrario en el nivel alto ya que dicha comparación se invierte puesto que predominan los factores de flexibilidad y elaboración sufriendo una depresión los factores de fluidez y originalidad. Esto nos permite entender que hay más estudiantes en el nivel bajo en fluidez y originalidad que en flexibilidad y elaboración a diferencia del nivel alto donde se nota un pequeño incremento de estudiantes en flexibilidad y elaboración, no lo suficiente y menos estudiantes en fluidez y originalidad. Si comparamos los tres niveles podemos observar que, de 53 estudiantes, 51 equivalente al 92,7% se encuentran en los niveles bajo y medio en cambio tan sólo 4 estudiantes (7,3%) se ubican en nivel alto de creatividad cognitiva, situación que es preocupante puesto que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en un nivel bajo y medio de creatividad relacionado al pensamiento divergente. Estos resultados son similares a los datos encontrados por Rivadeneira (2013) quien, en su tesis relacionada a los niveles de creatividad, con diseño no experimental como el nuestro, realizada en el distrito de Comas (Lima), concluye que el 46% de los estudiantes de quinto grado se encuentran en un nivel muy bajo de originalidad. Castillo (2017) manifiesta que se debe motivar la originalidad en los estudiantes puesto que en el futuro necesitará de ella frente a múltiples dificultades que se presentarán en su desempeño laboral. Pérez (2013) en su tesis sobre niveles de creatividad aplicada a niños de tercer grado en el Rímac (Lima) expresa que el 60% de estudiantes muestran nivel alto en el factor elaboración, acercándose al 36,4% del nivel alto en el que se encuentran nuestros estudiantes. Al analizar estos resultados confirmamos que los estudiantes son más flexibles y elaboradores en cambio menos originales y fluidos. Si la flexibilidad se manifiesta, como dice Menchén (2018) respetando las ideas de los demás, entonces esto significa se está promoviendo la participación y respeto a las opiniones de los estudiantes en las escuelas. Si la elaboración consiste, como lo define Sánchez (2013) en agrupar elementos o detalles significa que se está promoviendo la capacidad de síntesis. En cambio, no se promueve la originalidad como lo dice López (2010) al no fomentar la creación de ideas o productos únicos. Lo mismo sucede con la fluidez

al no fomentar la mayor cantidad de ideas o al no incentivar al estudiante a que se explore en un tema a través de preguntas por parte del docente. Todo esto nos obliga a plantear la elaboración de estrategias didácticas pertinentes que nos permitan tomar medidas adecuadas para superar este bajo nivel de creatividad y lograr ubicar la mayor cantidad de estudiantes en el nivel alto de creatividad cognitiva con estrategias didácticas multidisciplinarias, dando énfasis a la originalidad y la fluidez. En relación a la dimensión del sentimiento divergente los factores de creatividad según Williams (citado por Saldaña, 2019) son la curiosidad, toma de riesgos, complejidad e imaginación. Visto los resultados de las tablas 12, 13, 14 y 15 en el nivel bajo observamos que 14 estudiantes equivalente al 25,59% en curiosidad y 16 estudiantes con 29,1% en toma de riesgos predominan en relación a 7 estudiantes que hacen un 12,7% y 9 estudiantes el 16,4% de los factores de complejidad e imaginación respectivamente. En el nivel medio se puede observar la misma relación de predominancia del factor curiosidad junto a los factores de complejidad e imaginación con relación al factor de toma de riesgos, manteniéndose la predominancia, en el nivel alto, del factor complejidad con relación a los factores de curiosidad, toma de riesgos e imaginación. Esto nos permite entender que hay más estudiantes, en el nivel bajo, en curiosidad y toma de riesgos a diferencia del nivel alto donde se ubican más estudiantes en complejidad e imaginación. Arango y Henao (2006) dicen que la imaginación sirve para ver la solución a un problema en forma de imagen. Herrera (2015) manifiesta la gran importancia que tienen la imaginación y la toma de riesgos en nuestras vidas y nuestro comportamiento. Esto nos conduce a reflexionar sobre la enorme necesidad de cultivar en nuestros estudiantes todos los elementos del sentimiento divergente. Por otra parte, si comparamos los tres niveles podemos observar que, de 53 estudiantes, 47 equivalente al 85,5% se encuentran en los niveles bajo y medio en cambio tan sólo 8 estudiantes (14,5%) se ubican en nivel alto de creatividad relacionada al sentimiento divergente, situación que es preocupante puesto que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en un nivel bajo y medio de creatividad del sentimiento divergente. Estos resultados son corroborados por Saldaña (2019) en su tesis sobre papiroflexia, aplicada a estudiantes del quinto grado de la I.E. 10825 de Chiclayo, donde concluyera que en la dimensión del pensamiento divergente de 70% en el nivel medio logró pasar al 93,3% con la ayuda

de un programa sobre papiroflexia y en relación al sentimiento divergente de pasó del 76,7% en nivel medio al 90% del nivel alto. Los resultados mencionados nos dan a entender que, tanto en la dimensión del pensamiento como del sentimiento divergente, la mayoría de los estudiantes de educación primaria muestran poca creatividad, existiendo la necesidad de tomar medidas adecuadas para mejorarlo y buscar lograr ubicar la mayor cantidad de estudiantes en el nivel alto de creatividad, con un modelo de estrategias didácticas relacionadas al dibujo, las demás artes y las diferentes disciplinarias de nuestro currículo nacional.

Referente al segundo objetivo específico para determinar los referentes teórico - conceptuales y metodológicos que sirvan de base al estudio podemos decir que no hemos podido encontrar tratado alguno que relacione el dibujo y la creatividad en forma específica convirtiéndose nuestro estudio en una investigación suigéneris ya que los estudios previos relacionados con la creatividad tratan sobre el arte en general, arteterapia, artes plásticas, papiroflexia, estampado, juego de roles, etc. Por tal motivo comparamos las variables de nuestra investigación con tratados que estudian estas variables por separado, así por ejemplo en cuanto al dibujo Cheng (2020) en su estudio sobre los efectos del dibujo en la lectura de textos realizado en EEUU. concluyó que los alumnos prefieren aprender con imágenes proporcionadas que a generar dibujos. Ccanto (2017) en su estudio sobre el dibujo en la elaboración de cuentos realizado en Huancayo con niñas de quinto grado, concluyó que el dibujo sí influye en la producción de cuentos.

En cuanto a la variable dependiente sobre la creatividad tenemos a Darvishi (2016) en su estudio sobre el desarrollo y la depresión de la creatividad realizado en Teherán concluye que la creatividad aumenta del primer al segundo grado, luego disminuyen con una fuerte pendiente entre el tercer y cuarto grado y aumentan nuevamente en quinto grado lo que confirma nuestros resultados en quinto grado ya que el mayor porcentaje está en el nivel medio y no en el nivel bajo, es decir con una tendencia o posibilidad a ir al nivel alto. De La Cruz (2017) en su tesis sobre la expresión plástica en el desarrollo creativo realizado en Surco concluyó que la ejecución de un programa de expresión plástica sí influye significativamente en el desarrollo creativo de los estudiantes del tercer grado, expresando así nuestro deseo de elaborar un modelo de estrategias sobre el dibujo para potenciar la creatividad en los estudiantes de todo el nivel de educación primaria. Pérez (2016)

en su tesis sobre niveles de creatividad hecha en el Rímac con niños de cuarto grado concluyó que el 50% de niños está en el nivel bajo, el 43% en nivel medio y 7% en nivel alto coincidiendo así con Darvishi. Guerrero (2018) en su trabajo de arteterapia para potenciar la creatividad realizado en Chiclayo con estudiantes de quinto grado concluyó que el 22% está en un nivel bajo de creatividad y el 43% en nivel medio, haciendo un acumulado del 65% y el 35% en el nivel alto de creatividad guardando una diferencia significativa con nuestro estudio, en el acumulado de los dos primeros niveles juntos y también en el nivel alto, coincidiendo sí que la mayor cantidad de estudiantes se encuentran en los dos primeros niveles bajo y medio. Saldaña (2019) en su tesis sobre papiroflexia y creatividad aplicado a estudiantes de quinto grado en Chiclayo, concluyó que el 73,3% se encontró en el nivel medio de creatividad, acercándose mucho al 80% del nivel medio de nuestro estudio. Alcántara (2014) en su tesis sobre actividades artísticas y creatividad aplicado a niños de tercer grado en Chiclayo, concluyó que el 82% se encontraba en el nivel bajo de creatividad concordando con Darvishi en el sentido que los estudiantes manifiestan una depresión en la creatividad en el tercer grado. Dominguez (2017) en su tesis sobre la creatividad en niños de tercer grado realizado en Laredo, concluyó que el 72,7% de estudiantes se encontraba en un nivel bajo de creatividad, acercándose al 82% en el nivel bajo encontrado por Alcántara confirmando la depresión de la creatividad establecida por Darvishi, confirmándose que nuestra propuesta debe ser elaborada teniendo en cuenta los tres ciclos de la educación primaria y la depresión que la creatividad sufre en tercer y cuarto grado.

En lo concerniente a la investigación teórica sobre el dibujo y la creatividad la teoría de Luquet G.H. (1967) sostiene que el dibujo infantil es realista en la intención y que el niño no consigue representar lo que ve, sino lo que sabe, lo que le interesa, le preocupa o desea. Estas consideraciones nos ayudan a promover las exposiciones y no los concursos de dibujo que califican según los criterios del adulto, de bonito o feo. Piaget J. (1970) clasifica el dibujo infantil según su realismo en: realismo fortuito, malogrado, intelectual y realismo visual. Estas etapas nos permiten elaborar estrategias adecuadas para los niños respetando su desarrollo psicológico. Lowenfeld V. (1977), manifiesta que el dibujo desarrolla la creatividad del niño en todas sus etapas de crecimiento y que el arte infantil es un proceso y no un fin, afirmación que inspira a elaborar estrategias didácticas sobre el dibujo

que estén relacionadas con la creatividad de los estudiantes. Wertheimer M. (2013) afirma que el niño, en los primeros grados, capta las cosas en forma global sin tener en cuenta las partes que lo conforman lo que nos permite entender que el detalle o denominado factor de elaboración se debe promover a lo largo de las diferentes etapas gráficas del niño con estrategias didácticas que vayan de lo simple a lo complejo. Gardner H. (2020) sostiene que la creatividad es un fenómeno multidisciplinario y que no se debe abordar desde una sola disciplina, por lo tanto, nos cabe la necesidad de plantear que se debe elaborar estrategias didácticas en las diferentes áreas y no enfocarse mayormente en las áreas de Matemática y Comunicación como se viene dando.

Cabe además entender la problemática y las diferentes causas del por qué no se potencia la creatividad en nuestros estudiantes. Al respecto Robinson SK. (2018) sostiene que el problema radica en la escuela y la educación porque estigmatiza al niño que arriesga. Stevenson M. (2015) sostiene que el problema de creatividad está en la jerarquización de los temas. Alberca F. (2015) pone énfasis en que el problema radica en lo anatómico o neurológico por lo tanto sugiere que debe cultivarse ambos hemisferios. Sawyer R. (2018) manifiesta que el problema de la creatividad en las sociedades orientales y occidentales depende del concepto que se tenga de ella. Todas estas afirmaciones nos permiten contribuir con un granito de arena en la solución a la problemática de la creatividad al aseverar que el bajo nivel de creatividad de nuestros estudiantes es debido también a la falta de una adecuada planificación de estrategias didácticas en todas las áreas que permitan al maestro y estudiante desarrollar la creatividad en las diversas etapas cronológicas, gráficas y psicológicas por las que pasan los niños y niñas.

Para lograr entender correctamente los resultados obtenidos en esta investigación y compararlo con otros resultados obtenidos en condiciones diferentes a la nuestra, debemos conocer en primer lugar el proceso metodológico seguido y bajo qué condiciones se realizó nuestro estudio. Ante una situación de pandemia en condiciones de aislamiento social la forma de investigación “normal” cambió, obligándonos a buscar la forma más adecuada de obtener los datos con el fin que éstos sean confiables. En tales condiciones se optó, como primera condición, a seguir las recomendaciones de Vera que es citado por Sotomayor (2019) quien considera que la metodología a seguir debe consistir en describir, analizar y valorar

en forma crítica los métodos de la investigación. Se logró establecer entonces un tipo de investigación básica como lo establecen Sánchez y Reyes (2002) que busque conocer la problemática y proponer alternativas de solución, además como lo manifiesta Hernández (2010) debe ser no experimental porque no se puede, en las condiciones actuales, intervenir directamente en la variable del problema y demostrar cambios, por estos motivos se decidió aplicar el tipo de investigación proyectiva como lo plantea Hurtado (2010) donde identificado el problema se realiza una investigación teórica, luego se diagnostica dicho problema aplicando un instrumento para posteriormente proponer una solución validada, Siguiendo este tipo de investigación se identificó el problema de la creatividad a nivel internacional, nacional e institucional y se elaboró un cuestionario basado en la teoría de Williams (2003) y sugerido por Saldaña (2019) en su tesis sobre papiroflexia para fomentar la creatividad, el mismo que fue modificado, con fines estadísticos, en la valoración de las alternativas porque planteaba: nunca(1), a veces(2) y siempre (3) que para efectos de ubicar la categoría del nivel bajo(0-32) ante 32 ítems con valoración mínima de nunca(1), no era posible, por tal motivo se modificó con las alternativas: nunca(0), a veces (1), muchas veces(2) y siempre(3) estableciéndose una adecuada correlación con los niveles de: bajo(0-32), medio(33-64) y alto(65-96). El cuestionario fue validado por tres expertos de los cuales un experto hizo una sugerencia de cambio de forma en la ficha técnica, pero ninguno ni de fondo ni de forma en relación al cuestionario dándose por aceptada dicha validación. Martínez y March (2015), sostienen que la validación consiste en hacer una medición sin sesgos. Entendiéndose por lo tanto que dicho instrumento es válido para realizar las mediciones necesarias que establezcan el nivel de creatividad de los estudiantes encuestados. Hechas las solicitudes y autorizaciones respectivas para la aplicación del instrumento se procedió a obtener la muestra piloto, de 27 estudiantes de quinto grado en la I.E. 10836, que arrojó una fiabilidad de 0,825 en el alfa de Cronbach realizado en el programa SPSS, dándose por aceptada dicha confiabilidad del instrumento. Ander-Egg (2002) afirma que la confiabilidad consiste en tener un instrumento preciso. Seguidamente se procedió a aplicar el instrumento en la muestra de investigación con 55 estudiantes de las secciones “A”, “B” y “D” cuya participación fue de 31 varones con un porcentaje de 56% y 24 mujeres que hace el porcentaje de 44% obtenido de una población de 103 estudiantes de los

cuales 47 son varones (46%) y 56 (54%) mujeres, distribuidos en cuatro secciones del quinto grado de la I.E. 10823, demostrándose que a pesar de existir mayor porcentaje de mujeres en la población (54%) con relación a los varones (46%), se dio una mayor participación, en la muestra, por parte de los varones con el 56% en relación al 44% de participación de las mujeres. Estos resultados nos dan a entender que, en esta situación de pandemia, los niños tienen mayor libertad y apoyo de sus padres, que las niñas, el mismo que redundará en una mayor creatividad expresiva y oportunidad para entender su creatividad según los resultados obtenidos.

Como tercer objetivo específico se logró diseñar un modelo de estrategias didácticas sobre el dibujo para potenciar la creatividad de los estudiantes de educación primaria teniendo en cuenta los aportes teóricos de Cheng (2020) quien manifiesta que los estudiantes prefieren aprender con la ayuda de imágenes propuestas, que con sus propios dibujos. Darvishi (2016), establece que la creatividad sufre una depresión en tercer y cuarto grado. Lo que nos permite entender que debemos diseñar un modelo de estrategias que permita fomentar la elaboración de dibujos y no la presentación de imágenes, teniendo en cuenta la disminución de la creatividad en esos grados. Nuestro diseño está respaldado por la teoría de Luquet (1967), quien sostiene que el niño dibuja lo que sabe y desea del dibujo y no lo que ve de él. Esto nos motiva a respetar su mundo interior en nuestra propuesta. Piaget (1970), expresa que el niño a los ocho o nueve años, en relación a sus dibujos, pasa del realismo intelectual a los comienzos del realismo visual. Por lo tanto, nuestras estrategias propuestas deben ser elaboradas para atender a estas dos etapas. Ausubel (1993), dice que las ideas previas son el factor más importante. Nuestra propuesta parte de la realidad inmediata del niño. Gardner (2020), sostiene que la creatividad es un fenómeno multidisciplinario. Apoyándonos en esta teoría proponemos que las estrategias del dibujo deben promoverse en las diferentes áreas para promover ahí la creatividad. Todas estas consideraciones han sido tenidas en cuenta para diseñar adecuadamente nuestro modelo de estrategias del dibujo para así desarrollar la creatividad de los estudiantes de educación primaria.

VI. CONCLUSIONES

1. Según el análisis de los resultados obtenidos, de la aplicación del cuestionario de la creatividad, se identificó que los estudiantes presentan en su mayoría un nivel bajo y medio de creatividad en las dimensiones de pensamiento y sentimiento divergente.
2. Se determinó los referentes teórico-conceptuales que se fundamentan en la teoría Psicogenética e Piaget, en un marco de pandemia, en forma virtual, con un tipo de investigación fundamental y un diseño no experimental, adecuado a una investigación no presencial.
3. El proceso de investigación logró diseñar y aportar un modelo de estrategias del dibujo para potenciar la creatividad de los estudiantes en las dimensiones del pensamiento divergente y el sentimiento divergente.
4. La propuesta ha sido validada satisfactoriamente, con la categoría de muy adecuada, por tres expertos en la materia, por contar con estrategias innovadoras que contribuirán a la mejora de la creatividad.

VII. RECOMENDACIONES

Se sugiere a los docentes del quinto grado de Educación Primaria aplicar el modelo de estrategias del dibujo en la I.E. 10823 “JLO” para potenciar la creatividad de los estudiantes.

Los maestros de los diferentes grados de la I.E. 10823 “JLO” deben adecuar, elaborar y aplicar estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad por medio del dibujo a través de proyectos.

Los directivos de la Institución Educativa 10823 “José Leonardo Ortiz” deben promover talleres de capacitación interna sobre estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad por medio del dibujo.

A los directivos de la UGEL, se pide implementar con esta investigación y propuesta a las Instituciones Educativas para promover el desarrollo de la creatividad por medio del dibujo.

VIII. PROPUESTA



INTRODUCCIÓN

La jerarquización de las diferentes áreas de enseñanza aprendizaje relegan a la periferia del currículo educativo peruano el área de Arte y por ende al dibujo, dando mayor preferencia a las áreas de Matemática y Comunicación por presión de las evaluaciones PISA, desconociendo de esta manera, que el dibujo también permite el desarrollo intelectual y sensorial de los niños despertando la creatividad que se perfila hoy en día como el motor del desarrollo de un país. En la I.E. N° 10823 “José Leonardo Ortiz”, se ha observado que los estudiantes presentan una marcada falta de creatividad para el uso de su lenguaje gráfico, que no corresponde a su edad cronológica y psicológica debido a que el maestro no desarrolla ni utiliza estrategias a fin de que se ubiquen en la etapa adecuada del dibujo infantil que les corresponde, al corregir y evaluar en forma negativa las “desproporciones” que los estudiantes expresan en sus dibujos, al realizar concursos de dibujo, imponiéndoles la manera cómo deben dibujar con criterio de adulto y haciendo copias fieles de otros dibujos, teniendo la idea equivocada que de esta manera se descubrirán los nuevos talentos artísticos.

Por tales razones nos vemos en la imperiosa necesidad de proponer un conjunto de estrategias didácticas relacionadas con el dibujo para desarrollar la expresión y la creatividad en los estudiantes de una manera libre y divertida sin tener que

presionarlos ni discriminarlos, contribuyendo de esta manera en su desarrollo integral y en la mejora de la educación peruana.

OBJETIVOS

General:

Potenciar la creatividad mediante las diversas estrategias didácticas sobre el dibujo relacionadas con su desarrollo gráfico y psicológico del estudiante de educación primaria.

Específicos:

- a. Potenciar el pensamiento divergente desarrollando la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.
- b. Potenciar el sentimiento divergente desarrollando la curiosidad, toma de riesgos, complejidad e imaginación.

TEORÍAS

La presente propuesta se apoya en diferentes teorías relacionadas con el dibujo y la creatividad.

Con respecto al dibujo infantil Piaget (1970) sostiene que es un intermediario entre el símbolo y la imagen mental al tratar de imitar la realidad, además que presenta elementos como la intensión, interpretación, tipo, modelo interno y el color. Que el dibujo infantil pasa por las etapas del realismo fortuito, malogrado, intelectual y realismo visual. Wertheimer (2013) dice que el niño, en los primeros grados, capta las cosas en forma genérica dando mayor interés a los seres que le rodean. Lowenfeld (1977) afirma que el dibujo del niño es un proceso y no un fin. Además que el dibujo desarrolla la creatividad del niño en sus diversas etapas de crecimiento. Presenta tres etapas del dibujo infantil, de descanso (7 a 9 años), colectiva (10 a 12 años) y etapa fisiográfica (12 a 14 años). Stern (2015) manifiesta que el dibujo tiene igual importancia en todas las áreas.

En relación a la creatividad Williams (2003) extiende la creatividad que era estudiada desde el pensamiento divergente al sentimiento divergente. Gardner (2020) sostiene que la creatividad es multidisciplinaria y que no se debe estudiar desde una sola área. La creatividad para Taylor (1990) es la capacidad de dar nuevas y diversas alternativas de solución a los problemas cotidianos. De Bono (2018) dice que el pensamiento lateral permite crear ideas nuevas partiendo de la reestructuración de las ideas anteriores.

FUNDAMENTOS

Axiológicos. La propuesta promueve el cultivo de los diversos valores éticos y morales como la ayuda mutua, el trabajo colaborativo, el respeto, libertad de pensamiento y creatividad que son los que harán cambiar a una sociedad. Busca respetar normas y practicar buenos hábitos y costumbres.

Epistemológicos. Las estrategias planteadas son fruto de una investigación científica que parte de una realidad con diagnóstico deficiente de la práctica educativa en relación al dibujo y la creatividad, están elaboradas teniendo en cuenta diversas teorías y estudios científicos realizados al respecto para luego ir en búsqueda de una solución adecuada a dicha problemática educativa con estrategias innovadoras.

Pedagógicos. Este modelo busca promover el amor como fundamento pedagógico esencial de la educación por ello propone estrategias didácticas que contribuyan al mejoramiento de la educación en nuestro país esperando se pongan en práctica por los diferentes estamentos y sean el inicio para la elaboración de nuevas estrategias en las diversas áreas donde se desarrolle la creatividad.

Antropológicos. Estas estrategias toman al niño como un ser humano digno de aprender y desarrollarse creativamente ayudado por estas estrategias propuestas del dibujo, para conducirlo a ser un agente de progreso y desarrollo de la sociedad. Al maestro como un guía portador de estrategias adecuadas para promover la creatividad de sus estudiantes.

PILARES

Esta propuesta se apoya en los cuatro pilares de la educación propuestos por la UNESCO según Delors, Jacques (1994).

Aprender a conocer. Se busca promover en el niño el placer de comprender, conocer y descubrir el mundo que le rodea a través del dibujo ayudándole a pasar de un mundo con un realismo intelectual al mundo de un realismo visual en el que vivimos, respetando su proceso evolutivo y sus etapas gráficas por las que necesariamente debe pasar con ayuda de estrategias didácticas adecuadas.

Aprender a hacer. Esta propuesta no se queda en el simple conocimiento de estrategias por parte del maestro sino la puesta en práctica donde el estudiante aprenda haciendo dibujos originales que motiven la solución de sus problemas

diarios con un trabajo colaborativo junto a sus compañeros y diversos agentes estratégicos.

Aprender a convivir. Es importante aprender a convivir promoviendo la práctica de normas y valores para surgir con ayuda de los demás ya que no somos seres aislados de la sociedad. Las estrategias del dibujo deben desarrollarse en un ambiente de convivencia armoniosa para lograr en primer lugar iniciar la realización de sus dibujos y la posterior culminación de los mismos promoviendo la criticidad y la creatividad con el fin de mejorar sus trabajos.

Aprender a ser. Contribuye a desarrollar todas las potencialidades del niño, así como sus destrezas y sus habilidades que le permitan ser personas competitivas en su desempeño laboral futuro. El estudiante con el dibujo logra adquirir destrezas motoras finas con el dominio y uso adecuado del lápiz, desarrollar coordinaciones viso motrices y descubrir nuevos conocimientos es decir se busca cultivar su ser en forma integral.

PRINCIPIOS

Inclusión. No discrimina por ninguna condición social, por lo contrario, promueve la participación de todos los niños y niñas en la elaboración de sus dibujos en forma creativa. A demás son estrategias que se pueden adaptar a estudiantes con necesidades especiales. Buscamos instituciones fuertes, eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles como lo establece el objetivo 16 del desarrollo sostenible.

Ética. Promueve la práctica de valores universales. Estas estrategias buscan que los estudiantes realicen sus dibujos practicando valores y respetando normas de convivencia para el mejor desarrollo de sus trabajos y a la vez sean prácticas duraderas que rijan los destinos de su vida futura.

Equidad. El trato a los niños y niñas es equitativo. No se debe dar mayor preferencia en el trato a las niñas por falsos prejuicios de sexo débil ni preferencia a los niños por simple machismo. Estas estrategias permiten promover un trato equitativo a todos los estudiantes. Cumpliéndose con el objetivo cinco del desarrollo sostenible.

Calidad. Se busca lograr una educación de calidad con este modelo de estrategias y a la vez que sirvan como ejemplo para la propuesta de nuevas y mejores estrategias multidisciplinarias que vayan en la mejora de la calidad educativa y el cumplimiento del cuarto objetivo del desarrollo sostenible.

REFERENCIAS

- Anticona (2012). La creatividad infantil. Universidad Nacional de Trujillo-Perú.
- Aranda (2010). El dibujo infantil. Jaén-España.
- Arango, V. (2012). Creatividad Gráfica y Caligrafía Expresiva, Una experiencia de formación.
- Américan Psychological Association. (2020). Publication Manual of the Américan Psychological Association. 7ª Ed.
<https://normas-apa.org/etiqueta/normas-apa-2020/>
- Ander-Egg, E. (2002). *Metodología y práctica del desarrollo de la comunidad*. Argentina. Editorial Lumen.
- Ander-Egg, E. (2003). *Métodos y Técnicas de Investigación Social*. Buenos Aires: Lumen Hvmanitas.
- Aureliano ,M(2002). Teorías sobre el arte infantil: una mirada a la obra de G. Bernson, M. (1962). Del garabato al dibujo. Edit. Kapeluz, Argentina, 64 pp.
- Bruner, J. (1962, Citado por Romo, M., 1984) Sorpresa eficiente, resultado de una actividad combinatoria donde las cosas se clasifican en una nueva perspectiva.
- Carrasco,S.(2005). Metodología de la investigación científica. Lima-Perú. Editorial San Marcos.
- Ccanto L. (2017). El dibujo en la creación de cuentos en alumnas del quinto grado primaria – IEPAC GELICICH de Huancayo. Tesis de Maestría.
<http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/4270>
- Córdoba y Flores (2005). Desarrollo de la Creatividad a través de las técnicas gráfico plásticas en niños de 5 años de C.E.I. N° 018 Morro Solar.
- Cheng L. (2020). Efectos del dibujo y la imaginación generados por los estudiantes en la lectura de textos de ciencias en un entorno de aprendizaje basado en computadora. EE.UU. *Investigación y desarrollo de tecnología educativa*, v68 n1 p225-247 febrero 2020
- Currículo Nacional de la Educación Básica (2017). Competencia 6: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. pg.64.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

- Darvishi, (2016). Desarrollo y depresión de la creatividad en niños de primaria-Teherán. "Fourth Grade Slump in Creativity": Development of Creativity in Primary School Children. GSTF Journal of Law and Social Sciences (JLSS); Singapore. Tomo 1, N.º 2, (julio de 2012): 40-48. Scholarly Journals.
- De Bono E. (2019). El pensamiento creativo. Título original: Serious Creativity. Using the Power of Lateral Thinking to Create New Ideas.
- De Sousa, J. (1962). Psicología del niño. Edit. América, Buenos Aires, 230 pp.
- De La Cruz Z. (2017). Programa de expresión plástica imaginativa en el desarrollo creativo de los estudiantes del tercer grado de primaria del Colegio Pio XII de Monterrico, Surco – 2016.
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/5243>
- Delors, Jacques (1994). "Los cuatro pilares de la educación", en La Educación encierra un tesoro. México: El Correo de la UNESCO.
- Díaz, C.; Batanero, C. y Cobo, B. (2003). *Fiabilidad y generalizabilidad. Aplicaciones en evaluación educativa*. Revista Números. Edición 54. (Pp. 3-21).
- Díaz, J. (2014). Actividades de expresión plástica para desarrollar la creatividad e imaginación de nuestros alumnos/as. *Revista Digital Ciencia y Didáctica*, 15, 43-44.
- Espinoza, E. y Toscano, D. (2015). *Metodología de Investigación Educativa y Técnica*. Universidad Técnica de Machala. Impreso y hecho en Ecuador. Ecuador.
- Fabregat, E (1962). El dibujo infantil. Fernández Editores, México
- Ferreiro R. (2016). La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad: la escuela. RIECE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación. Volumen 10, Número 2.
- Ferreiro, R. (1992). Hacia la educación del siglo XXI: Informe del proyecto cubano Argos de investigación sobre el desarrollo de la inteligencia, la creatividad y el talento. *Revista Educación*, XXII, 16-28.
- Ferreiro, R. (2012). La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad: La Escuela. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia*

- y Cambio en Educación, 10(2), 6-22.*
- Flandez (2007). Del dibujo a la dificultad del aprendizaje. Universidad Cesar Vallejo San Pedro- Lima- Perú.
- Freinet, E: Dibujos y pinturas de niños, Laia, Barcelona, 1979.
- Fuentes, G, (1971). Didáctica sobre actividades creadoras y plásticas, Herrero Hermanos, México.
- García A. (2010). El dibujo infantil. Escuela Universitaria del profesorado Sagrada Familia-Departamento de Ciencias Sociales-Ubeda.
- García-Bermejo Pizarro, Sergio. (1978): El color en el arte Infantil, Cepe, Madrid.
- García, M. (1993). *La encuesta*. En: García M, Ibáñez J, Alvira F. El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de Investigación. Madrid: Alianza Universidad Textos; p. 141-70.
- Gardner, H. (1987). Arte, Mente y Cerebro. Buenos Aires: Paidós.
- Gardner, H. (2001). Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples. Colombia: Fondo de Cultura Económica.
- Gardner H. (2010, citado por Regader B., 2020). Teoría de las inteligencias múltiples. Revista Psicología y mente. Barcelona: Paidós.
<https://psicologiaymente.com/comite-editorial>.
- Godó J. (2020). ¿la escuela mata la creatividad?. Revista: la vanguardia.
www.lavanguardia.com.
- Góleman, D., Kaufman P. y Ray M. (2000). El espíritu creativo. La revolución de la creatividad y cómo aplicarla en todas las actividades humanas. Buenos Aires: Vergara.
- González, José M.; Gilbert, Otto (2010). La medición de la creatividad: desarrollo de un instrumento y estudio de su fiabilidad. Revista Latinoamericana de Psicología, vol. 11, núm. 3, 1979, pp. 363-381. Bogotá, Colombia. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80511305.pdf>.
- Gonzalo S. (2016). Creatividad y Educación en China. Revista de políticas supranacionales de educación. N°4, pp. 177-191.
<https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/creatividad-la-ensenanza/>

- Guilford, J.P. (1956, citado por Martínez, 2009). Creatividad, vol. 5.
- Guilford, J.P. (1967). The nature of human intelligence. Nueva York: McGraw-Hill.
- Guilford, J.P. (1973). Theories of intelligence, en B. Wollman: Handbook of general psychology. Prentice-Hall.
- Guilford, J. P. y Hoepfner, R. (1971). The analysis of intelligence. Nueva York: McGraw-Hill.
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2011). Metodología de la Investigación. México. Editorial McGraw-Hill. / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Hurtado Jacqueline. (2010). Metodología de la investigación: guía para una comprensión holística de la ciencia. 4a. ed. Caracas: Quirón. Editado por Ciea - Sypal.
- IPAE (2020). Creatividad y aprendizaje colaborativo: la guía práctica para empoderar a estudiantes, maestros y familias. Gestión revista de IPAE. El diario de economía y negocios e Perú. 30 años 2019-2020. <https://gestion.pe/blog/innovar-o-ser-cambiado/03/estilos-de-pensamiento-creativo.html/>
- Izquierdo F. (1966). Color, pinceles y un niño detrás. Edith. Alameda, Madrid.
- Kyung H. (2016). The creativity crisis: The Decrease in Creative Thinking Scores on the Torrance Test of Creative thinking. Creativity Research Journal. 23(4). 285-295. Revista de Investigación en Educación, nº 10 (1), pp. 7-29 <http://webs.uvigo.es/reined/>
- Lowenfeld V. (1961). Desarrollo de la capacidad creadora. Kapelusz, Buenos Aires, 1961. Páginas 564-566.
- Lowenfeld, V. y Lambert W. (1980). Desarrollo de la capacidad creadora. Kapelusz, Buenos Aires. II volúmenes
- Lowenfeld, V. (1980). El Niño y su Arte. Primera Edición, Edit. Kapeluz, Argentina, 202 pp.
- Luquet G. (1978). El dibujo infantil Médica y Técnica. Barcelona. (Original en francés de 1927)

- Martínez, M. y March, T. (2015). *Caracterización de la validez y confiabilidad en el constructo metodológico de la investigación social*. Universidad Privada. Venezuela.
- Mendoza (2003). En su tesis: Las Técnicas de expresión plástica como estímulo a la creatividad literaria en los niños del Segundo Grado del C.E. No. 82139 – Paucas Cospán.
- Montilla, F. (1964). *Metodología y Organización Escolar*. Duodécima Edición, Madrid 370 pp.
- Montilla F. (1966). *Historia de la educación*. Editorial: Graf Andrés Martín, Valladolid. 7ª edición.
- Morales L. (2012). Etapa esquemática del dibujo infantil.
- Orlandini, G. (2010). Escalas de medición en Estadística. *Telos*, 12(2), 243-247.
- Padrón, J. (2006). *Investigar, reflexionar y actuar en la práctica docente*. Recuperado el 20 de febrero de 2020 del sitio web: <http://padron.entretemas.com.ve/InvAplicada/index.htm>
- Parella, S. y Martins, F. (2003). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas. FEDUPEL.
- Pérez, M. (1996). *Medición y evaluación*. Trabajo no publicado. Venezuela. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Carabobo.
- Pérez-Escoda, N., Bisquerra, R., Filella, G. y Soldevila (2010). Construcción del Cuestionario de Desarrollo Emocional de Adultos (QDE-A). *Revista española de orientación y psicopedagogía*, 21(2), 367-379.
- Pérez P.M (2015). *Creatividad, educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no sólo actor de sus propios proyectos*. <http://webs.uvigo.es/reined/>
- Petra María Pérez Alonso-Geta (2019). *Creatividad e innovación: una destreza adquirible*. *Creativity and innovation: an acquirable skill*. Ediciones Universidad de Salamanca. *Revista de Investigación en Educación*, nº 10 (1), 2018, pp. 7-29.
- Piaget, J., y Inhelder, B.(1948). *La représentation de l'espace chez l'enfant*. PUF, Paris.
- Robinson Sir Ken y Lou Aronica (2018). *Escuelas creativas. La revolución que*

- está transformando la educación. Editorial Grijalbo. Barcelona. 367 pp.
- Read, H. (1964). Educación por el Arte. 3ª. Ed.,. Paidos, Argentina, 305 pp
- Santillana. (1975). Educación Física, Artística y tiempo libre. España, Tomo V, 350 pp.
- Real Academia Española. (2018). Diccionario de la lengua española (edición del tricentenario). <https://bit.ly/333ASh8>.
- Reyes V.M. (1992). Pedagogía del dibujo. Segunda Edición, Edith, Porrúa, México, 400 pp.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2002). Metodología y diseños en la investigación científica. Lima: Universitaria. Código: 001.43/C1
- Sawyer R. K Keith. (2018). Educational Innovación, Technology and Entrepreneurship. <https://ed.unc.edu/academics/programs/educational-innovation-technology-and-entrepreneurship>.
- Stern, A – Pierre, Duquet. (2015). Del dibujo espontáneo a las técnicas gráficas. Edit. Kapeluz, Buenos Aires, 82 pp.
- Stern, A y Pierre, D (2015). Comprensión del arte infantil. Edit. Kapeluz, Buenos Aires, 87 pp.
- Stern, A. (1961). Aspectos y técnica de la pintura infantil. Kapelusz, Buenos Aires.
- Teruel, L (2009). Teoría sobre las etapas evolutivas de la expresión gráfica infantil.
- Torrance, E. P. (1995). Insights about creativity: Questioned, rejected, ridiculed, ignored. *Educational Psychology Review*, 7, 313-322.
- Torrance, E.P.(1977, citado por Arteaga E., 2008). Educación y capacidad creativa, Ed. Marova, Madrid, España.
- Tobar (2008). Técnicas de motivación para las artes plásticas
- Vargas (2003). En su tesis titulada: Influencia de las Artes gráficas – plásticas en el desarrollo de la creatividad en la inteligencia de los niños del I ciclo de Educación Primaria del C.E. No. 821062 “El Milagro”
- Vargas, Z. R. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. Revista Educación. Universidad de Costa Rica. San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica.

Villacorta J. (2012). Estética. Edit. Salesiana. Lima Perú, 128 pp.

Wertheimer M. (2013). Pensamiento productivo. Revista Álef. <http://alef.mx/max-wertheimer-fundador-de-la-teoria-gestalt-de-sicologia-y-de-la-psicologia-de-la-estructura/>

Williams, F. (2003, citado por Maldonado, 2016). Paquete de Valoración de la Creatividad. (*Creativity Assessment Packet*). Madrid: Proed.

ANEXOS

Anexo 1. Operacionalización de la variable independiente.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Estrategias del dibujo	Guilford (1965) dice que el dibujo es la base de toda creación plástica, por medio del cual el niño representa, lo que piensa y siente de los objetos, sobre una superficie plana, mediante líneas o trazos.	A partir del estudio de los trabajos previos sobre el dibujo y las teorías respectivas se llega a la conclusión de elaborar un modelo de estrategias del dibujo para potenciar la creatividad en los niños de primaria.	E. Dibujo libre	Elabora sus imágenes sobre un tema libre. Dibuja según un tema sugerido. Se expresa libremente según su etapa gráfica.
			E. Dibujo natural	Dibuja usando el encuadre. Dibuja de memoria objetos presentados por cinco minutos. Dibuja consultando repetidas veces un objeto.
			E. Dibujo decorativo	Dibuja siluetas, sobre objetos, en forma libre. Dibuja siluetas formando conjuntos armónicos.
			E. Dibujo geométrico	Decora sus dibujos con puntos, líneas o formas. Dibuja a partir de puntos o líneas presentadas. Usa polígonos para hacer sus dibujos. Diseña croquis o planos sencillos.

Fuente: Elaboración propia

Operacionalización de la variable dependiente

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Creatividad	Según Edward de Bono (2018) la creatividad es un proceso psicológico que consiste en presentar a la mente un problema cotidiano para que por medio de la asociación y reflexión buscar soluciones originales.	Según el estudio teórico de la problemática sobre la creatividad, los trabajos previos y las teorías que la sustentan se ha creído conveniente aplicar un Cuestionario para diagnosticar la creatividad en los estudiantes de primaria.	Pensamiento divergente	Fluidez	Cuestionario
				Flexibilidad	
				Originalidad	
				Elaboración	
				Curiosidad	
				Sentimiento divergente	
				Tomar riesgos	
				Complejidad	
				Imaginación	

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2. Instrumento sobre la creatividad

CUESTIONARIO DE LA CREATIVIDAD				
Edad:		Sexo: M F		
Instrucciones: Para evaluar marque con un aspa (X), teniendo en cuenta la siguiente escala valorativa: Nunca: 0 A veces: 1 Muchas veces: 2 Siempre: 3				
	Nunca	A veces	Muchas veces	Siempre
Dimensión I: Pensamiento divergente				
Fluidez				
1. Pienso en nuevas ideas, aunque no las pueda utilizar.				
2. Adivino cosas, a pesar de no estar seguro si es que estoy en lo correcto.				
3. Me siento bien reuniendo a mis amigos y compartiendo todas mis ideas.				
4. Pienso en cosas que nunca me han sucedido.				
Flexibilidad				
5. Si no pudo hacer algo la primera vez, continúo intentándolo hasta				
6. Me gustan las cosas que son				
7. Me gusta hacer preguntas sobre cosas que otra gente no piensa.				
8. Me gusta hacer nuevos amigos.				
Originalidad				
9. Prefiero pensar en vivir en una estación espacial que vivir aquí en la tierra.				
10. Cuando leo y/o veo TV me gusta pretender que soy uno de los				
11. Cuando veo la fotografía de alguien que no conozco me gusta preguntarme como es esa persona.				
12. Me emociona encontrar soluciones para problemas en				
Elaboración				
13. Hay muchas cosas con las cuales me gustaría experimentar.				
14. Realmente me gusta tener muchas cosas				
15. Me gusta tener un lugar especial para crear cosas.				
16. Me gusta tener un plan para hacer las cosas.				

	Nunca	A veces	Muchas veces	Siempre
Dimensión II: Sentimiento divergente				
Curiosidad				
17. Me gusta ver las cosas más de cerca para encontrar detalles que no he visto anteriormente.				
18. Me gusta tratar con cosas nuevas solo para ver qué es lo que va a pasar.				
19. Estoy interesado en máquinas y me pregunto cómo se ven por dentro y cómo funcionan.				
20. Me agrada armar rompecabezas y juegos que me hagan pensar sobre qué es lo que va a suceder después.				
Tomar riesgos				
21. Cuando crezca quisiera fabricar algo que a nadie se le haya ocurrido antes.				
22. Escojo juegos divertidos, a pesar de que los demás no lo sepan.				
23. Me agrada suponer y ver que estoy en lo				
24. Usualmente no me quedo callado cuando las cosas van mal.				
Complejidad				
25. Me gusta hacer las cosas de diferentes maneras, para encontrar modos nuevos de hacerlas.				
26. Me gusta descubrir si las cosas son realmente ciertas.				
27. Me gusta hacer muchas cosas				
28. Me gusta resolver un problema aun si este no tiene una respuesta correcta.				
Imaginación				
29. Me gusta soñar sobre cosas que quiero conocer o hacer.				
30. Me gusta pensar en cosas emocionantes que nadie antes ha				
31. Me gusta soñar sobre ser algún día un buen artista, músico o poeta.				
32. Me gustara soñar y pensar como viviría la gente en 200 años.				

Anexo 3. Cálculo de la muestra de investigación.

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

Dónde:

n = Tamaño de muestra

N = Total de la población

Z_a = Nivel de confianza del 95% = 1.96

p = Probabilidad que ocurra el evento 5% = 0.05

q = Probabilidad que no ocurra el evento (1 – p) = 0,95

d = error de estimación máximo aceptado 5% = 0.05

$$n = \frac{(103)(1,96)(1,96)(0,05)(0,95)}{(0,05)(0,05)(103-1) + (1,96)(1,96)(0,05)(0,95)}$$

$$n = \frac{18,795}{0,255 + 0,182}$$

$$n = \frac{18,795}{0,437}$$

n = 43 estudiantes

Anexo 4. Informe de validación del instrumento y propuesta.

I. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Estrategias del Dibujo para la creatividad en los estudiantes de primaria. Institución Educativa 10823 – JLO 2020.

II. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario sobre: La Creatividad

III. TESISTA:

Mg: Héctor Julio Chávez Marrufo.

IV. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedo a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI NO

Chiclayo, 30 de julio del 2020


Dr. Victor Augusto Gonzales Soto
DNI 16421073

Informe de validación del instrumento.

I. TITULO DE LA INVESTIGACIÓN:

*Estrategias del Dibujo para la creatividad en los estudiantes de primaria
Institución Educativa 10823 – JLO 2020.*

II. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario sobre. La Creatividad

III. TESISISTA:

Mg: Héctor Julio Chávez Marrufo.

IV. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedo a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación.

APROBADO: SI NO

Chiclayo, 30 de julio del 2020



.....
Dr. SUCLUPE QUEVEDO LUIS MANUEL
EXPERTO
DNI. 1740190 5

Informe de validación del instrumento.

I. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN.

Estrategias del Dibujo para la creatividad en los estudiantes de primaria Institución Educativa 10823 — JLO 2020

II. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario sobre. La Creatividad

III. TESISISTA:

Mg. Héctor Julio Chávez Marrufo.

IV. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedo a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: *Apto para su aplicación.*

APROBADO. SI

NO

Chiclayo, 30 de julio del 2020



.....
Dra. SOTOMAYOR NUNURA GIOCONDA DEL SOCORRO.

Informe de validación de la propuesta.

INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA PROPUESTA POR EXPERTOS

I. DATOS GENERALES Y AUTOEVALUACIÓN DE LOS EXPERTOS

Respetado profesional:

Dr. VICTOR AUGUSTO GONZALES SOTO.

De acuerdo a la investigación que estoy realizando, relacionada con la percepción de desempeño docente me resultará de gran utilidad toda la información que al respecto me pudiera brindar, en calidad de experto en la materia.

Objetivo: Valorar su grado de experiencia en la temática referida.

En consecuencia, solicito muy respetuosamente, responda a las siguientes interrogantes:

1. Datos generales del experto encuestado:

- 1.1. Años de experiencia en la Educación: 33 años
- 1.2. Cargo que ha ocupado: Docente
- 1.3. Institución Educativa donde labora actualmente: Universidad Cesar Vallejo
- 1.4. Especialidad: Ciencias Naturales: Biología y Química
- 1.5. Grado académico alcanzado: Doctor

2. Test de autoevaluación del experto:

- 2.1. Señale su nivel de dominio acerca de la esfera sobre la cual se consultará, marcando con una cruz o aspa sobre la siguiente escala (Dominio mínimo = 1 y dominio máximo= 10)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- 2.2. Evalué la influencia de las siguientes fuentes de argumentación en los criterios valorativos aportados por usted:

Fuentes de argumentación	Grado de influencia en las fuentes de argumentación		
	Alto	Medio	Bajo
Análisis teóricos realizados por Ud.	X		
Su propia experiencia.	X		
Trabajos de autores nacionales.	X		
Trabajos de autores extranjeros.	X		
Conocimiento del estado del problema en su trabajo propio.	X		
Su intuición.	X		

II. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR LOS EXPERTO

Nombres y apellidos del experto	Dr. VICTOR AUGUSTO GONZALES SOTO.
---------------------------------	-----------------------------------

Se ha elaborado un instrumento para que se evalúe

” MODELO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DEL DIBUJO PARA POTENCIAR LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA”

Por las particularidades del indicado Trabajo de Investigación es necesario someter a su valoración, en calidad de experto; aspectos relacionados con la variable de estudio: CREATIVIDAD.

Mucho le agradeceré se sirva otorgar según su opinión, una categoría a cada ítem que aparece a continuación, marcando con una **X** en la columna correspondiente. Las categorías son:

- Muy adecuado (MA)
- Bastante adecuado (BA)
- Adecuado (A)
- Poco adecuado (PA)
- Inadecuado (I)

Si Ud. considera necesario hacer algunas recomendaciones o incluir otros aspectos a evaluar, le agradezco sobremanera.

2.1. ASPECTOS GENERALES:

N°	Aspectos a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Nombre del Programa.	X				
2	Representación gráfica del Programa.	X				
3	Secciones que comprende.	X				
4	Nombre de estas secciones.	X				
5	Elementos componentes de cada una de sus secciones.	X				
6	Relaciones de jerarquización de cada una de sus secciones.	X				
7	Interrelaciones entre los componentes estructurales de estudio.	X				

2.2. CONTENIDO

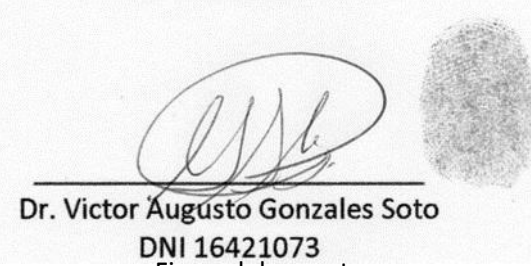
N°	Aspecto a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Nombre del Programa.	X				
2	Las estrategias están bien elaboradas para el modelo.	X				
3	Programaciones de capacitación con profesionales.	X				
4	Coherencia entre el título y la propuesta de modelo	X				
5	Existe relación entre las estrategias programadas y el tema.	X				
6	Guarda relación el Programa con el objetivo general.	X				
7	El objetivo general guarda relación con los objetivos específicos.	X				
8	Relaciones de los objetivos específicos con las actividades a trabajar.	X				
9	Las estrategias guardan relación con el modelo.	X				
10	El organigrama estructural guarda relación con el modelo.	X				
11	Los principios guardan relación con el objetivo.	X				
12	El tema tiene relación con la propuesta del Modelo.	X				
13	La fundamentación tiene sustento para la propuesta de modelo.	X				

N°	Aspecto a evaluar	MA	BA	A	PA	I
14	El modelo contiene viabilidad en su estructura	X				
15	El monitoreo y la evaluación del modelo son adecuados	X				
16	Los contenidos del modelo tienen impacto académico y social.	X				
17	La propuesta tiene sostenibilidad en el tiempo y en el espacio	X				
18	La propuesta está insertada en la Investigación.	X				
19	La propuesta del modelo cumple con los requisitos.	X				
20	La propuesta del modelo contiene fundamentos teóricos	X				

2.3. VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA

N	Aspectos a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Pertinencia.	X				
2	Actualidad: La propuesta del modelo tiene relación con el conocimiento científico del tema de Investigación.	X				
3	Congruencia interna de los diversos elementos propios del estudio de Investigación.	X				
4	El aporte de validación de la propuesta favorecerá el propósito de la tesis para su aplicación.	X				

Lugar y fecha: Chiclayo 07 de diciembre de 2020



Dr. Victor Augusto Gonzales Soto
DNI 16421073
Firma del experto

Agradezco su gratitud por sus valiosas consideraciones: Nombres:

Víctor Augusto Gonzales Soto

Dirección electrónica: gsotova@ucvvirtual.edu.pe

victor.augusto2500@gmail.com

Teléfono: 973985015

Gracias por su valiosa colaboración.

ENCUESTA PARA LOS EXPERTOS

I. DATOS GENERALES Y AUTOEVALUACIÓN DE LOS EXPERTOS

Respetado profesional:

Dr. LUIS MANUEL SUCLUPE QUEVEDO.

De acuerdo a la investigación que estoy realizando, relacionada con la percepción de desempeño docente me resultará de gran utilidad toda la información que al respecto me pudiera brindar, en calidad de experto en la materia.

Objetivo: Valorar su grado de experiencia en la temática referida.

En consecuencia, solicito muy respetuosamente, responda a las siguientes interrogantes:

1. Datos generales del experto encuestado:

- 1.1. Años de experiencia en la Educación: 43 años, 7 meses
- 1.2. Cargo que ha ocupado: Docente, Coordinador Académico de Educación Primaria
- 1.3. Institución Educativa donde labora actualmente: Escuela de Pos Grado de la UCV-Chiclayo, Escuela de Educación Superior Pedagógica "Monseñor Francisco Gonzáles Burga" de Ferreñafe
- 1.4. Especialidad: Educación Primaria
- 1.5. Grado académico alcanzado: Doctor en Ciencias de la Educación

2. Test de autoevaluación del experto:

- 2.1. Señale su nivel de dominio acerca de la esfera sobre la cual se consultará, marcando con una cruz o aspa sobre la siguiente escala (Dominio mínimo = 1 y dominio máximo= 10)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- 2.2. Evalúe la influencia de las siguientes fuentes de argumentación en los criterios valorativos aportados por usted:

Fuentes de argumentación	Grado de influencia en las fuentes de argumentación		
	Alto	Medio	Bajo
Análisis teóricos realizados por Ud.	X		
Su propia experiencia.	X		
Trabajos de autores nacionales.	X		
Trabajos de autores extranjeros.	X		
Conocimiento del estado del problema en su trabajo propio.	X		
Su intuición.	X		

II. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR LOS EXPERTO

Nombres y apellidos del experto	Dr. LUIS MANUEL SUCLUPE QUEVEDO
---------------------------------	---------------------------------

Se ha elaborado un instrumento para que se evalúe

” MODELO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DEL DIBUJO PARA POTENCIAR LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA”

Por las particularidades del indicado Trabajo de Investigación es necesario someter a su valoración, en calidad de experto; aspectos relacionados con la variable de estudio: CREATIVIDAD.

Mucho le agradeceré se sirva otorgar según su opinión, una categoría a cada ítem que aparece a continuación, marcando con una **X** en la columna correspondiente. Las categorías son:

- Muy adecuado (MA)
- Bastante adecuado (BA)
- Adecuado (A)
- Poco adecuado (PA)
- Inadecuado (I)

Si Ud. considera necesario hacer algunas recomendaciones o incluir otros aspectos a evaluar, le agradezco sobremanera.

2.1. ASPECTOS GENERALES:

N°	Aspectos a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Nombre del Programa.	X				
2	Representación gráfica del Programa.	X				
3	Secciones que comprende.	X				
4	Nombre de estas secciones.	X				
5	Elementos componentes de cada una de sus secciones.	X				
6	Relaciones de jerarquización de cada una de sus secciones.	X				
7	Interrelaciones entre los componentes estructurales de estudio.	X				

2.2. CONTENIDO

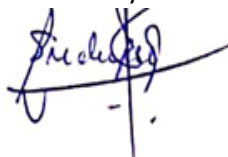
N°	Aspecto a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Nombre del Programa.	X				
2	Las estrategias están bien elaboradas para el modelo.	X				
3	Programaciones de capacitación con profesionales.	X				
4	Coherencia entre el título y la propuesta de modelo	X				
5	Existe relación entre las estrategias programadas y el tema.	X				
6	Guarda relación el Programa con el objetivo general.	X				
7	El objetivo general guarda relación con los objetivos específicos.	X				
8	Relaciones de los objetivos específicos con las actividades a trabajar.	X				
9	Las estrategias guardan relación con el modelo.	X				
10	El organigrama estructural guarda relación con el modelo.	X				
11	Los principios guardan relación con el objetivo.	X				
12	El tema tiene relación con la propuesta del Modelo.	X				
13	La fundamentación tiene sustento para la propuesta de modelo.	X				

N°	Aspecto a evaluar	MA	BA	A	PA	I
14	El modelo contiene viabilidad en su estructura	X				
15	El monitoreo y la evaluación del modelo son adecuados	X				
16	Los contenidos del modelo tienen impacto académico y social.	X				
17	La propuesta tiene sostenibilidad en el tiempo y en el espacio	X				
18	La propuesta está insertada en la Investigación.	X				
19	La propuesta del modelo cumple con los requisitos.	X				
20	La propuesta del modelo contiene fundamentos teóricos	X				

2.3. VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA

N	Aspectos a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Pertinencia.	X				
2	Actualidad: La propuesta del modelo tiene relación con el conocimiento científico del tema de Investigación.	X				
3	Congruencia interna de los diversos elementos propios del estudio de Investigación.	X				
4	El aporte de validación de la propuesta favorecerá el propósito de la tesis para su aplicación.	X				

Lugar y fecha: Chiclayo 15 de diciembre



Firma del experto
DNI N°17401905

Agradezco su gratitud por sus valiosas consideraciones:

Nombres: Luis Manuel Suclupe Quevedo.

Dirección electrónica: SQUEVEDOLM@ucvvirtual.edu.pe

Teléfono: 079276728

Gracias por su valiosa colaboración.

ENCUESTA PARA LOS EXPERTOS

I. DATOS GENERALES Y AUTOEVALUACIÓN DE LOS EXPERTOS

Respetado profesional:

Dr. AURELIO RUIZ PEREZ.

De acuerdo a la investigación que estoy realizando, relacionada con la percepción de desempeño docente me resultará de gran utilidad toda la información que al respecto me pudiera brindar, en calidad de experto en la materia.

Objetivo: Valorar su grado de experiencia en la temática referida.

En consecuencia, solicito muy respetuosamente, responda a las siguientes interrogantes:

1. Datos generales del experto encuestado:

- 1.1. Años de experiencia en la Educación: 20
1.2. Cargo que ha ocupado: Docente Jefe de la Oficina General de Investigación de la UNACH
1.3. Institución Educativa donde labora actualmente: Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, Filial Chiclayo
1.4. Especialidad: Profesor de Cs. Químico-Biológicas
1.5. Grado académico alcanzado: Dr. en Gestión Universitaria

2. Test de autoevaluación del experto:

- 2.1. Señale su nivel de dominio acerca de la esfera sobre la cual se consultará, marcando con una cruz o aspa sobre la siguiente escala (Dominio mínimo = 1 y dominio máximo= 10)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- 2.2. Evalué la influencia de las siguientes fuentes de argumentación en los criterios valorativos aportados por usted:

Fuentes de argumentación	Grado de influencia en las fuentes de argumentación		
	Alto	Medio	Bajo
Análisis teóricos realizados por Ud.		X	
Su propia experiencia.	X		
Trabajos de autores nacionales.	X		
Trabajos de autores extranjeros.	X		
Conocimiento del estado del problema en su trabajo propio.	X		
Su intuición.	X		

II. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR LOS EXPERTO

Nombres y apellidos del experto	Dr. AURELIO RUIZ PÉREZ
---------------------------------	------------------------

Se ha elaborado un instrumento para que se evalúe

” MODELO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DEL DIBUJO PARA POTENCIAR LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA”

Por las particularidades del indicado Trabajo de Investigación es necesario someter a su valoración, en calidad de experto; aspectos relacionados con la variable de estudio: CREATIVIDAD.

Mucho le agradeceré se sirva otorgar según su opinión, una categoría a cada ítem que aparece a continuación, marcando con una **X** en la columna correspondiente. Las categorías son:

- Muy adecuado (MA)
- Bastante adecuado (BA)
- Adecuado (A)
- Poco adecuado (PA)
- Inadecuado (I)

Si Ud. considera necesario hacer algunas recomendaciones o incluir otros aspectos a evaluar, le agradezco sobremanera.

2.1. ASPECTOS GENERALES

N°	Aspectos a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Nombre del Programa.	X				
2	Representación gráfica del Programa.	X				
3	Secciones que comprende.	X				
4	Nombre de estas secciones.	X				
5	Elementos componentes de cada una de sus secciones.	X				
6	Relaciones de jerarquización de cada una de sus secciones.	X				
7	Interrelaciones entre los componentes estructurales de estudio.					

2.2. CONTENIDO

N°	Aspecto a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Nombre del Programa.	X				
2	Las estrategias están bien elaboradas para el modelo.	X				
3	Programaciones de capacitación con profesionales.	X				
4	Coherencia entre el título y la propuesta de modelo	X				
5	Existe relación entre las estrategias programadas y el tema.	X				
6	Guarda relación el Programa con el objetivo general.	X				
7	El objetivo general guarda relación con los objetivos específicos.	X				
8	Relaciones de los objetivos específicos con las actividades a trabajar.	X				
9	Las estrategias guardan relación con el modelo.	X				
10	El organigrama estructural guarda relación con el modelo.	X				
11	Los principios guardan relación con el objetivo.	X				
12	El tema tiene relación con la propuesta del Modelo.	X				
13	La fundamentación tiene sustento para la propuesta de modelo.	X				

N°	Aspecto a evaluar	MA	BA	A	PA	I
14	El modelo contiene viabilidad en su estructura	X				
15	El monitoreo y la evaluación del modelo son adecuados	X				
16	Los contenidos del modelo tienen impacto académico y social.	X				
17	La propuesta tiene sostenibilidad en el tiempo y en el espacio	X				
18	La propuesta está insertada en la Investigación.	X				
19	La propuesta del modelo cumple con los requisitos.	X				
20	La propuesta del modelo contiene fundamentos teóricos	X				

2.3. VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA

N	Aspectos a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Pertinencia.	X				
2	Actualidad: La propuesta del modelo tiene relación con el conocimiento científico del tema de Investigación.	X				
3	Congruencia interna de los diversos elementos propios del estudio de	X				
4	El aporte de validación de la propuesta favorecerá el propósito de la tesis para su aplicación.	X				

Lugar y fecha: Chiclayo 18 de diciembre



Firma del experto
DNI
N°16545294

Agradezco su gratitud por sus valiosas consideraciones: Nombres: Aurelio Ruiz Pérez

Dirección electrónica: aurupe1@yahoo.es

Teléfono: 978903132

Gracias por su valiosa colaboración.

Anexo 5. Autorización de aplicación del instrumento.



“Año de la Universalización de la Salud”

Urrunaga, 3 de agosto 2020

Oficio N° 0195-2020-D-I.E. 10823 “ JLO”

DE : Dr. Ricardo Francisco Chero Silva
Director de la I.E. 10823-JLO

A : Dra. Mercedes Collazos Alarcón
Jefa de la Unidad Escuela de Posgrado

ASUNTO : COMUNICA ACEPTACIÓN DE APLICACIÓN DE TESIS
DE DOCTORADO

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarle cordialmente, asimismo para comunicarle la aceptación de la aplicación de la TESIS DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN al doctorando HÉCTOR JULIO CHÁVEZ MARRUFO con su TESIS titulada: “Modelo de estrategias didácticas del dibujo para la creatividad en los estudiantes de primaria. Institución Educativa 10823 – JLO.”

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.



Dr. Ricardo F. Chero Silva
DIRECTOR

Anexo 6. Matriz de consistencia.

Problema	Objetivos	hipótesis	Variables	
¿De qué manera un modelo de estrategias sobre el dibujo ayuda a la potenciación de la creatividad de los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa 10823 - “José Leonardo Ortiz” en el año 2020?	General Proponer un modelo de estrategias didácticas sobre el dibujo para potenciar la creatividad de los estudiantes de educación primaria de la I.E. N° 10823 “José Leonardo Ortiz”		INDEPENDIENTE	DEPENDIENTE
	Específicos		Estrategias del dibujo.	Creatividad.
	1. Identificar el estado actual de la creatividad de los estudiantes de educación primaria de la I.E. N° 10823 “José Leonardo Ortiz”-2020		Dimensiones	Dimensiones
	2. Determinar los referentes teórico - conceptuales y metodológicos que sirvan de base al estudio.		1.E. Dibujo libre	1. Pensamiento divergente.
3. Diseñar el modelo de estrategias didácticas del dibujo para potenciar la creatividad de los estudiantes de educación primaria de la I.E. N° 10823 “José Leonardo Ortiz” -2020.	2. Dibujo natural	2. Sentimiento divergente.		
4. Validar la propuesta de estrategias del dibujo para potenciar la creatividad de los estudiantes de educación primaria de la I.E. N° 10823 “José Leonardo Ortiz”-2020.	3.E. Dibujo decorativo			
	4.E. Dibujo geométrico			
Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística	Programas para el análisis
Tipo: básica	Población: 103 estudiantes	Técnica de gabinete:Fichas.	Descriptivas: tablas y gráficos.	Excel
Diseño: no experimental	Muestra: 55 estudiantes	Técnica de campo: Cuestionario	Inferencial.	Spss

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 7. Documento que complementa la propuesta.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DEL DIBUJO PARA LA CREATIVIDAD

Las estrategias didácticas que proponemos son flexibles, adaptables a los estudiantes con necesidades especiales y se pueden adecuar a la problemática, características, demandas socioeconómicas, lingüísticas, geográficas y culturales de cada región y contexto educativo mediante un trabajo colegiado de los docentes. Estas estrategias pueden ser complementadas según el sentido crítico y creativo del maestro. Por otra parte, el maestro, tratará de desarrollar y potenciar, en las diferentes estrategias desarrolladas, cada uno de los factores del pensamiento y sentimiento divergente. Todas las estrategias propuestas tienen como finalidad partir de un problema e ir en la solución creativa del mismo con ayuda del dibujo. Se busca también desarrollar la criticidad del estudiante en cada una de las sesiones de aprendizaje en el momento de realizar una apreciación crítica constructiva de sus trabajos y los trabajos de sus compañeros. Así mismo tales estrategias están organizadas según diferentes tipos de dibujo, que se adecúan a las etapas gráficas y psicológicas por las que debe pasar el estudiante, de lo simple a lo complejo y de la realidad concreta a la solución abstracta y diversa. A continuación, presentamos estrategias para potenciar la creatividad en forma holística, que el maestro adecuará según los factores de la creatividad, como el ejemplo del esquema de la sesión de aprendizaje que proponemos al final.

A. Dibujo libre espontáneo.

Consiste en que los niños dibujen lo que deseen, como puedan y como quieran. Pero no por esto el maestro va a decir a los alumnos que dibujen lo que quieran, sino que deberá motivarles para que comprendan su trabajo, no por sentimiento de disciplina, sino por una necesidad anímica de expresión.

Según Reyes (1962), el dibujo libre espontáneo es un ejercicio que precede a todos los demás y debe cultivarse al principio del Área en todos los grados escolares y debe ser el más estimulado en Inicial de los niños. Esto nos conlleva a comprender que el maestro a través de un dibujo libre espontáneo sabrá y ubicará la etapa evolutiva en la que está el niño, es decir en la del realismo intelectual o si se está iniciando en el realismo visual.

El objetivo de esta estrategia es la de preparar al estudiante para aprender a crear nuevas imágenes con soluciones originales a diferentes problemáticas y

expresarlas sin temor dibujando libremente, interrelacionándose con sus compañeros.

Para desarrollar esta estrategia al comienzo se explica la técnica que se va a utilizar en el dibujo de libre expresión y se les motivará a través de preguntas de su entorno tales como ¿Qué les gusta más de su entorno? ¿Qué les impresiona más de su ambiente familiar? ¿Qué problemas o necesidades tienen? ¿Qué tipos de problemas observan en su aula? ¿Cuáles son los colores que más usarán?, etc.

Los estudiantes se preparan con sus materiales como cuadernos u hojas de dibujo, lápices de carbón y de color, regla. El borrador no es recomendable a fin de no incentivar la inseguridad e indecisión en el inicio y desarrollo de sus dibujos. Al mismo tiempo se explica la forma cómo deben trabajar, haciéndoles conocer que tienen una completa libertad para realizar sus trabajos. Los niños eligen cada uno su tema a dibujar relacionado a una problemática, el maestro se convertirá solamente en un guía en cuanto al correcto uso de los materiales a utilizar por los estudiantes, además irá formulando preguntas en el transcurso de la elaboración de sus dibujos, tales como: ¿Qué estas dibujando?, ¿Qué otros elementos pueden intervenir en tu dibujo? ¿Qué soluciones imaginas?, etc. para seguidamente elaborar otro dibujo relacionado a la solución del problema libremente elegido. Luego se puede realizar intercambios de sus trabajos entre compañeros de carpeta a fin de realizar la apreciación crítica de sus pares, posteriormente valoran individualmente sus propios dibujos, dando algunas explicaciones de la forma como han trabajado y del por qué realizó ese dibujo. Estos trabajos serán socializados lo más cercanamente al problema para ser así partícipes de su solución.

B. Dibujo libre dirigido

Según Montilla (1964), el maestro propone un problema o asunto que el niño solucionará libremente, para esto puede valerse de narraciones amenas. La motivación tiene que ser amplia con el objeto de que la idea quede clara y los niños puedan imaginar las formas que más les conviene y hacerlas gráficas.

El objetivo es lograr la evolución de la expresión gráfica infantil estimulando el desarrollo de la imaginación, originalidad y de la facultad creativa.

Su procedimiento consiste primero en la preparación del tema por el maestro que debe ser un problema tratado en otras áreas o un problema de su entorno cercano o familiar del alumno. Luego se les motiva según las características del tema a

dibujar, como especie de cuento, la motivación debe estar de acuerdo con el grado evolutivo por el que atraviesa el dibujo de los niños. Se les leerá el texto o narrará el cuento seleccionado por el profesor o estudiantes según la problemática establecida, seguidamente ordenan oraciones según la secuencia de la narración, también se dará características o detalles de los personajes, ambientes o acontecimientos relacionados con el texto. Se les hace las recomendaciones necesarias en cuanto a limpieza, orden y técnicas a usar, luego seleccionan colores y se distribuye el resto de materiales. Seguidamente se les dejará en libertad para realizar sus dibujos relacionados con la problemática y su solución, aquí el docente cumple la función de guía. La retroalimentación será según los factores del pensamiento y sentimiento divergente a través de retos y preguntas a fin de poder desarrollar su creatividad.

C. Dibujo de observación.

Según Stern (1962), el dibujo de observación es un complemento del dibujo de libre expresión y con su estímulo libera al niño del prejuicio que tal vez le hace vacilar en emprenderla. Para ello basta explicar al niño que no se trata de producir el equivalente de una fotografía, sino de interpretar gráficamente y de una manera personal lo que el tema le inspire. Según Reyes (1962), a partir del tercer grado es forzoso que los alumnos practiquen ejercicios de observación comenzando por formas simples y por figuras humanas. A partir del cuarto a quinto grado los ejercicios de observación forman parte de las lecciones sistematizadas. La observación en el dibujo debe provocar la expresión y no la imitación, sólo viene en ayuda cuando el niño busca puntos de referencia fuera del dominio de su invención. Los ejercicios de observación sirven para estimular el paso del realismo intelectual al realismo visual.

El objetivo busca interpretar gráficamente lo que el objeto, a dibujar, le inspire liberándole del prejuicio de imitación realista que le impide realizar su trabajo creativo. (Toma de riesgos). Fundamental en niños indecisos.

Se inicia por realizar ejercicios de observación de diferentes objetos de mayor interés para los estudiantes. Por ejemplo, observan y dibujan juguetes malogrados para ver las diversas formas de arreglarlos. Se les da las orientaciones necesarias en cuanto a que no se pretende dibujar la realidad tal y como es, sino que se trata de que ellos representen interpretando según sus propios deseos, necesidades y

problemas, con formas y colores novedosos (Originalidad). Preparan los materiales a utilizar y elaboran sus trabajos realizando continuas observaciones al objeto que están dibujando, pero dando su propia interpretación. El maestro les indica que pueden cambiar de formas y colores a los objetos observados. Se relacionan con sus compañeros intercambiando ideas sobre la solución a problemas que presentan otros juguetes y lo dibujan (Fluidez y flexibilidad). Son respetuosos de los trabajos que sus compañeros van realizando, permitiéndose de esta manera la culminación adecuada de sus dibujos. Aprecian sus propios trabajos y los de sus compañeros haciendo comentarios adecuados, valorando su creatividad y no la proporcionalidad.

D. Dibujo del Natural.

El niño que psicológicamente no ha alcanzado un desarrollo mental para retener, reproducir e interpretar lo que ve con el dibujo de observación, no puede hacer uso del dibujo del natural, ya que éste tiene fines más educativos que instructivos, siendo importante educar su visión creativa antes que su visión imitativa del mundo real. El maestro al comparar un dibujo libre y un dibujo del natural, ubicará la etapa gráfica y psicológica en la que está el niño. Las estrategias del dibujo del natural deben iniciarse entre los 8 a 10 años.

a. La estrategia de encuadre consiste en copiar un modelo por medio de líneas rectas hechas en el contorno de la figura, obteniéndose un polígono irregular de varios lados, tantos como sugieran las principales direcciones del contorno.

Se busca lograr que el estudiante se ubique en el espacio, desarrollando su visión y representación de distancias, aplicando su creatividad en la solución de problemas reales.

Se inicia la sesión visitando lugares cercanos para observar sus problemas que ellos discutirán y buscarán soluciones. Luego sus encuadres elaborados de hilo, alambres, palitos, madera, etc., los colocan frente a su vista a fin de captar la imagen más adecuada al problema que luego dibujará. Ejemplo casas viejas, árboles secos, basura en las calles, jardines sin plantas. Luego realiza otro dibujo con las soluciones al problema que ellos imaginan. En ambos dibujos se promueve la aplicación de su creatividad por medio de preguntas. Después de realizado su trabajo valoran sus producciones y la de sus compañeros.

b. La estrategia fisiológica consiste en dibujar el modelo, consultándolo repetidas veces y trazando en el papel lo que logra retener en cada consulta.

Se busca educar la visión creativa, antes que su visión imitativa.

Para desarrollar esta estrategia se coloca, sobre una mesa, diferentes objetos relacionados a una problemática previamente analizada, teniendo como fondo una tela de franela de cualquier color. El estudiante elabora en primer lugar un bosquejo de los objetos en diferentes posiciones relacionándolos con entornos problemáticos. Luego define o precisa los trazos o líneas a fin de ir dando formas a las figuras. Posteriormente trata de dar el volumen a dichas figuras ingeniándose técnicas de difuminado donde se presente el claro oscuro. Después de terminados sus trabajos se discute sobre las soluciones al problema y se presenta nuevos objetos relacionados con dicha solución que ellos dibujan con entornos imaginados, aplicando nuevamente la estrategia fisiológica. Finalizan haciendo apreciaciones de sus trabajos y los de sus compañeros, luego pueden realizar una exposición de todos los dibujos en entornos problemáticos relacionados.

c. La estrategia psicológica permite al niño, dibujar algo que no ve, sino que sigue mentalmente con los sentidos. Después de esto pasa a la configuración del volumen ayudado por el tacto. Este método es el que más se acerca a la psicología del niño en la iniciación del realismo visual.

El objetivo es potenciar su imaginación identificando formas partiendo del tacto, olor, sabor o sonido y representar las figuras captadas según su creatividad.

Iniciamos realizando ejercicios de reconocimiento de objetos con los ojos cerrados o vendados, usando el tacto, oído, gusto u olfato. Nombran las múltiples características de los diferentes objetos (imaginación, fluidez, elaboración) y lo dibujan en una situación problemática. Ejemplo el sonido de la sirena de una ambulancia recuerda los diferentes elementos intervinientes en la solución a una enfermedad o accidente, reconocen con el tacto medicamentos de una caja, saborean frutas y reconocen olores que los relacionan con su origen, para luego dibujarlo en relación a un problema. En otro dibujo representan la solución a dicho problema usando la misma estrategia. Reconocen el esfuerzo realizado por sus compañeros y el de ellos mismos, haciendo sus apreciaciones positivas para luego socializar sus trabajos.

d. La estrategia del dibujo de memoria reproduce las formas cuyo conocimiento ha sido adquirido con anterioridad u objetos presentados de 3 a 5 minutos, que luego serán retirados. Aquí el estudiante memoriza las propiedades de los objetos y las reproduce gráficamente, debiendo utilizar esas formas para imaginar y reproducir otras que las derive en las soluciones a un problema.

El objetivo es fijar imágenes (imaginación) en su memoria para expresarlas creativamente.

Esta estrategia también puede aplicarse después de un paseo para observar diferentes problemáticas. Por ejemplo, visitar un mercado donde hay alimentos expuestos a las moscas. Luego en el aula se presenta diferentes alimentos que ellos observarán por 5 minutos. Posteriormente dibujan de memoria los objetos antes presentados relacionándolos con otros entornos problemáticos. (originalidad) A continuación realizan un segundo dibujo con diferentes soluciones armoniosas en base a dichos objetos y otros que pueden mejorar la solución. Por ejemplo, un mercado moderno y limpio según su propia creación. (originalidad y complejidad). Aprecian sus creaciones y la de sus compañeros luego los exhiben.

E. Dibujo decorativo.

Según Montilla (1964) el dibujo decorativo consiste en interpretar elementos tomados de la naturaleza, disponerlos y enlazarlos armónicamente, formando conjuntos bellos. Las prácticas de este dibujo en primaria deben ser restringidas, pues la demasiada importancia lleva al fracaso.

El objetivo es dibujar creativamente conjuntos decorativos partiendo de la naturaleza para aplicarlos en trabajos manuales utilitarios, despertando y cultivando su sentido estético.

El maestro parte de una motivación presentando algunos objetos con diferentes adornos (máscaras, bordados, siluetas, etc.) que han solucionado un problema de decoración, para luego desafiar la creación de nuevos elementos decorativos (originalidad) que luego aplicarán en objetos. Por ejemplo, identifican elementos decorativos en diferentes objetos presentados por el profesor, como: puntos, líneas, círculos, cuadrados, flores, mariposas, hojas y otros con diferentes colores para luego dibujar mosaicos, senefas, patrones (originalidad, flexibilidad, elaboración, imaginación, complejidad) que servirán para ambientar su aula, adornar diversos

objetos, decorar sus cuadernos, bordar en tela, elaborar un mural, etc. en completa libertad de ejecución.

Finalmente hacen una apreciación crítica de sus trabajos y valoran la participación y el esfuerzo realizado por cada uno de ellos.

F. Dibujo geométrico.

Enseña a representar por simples líneas los contornos de los cuerpos y sus partes como las figuras y cuerpos geométricos, procurando ligarlos al estudio de la geometría. El niño llega a expresarse a través del dibujo geométrico solo después de un aprendizaje tanto gráfico como científico; por eso se dice que este tipo de dibujo se logra cuando se ha respetado las etapas de desarrollo del niño y en cada una se ha fomentado la creatividad, para lograr la representación abstracta de las cosas.

El objetivo es contribuir al desarrollo creativo del estudiante a un nivel más alto usándolo como un auxiliar en los dibujos, trabajos y construcciones manuales al capacitarles para trazar croquis o levantar un plano sencillo.

Debemos iniciar planteando un problema sobre la necesidad de tener planos para guiarse en la construcción de una casa, un puente, caminos, edificios, parques, ciudades, etc. Seguidamente se les plantea el reto de cómo lo harían. Para ello el maestro debe iniciar pidiendo a sus estudiantes que realicen mediciones del contorno de objetos como sus cuadernos, carpetas, pupitre, pizarra y aula. Luego identifican los diferentes tipos de líneas, formas y cuerpos geométricos de su entorno local. Para posteriormente crean figuras diversas usando líneas, después pasan a graficar figuras complejas usando figuras simples y posteriormente construir maquetas con sólidos simples, de manera que habrá usado las líneas, figuras y volúmenes en forma secuencial y evolutiva de lo más simple a lo complejo. Dominado este procedimiento el niño está en condiciones de dibujar planos, representar paisajes usando figuras geométricas y construir maquetas. En otros casos se inician en la imitación de los medios y procedimientos gráficos, como el plano de un objeto familiar. La base de los ejercicios para el dibujo geométrico es el croquis acotado, es decir un plano con sus medidas. Elaboran un plano de su institución educativa partiendo de sus necesidades institucionales es decir mejorado y original o de su vivienda para luego exhibirlo en su colegio. El

docente realiza una evaluación de proceso (retroalimentación) y una evaluación final de los trabajos presentados.

ACTIVIDADES PROPUESTAS PARA POTENCIAR LA CREATIVIDAD

Dibujamos problemas libremente

- Dibujan algo que ellos imaginan.
- Escuchan textos y lo traducen en secuencia de dibujos.
- Observan su entorno y dibujan objetos usando el tacto.

Pintamos necesidades decorativas

- Arreglan sus cuadernos, con elementos decorativos.
- Ambientan y decoran su aula con dibujos.
- Reciben siluetas, dibujan otras similares y las pintan decorándolas.

Imaginamos problemáticas y dibujamos

- Imaginan ciudades alternativas que no existen y los dibujan.
- Imaginan inventos nuevos para solucionar problemas actuales y los dibujan.
- Se imaginan en un mundo sin problemas y lo dibujan.

Dibujamos nuevos diseños

- Dibujan figuras originales, de situaciones problemáticas, con líneas simples.
- Elaboran superficies complejas partiendo de figuras básicas.
- Dibujan cuerpos complejos partiendo de figuras básicas para una maqueta.

PROPUESTA DE UNA SESIÓN DE APRENDIZAJE CON LOS FACTORES DE LA CREATIVIDAD.



INSTITUCION EDUCATIVA
N° 10823 "José L. Ortiz"

SESIÓN DE APRENDIZAJE

- I.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Resolvemos problemas ambientales dibujando.
 II.- DATOS INFORMATIVOS:
 Docente: CHÁVEZ MARRUFO HÉCTOR JULIO.
 Grado y Sección: 5° "A"
 Tipo de dibujo: Libre
 III.- SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
ARTE	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes de las artes Aplica procesos de creación Evalúa y comunica sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> -Explora los elementos de los lenguajes de las artes visuales. -Realiza creaciones individuales y colectivas, basadas en la observación y en el estudio del entorno natural, artístico y cultural local y global. -Registra sus ideas y las influencias de sus creaciones y las presenta de diversas maneras.

IV. DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.

MO ME NT OS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIE MP O
INICIO	<p>Actividades permanentes y de inicio.</p> <p>Se saluda amablemente a los estudiantes y se comenta sobre la importancia de la vida. Formular las siguientes preguntas: ¿será importante cuidar nuestra vida?, ¿por qué?; ¿cómo ayudarían a cuidar su vida y la de los demás?</p> <p>Recoge los saberes previos mediante estas preguntas: ¿qué problemas podremos solucionar para mejorar la vida del planeta?, ¿problemas que implican cuidado del medio ambiente?; ¿cómo serían estos problemas? Invítalos a formular problemas que impliquen limpieza, seguridad, decoración del entorno.</p> <p>- Propósito de la sesión: Resolvemos problemas de nuestro medio ambiente.</p> <p>Normas de convivencia.</p> <p>Se revisan las normas de convivencia y acuerdan aquellas en las que se pondrá énfasis en el desarrollo de la presente sesión: Orden, limpieza, respeto, libre desplazamiento, uso adecuado de materiales.</p>	10'

DESARROLLO	<p>Situación problemática. -Visitan lugares cercanos y observan sus problemas ambientales.</p> <p>Comprensión de la situación -Describen en forma oral los problemas. (Fluidez) -Se pregunta: ¿qué debemos hacer para que los demás conozcan estos problemas?</p> <p>Aplicación de estrategias creativas del dibujo. -Inician a dibujar libremente el problema detectado. Motivar con preguntas para tomar riesgos que se dan al inicio. (Toma de riesgos) -Dibujan incorporando cada vez la mayor cantidad de elementos, según su realismo intelectual o visual. (Fluidez). - Evitar la monotonía, dibujando elementos de diversos conjuntos. (Flexibilidad) - Incluyen elementos que no están presente según sus propias ideas sobre el problema (Originalidad) -Se les ayuda con preguntas que descubran los detalles de los elementos de su dibujo. (Elaboración)</p> <p>Soluciones del problema. - Se les presenta una caja. Preguntar ¿Qué habrá dentro? (Curiosidad) -Se presenta algunos objetos, de la caja, que intervienen en un ambiente mejorado o que ayudan en la solución al problema que ellos irán incrementando. (Fluidez) -Inician a dibujar las diversas maneras de solucionar el problema. (Flexibilidad y toma de riesgos) -Incluyen, en sus dibujos, otros elementos originales lo más que puedan. (Complejidad, originalidad). Motivar constantemente para llegar a la complejidad y originalidad de sus dibujos. -Imaginan adornos para sus dibujos y lemas complementarios, luego lo representan. (Imaginación)</p> <p>Criticidad - Comparten sus trabajos y promueven opiniones y críticas constructivas para mejorar sus dibujos.</p> <p>Socialización - Exponen sus dibujos, en el lugar del problema, con lemas alusivos al cuidado del medio ambiente.</p>	70'
CIERRE	<p>- Para verificar el aprendizaje de los estudiantes, plantea las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron en la sesión de hoy?; ¿los dibujos les servirán para resolver problemas?, ¿en qué otras situaciones los podrán usar?; ¿lo aprendido hoy les será útil en la vida diaria?, ¿por qué? - Felicita a todos por el trabajo realizado y los logros obtenidos.</p>	10'

V. MEDIOS Y MATERIALES: lápiz, cartulina, papel bond, colores, papelotes, plumones, regla.