



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**INICIAL**

**Juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad en niños cinco años de Institución Educativa N°11589 “Juan Velasco Alvarado” -  
Tumán-2016**

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

**AUTORA:**

Katherine Humbelina Bances Prado

**ASESORA:**

Mg. Maritza Cristina Figueroa Chambergo

**LINEA DE INVESTIGACION:**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**CHICLAYO - PERÚ**

**2016**



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ACTA DE SUSTENTACIÓN 2018/125



En la ciudad de Chiclayo, siendo las 9:00 a.m. del día 22 de octubre del año 2018, de acuerdo a lo dispuesto por la Resolución de Dirección de Investigación N°2553-2018-UCV-CH, de fecha 17 de octubre del 2018, se procedió a dar inicio al acto protocolar de sustentación de la tesis titulada: "JUEGOS GRAFO PLÁSTICOS PARA FAVORECER LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°11589 "JUAN VELASCO ALVARADO" TUMÁN - 2016", presentado por la Bachiller: **BANCES PRADO KATHERINE HUMBELINA**, con la finalidad de obtener el Título de Licenciado(a) en EDUCACIÓN INICIAL, ante el jurado evaluador conformado por los profesionales siguientes :

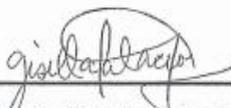
- **Presidente** : *Dra. Lourdes Gisella Palacios Ladines*
- **Secretario** : *Mgtr. Cinthia Tocto Tomapasca*
- **Vocal** : *Mgtr. Maria Pilar Tirabanti Quiroz*

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas efectuadas por los miembros del jurado se resuelve:

*Aprobar por unanimidad*

Siendo las 9:30 a.m. del mismo día, se dio por concluido el acto de sustentación, procediendo a la firma de los miembros del jurado evaluador en señal de conformidad.

Chiclayo, 22 de octubre del 2018

  
\_\_\_\_\_  
**Dra. Lourdes Gisella Palacios Ladines**  
Presidente

  
\_\_\_\_\_  
**Mgtr. Maria Pilar Tirabanti Quiroz**  
Vocal

  
\_\_\_\_\_  
**Mgtr. Cinthia Tocto Tomapasca**  
Secretaria

## **DEDICATORIA**

Gracias a todos ustedes por estar siempre conmigo, por apoyarme en cada paso que eh dado aconsejándome y levantándome cada vez que me eh caído, a ustedes les dedico este trabajo de investigación, muy agradecida por todo el amor que tienen hacia mi persona, por el apoyo brindado y el aliento que hace que yo sigua hacia adelante, con todo mi amor esto es para ustedes.

La autora.

## **AGRADECIMIENTO**

A todas esas personas que me apoyaron para poder realizar esta tesina, a ti mamá que siempre me incentivas a seguir a delante siendo un ejemplo para mí; muchas gracias por su enseñanza: MARITZA FIGUEROA CHAMBERGO porque sin su asesoramiento no hubiera podido culminar con este trabajo; a mi familia que con el cariño que me brindan fortalece más mis ganas de salir adelante y por todo el apoyo recibido.

## **DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD**

Yo Bances Prado Katherine, con DNI N° 71430135 a efecto de cumplir con los criterios de evaluación de la experiencia curricular de Metodología de la Investigación Científica, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, Diciembre del 2016

Bances Prado Katherine

## **PRESENTACIÓN**

Señores Miembros del Jurado Evaluador:

Teniendo en cuenta los lineamientos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, es grato presentarle a ustedes la tesis titulada: Juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad en niños cinco años de Institución Educativa N°11589 “Juan Velasco Alvarado” -Tumán-2016; la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciada en Educación inicial.

Los resultados obtenidos de mi investigación condujeron a demostrar que el Taller de juegos grafo plásticos influyó significativamente en favorecer la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado” Tumán – 2016.

Señores Miembros del Jurado, estoy convencida que con su alto criterio y apreciación profesional, sabrán reconocer los esfuerzos realizados con dedicación, esfuerzo y perseverancia para poder culminar satisfactoriamente el presente trabajo de investigación. Del mismo modo, espero sus valiosas útiles sugerencias que permitirán favorecer y enriquecer aún más este trabajo de investigación sirviendo de apoyo y guía a la comunidad educativa en la noble tarea de los docentes de lograr una formación y desarrollo integral del educando.

La Autora

## INDICE

PÁGINA DEL JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	v
PRESENTACIÓN	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	10
1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA	11
1.2. TRABAJOS PREVIOS	12
1.3. TEORÍAS RELACIONADAS AL TEMA	17
1.4. FORMULACIÓN AL PROBLEMA	23
1.5. JUSTIFICACIÓN DE INVESTIGACIÓN	23
1.6. HIPÓTESIS	24
1.7. OBJETIVO	24
II. MÉTODO	25
2.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	26
2.2. VARIABLES, OPERACIONALIZACIÓN	26
2.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	29
2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS, VALIDEZ Y CONFIABILIDAD	30
2.5. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS	31
III. RESULTADOS	32
IV. DISCUSIÓN	38
V. CONCLUSIONES	40
VI. RECOMENDACIONES	42
VII. REFERENCIAS	44
ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	129
AUTOTIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	130

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación se enmarcó en un estudio aplicativo de Juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad en niños cinco años de Institución Educativa N°11589 “Juan Velasco Alvarado” -Tumán; lo cual el objetivo general que se planteó fue: determinar cuál es la influencia que tienen los Juegos Grafolásticos para favorecer la Creatividad en los niños y niñas de cinco años. Siendo nuestra población y muestra 22 niños y niñas. Se utilizaron los métodos: analítico descriptivo y las técnicas e instrumentos fueron: la revisión de bases de datos, la observación directa de los hechos y test del Pensamiento Creativo de Torrance.

A la muestra se le aplicó un pre-test para identificar su nivel de creatividad, lo cual se obtuvo un resultado de que un 82% de los niños y niñas se encuentra en un nivel bajo y medio bajo.

La propuesta del taller de juegos grafo plásticos se realizó en 20 actividades con material fungible. Al finalizar cada actividad, se aplicó una evaluación de salida con la finalidad de determinar los progresos de los estudiantes y la efectividad del taller de juegos grafo plásticos.

Concluido el taller se aplicó un post-test, donde los resultados obtenidos fueron, que el 73% de los estudiantes cuentan con un nivel de creatividad alta, un 27% un nivel de creatividad media alta y media baja, respectivamente y un 0% en un nivel de creatividad baja.

Todos estos resultados procesados determinaron que los juegos grafo plásticos permitieron mejorar la creatividad.

Palabras claves: creatividad, taller y juegos grafo plasticos.

## ABSTRACT

The present research work was framed in an application study of plastic graphic games to promote creativity in children five years of Educational Institution N ° 11589 "Juan Velasco Alvarado" -Tumán; Which the general objective was: to determine what influence the Grafoplastic Games have in favor of Creativity in children of five years. Being our population and showing 22 children. The methods were: analytical descriptive and the techniques and instruments were: database revision, direct observation of the facts and test of Torrance Creative Thinking.

A pre-test was applied to the sample to identify their level of creativity, which resulted in 81.8% of the children being at a low and medium low level.

The proposal of the workshop of plastic graph games was carried out in 20 activities with consumables. At the end of each activity, an exit evaluation was applied in order to determine the progress of the students and the effectiveness of the plastic games workshop.

After the workshop, a post-test was applied, where the results obtained were that 73% of the students had a high level of creativity, 27% had a high average and a low average creativity level, respectively, and 0% in A low level of creativity.

All these processed results determined that the graphical games of plastic allowed to improve the creativity.

Keywords: creativity, workshop and games plastic graph.

# **I. INTRODUCCIÓN**

## 1.1. Realidad Problemática

“Wollschlager (1976), considera que la creatividad es como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social” (Esquivias, 2004,p.6).

En los Estados Unidos se evidencia que en los términos de fluidez, flexibilidad y originalidad, un estudio demuestra la importancia de la creatividad en los centros educativos de Estados Unidos de Norteamérica, en donde el 13% de los alumnos estimulados con creatividad durante la edad escolar tenían mejores rendimientos durante la edad adulta. Sin embargo, en las escuelas europeas, dentro de la opinión de los docentes acerca de la creatividad general, se encuentra que el 88% de los consultados afirman que cualquier estudiante puede ser creativo, el 80% asegura que no solo es de estudiantes sobresalientes y el 90% considera que es una habilidad fundamental que hay que desarrollarse en las escuelas bajo el criterio lúdico. (Romero, 2010, p.25)

Por otro lado el Índice Global de Creatividad 2015 realizado por el Martin Prosperity Institute de la Universidad de Toronto, el cual ubica al Perú en el puesto número 69 con una calificación de 0.418, muy por debajo de otros países latinoamericanos, como, Uruguay (26), Argentina (27), Brasil (29), Nicaragua (32) o Chile (34). (Comercio, 2015)

A nivel local en la Institución Educativa N° 11589 Juan Velasco Alvarado se observa que los niños y niñas no poseen ideas originales propias, evidenciándose que todos realizan dibujos similares, por no decir que son iguales; no logrando desarrollar su potencial creativo y artístico concorde a su edad cronológica es por ello que presentan un bajo nivel de creatividad en ciertas actividades del aula.

El problema presentado ha sido la razón y motivación para realizar un taller de juegos grafoplásticos para favorecer la creatividad.

## 1.2. Trabajos previos

Bolaños Rosero, D. (2010) en su tesis *Desarrollo de la Expresión Gráfica y Creatividad en los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Darío Egas Grijalva* de la ciudad de San Gabriel, Cantón Montúfar, provincia del Carchi, trabajo con una muestra de 36 personas entre maestros, padres de familia, niños y niñas, se aplicó un pre y post test para medir el nivel de Expresión Gráfica y Creatividad.

Llegó a la conclusión que:

Los niños necesitan de orientación y práctica para mejorar su expresión gráfica, ya que esto les permite desarrollar sus fortalezas en sus diferentes campos de acción educativa. Los niños con creatividad y buena expresión gráfica tienen una elevada autoestima que les permite desenvolverse de mejor manera en las actividades de aprendizaje.  
(p.106)

El desarrollo de la creatividad, no solo significa crear algo, sino que también involucra una mejor adquisición de aprendizajes en los niños y niñas lo cual favorecerá su desarrollo integral.

Carrión Ordóñez, D. (2013) en su tesis *la Expresión Plástica y su incidencia en el desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de primer año de Educación Básica de los Centros Educativos: "Monseñor Jorge Guillermo Armijos" y "Cristóbal Colón" del Cantón Olmedo, provincia de Loja. Periodo lectivo 2012 – 2013*, trabajo con una muestra de 94 entre maestras, niños y niñas, y se aplicó el instrumento de pre y post test para medir el nivel de creatividad.

Terminado el estudio se llegó a la siguiente conclusión:

El 77% de los niños y niñas tienen un desarrollo de la Creatividad Muy Satisfactorio, el 18% Satisfactorio y el 5% Poco Satisfactorio. Es importante el desarrollo de la Creatividad en los niños y niñas, ya que permiten que sean más útiles, comprensivos y tolerante, capaces de encontrar diferentes alternativas de solución a los problemas y tiene un mejor desempeño escolar, les permite expresar la riqueza de su mundo interior plasmando sus emociones, sentimientos, sensaciones y reflexiones las cuales están impregnadas de un valor sentimental. (p.58)

La creatividad juega un papel muy importante en el desarrollo de los niños y niñas, ya que a través de su estimulación, favorecerá significativamente su coeficiente intelectual logrando así ser capaces de resolver los problemas que se le presenten.

Chafra Satián, M & Mantilla Orta, S. (2011) en su tesis *la Expresión plástica y su incidencia en el desarrollo de la Creatividad de los niños de 5 años, del jardín de infantes "Anita de Andrade Marín" de la ciudad de Quito. Período 2010 - 2011*, trabajo con una muestra de 147 entre maestras, niños y niñas, y se aplicó el instrumento de pre y post test para medir el nivel de creatividad.

Al finalizar su estudio concluyo que:

El 80% tienen un desarrollo de la creatividad muy satisfactorio, el 16% de satisfactorio y solo un 4% es poco satisfactorio por lo que se llega a la conclusión de que los niños del Jardín "Anita de Andrade Marín" tienen capacidad para producir mayor cantidad de ideas, poseen originalidad personal, dejan volar su imaginación en las actividades de construcción, pintura, dibujo, modelado, collage, entre otras es una de las experiencias que permiten expresar sus emociones y sentimientos a través de su creatividad. (p.40)

Los niños y niñas en esta edad, tienen más oportunidad de adquirir nuevos conocimientos, es por ello la importancia de estimular la creatividad desde edades tempranas, para poder desarrollar y potenciar su imaginación.

Chicaiza Chicaiza, N & Mullo Quingaluisa, A. (2011) en su tesis *Elaboración de una guía práctica, para el desarrollo de la creatividad e Imaginación a través de las Técnicas Grafo-plásticas, en los niñas del primer año de educación básica de la Unidad Educativa "Blaise Pascal" en el Cantón Salcedo, Parroquia San Miguel periodo 2010-2011*, trabajo con una muestra de 20 entre niños y niñas, y se aplicó el instrumento de pre y post test para medir el nivel de creatividad.

Concluyo que:

De las aplicaciones de las técnicas grafo plásticas, propuestas en la presente guía se observó que los niñas elevaron en su nivel de aprendizaje y sobre todo en manifestar sus intereses y satisfacer sus expectativas en cuanto a su creatividad, imaginación y desarrollar su motricidad gruesa, motricidad fina, espacial, lateral, corporal demostrando que las técnicas son muy importante utilizar en el aula para que un niña aprendan jugando motivándose y dejándolo que se exprese libremente. (p.97)

Las técnicas grafo plásticas son estrategias que permiten a los niños y niñas desarrollar habilidades y diferentes destrezas que le ayudaran a desenvolverse en su entorno en el que se encuentran.

Moncayo Mancero, M. (2012) en sus tesis *Estimulación de la Creatividad, a través de Técnicas Grafoplasticas, para niños de 4 años de edad en el Centro Educativo Anatoly Lunacharky en la ciudad de Quito*, trabajó con una muestra de 79 entre maestras, niños y niñas, y se aplicó el instrumento de pre y post test para medir el nivel de creatividad.

Terminado el estudio se llegó a la siguiente conclusión:

Según el criterio absoluto de los profesores las técnicas grafoplásticas estimulan la creatividad y la capacidad creadora de los niños, por lo que no consideran necesario que se implemente algún modelo a seguir, para que de esta manera el alumno pueda hacer volar su imaginación. (p.133)

Las técnicas grafo plásticas son muy importantes pues inducen al niño en un mundo de exploración, estimulando su imaginación y libre expresión a través del desarrollo de nuevas técnicas.

Ochoa Chicaiza, P & Mendoza Barberán, B. (2013) en su tesis *Técnicas Grafoplásticas que utilizan las maestras y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños (as) de primer año de Educación Básica del centro educativo "Carlos Cueva Tamariz" del Cantón Cayambe*, de la provincia de Pichincha, periodo lectivo 2011-2012, trabajó con una muestra de 180 niños y niñas, y se aplicó un guía de observación para determinar el desarrollo de la Creatividad.

Al concluir con su estudio dedujo que:

El 61% de los niños investigados muestran un desarrollo de la Creatividad que se ubican como Muy Satisfactorio, el 30 % como satisfactorio, y el 9% Poco Satisfactorio; por lo que demuestra que, la gran mayoría de niños y niñas han alcanzado un nivel de desarrollo de la creatividad como resultado de trabajo realizado por las docentes Parvularias en base a actividades vinculadas las Técnicas Grafoplásticas. (p.54)

La creatividad es importante en la educación infantil y definitivamente una manera de mejorar las áreas de aprendizaje de los niños y niñas, es a través de las técnicas grafo plásticas.

Roldan Romero, C. (2013) en su tesis *Técnicas Grafolásticas en el Desarrollo de la Creatividad en los niños de 5 años del Jardín de Infantes "Quito Colonial" Cantón Mejía Parroquia Cutuglagua durante el período lectivo 2011-2012*, trabajó con una muestra de 25 entre maestras, niños y niñas, y se aplicó el instrumento de pre y post test para medir el nivel de creatividad.

Acabado el estudio llegó a la conclusión que:

Las técnicas grafo plásticas influyen en el desarrollo de la creatividad para favorecer el desarrollo integral de cada uno de los niños, impulsando el proceso evolutivo en un clima afectivo y que los desafíe a adquirir nuevos conocimientos. (p.69)

Las técnicas como el dibujo, la pintura, el rasgado, el moldeado en plastilina, entre otros, ayudan a mejorar y despertar la observación y a la capacidad de expresión, y todo ello favorece la creatividad de los niños y niñas.

Ruiz Toledo, J. (2012) en su tesis *la Grafolástica y su influencia en la Creatividad de los niños y niñas del primer año de Educación Básica del Centro Educativo "José Alejo Palacios" anexo a la Universidad Nacional de Loja, en la Ciudad de Loja, periodo 2012*, trabajo con una muestra de 114 entre niños y niñas, y se aplicó el instrumento de pre y post test para medir el nivel de creatividad.

Concluido el estudio dedujo que:

Los niños en el desarrollo de las guías de observación mostraron una creatividad del 63% Muy Satisfactorio, el 30% Satisfactorio frente al 7% Poco Satisfactorio, con lo que se evidencia la influencia de la grafolástica en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo José Alejo Palacios. Anexo a la Universidad Nacional de Loja. (p.48)

Sin lugar a duda las aplicaciones de las técnicas grafo plásticas influyen en la creatividad, logrando crear niños y niñas más creativos e imaginativos, favoreciendo a su desarrollo integral.

### 1.3. Teorías relacionadas al tema

#### La creatividad

“Torrance considera a la creatividad como un proceso en el que uno es sensible a los problemas (planteamiento constante) y busca 11 soluciones, especula y formula hipótesis, las verifica y luego comunica resultados” (Galván, 1983, p.10).

Torrance en relación a lo mencionado define cuatro fases en el proceso creador:

“Preparación: situación del sujeto en el clima favorable y con los medios favorables para el aprendizaje creador” (Galván, 1983, p.11).

“Incubación: elaboración interna de la solución” (Galván, 1983, p.11).

“Iluminación: expresión de la obra o solución creada” (Galván, 1983, p.11).

“Verificación: evaluación de los resultados de la actividad creadora” (Galván, 1983, p.11).

Por otra parte, Gillford se enfoca en la personalidad creativa, para ello menciona que la creatividad se basa en aptitudes que las define como características de la personalidad creadora, entre ellas menciona:

“FLUIDEZ: es la riqueza en el lenguaje (verbal o gestual) tanto por la cantidad como por la cualidad” (Galván, 1983, p.11).

“FLEXIBILIDAD: es la versatilidad, movilidad y capacidad de combinación. Se pueden analizar dos tipos de flexibilidad, la espontánea y la adaptativa” (Galván, 1983, p.11).

“La flexibilidad espontánea está definida como la habilidad para producir gran variedad de ideas con la libertad de persistir. La flexibilidad adaptativa se da

cuando hay un tipo de problema que requiere soluciones más inusuales” (Galván, 1983, p.11).

“ORIGINALIDAD: es el pensamiento independiente que crea productos nuevos con distancia, rareza y calidad” (Galván, 1983, p.12).

“ELABORACIÓN: es el grado de desarrollo de las ideas producidas, la elaboración del pensamiento se demuestra a través de la riqueza y complejidad mostrada en la ejecución de determinadas tareas” (Roldan, 2013, p.18).

Después de analizar muchas concepciones sobre la creatividad Taylor dedujo que era fundamental distinguir niveles de creatividad, para ello formuló cinco niveles:

“NIVEL EXPRESIVO: Se relaciona con el descubrimiento de nuevas formas de expresar sentimientos. Expresión espontánea. Es una expresión independiente de las habilidades gráficas del sujeto” (Galván, 1983, p.13).

“NIVEL PRODUCTIVO: En él se incrementa la técnica de ejecución y existe mayor preocupación por el número que por la forma y el contenido” (Galván, 1983, p.13).

“NIVEL INVENTIVO: se encuentra una mayor dosis de invención y capacidad para descubrir realidades nuevas, además exige flexibilidad perceptiva a fin de poder detectar nuevas relaciones y es válido tanto para el campo de la ciencia como el arte” (Galván, 1983, p.13).

“NIVEL INNOVADOR: Se modifican los principios básicos que fundamentan el sistema al cual pertenece el objeto creado. Es el nivel que diferencia el artista del mero hacedor de arte. En este nivel se encuentran muy pocas personas” (Galván, 1983, p.14).

“NIVEL EMERGENTE: Es el máximo poder creador y se da con menor frecuencia. Presupone la creación de principios nuevos. Es lo que define el talento y al genio. Es una creación abstracta que se aleja completamente del realismo” (Galván, 1983, p.14).

## Técnicas grafo plásticas en el desarrollo infantil

Cuando hablamos de “técnicas”, nos referimos concretamente a dibujo, pintura, grabado y collage (en el espacio bidimensional) y a la construcción y el modelado a veces se confunde el término técnica con el diseño de una actividad o con la selección de herramientas o materiales. (Sacta, 2012, p.11)

Las Técnicas Grafo plásticas son estrategias utilizadas en los niños y niñas de preescolar para desarrollar los sentidos y la sensibilidad que nos permite captar la percepción que tienen los infantes sobre el medio en el que se desarrollan, permitiendo afianzar aspectos de su desarrollo y aprendizaje como son los ámbitos de motricidad fina, lectoescritura y principalmente la creatividad, que debido a la escolarización ha sido subestimada sin conocer la importancia real que tiene la expresión plástica en la edad preescolar. (Ochoa, 2013, p.7)

Cuando nos embarcamos en la labor de la enseñanza en las técnicas grafo plásticas, el objetivo es hacer llegar el arte a aquellos a los que enseñamos. Intentamos que lo conozcan, lo entiendan y lo valoren. Hay personas que equiparan el arte a los sentimientos, como algo sin lo que serían capaces de vivir, y nuestra labor debería de ser que todos llegarán a sentir eso por el arte y lo disfrutarán a su manera, como productores o como espectadores. (Páez, 2011, p.28)

### Objetivos que debe desarrollarse en el arte grafo plástico

“Despertar del niño/a ante sí mismo: es decir descubrir su propio yo, sus sentimientos, potencialidades, poder de creación” (Páez, 2011, p.28).

“Adquirir conciencia del medio: es decir que el niño/a asimile el mundo físico, colores, sabores, texturas, incluyendo las manifestaciones culturales con el fin de situar su propio yo y su capacidad de modificar el mundo que le rodea” (Páez, 2011, p.28).

“Conocer el uso de técnicas y materiales que darán acceso a la adquisición de habilidades y destrezas para preservar y desarrollar el potencial creador del niño/a” (Páez, 2011, p.28).

“Desarrollar los medios de expresión: tendiendo puentes entre lo que siente y piensa el niño/a y su concepción del mundo. Facilitando el diálogo implícito y explícito y el intercambio emocional cuyo germen radica en la obra plástica” (Páez, 2011, p.29).

“Incrementar el poder de crear: resume los objetivos anteriores, correlacionando la percepción y la emotividad o la realidad del medio circundante, usando como canal de expresión un medio plástico, dando como resultado el producto testimonial de la creación infantil” (Páez, 2011, p.29)”

### Desarrollo del gesto gráfico

En esta etapa el niño comienza a auto expresarse gráficamente, realizando sus primeros garabatos hacia los 18 meses, estos primeros dibujos carecen de sentido y son desordenados ya que no llegan a controlar sus movimientos, pero lo importante es la actividad motriz (garabatos). Poco a poco va controlando sus movimientos descubriendo la relación entre ellos y los trazos sobre el papel, y cambiando los colores llenando páginas enteras. (Roldan, 2013, p.13)

El niño a los 4 años, comienza en sus dibujos a elaborar esquemas. Se encuentra en su primer nivel de representación, siendo la figura humana la primera que logra desarrollar en el papel, dando una importancia máxima a la cabeza, que es por donde el niño como, oye, huele, ve, etc. La presentación mediante un círculo incluyendo más o menos detalles que poco a poco, debido a su propia experiencia perspectiva ira enriqueciendo. (Roldan, 2013, p.13)

Según el grado de madurez del niño podemos ver como uno de 4 años aun no dibuja sus figuras ni brazo ni manos, y a la cabeza tan solo le pone los ojos, mientras que otros niños las dibujan con brazos, nariz y manos, y también han descubierto los dedos, que incluyen de forma destaca. (Roldan, 2013, p.13)

“Los colores que utiliza en esta etapa los elige de forma emocional: el hecho de utilizarlos supone una experiencia maravillosa aunque no los relacione” (Roldan, 2013, p.13).

“No hay nada que pueda indicar que tiempo debe dedicar un niño a expresarse en un papel, la mayoría de los niños llenarán con gusto dos o tres páginas con garabatos” (Roldan, 2013, p.13).

## Técnicas básicas de la expresión plástica

“Identificar las habilidades y destrezas que se logra desarrollar en los niños/as de educación inicial al momento de poner en práctica las técnicas plásticas” (Zavala, 2014, p.13).

- “Dibujo: Es la forma gráfica y artística manifestando creatividad, gusto, inquietudes y miedo de experiencia” (Zavala, 2014, p.13).
- “Moldeado: Consiste en transformar una masa con las manos en algo figurativo (plastilina y arcilla)” (Zavala, 2014, p.14).
- “Pintura con dedos dactilo-pintura: Se basa en trazos simples que se realiza con las palmas de la mano el puño la yema de los dedos, la uña, impregnados en pintura” (Zavala, 2014, p.14).
- “Esgrafiado: Dibujos libres por raspado sobre una superficie coloreada con crayolas y recubierto después con color negro” (Zavala, 2014, p.14).
- “Collage: Pegar elementos estructurados o estructurados diversos sobre una superficie plana realizando creaciones artísticas reales o abstractas” (Zavala, 2014, p.14).
- “Recortado y pegado: Cortar con tijeras o dedos separando pedazos de papeles o cartulina y pegar en una superficie determinada” (Zavala, 2014, p.14).
- “Pegado: Doblar papel de poca consistencia uniendo bordes o vértices y de esta manera conseguir una figura” (Zavala, 2014, p.14).
- “Rasgado: Es la acción de romper papel de diferente textura y tamaño con los dedos índice y pulgar” (Zavala, 2014, p.14).
- “Armado: Transformar creativamente un objeto o elemento en otro” (Zavala, 2014, p.14).
- “Pintura libre (con diferentes estilos): Expresa de manera libre con diferentes materiales y eligen libremente los colores pintando espontáneamente y creativa dando rienda suelta a su imaginación y libertad” (Zavala, 2014, p.14).
- “Pintura chorreada: Con la pintura un poco aguada que de costumbre chorree sobre una superficie” (Zavala, 2014, p.15).

- “Pintura salpicada: Con el cepillo de dientes salpicamos colores claros y luego colores oscuros” (Zavala, 2014, p.15).
- “Pintura con sorbete: Ponemos una cantidad mínima en una superficie y soplamos con el sorbete” (Zavala, 2014, p.15).
- “Pintura con esponja: Con esponja empapada de pintura impregnamos sobre una superficie” (Zavala, 2014, p.15).
- “Pintura con rodillo: un tubo de papel higiénico pegamos figuras planas luego empapamos de pintura dejando rodar sobre superficie” (Zavala, 2014, p.15).
- “Entorchado: Con los dedos índice y pulgar en tiras de papel vamos dando giros” (Zavala, 2014, p.15).
- “Dibujo ciego: Sobre papel cometa con un hisopo empapado de cloro dibujamos y dejamos secar” (Zavala, 2014, p.15).
- “Arrugado: De lo grande vamos apuñando el papel con la mano luego con los dedos hasta dejar pequeño” (Zavala, 2014, p.15).
- “Punzado: Con punzón extraemos una figura punzando por la línea” (Zavala, 2014, p.16).
- “Pintura gigante: Con papelote se extiende sobre el suelo y todos pintamos” (Zavala, 2014, p.15).

#### 1.4. Formulación al problema

¿Cómo influyen los juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°11589 “Juan Velasco Alvarado” -Tumán-2016?

#### 1.5. Justificación de investigación

El presente trabajo de investigación se justifica por las siguientes razones: Porque tiene pertinencia, dando solución al problema de imaginación y creación en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°11589 “Juan Velasco Alvarado” -Tumán-2016. En este sentido, la investigación resultó relevante porque ayudo a mejorar la creatividad través de la aplicación de un taller de juegos grafo plásticos.

Así mismo tiene una relevancia social porque benefició a los 22 niños de cinco años, quienes obtuvieron una adecuada intervención para favorecer el desarrollo de su creatividad y por ende sean niños que obtendrán un máximo aprendizaje y un mejor desarrollo integral.

Del mismo modo tiene una utilidad metodológica y un valor teórico porque el taller fue elaborado con sustento teórico científico, metodológico y curricular, a fin de que pueda ser empleado en investigaciones similares para confirmar sus efectos.

Además tiene una implicancia práctica, porque pretenderá que este trabajo de investigación se constituya en una fuente de consulta y guía para docentes o profesionales interesadas en mejorar la creatividad en los niños, que están a su cargo.

## 1.6. Hipótesis

Los juegos grafo plásticos favorecerán significativamente la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°11589 “Juan Velasco Alvarado” -Tumán.

## 1.7. Objetivo:

### 1.7.1. Objetivos generales:

Determinar la influencia que tienen los juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°11589 “Juan Velasco Alvarado” -Tumán-2016.

### 1.7.2. Objetivos específicos:

Medir el nivel de creatividad de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°11589 “Juan Velasco Alvarado” -Tumán-2016, mediante la Escala Valorativa de Torrance.

Ejecutar los juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°11589 “Juan Velasco Alvarado” -Tumán-2016.

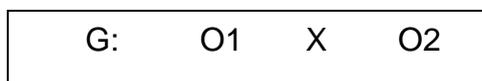
Medir el nivel de creatividad mediante la Escala del Pensamiento Creativo de Torrance después de aplicar los juegos grafo plásticos en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°11589 “Juan Velasco Alvarado” -Tumán-2016.

Comparar el pre y post test aplicado al grupo experimental en relación al nivel de la creatividad.

Contrastar la hipótesis mediante la prueba estadística del t-student.

## **II. MÉTODO**

2.1. Diseño de investigación: pre experimental (su grado de control es el mismo)



Donde:

G: grupo experimental.

O1: pre test será aplicado al grupo de estudio.

X: taller de juego grafoplásticos para desarrollar la creatividad.

O2: post test será aplicado al grupo de estudio.

2.2. Variables, operacionalización

2.2.1. Variables:

2.2.1.1. Variable independiente: Juegos grafo plásticos

2.2.1.2. Variable dependiente: La creatividad

2.2.2. Operacionalización

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Los Juegos grafo plásticos.	Son actividades que se realizan con los niños como dibujar, pintar, modelar, recortar, pegar, para mejorar la expresión creadora, involucrando nuevos materiales, Robles (2010).	El taller se trabajó a través de juegos grafo plásticos lo cual se realizaran 20 actividades y el material fundamental a utilizar será material fungible.	DIBUJO	Elabora nuevos dibujos de manera creativa.	
			MOLDEADO	Elabora objetos creativos utilizando material moldeable.	
			DACTILO PINTURA	Pinta con tempera figuras utilizando la yema de sus dedo.	
			ESGRAFIADO	Utiliza la técnica del esgrafiado para producir nuevos dibujos.	
			COLLAGE	Arma un collage de manera creativa.	
			RECORTADO Y PEGADO	Recorta y pega papel teniendo precaución al utilizar la tijera.	
			PLEGADO	Realiza pequeños plegados para crear objetos.	
			RASGADO	Rasga papel y lo pega para rellenar ilustraciones.	
			PINTURA LIBRE	Pinta figuras utilizando sus manos, sin salir fuera de la imagen.	
			PINTURA CHORREADA	Utiliza la técnica de la pintura chorreada siguiendo reglas.	
			PINTURA SALPICADA	Muestra curiosidad por combinar colores utilizando cepillos.	
			PINTURA CON RODILLO	Pinta con rodillo sobre una superficie manteniendo limpieza y orden.	
			PINTURA CON SORBETE	Diseña manchas soplando gotas de témperas sobre una superficie, manteniendo la limpieza y el orden en su espacio de trabajo.	
			PINTURA CON ESPONJA	Motea con témperas y esponja para decorar una imagen, demostrando orden y limpieza.	
			PINTURA GIGANTE	Utiliza diferentes colores al plasmarlo en una superficie.	
			ESTORCHADO	Retuerce papel para pegarlo y completar figuras.	
			DIBUJO CIEGO	Representa en forma gráfica utilizando la técnica del dibujo ciego.	
ARRUGADO	Realiza un gusano utilizando la técnica del arrugado.				
PUNZADO	Punza siguiendo el contorno de un animal				
ARMADO	Disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos y de otros objetos.				

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
La creatividad	“La creatividad es como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social” (Esquivias, 2004, p. 6)	La variable fue evaluada mediante el Test de Pensamiento Creativo de Torrance, para medir el nivel de creatividad de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado”	FLUIDEZ	Produce nuevas ideas conforme va desarrollando la técnica. Nombra de manera sencilla algunas características de los objetos.	Intervalo
			FLEXIBILIDAD	Adopta variaciones que ocurren en el momento de desarrollar la técnica.	
			ORIGINALIDAD	Plasma sus ideas y conocimientos durante la elaboración de la técnica.	
			ELABORACIÓN	Elabora producciones artísticas totalmente novedosas utilizando materiales de su agrado.	

### 2.3. Población y muestra

TABLA N° 1

AULA	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Verde	10	12	22

Poblacion y muestra de los niños niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado” - Tumbán, 2016.

Fuente: Nómina de matrícula 2016

Fecha: abril 2016

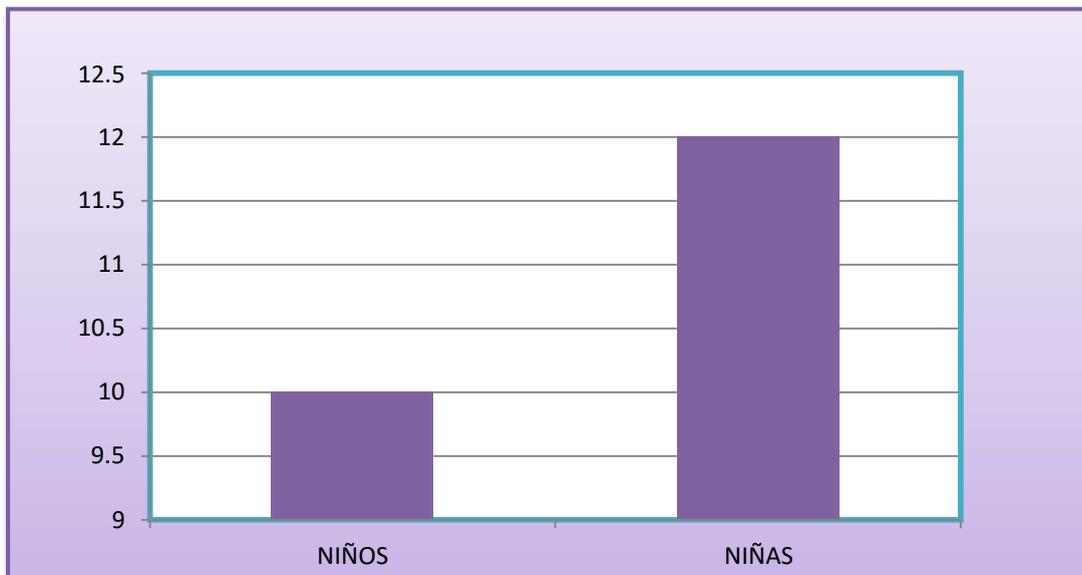


FIGURA 1. Poblacion y muestra de los niños niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado” - Tumbán, 2016.

## 2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnicas	Instrumentos
<b>Revisión de base de datos</b>	Fichas bibliográficas Fichas de resumen Fichas textuales
<b>Observación</b>	Guía de observación
<b>Análisis de contenido</b>	Escala del Test del Pensamiento Creativo de Torrance

La recolección de datos permitirá comprobar la hipótesis planteada y asignar valores (medir) y la influencia o relación entre las variables.

Entre ellas tenemos:

La ficha bibliográfica, destinada a anotar los datos de un libro o artículo. Estas fichas se hacen para todos los libros o artículos que eventualmente pueden ser útiles a nuestra investigación. En ellas se registraron las fuentes encontradas.

Fichas de resumen; contiene en forma abreviada, los aspectos más importantes de un tema estudiado o el resumen de una lectura. Es de gran utilidad, ya que además de su fin primordial de facilitar el aprendizaje de la materia, esta puede adiestrar en la relación y jerarquización de conceptos.

Una ficha textual, es una ficha en la que se copia un fragmento de un libro, revista, o folleto. En este tipo de fichas se toma nota de todos los datos o ideas que son de importancia para este proyecto de investigación.

La observación sirve para la medición de un indicador concreto, debe planificarse sistemáticamente y debe controlarse sistemáticamente y relacionada con proposiciones más generales. En esta podemos encontrar:

La guía de observación permitirá registrar y recopilar información sobre el desempeño de la muestra en el desarrollo de las diferentes actividades planteadas en el taller.

Análisis de Contenido es una técnica para estudiar y analizar la comunicación de una manera objetiva, sistemática y cuantitativa. Es una técnica de investigación para hacer inferencias válidas y confiables de los datos con respecto a su contexto

La escala del Test del Pensamiento Creativo de Torrance, medirá el nivel de creatividad de los niños y niñas, mediante 7 sub pruebas, que consta de realizar dibujos, valorando los componentes de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. La fluidez es medida por el número de respuestas que da el niño o la niña, mientras que la flexibilidad se obtiene por la variedad de respuestas. La originalidad se mide por las respuestas novedosas y no convencionales, constituyendo la elaboración la cantidad de detalles que embellecen y mejoran la producción creativa; la aplicación puede ser individual o colectiva; la suma de sus cuatro componentes divididos entre 4 arrojarán una puntuación total y este será visto en un baremo de: Creatividad Alta (10 - 7'5), Creatividad Media Alta (7'5 - 5), Creatividad Media Baja (5 - 2'5) Creatividad Baja (2'5 - 0).

#### Validez y Confiabilidad del Test del Pensamiento Creativo de Torrance

El Test del Pensamiento Creativo de Torrance, fue validado en su estructura y contenido por un juicio de expertos lo cual aseguran que las dimensiones en el instrumento comprenden áreas importantes que expresa la conducta creativa.

El test tiene un índice de Alpha de Cronbach igual a 0.8 lo cual muestra que es un instrumento con una buena confiabilidad.

#### 2.5. Métodos de análisis de datos:

Análisis descriptivo (media), permitirá dar información o idea más exacta posible acerca de las características de las variables y la población y muestra.

Tablas estadísticas de la frecuencia simple y porcentaje, es una ordenación en forma de tabla de los datos estadísticos, asignando a cada dato su frecuencia correspondiente.

Figuras estadísticas, son representaciones gráficas mostradas en un análisis visual simple, ofreciendo la mayor información posible.

Software SPSS, realiza principales funciones de procedimientos estadísticos para dirigir análisis precisos.

La prueba t-student, se utiliza para contrastar hipótesis sobre medias en poblaciones.

### **III. RESULTADOS**

TABLA N° 2

NIVEL DE CREATIVIDAD	f	%
CREATIVIDAD ALTA	0	0%
CREATIVIDAD MEDIA ALTA	4	18%
CREATIVIDAD MEDIA BAJA	9	41%
CREATIVIDAD BAJA	9	41%

Pre Test aplicado al grupo experimental en relación al nivel de la creatividad  
 Fuente: Test del pensamiento creativo de Torrance  
 Fecha: Agosto 2016

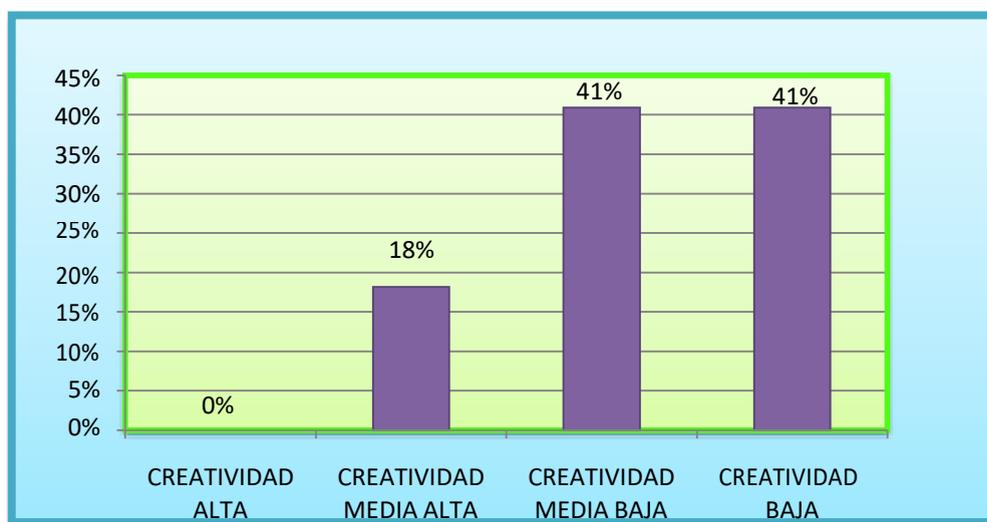


FIGURA 2. Pre Test aplicado al grupo experimental en relación al nivel de la creatividad

**Análisis e interpretación:**

Se observa en la figura 2 los resultados del pre test en relación al nivel de creatividad de los niños niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado” - Tumán; precisando lo siguiente:

De los 22 estudiantes, equivalente al 100%, el 0% alcanzaron un nivel de creatividad alta, el 18% alcanzaron un nivel de creatividad media alta y un 82% alcanzaron un nivel de creatividad media baja y baja. Los resultados nos demuestran que los estudiantes de cinco años de edad muestran un nivel de creatividad muy baja.

TABLA N°3

SESIONES	LOGRO	NIÑOS Y NIÑAS
SESION 1	0	0
SESION 2	8	36
SESION 3	8	36
SESION 4	9	41
SESION 5	10	45
SESION 6	12	55
SESION 7	12	55
SESION 8	12	55
SESION 9	13	59
SESION 10	14	64
SESION 11	14	64
SESION 12	14	64
SESION 13	14	64
SESION 14	15	68
SESION 15	17	77
SESION 16	17	77
SESION 17	17	77
SESION 18	18	82
SESION 19	19	86
SESION 20	20	91

Taller de juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado” - Tumán, 2016

Fuente: Guía de Observación

Fecha: Septiembre 2016

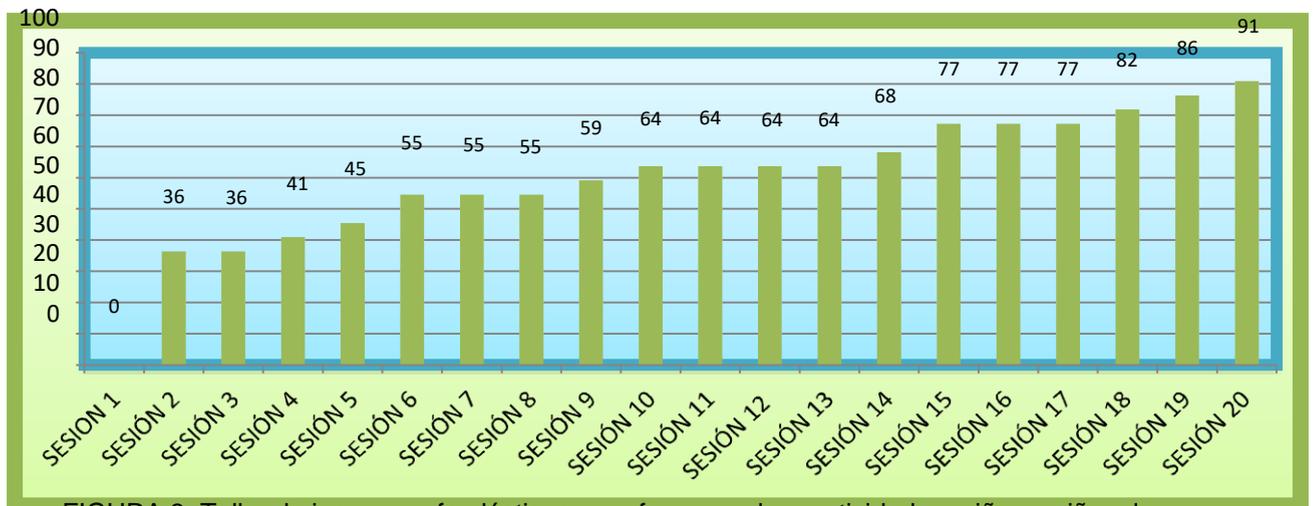


FIGURA 3. Taller de juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado” - Tumán, 2016

Análisis e interpretación:

En la figura 3 se puede evidenciar logros obtenidos después de irse aplicando las actividades del taller de juegos grafo plásticos, lo cual se fue mejorando significativamente la creatividad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado”.

TABLA N°4

NIVEL DE CREATIVIDAD	F	%
CREATIVIDAD ALTA	16	73%
CREATIVIDAD MEDIA ALTA	3	13.5%
CREATIVIDAD MEDIA BAJA	3	13.5%
CREATIVIDAD BAJA	0	0%

Post Test aplicado al grupo experimental en relación al nivel de la creatividad

Fuente: Test del pensamiento creativo de Torrance

Fecha: Septiembre 2016

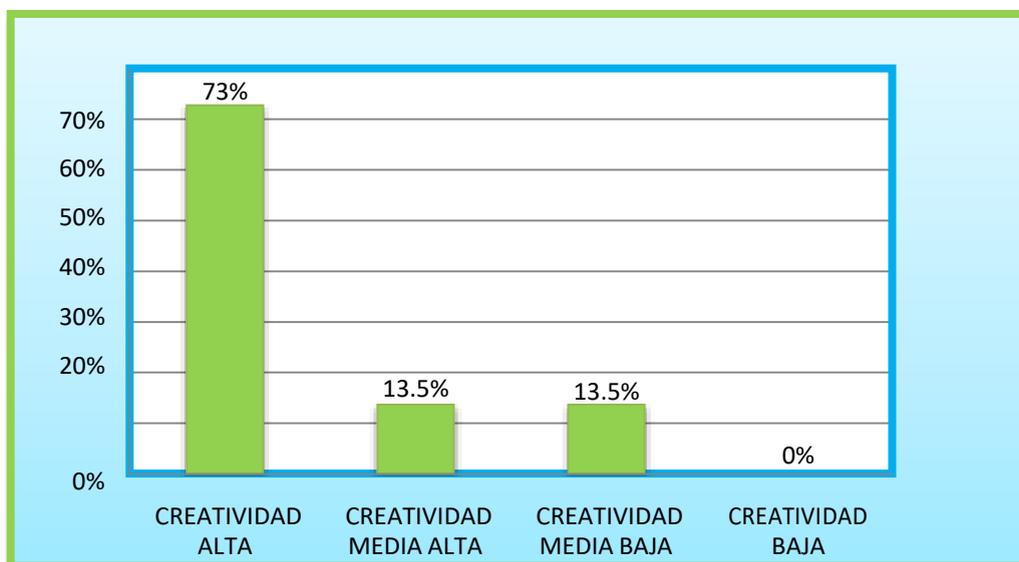


FIGURA 4. Post Test aplicado al grupo experimental en relación al nivel de la creatividad

#### Análisis e interpretación:

Se observa en la figura N°4 los resultados del post test en relación al nivel de creatividad aplicado a los niños niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado” - Tumán;, al finalizar el taller de juegos grafo plásticos; precisando lo siguiente:

De los 22 estudiantes, equivalente al 100%, el 73% alcanzaron un nivel de creatividad alta, el 27% alcanzaron un nivel de creatividad media alta y media baja y el 0% alcanzaron un nivel de creatividad baja. Los resultados nos demuestran que los estudiantes de cinco años de edad han logrado elevar significativamente su nivel de creatividad.

TABLA N° 5

NIVEL DE CREATIVIDAD	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
CREATIVIDAD ALTA	0	0%	16	73%
CREATIVIDAD MEDIA ALTA	4	18%	3	13.5%
CREATIVIDAD MEDIA BAJA	9	41%	3	13.5%
CREATIVIDAD BAJA	9	41%	0	0%

Comparación de los resultados del Pre test y Post test  
 Fuente: Test del pensamiento creativo de Torrance  
 Fecha: Agosto y Septiembre 2016

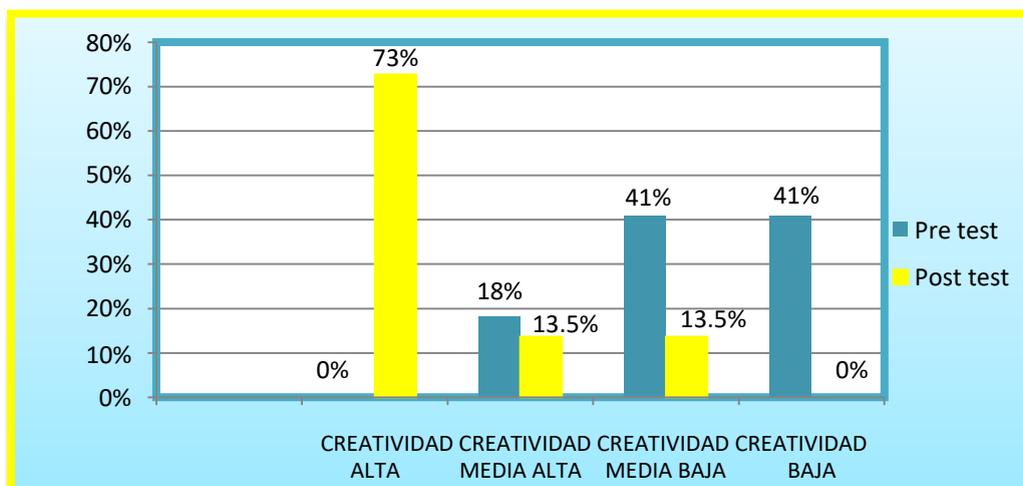


FIGURA 5. Contrastación de los resultados del Pre test y Post test

**Análisis e interpretación:**

En la figura 5 se observa la contrastación del Pre test y Post test, donde en un comienzo al aplicar un pre test se evidencia en el nivel de creatividad media baja y baja un 82% y en el nivel de creatividad alta un 0%, sin embargo en aplicación del post test los resultados fueron favorables obteniendo en el nivel de creatividad baja un 0% y en el nivel de creatividad alta un 73%.

Para contrastar la hipótesis del presente trabajo de investigación se planteó la siguiente hipótesis:

H1: El taller de juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°11589 “Juan Velasco Alvarado” - Tumán-2016.

Así mismo se definió el porcentaje de error para lo cual Alfa:  $0.05 = 5\%$

Por tratarse de un estudio longitudinal con muestras relacionadas se utilizó la prueba paramétrica de Shapiro Wilk por tener una muestra menor a 30 (estudiantes). También fue necesario determinar la normalidad para lo cual

P-valor  $\Rightarrow$  Alfa se acepta la  $H_0$  los datos provienen de una distribución normal

P-valor  $\leq$  Alfa acepta la  $H_1$  los datos no provienen de una distribución normal

Para la investigación, en este caso P-valor (pre test)= 0.873 y P-valor (post test)= 0.583 los mismos que son mayores que  $\alpha=0.05$ ; con lo que se determina la normalidad de los valores.

Finalmente, se concluye que aplicada la prueba T-student existe una diferencia significativa en las medias de pre y post test del tratamiento del taller de juegos grafo plásticos. Por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; concluyendo que el taller de juegos grafo plásticos SI tiene efectos significativos sobre la creatividad.

De hecho, los estudiantes de cinco años desarrollan su nivel de creatividad lo que se muestra en la mejora de los promedios obtenidos en un 0 % en el pre test en su nivel de normalidad y un 73% en el post test en su nivel de normalidad.

## **IV. DISCUSIÓN**

En relación con los resultados obtenidos antes de haber aplicado el taller a los niños de cinco años de la Institución Educativa N°11589 “Juan Velasco Alvarado” mostraban un nivel de creatividad baja en un 82%.

Este nivel de creatividad baja se vio reflejada al aplicar un pre test mediante el Test del Pensamiento Creativo de Torrance , todo esto incremento la motivación para realizar un taller de juegos grafo plásticos para poder mejorar la creatividad de dichos niños basándome en el sustento teórico de Páez, donde menciona que las técnicas grafo plásticas despierta al niño a descubrir y potenciar la creatividad, utilizando material fungible; fundamentando con el teórico Robles que se refiere a los juegos grafo plásticos como actividades que se realizan con los niños como dibujar, pintar, modelar, recortar, pegar, para mejorar la expresión creadora.

Al constatar el post test se concluyó que las actividades realizadas en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado”, se alcanzó 73% en nivel de creatividad alta, en comparación con la tesis de Ruiz Toledo, al terminar el estudio se logró desarrollar en un 63% en el nivel de creativa alta.

Al culminar la investigación se pudo determinar que la utilización del Taller de juegos grafo plásticos favorecen la creatividad en niños cinco años de Institución Educativa N°11589 “Juan Velasco Alvarado” -Tumán-2016; Sustentado en el teórico Ochoa que se refiere que las técnicas grafo plásticas permiten desarrollar y afianzar el ámbito de la creatividad y esto se puede confirmar con los resultados obtenidos en la cual se mejoró favorablemente la creatividad en un nivel alto.

## **V. CONCLUSIONES**

1. Mediante el pre test aplicado a los niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado”, se pudo evidenciar el problema de investigación, en la cual dichos niños mostraron: un 82% nivel de creatividad media baja y baja, el 18% alcanzaron un nivel de creatividad media alta y 0% alcanzaron un nivel de creatividad alta.
2. La aplicación y ejecución del Taller de Juegos grafo plásticos, se basó en 20 actividades donde se evaluaron las siguientes dimensiones: dibujo, moldeado, dáctilo pintura, esgrafiado, collage, recortado y pegado, plegado, rasgado, pintura libre, pintura chorreada, pintura salpicada, pintura con rodillo, pintura con sorbete, pintura con esponja, pintura gigante, entorchado, dibujo ciego, arrugado, punzado y armado.
3. Después de la aplicación del Taller de Juegos grafo plásticos se aplicó a la muestra un post test, mediante un Test del Pensamiento Creativo de Torrance lo cual se obtuvo los siguientes resultados: el 73% alcanzaron un nivel de creatividad alta, el 27% alcanzaron un nivel de creatividad media alta y media baja y el 0% alcanzaron un nivel de creatividad baja.
4. Culminado la aplicación del Taller de Juegos grafo plásticos se pudo contrastar los resultados obtenidos en el pre y post test, donde en el pre test se encontraban en un nivel de creatividad alta un 0%, un 18% en un nivel de creatividad media alta y un 82% de creatividad baja, mientras que en los resultados del post test tenemos que un 73% mostraban un nivel de creatividad alta, un 27% en un nivel de creatividad media alta y media baja y un 0% de creatividad baja.
5. Por último mediante la contratación de hipótesis podemos deducir que el Taller de Juegos grafo plásticos tiene efectos significativos para favorecer la creatividad en los niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado” Tumán 2016, confirmando el resultado positivo que logra en los estudiantes de nuestro nivel.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Las maestras de Educación Inicial en su labor deben desarrollar la creatividad en los niños y niñas porque les permitirá tener un mejor desarrollo integral.

Se recomienda la aplicación del taller de Juegos grafo plásticos ya que estos han favorecido la creatividad de los niños y niñas de cinco años la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado” - Tumán, 2016.

Que todas las Instituciones Educativas deben capacitar a sus docentes en relación a la creatividad, para que se puedan articular en sus programaciones a fin de desarrollar la creatividad de sus niños y niñas.

Ofrecer una adecuada intervención a los niños y niñas favorecerá el desarrollo de la creatividad y por ende serán niños y niñas que obtendrán un mejor aprendizaje.

Las docentes que tengan a su cargo niños y niñas con nivel de creatividad baja, pueden tomar como guía, el taller propuesto de juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad, teniendo como referencia sus efectos positivos.

## **VII. REFERENCIAS**

- Bolaños, D. (2010). Desarrollo de la expresión gráfica y creatividad en los niños de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Darío Egas Grijalva de la ciudad de San Gabriel, Cantón Montúfar, provincia del Carchi (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Carrión, D. (2013). La Expresión Plástica y su incidencia en el desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de primer año de Educación Básica de los Centros Educativos: “Monseñor Jorge Guillermo Armijos” y “Cristóbal Colón” del Cantón Olmedo, provincia de Loja. Periodo lectivo 2012 – 2013(Tesis de pregrado).Universidad Nacional de Loja, Ecuador.
- Chafla, M & Mantilla, S. (2011). La Expresión plástica y su incidencia en el desarrollo de la Creatividad de los niños de 5 años, del jardín de infantes “Anita de Andrade Marín” de la ciudad de Quito. Período 2010- 2011(Tesis de pregrado).Universidad Nacional de Loja, Ecuador.
- Chicaiza, N & Mullo, A. (2011). Elaboración de una guía práctica, para el desarrollo de la creatividad e Imaginación a través de las Técnicas Grafo-plásticas, en los niñas del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Blaise Pascal” en el Cantón Salcedo, Parroquia San Miguel periodo 2010-2011 (Tesis de pregrado).Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador.
- Esquivias, m. (2004, 31 de enero). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. Revista Digital Universitaria. Recuperado de [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)

Galván, M. (1983). Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 6 a 10 años (Tesis de pregrado). Universidad Peruana Cayetano Heredia, Perú.

Isla, R. (2016, 26 de abril). Índice Global de Creatividad 2015: ¿Qué puesto ocupa el Perú?. El Comercio, recuperado de <http://elcomercio.pe/mundo/actualidad/indice-global-creatividad-2015-que-puesto-ocupa-peru-noticia-1826100>

Moncayo, M. (2012). Estimulación de la Creatividad, a través de Técnicas Grafo plásticas, para niños de 4 años de edad en el Centro Educativo Anatoly Lunacharky en la ciudad de Quito (Tesis de pregrado). Universidad Politecnica Salesiana Sede Quito, Ecuador.

Ochoa, P, & Mendoza, B. (2013). Técnicas Grafoplásticas que utilizan las maestras y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños (as) de primer año de Educación Básica del centro educativo “Carlos Cueva Tamariz” del Cantón Cayambe, de la provincia de Pichincha, periodo lectivo 2011-2012(Tesis de pregrado).Universidad Nacional de Loja, Ecuador.

Páez, T. (2011). Técnicas grafo plásticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de primer año de Educación Básica del Centro Educativo “Ágape” de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2010 –2011(Tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador, Ecuador.

Roldan, C. (2013). Técnicas Grafoplásticas en el Desarrollo de la Creatividad en los niños de 5 años del Jardín de Infantes “Quito Colonial” Cantón Mejía Parroquia Cutuglagua durante el

período lectivo 2011-2012(Tesis de pregrado). Universidad Central de Ecuador, Ecuador.

Romero, H. (2010). La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 Grado Escolar de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira (Tesis de pregrado). Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

Ruiz, J. (2012). La Grafoplástica y su influencia en la Creatividad de los niños y niñas del primer año de Educación Básica del Centro Educativo “José Alejo Palacios” anexo a la Universidad Nacional de Loja, en la Ciudad de Loja, periodo 2012(Tesis de pregrado).Universidad Nacional de Loja, Ecuador.

Sacta, P. (2012). Las técnicas grafo- plásticas para el desarrollo de la habilidad digital en los niños de 4 a 5 años de la escuela Werner Heisenberg School ubicada en la mitad del mundo durante el año lectivo 2010-2011(Tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador, Ecuador.

Zavala, S. (2014). La expresión plástica y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del Centro de Educación Inicial “Teresa León de Noboa” de la ciudad de Guaranda período lectivo 2012– 2013(Tesis de pregrado).Universidad Nacional de Loja, Ecuador.

# **ANEXOS**

# TEST DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE TORRANCE

FIGURAS INCOMPLETAS (I)

---

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero, haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase.**

Adaptación del test Figuras Incompletas de Torrance (1969).

1

2

3

4

5

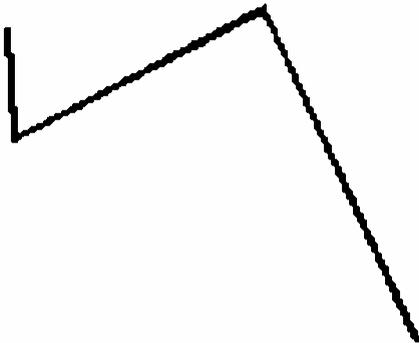
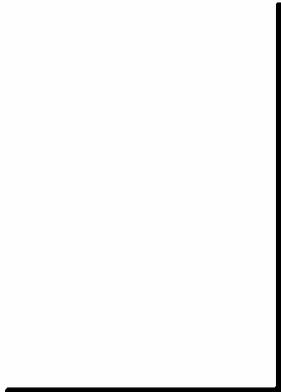
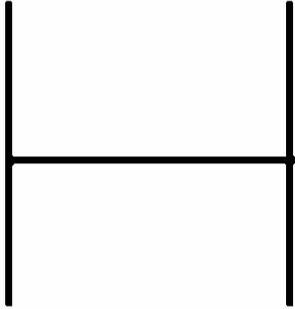
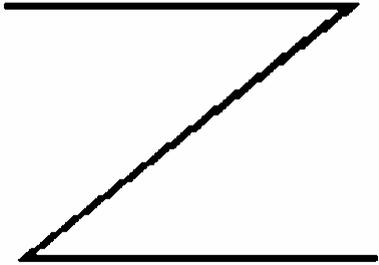
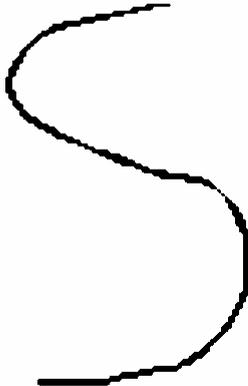
6

**FIGURAS INCOMPLETAS (II)**

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero, haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase.**

Adaptación del test Figuras Incompletas de Torrance (1969).

<p><b>1</b></p> 	<p><b>2</b></p> 
<p><b>3</b></p> 	<p><b>4</b></p> 
<p><b>5</b></p> 	<p><b>6</b></p> 

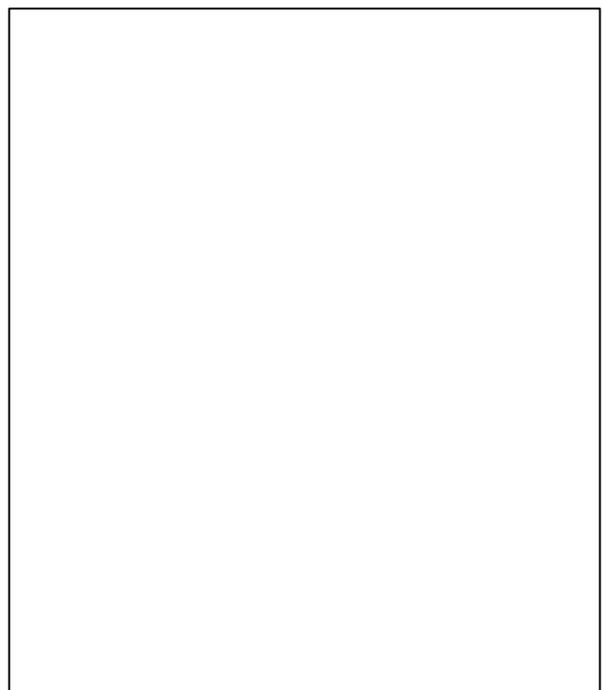
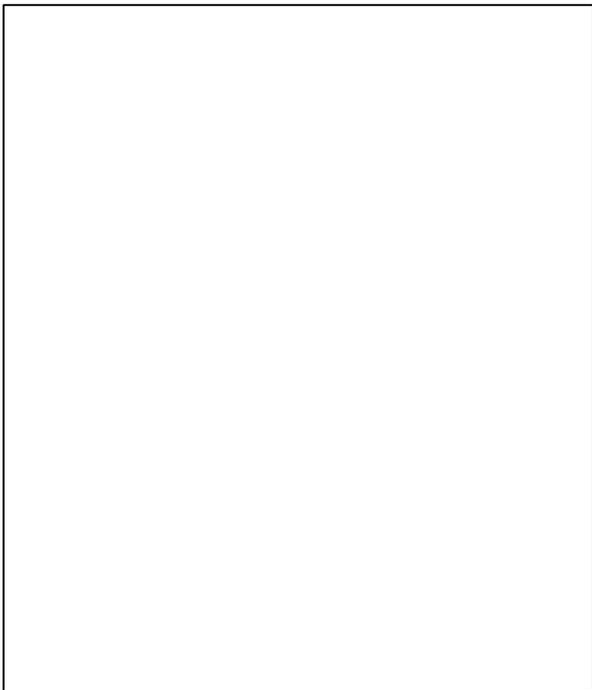
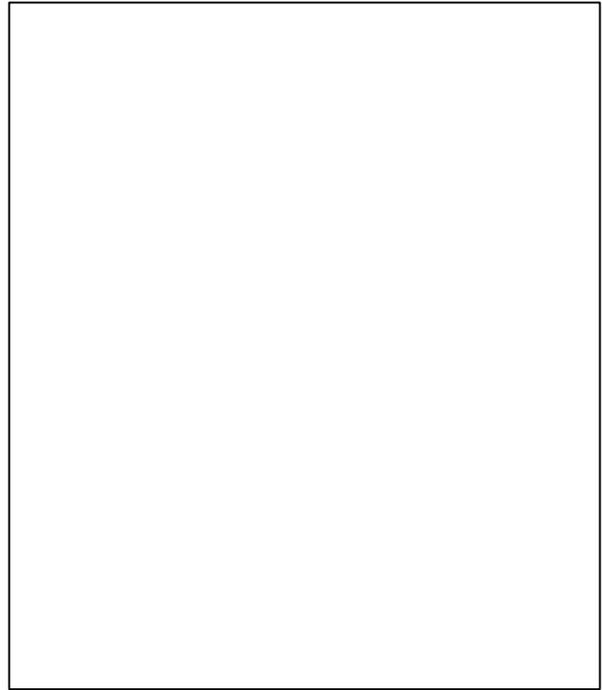
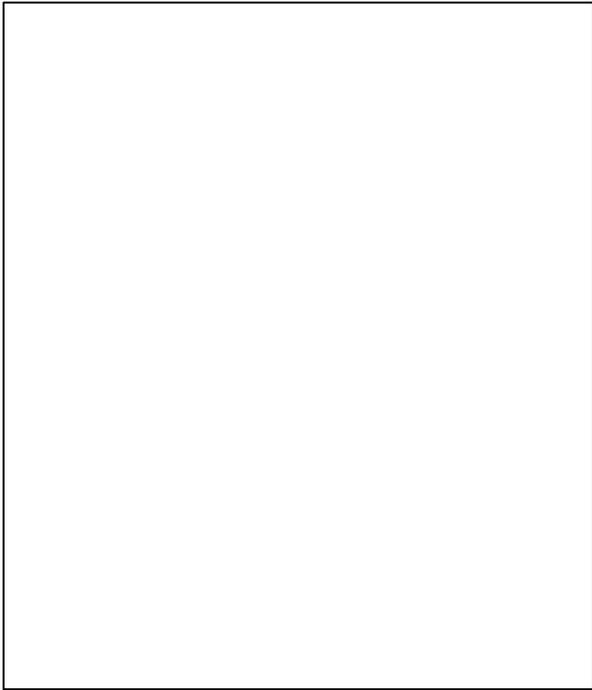
**CUADRADOS**

---

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Haz un dibujo diferente con cada uno de estos cuadrados.**

Adaptación tarea de círculos de Torrance (1969).



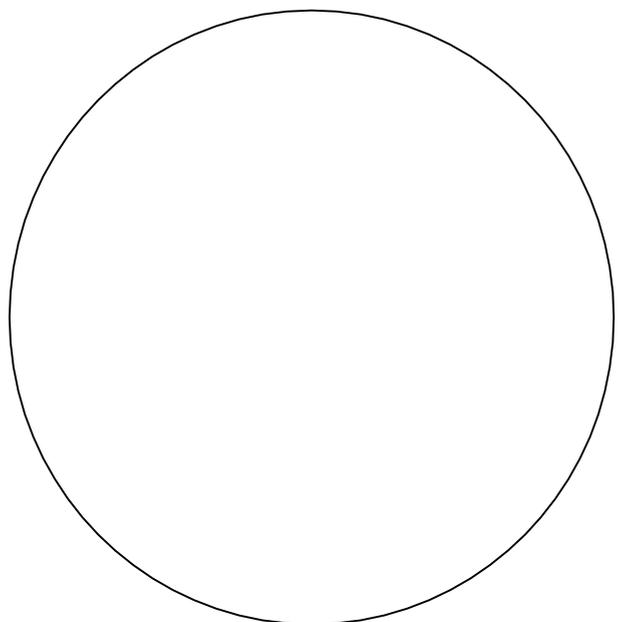
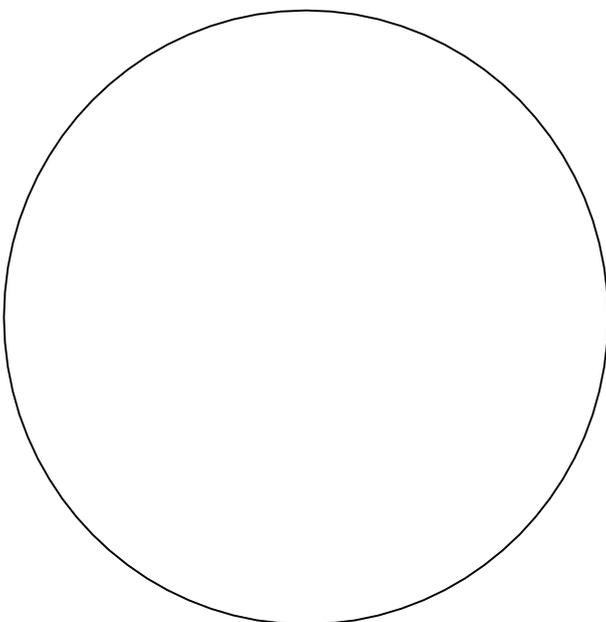
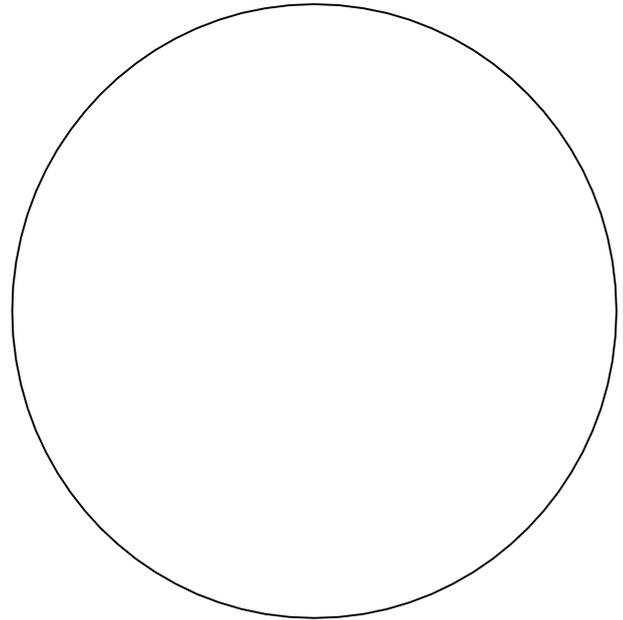
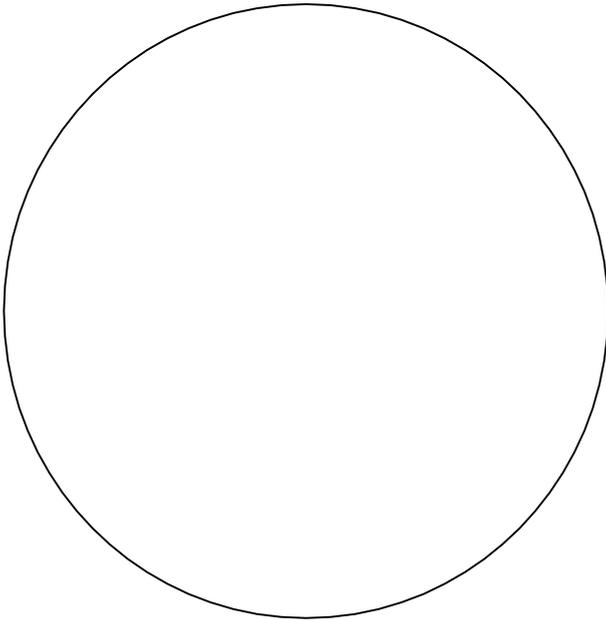
## CÍRCULOS

---

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Haz un dibujo diferente con cada uno de estos círculos**

Adaptación tarea de círculos de Torrance (1969).

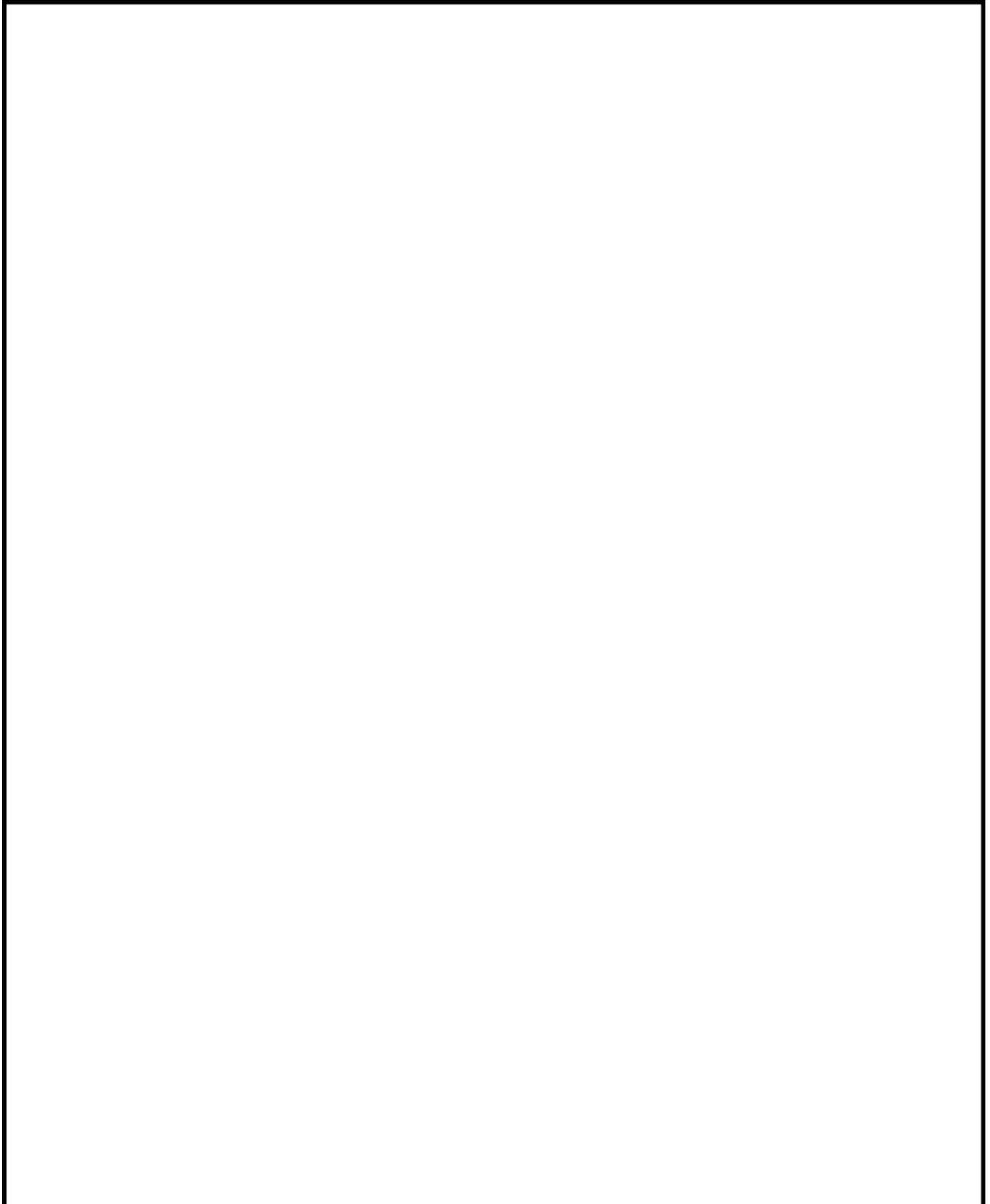


**PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (I)**

(Realización escrita u oral)

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Piensa en todos los juegos distintos que podrías realizar con una cuerda. Cuántas más cosas se te ocurran mucho mejor.**



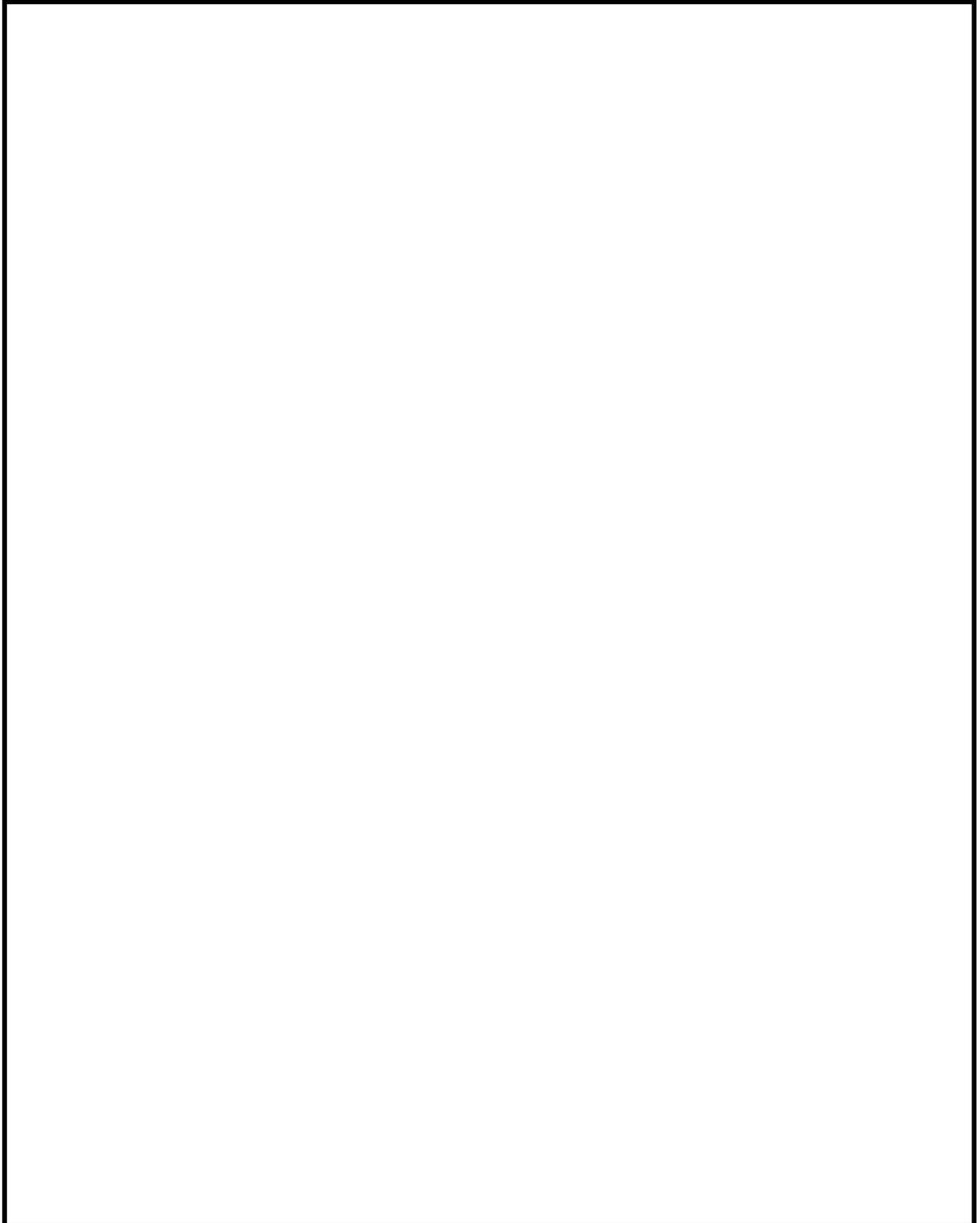
**PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (II)**

---

(Realización escrita u oral)

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Imagina un extraterrestre que no se parece en nada a los seres humanos como nosotros. Explica cómo te lo imaginas.**



**PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (III)**

(Realización escrita u oral)

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Inventa un animal nuevo que no exista en la realidad, y explica cómo es, qué comerá, donde vivirá...**

## PLANTILLA DE CORRECCIÓN

---

Alumno/a: \_\_\_\_\_ Curso \_\_\_\_\_

<b>FLUIDEZ</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>FLEXIBILIDAD</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>ORIGINALIDAD</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>ELABORACIÓN</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Puntuación en cada factor: Media de las puntuaciones de los 3 jueces.

•Fluidez:	
•Flexibilidad:	
•Originalidad:	
•Elaboración:	

Puntuación global: Suma de las puntuaciones de los cuatro factores dividido entre 4.

•Puntuación Global:
---------------------

CREATIVIDAD ALTA	CREATIVIDAD MEDIA-ALTA	CREATIVIDAD MEDIA-BAJA	CREATIVIDAD BAJA
<b>10 - 7'5</b>	<b>7'5 - 5</b>	<b>5 - 2'5</b>	<b>2'5 - 0</b>

## ESQUEMA DE PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

### JUEGOS GRAFO PLÁSTICOS PARA FAVORECER LA CREATIVIDAD EN NIÑOS CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 11589 “JUAN VELASCO ALVARADO -TUMÁN-2016”

- I. DENOMINACION DEL TALLER: “Jugando con mis manos”
- II. DATOS INFORMATIVOS
  - 2.1. I.E.I N° 11589 “Juan Velasco Alvarado”
  - 2.2. AULA: Verde
  - 2.3. EDAD: 5 años
  - 2.4. TURNO: Mañana
- III. INTRODUCCION: Este taller de actividades grafo plásticas, tiene la finalidad de desarrollar habilidades creativas, capacidades de construir y explorar nuevos aprendizajes, siendo dirigida a estudiantes de 5 años de edad de la I.E N° 11589 “Juan Velasco Alvarado”.
- IV. DIAGNOSTICO: Al observar la realidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 11589 “Juan Velasco Alvarado”, en la nuestro medio se puede apreciar que existen dificultades de que los niños no son imaginativos, ni tampoco poseen ideas originales propias, y no han logrado desarrollar su potencial creativo y artístico concorde a su edad cronológica es por ello que presentan un bajo nivel de creatividad en ciertas actividades del aula.

El problema presentado ha sido la razón y motivación para realizar el taller de juegos grafoplásticos para favorecer la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 11589 “Juan Velasco Alvarado” del distrito de Tumán, la misma que será elaborada teniendo en cuenta la teoría científica relacionada al tema.

## V. OBJETIVOS DEL TALLER:

### 5.1. Objetivos General:

- ✓ Desarrollar la creatividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado” - Tumán-2016.

### 5.2. Objetivos Específicos:

- ✓ Diseñar e implementar el taller de juegos grafo plásticos orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 11589 “Juan Velasco Alvarado” –Tumán-2016.
- ✓ Aplicar el taller de juegos grafo plásticos orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cinco años de la Institución N° 11589 “Juan Velasco Alvarado” –Tumán-2016.
- ✓ Evaluar la aplicación del taller.

## VI. FUNDAMENTACION TEORICA DEL TALLER:

Las Técnicas Grafo plásticas son estrategias utilizadas en los niños y niñas de preescolar para desarrollar los sentidos y la sensibilidad que nos permite captar la percepción que tienen los infantes sobre el medio en el que se desarrollan, permitiendo afianzar aspectos de su desarrollo y aprendizaje como son los ámbitos de motricidad fina, lectoescritura y principalmente la creatividad, que debido a la escolarización ha sido subestimada sin conocer la importancia real que tiene la expresión plástica en la edad preescolar. (Ochoa, 2013, p.7)

**VII. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DEL TALLER:**

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>DIMENSION</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>ACTIVIDAD</b>
<b>JUEGOS GRAFOPLÁSTICOS</b>	PINTURA CHORREADA	Utiliza la técnica de la pintura chorreada siguiendo reglas.	“Colores divertidos”
	PINTURA CON GIGANTE	Utiliza diferentes colores al plasmarlo en una superficie.	“Gigantes creaciones”
	RECORTADO Y PEGADO	Recorta y pega papel teniendo precaución al utilizar la tijera.	“Un hermoso paisaje de papeles”
	RASGADO	Rasga papel y lo pega para rellenar ilustraciones.	“Mi extraterrestre de papel”
	DÁCTILO PINTURA	Pinta con tempera figuras utilizando la yema de sus dedo.	“Manitos creativas”
	PUNZADO	Punza siguiendo el contorno de un animal	“Mi animalito que quiero crear”
	DIBUJO	Elabora nuevos dibujos de manera creativa.	“Creando bonitos dibujos”
	PINTURA LIBRE	Pinta figuras utilizando sus manos, sin salir fuera de la imagen.	“El extraterrestre que yo quiero”
	PINTURA CON ESPONJA.	Motea con témperas y esponja para decorar una imagen, demostrando orden y limpieza.	“La esponja divertida”
	ARRUGADO	Realiza un gusano utilizando la técnica del arrugado.	“Creando un gusanito”
	MOLDEADO	Elabora objetos creativos utilizando material moldeable.	“Jugando con la plastilina”
	COLLAGE	Arma un collage de manera creativa.	“Creando nuestro mural de fotos”
	DIBUJO CIEGO	Representa en forma gráfica utilizando la técnica del dibujo ciego.	“Me divierto dibujando”
	ESGRAFIADO	Utiliza la técnica del esgrafiado para producir nuevos dibujos.	“Un paisaje de colores”
	PINTURA SALPÍCADA	Muestra curiosidad por combinar colores utilizando cepillos.	“Pintando con cepillos”
	PINTURA CON RODILLO	Pinta con rodillo sobre una superficie manteniendo limpieza y orden.	“Mis creaciones”
	PLEGADO	Realiza pequeños plegados para crear objetos.	“Mi abanico divertido”
	PINTURA CON SORBETE	Diseña manchas soplando gotas de témperas sobre una superficie, manteniendo la limpieza y el orden en su espacio de trabajo.	“El sorbete que pinta”
ENTORCHADO	Retuerce papel para pegarlo y completar figuras.	“Jugando con la vaca”	
ARMADO	Disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos y de otros objetos.	“Elaborando una pelota”	

## VIII. PLANIFICACION DE LAS ACTIVIDADES DEL TALLER

<b>ACTIVIDAD N°</b>	<b>FECHA</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>
1	01/09/16	“El sorbete que pinta”
2	01/09/16	“Colores divertidos”
3	02/09/16	“Gigantes creaciones”
4	02/09/16	“Mi abanico divertido”
5	08/09/16	“Pintando con cepillos”
6	08/09/16	“Jugando con la vaca”
7	09/09/16	Creando una pelota”
8	09/09/16	“Mis creaciones”
9	15/09/16	“La esponja divertida”
10	15/09/16	“Un paisaje de colores”
11	16/09/16	“Creando bonitos dibujos”
12	16/09/16	“Manitos creativas”
13	22/09/16	“Un hermoso paisaje de papel”
14	22/09/16	“Creando un gusanito”
15	23/09/16	“Mi muñeco de papel”
16	23/09/16	“El extraterrestre que yo quiero”
17	29/09/16	“Jugando con la plastilina”
18	29/09/16	“Me divierto dibujando”
19	30/09/16	“Mi animalito que quiero crear”
20	30/09/16	“Creando nuestro mural de fotos”

## **IX. RECURSOS**

### **9.1. Humanos**

- ✓ Los niños y niñas de 5 años de edad.
- ✓ La practicante.

### **9.2. Materiales**

- ✓ Tarjetas de colores.
- ✓ Silbato.
- ✓ Plastilina.
- ✓ Crayolas.
- ✓ Temperas.
- ✓ Platos descartables.
- ✓ Cartulinas.
- ✓ Cajas.
- ✓ Colores.
- ✓ Hojas de colores
- ✓ Lápices.
- ✓ Gorro mágico.
- ✓ Tizas.
- ✓ Agua.
- ✓ Video.
- ✓ Tina.
- ✓ Arena
- ✓ Goma.
- ✓ Dado
- ✓ Papelógrafos.
- ✓ Nave espacial de juguete.
- ✓ Muñeco de extraterrestre.
- ✓ Papel lustre.
- ✓ Papel crepe.
- ✓ Esponjas
- ✓ Papel periódico
- ✓ Pinceles

- ✓ Fideos
- ✓ Arroz.
- ✓ Menestras.
- ✓ Brochetas
- ✓ Plumón.
- ✓ Pizarra.
- ✓ Bolitas de ternopol.
- ✓ Gusano de juguete.
- ✓ Lana.
- ✓ Retazos de tela
- ✓ Hojas de plantas.
- ✓ Impresiones.
- ✓ Cinta de embalaje.
- ✓ Sorbetes.
- ✓ Plumas.
- ✓ Colores.
- ✓ Alcohol.
- ✓ Hisopos.
- ✓ Títere.
- ✓ Canción.
- ✓ Conos de papel higiénico.
- ✓ Fomix.
- ✓ Cepillos.

**X. PRESUPUESTO**

<b>MATERIALES</b>	<b>COSTO</b>
Tarjetas de colores	S/2.00
1 Silbato	S/0.20
Mural	S/0.00
5 cajas de crayolas	S/10.00
4 cajas de temperas	S/20.00
Cartulinas	S/6.00
Hojas de colores	S/6.00
Cajas	S/0.00
Nave espacial de juguete	S/15.00
Muñeco de extraterreste	S/15.00
Colores	S/0.00
Lápices	S/0.00
1 Gorro mágico	S/4.00
2 cajas de tizas	S/2.60
Agua	S/0.00
Video	S/0.00
Platos descartables	S/3.00
Tina	S/10.00
18 Pinceles	S/18.00
1kg de arroz	S/3.00
2 bolsas de fideos	S/6.00
1kg menestras	S/6.00
Papel crepe	S/5.00
Papel lustre	S/5.00
Papel periódico	S/0.00
Arena	S/0.00
Goma	S/7.00
20 papelógrafos	S/6.00
3 cajas de plastilinas	S/12.00
Brochetas	S/1.00
1 plumón	S/2.00
Pizarra	S/0.00
20 blobos	S/2.00
Bolitas de ternopol	S/4.00
Gusano de juguete	S/5.00
Lana	S/1.00
Hojas de plantas	S/0.00
Retazos de tela	S/0.00
Impresiones	S/5.00
Cinta de embalaje	S/2.00
Sorbetes	S/1.00
Pluma	S/0.00
Colores	S/0.00
Alcohol	S/2.00
Hisopos	S/1.00
1 títere	S/0.00
Canción	S/0.00
Conos de papel higiénico	S/0.00
Fomix	S/8.00
Cepillos	S/0.00
<b>TOTAL</b>	<b>S/195.80</b>

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Pintura con sorbete
2. **INDICADOR:** Diseña manchas soplando gotas de témperas sobre una superficie, manteniendo la limpieza y el orden en su espacio de trabajo.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “El sorbete que pinta”
4. **FECHA:** 01/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente comenzará preguntándole a los niños y niñas ¿podremos pintar utilizando el aire? ¿Cómo?	Guía de observación	
<b>PROCESO</b>	Luego se les dirá como pueden hacer, para ello por mesas se pondrá un papelote pegado con cinta, sorbetes y témperas. Les dirá que colocaron unas gotas y comiencen a soplarla con ayuda del sorbete. Dejaremos secar las creaciones.		Témperas. Sorbetes. Papelotes. Cinta de embalaje.
<b>SALIDA</b>	Ya listas nuestras creaciones, están serán puestas en la pizarra e imaginaremos que dibujo podría ser.		Cinta de embalaje.

## ANEXOS





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Pintura Chorreada
2. **INDICADOR:** Utiliza la técnica de la pintura chorreada siguiendo reglas.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Colores divertidos”
4. **FECHA:** 01/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente iniciará la actividad con un pequeño juego “juego del stop”. Consiste en que los niños tendrán que caminar por toda el aula y cuando escuchen a la docente decir STOP, todos los niños dejaran de caminar y se quedarán como están; después la docente preguntará: ¿les gusto el juego? ¿De qué trató?	Guía de observación	
<b>PROCESO</b>	Luego se les informará que vamos a trabajar la técnica de la pintura chorreada. En la cual se les explicará el procedimiento. Se preparará pintura disuelta; una vez disuelta, con ayuda de un gotero se tomará parte de la preparación, dejando caer una o más gotas en una cartulina. Habrá diferentes colores para que combinen según ellos deseen. Luego los niños automáticamente moverán su hoja a fin de que las gotitas se esparzan por todo el espacio de la hoja, sin dejarlas caer a otra superficie. Esto lo desarrollaran a medida que la docente haga sonar el		Témperas. Agua. Platos. Cartulinas. Silbato.

	<p>indicándoles que deben de dejar de mover y quedarse por unos momentos quietos. Luego hará sonar nuevamente el pito para seguir moviendo la hoja y hacer un lindo dibujo.</p>		
<b>SALIDA</b>	<p>Finalmente la docente les preguntará: ¿Cómo se sintieron al realizar la técnica? ¿Les fue difícil o fácil? ¿Por qué? Y para concluir saldrán a exponer sus trabajos.</p>		

## ANEXOS





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Pintura gigante
2. **INDICADOR:** Utiliza diferentes colores al plasmarlo en una superficie.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Gigantes creaciones”
4. **FECHA:** 02/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente les mostrará a los niños y niñas bolitas de ternopol, y le preguntará ¿Qué es esto? ¿Qué podemos hacer con ellas? Les parece si pintamos utilizando las bolitas de ternopol.	Guía de observación	Bolitas de ternopol.
<b>PROCESO</b>	Enseguida repartiremos una bolita a cada niño(a), luego colocaremos juntaremos 4 papelotes y lo pondremos en el piso, después con ayuda temperas iremos pintando en el papelote; sumergiendo la bola de ternopol en la tempera y dejándola rodar en el papelote.		Papelotes. Bolitas de ternopol. Temperas.
<b>SALIDA</b>	Ya concluida nuestra producción, la dejaremos secar para luego, descubrir que imagen hemos creado.		Cinta de embalaje.

## ANEXOS





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Plegado
2. **INDICADOR:** Realiza pequeños plegados para crear objetos.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Mi abanico divertido”
4. **FECHA:** 02/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente iniciará diciendo a los niños y niñas que tiene demasiado calor y sacara y un abanico para echarse aire, luego les preguntara ¿Qué tengo en mi mano? ¿Saben con lo hice?	Guía de observación	Abanico
<b>PROCESO</b>	Después junto con los niños y niñas realizaremos abanicos, para ello se le dará las un hoja bond y colores para que realicen manchas de los colores que más gusten, luego se les dará las indicaciones para realizar el abanico.		Papel. Colores Goma.
<b>SALIDA</b>	Terminado nuestro abanico, jugaremos “A que no se caiga la pluma”, consiste en lanzar una pluma al aire y no dejarla caer al suelo por 15 segundo soplando el quien haya pasado los 15 segundos ganará.		Pluma. Abanico.





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Pintura salpicada.
2. **INDICADOR:** Muestra curiosidad por combinar colores utilizando cepillos.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Pintando con cepillos”
4. **FECHA:** 08/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente iniciará la actividad con un pequeño juego “el rey manda”. Consiste en que la docente indicará que los niños traigan algo o realicen alguna acción según lo que el rey manda. ¿Les gustó el juego? ¿De qué trato?	Guía de observación	
<b>PROCESO</b>	Luego se les informará que vamos a trabajar con diferentes cepillos y temperas. Para se pondrá papelotes en el suelo y ellos(as) tendrán que pintarla con ayuda de cepillos y de diferentes colores de temperas para que combinen según su creatividad.  Se humedecerá cada uno		Témperas. Cepillos. Papelotes.

	de los cepillos con un color diferente para pintar sus dibujos.		
<b>SALIDA</b>	Finalmente la docente les preguntará: ¿Cómo se sintieron al realizar la técnica? ¿Les fue difícil o fácil? ¿Por qué? Y para concluir saldrán a exponer sus trabajos.		

### ANEXOS



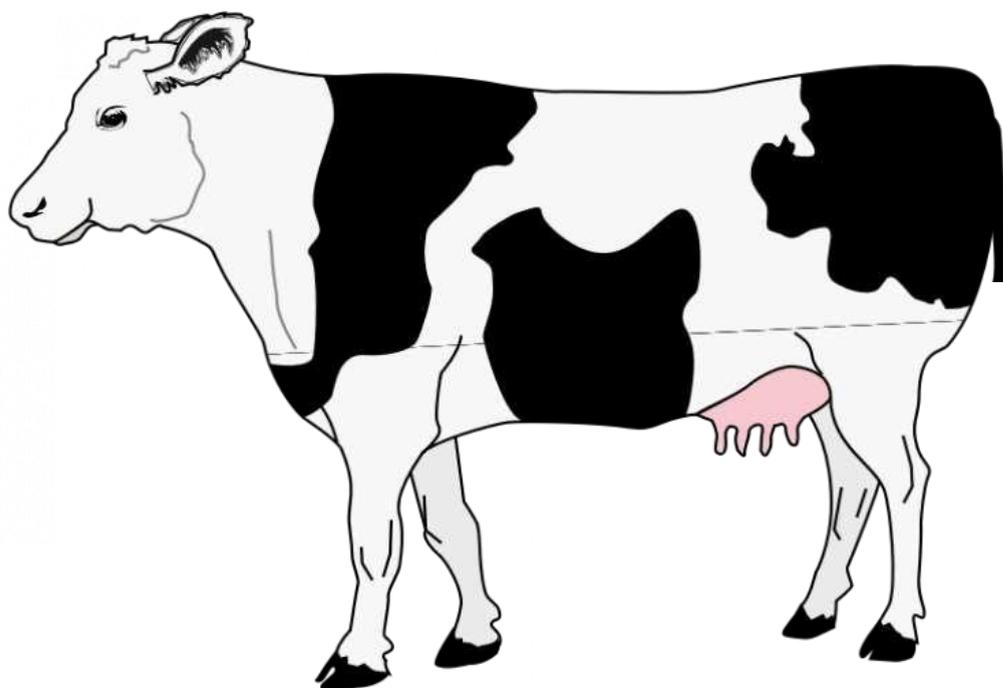


### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Entorchado
2. **INDICADOR:** Retuerce papel para pegarlo y completar figuras.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Jugando con la vaca”
4. **FECHA:** 08/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente empezará con adivinanzas mediante imágenes (de la vaca) que los niños y niñas irán respondiendo.	Guía de observación	Imágenes.
<b>PROCESO</b>	Después se colocará una imagen grande de una vaca en la pizarra pero este animal estará sin cola, para ello se les dará a los niños y niñas papel crepe para que realicen la técnica del entorchado elaborando una cola para la vaca.		Imagen. Papel crepe.
<b>SALIDA</b>	Los niños y niñas ya con sus colas elaboradas, saldrán de uno en uno e intentaran colocarle la cola a la vaca con los ojos vendado.		Cinta de embalaje

## ANEXOS





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Armado.
2. **INDICADOR:** Disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos y de otros objetos.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Creando una pelota”
4. **FECHA:** 09/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente les mostrará a los niños y niñas globos de colores y se les preguntará ¿Qué tengo aquí? ¿Para qué sirve? ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Les parece si creamos una pelota?	Guía de observación	Globos.
<b>PROCESO</b>	Enseguida inflaremos los globos al tamaño una pelota, después se les dará papel periódico que irán rasgando en pedazos medianos, para luego pegarlo con goma en globo hasta formar una capa gruesa, luego dejaremos secar por unos minutos.		Globos. Papel periódico. Goma.
<b>SALIDA</b>	Ya secada nuestra pelota, la pintaran del color que deseen.		Pincel. Temperas.

## ANEXOS





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Pintura con rodillo.
2. **INDICADOR:** Pinta con rodillo sobre una superficie manteniendo limpieza y orden.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Mis creaciones”
4. **FECHA:** 09/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente les mostrará una caja del tesoro en la cual contendrá tubos de papel higiénico y retazos de fomix con textura, que iremos descubriendo con ellos. ¿Qué creen que haremos con estos materiales?	Guía de observación	Caja de tesoro.
<b>PROCESO</b>	Luego se les informará que vamos a pintar con estos materiales. Para ello se les dará un tubo de papel higiénico y pedazo de fomix y ellos(as) lo pegan en tubo. Se humedecerá tubo en la ténpera del color que ellos(as) deseen para pinten en papelotes que estarán sobre las mesas.		Témperas. Tubos de papel higiénico. Papelotes. Goma. Fomix.
<b>SALIDA</b>	Finalmente ya secadas nuestras producciones haremos volar nuestra imaginación para ver que figura se ha creado.		

## ANEXOS



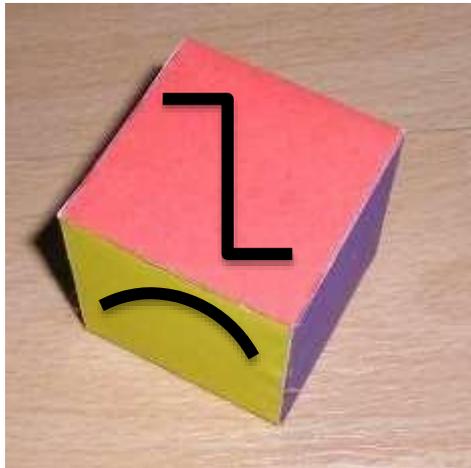


### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Pintando con esponja.
2. **INDICADOR:** Motea con témperas y esponja para decorar una imagen, demostrando orden y limpieza.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “La esponja divertida”
4. **FECHA:** 15/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente les mostrará un dado que contra líneas incompletas, donde los niños y niñas lanzaran el dado para ver que líneas contiene, luego les preguntaremos ¿Qué observamos? ¿Qué podemos hacer con estas líneas? ¿Y si creamos un dibujos con estas líneas?	Guía de observación	Dado
<b>PROCESO</b>	Se pondrán hojas de colores en todo el aula, la cual estarán enumeradas, luego se le pedirá a cada niño que elija un número y tendrán que voltear la hoja (cada hoja contendrá líneas incompletas) de la que crearan un dibujo, luego sumergirán las esponjas en la témpera y pintaran sus creaciones		Hojas de colores. Lápiz Esponjas. Témperas.
<b>SALIDA</b>	Terminada las producciones los niños y niñas presentan sus trabajos y lo explicaran.		

## ANEXOS





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Esgrafiado
2. **INDICADOR:** Utiliza la técnica del esgrafiado para producir nuevos dibujos.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Un paisaje de colores”
4. **FECHA:** 15/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente preguntándoles a los niños y niñas ¿Cómo es un paisaje? ¿Qué hay en paisaje? Y con ayuda de ellos(a) crearemos un paisaje en la pizarra.	Guía de observación	Pizarra. Plumón.
<b>PROCESO</b>	Luego a cada niño se le dará una cartulina blanca y crayolas, para que pinten la cartulina de diferentes colore sin dejar ningún espacio en blanco, después con la tempera de colore negro pintaremos toda la cartulina y dejaremos secar para luego con una brocheta dibujar el paisaje que está en la pizarra		Cartulina blanca. Crayolas Tempera negra. Brochetas.
<b>SALIDA</b>	Ya terminado nuestros paisajes los coloremos por toda el aula y todos juntos visitaremos nuestro museo de paisajes.		

## ANEXOS





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Dibujo
2. **INDICADOR:** Elabora nuevos dibujos de manera creativa.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Creando bonitos dibujos”
4. **FECHA:** 16/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>La docente iniciará la actividad mostrándoles a los niños una tina con arena, lo cual se les pedirá a los niños y niñas que se sienten formando un círculo y en medio pondremos la tina con arena, y junto con los niños y niñas dibujaremos con nuestros dedos muchos animales, ¿Qué hemos dibujado? ¿Cuáles eran los animalitos que hemos dibujado? ¿Les gusto jugar con la arena?</p>	<p>Guía de observación</p>	<p>Tina. Arena.</p>
<b>PROCESO</b>	<p>La docente formará a los niños(as) en equipos de 4 integrantes, luego les dará un papelógrafo y potes de gomas a cada grupo.</p> <p>Luego tendrán que dibujar un animalito que no exista y lo harán con un pote de goma y luego esparcirían sobre sus dibujos arena por, después</p>		<p>Papelógrafos. Arena. Goma.</p>

	inclinaran el papelógrafo para dejar caer la arena que sobra.		
<b>SALIDA</b>	Cuando todos hayan terminado de realizar sus trabajos la docente pedirá los niños presentaran sus producciones ya terminadas y lo explicaran.		

### ANEXOS





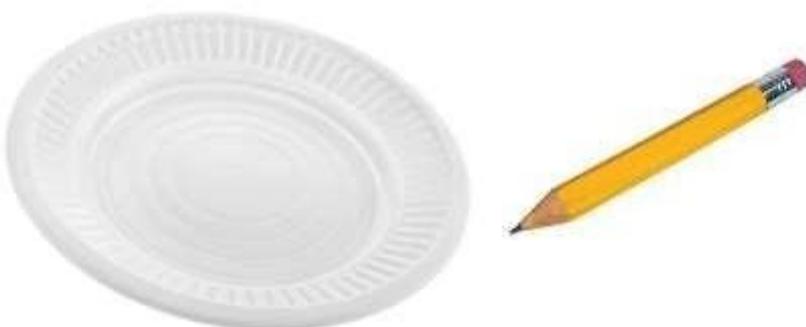
### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Dáctilo Pintura
2. **INDICADOR:** Pinta con tempera figuras utilizando la yema de sus dedo.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Manitos creativas”
4. **FECHA:** 16/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente iniciará la actividad mostrándoles a los niños un par de manos con luces y les hará desarrollar un lindo juego. El juego consiste en que la docente se vendara los ojos, luego se dará varias vueltas y con ayuda de las manitos señalara al azar a un niño o niña, después ellos tendrán que bailar moviendo sus manos.	Guía de observación	Manos de luces.
<b>PROCESO</b>	La docente les indicará a los niños que hoy trabajaremos con nuestras manos. Consiste en que los niños repasaran sus manos en hojas (en grupo de dos) y luego sumergirán sus dedos en unos platos con témperas de diferentes colores y deberán plasmar sus huellas		Témperas. Lápiz. Hojas. Platos.

	en la hoja pintando sus manos.		
<b>SALIDA</b>	Finalmente los niños presentaran sus producciones ya terminadas y lo explicaran.		

### ANEXOS





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Recortado y pegado.
2. **INDICADOR:** Recorta y pega papel teniendo precaución al utilizar la tijera.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Un hermoso paisaje de papel”
4. **FECHA:** 22/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente iniciará la actividad con un pequeño juego “tarjetas escondidas”. Las tarjetas estarán escondidas en el aula y el son del silbato los niños buscaran estas tarjetas de color rojo, azul, verde y amarillo; después la docente les pedirá que se agrupen de acuerdo al color de la tarjeta y de esta manera formaran sus equipos de trabajo.	Guía de observación	Tarjetas de colores. Silbato.
<b>PROCESO</b>	Se les mostrará un mural que contendrá dibujos grandes relacionados a un paisaje, luego dialogaremos sobre lo que observan en el mural y después de manera grupal deberán recortar papel y pegarlo dentro del paisaje.		Mural Papeles. Goma.
<b>SALIDA</b>	Finalizado, cada equipo de trabajo, saldrán a exponer sus trabajos grupales.		

## ANEXOS





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Arrugado
2. **INDICADOR:** Realiza un gusano utilizando la técnica del arrugado.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Creando un gusanito”
4. **FECHA:** 22/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>La docente les mostrará a los niños y niñas y gusano de juguete y les preguntara ¿Qué he traído hoy día? ¿Han visto antes un gusano? ¿Dónde? ¿Les parece si creamos un gusano?</p>	Guía de observación	Gusano de juguete.
<b>PROCESO</b>	<p>Después se les dará a cada niño y niña retazos de papel crepe de diferentes colores para realizar bolitas, luego iremos pegando una bolita tras otra para ir formando nuestro gusano.</p> <p>Luego le dibujaremos sus ojos, nariz y boca.</p>		Papel crepe. Goma. Plumón.
<b>SALIDA</b>	<p>Ya terminado nuestro gusano, cada niño y niña saldrá a exponer como lo realizó.</p>		

## ANEXOS





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Rasgado.
2. **INDICADOR:** Rasga papel y lo pega para rellenar ilustraciones.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Mi muñeco de papel”
4. **FECHA:** 23/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente iniciará la actividad con un acto de magia Consiste en que con ayuda de una gorro mágico hará aparecer un muñeco llamado PIN PON y se les preguntará que ¿Qué es el? ¿lo han visto antes? Les parece si dibujamos a mi amigo PIN PON	Guía de observación	Gorro mágico Pin Pon.
<b>PROCESO</b>	La docente les indicará a los niños que hoy trabajaremos con tizas. Consiste en que los niños sumergirán una tiza en vaso con agua y con ayuda de una cartulina dejando volar toda su imaginación han de crear a Pin Pon; luego rasgaran papel y pegaran dentro de su dibujo.		Tizas. Platos. Agua. Cartulina. Goma Papel lustre.
<b>SALIDA</b>	Después la docente les pedirá a los niños que expliquen literalmente sus trabajos ya terminados.		

## ANEXOS



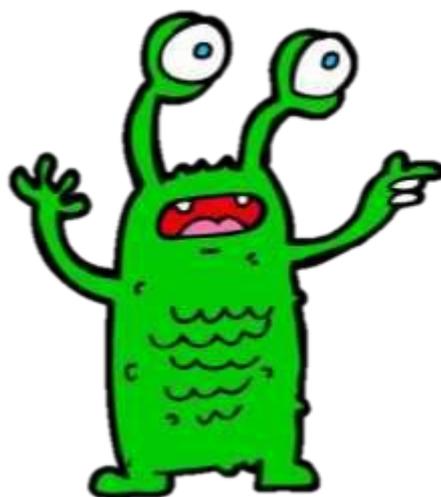


### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Pintura Libre.
2. **INDICADOR:** Pinta figuras utilizando sus manos, sin salir fuera de la imagen.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “El extraterrestre que yo quiero”
4. **FECHA:** 23/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>La docente iniciará la actividad mostrándoles a los niños y niñas una caja sorpresa que contra un muñeco de extraterrestre, que junto con ellos lo descubriremos.</p> <p>¿Qué objeto he sacado de la caja? ¿Lo han visto antes? ¿Dónde? Les parece si creamos un extraterrestre.</p>	Guía de observación	Caja Muñeco
<b>PROCESO</b>	<p>Anteriormente la docente habrá pegado papelotes en toda el aula y donde los niños y niñas crearan su propio extraterrestre y luego pintaran sus producciones con los materiales que ellos deseen sus producciones.</p>		Papelógrafos Lápiz Colores. Crayolas. Tizas. Témperas.
<b>SALIDA</b>	<p>Cuando todos hayan terminado de realizar sus trabajos la docente pedirá a los niños y niñas presentar sus producciones ya terminadas y lo explicaran.</p>		

## ANEXOS





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Moldeado
2. **INDICADOR:** Elabora objetos creativos utilizando material moldeable.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Jugando con la plastilina”
4. **FECHA:** 29/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente iniciará con un juego de charadas de animales, en la cual ella realizará mímicas, gestos, sonidos, entre otros, para que los niños y niñas adivinen de qué animalito se trata.	Guía de observación	
<b>PROCESO</b>	Luego haremos un círculo y en medio habrán plastilinas de colores, cada niño(a) se acercará y cojera cuatro plastilinas de los colores que más le guste, para luego moldear un animal plasmándolo en una cartulina de color negro. Después le pondremos cinta de embalaje para que se conserve el trabajo.		Plastilina. Cartulina. Cinta de embalaje.
<b>SALIDA</b>	Terminada la actividad, cada niño o niña exhibirá su animalito que realizó.		

## ANEXOS





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Dibujo ciego
2. **INDICADOR:** Representa en forma gráfica utilizando la técnica del dibujo ciego.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Me divierto dibujando”
4. **FECHA:** 29/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente les mostrará a los niños y niñas un títere (PIN PON) y con ayuda de nuestro amigo PIN PON entonaremos su canción.	Guía de observación	<b>Canción.</b> <b>Títere</b>
<b>PROCESO</b>	Después se le dará a cada niño y niña una cartulina de color negro, un hisopo y en cada mesa habrá recipiente con alcohol; para sumergir el hisopo y dibujar a nuestro amigo PIN PON, dejamos secar nuestra cartulina y veremos nuestro dibujo.		<b>Cartulina.</b> <b>Alcohol.</b> <b>Hisopos.</b> <b>Recipiente.</b>
<b>SALIDA</b>	Al culminar nuestra creación los niños y niñas explicarán cómo dibujaron a su amigo PIN PON.		

## ANEXOS

Pin pon es un muñeco  
muy guapo y de cartón  
se lava las manitas  
con agua y con jabón,  
  
se desenreda el pelo  
con peine de marfil  
y aunque se de estirones  
no llora ni hace así  
!!!!aijjiii

Pin pon toma su sopa  
y no ensucia el delantal  
pues come con cuidado  
como un buen colegial

Pin pon dame la mano  
con un fuerte apretón  
que quiero ser tu amigo  
Pin pon Pin pon Pin pon

!!!!Pin ponjjiii





### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Punzado
2. **INDICADOR:** Punza siguiendo el contorno de un animal
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Mi animalito que quiero crear”
4. **FECHA:** 30/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente iniciará la actividad mostrándoles a los niños un video de los animales, luego les preguntara: ¿De qué trato el video? ¿Qué animales había? ¿Tienes animalitos en casa? ¿Qué animalito te gusta más?	Guía de observación	Video.
<b>PROCESO</b>	La docente pedirá a los niños que dibujen un animalito que más les gusto del video en una hoja y ya terminado el dibujo, pondremos la hoja encima de la tabla de punzado y con ayuda del punzón desglosaremos nuestro animalito.		Punzón. Tabla de punzado. Lápiz. Hojas bond Platos.
<b>SALIDA</b>	Finalmente los niños presentaran sus producciones ya terminadas y lo explicaran.		

## ANEXOS



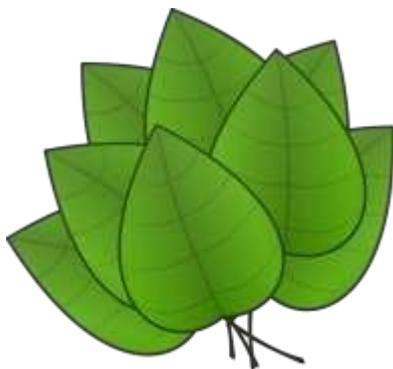


### DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Collage
2. **INDICADOR:** Arma un collage de manera creativa.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “Creando nuestro mural de fotos”
4. **FECHA:** 30/09/16
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente anteriormente habrá pegado fotos de los niños y niñas debajo de cada silla, y con de ellos iremos revelando las fotos.	Guía de observación	Fotos de los niños y niñas.
<b>PROCESO</b>	Después en toda una pared colocaremos 4 papelógrafos, para pegar todas las fotos de los niños y niñas, luego se les brindará diferentes materiales para poder decorar nuestras fotos de manera creativa.		Témperas. Papelotes. Telas. Hojas de colores. Papel crepe. Hojas de plantas. Lana. Colores.
<b>SALIDA</b>	Ya listo nuestro mural de fotos, cada niño o niña saldrá a decir que parte realizó él o ella		

## ANEXOS





**MATRIZ DE CONSISTENCIA PARA ELABORACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**NOMBRE DEL ESTUDIANTE:** KATHERINE HUMBELINA BANCES PRADO

**FACULTAD/ ESCUELA:** EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	Juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad en niños cinco años de Institución Educativa Kínder School Santa Mónica-Chiclayo-2016
PROBLEMA	¿Cómo influye los juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Kínder School Santa Mónica” – Chiclayo – 2016?
HIPÓTESIS	Los juegos grafo plásticos favorecerán significativamente la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Kínder School Santa Mónica – Chiclayo.
OBJETIVO GENERAL	Determinar la influencia que tienen los juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Kínder School Santa Mónica-Chiclayo, 2016.
OBJETIVOS ESPECIFICOS	<p>Medir el nivel de creatividad de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Kínder School Santa Mónica-Chiclayo, 2016, mediante la Escala Valorativa de Torrance.</p> <p>Ejecutar los juegos grafo plásticos para favorecer la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Kínder School Santa Mónica-Chiclayo, 2016.</p> <p>Medir el nivel de creatividad después de aplicar los juegos grafo plásticos en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Kínder School Santa Mónica-Chiclayo, 2016.</p> <p>Comparar el pre y post test aplicado al grupo experimental en relación al nivel de desarrollo de la creatividad.</p> <p>Contrastar la hipótesis mediante la prueba estadística del t-student.</p>
DISEÑO DEL ESTUDIO	Pre-Experimental con grupo experimental.
POBLACIÓN Y MUESTRA	22 niños y niñas.
VARIABLES	<p><b>Variable dependiente:</b> La creatividad.</p> <p><b>Variable independiente:</b> Los juegos grafoplásticos.</p>

**OPERALIZACIÓN DE VARIABLES:**

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Los Juegos grafo plásticos.	Son actividades que se realizan con los niños como dibujar, pintar, modelar, recortar, pegar, para mejorar la expresión creadora, involucrando nuevos materiales, Robles (2010).	El taller se trabajó a través de juegos grafo plásticos lo cual se realizaran 20 actividades y el material fundamental a utilizar será material fungible.	Dibujo	Elabora nuevos dibujos de manera creativa.	
			Moldeado	Elabora objetos creativos utilizando material moldeable.	
			Dáctilo pintura	Pinta con tempera figuras utilizando la yema de sus dedo.	
			Esgrafiado	Utiliza la técnica del esgrafiado para producir nuevos dibujos.	
			Collage	Arma un collage de manera creativa.	
			Recortado y pegado	Recorta y pega papel teniendo precaución al utilizar la tijera.	
			Plegado	Realiza pequeños plegados para crear objetos.	
			Rasgado	Rasga papel y lo pega para rellenar ilustraciones.	
			Pintura libre	Pinta figuras utilizando sus manos, sin salir fuera de la imagen.	
			Pintura chorreada	Utiliza la técnica de la pintura chorreada siguiendo reglas.	
			Pintura salpicada	Muestra curiosidad por combinar colores utilizando cepillos.	
			Pintura con rodillo	Pinta con rodillo sobre una superficie manteniendo limpieza y orden.	
			Pintura con sorbete	Diseña manchas soplando gotas de témperas sobre una superficie, manteniendo la limpieza y el orden en su espacio de trabajo.	
			Pintura con esponja	Motea con témperas y esponja para decorar una imagen, demostrando orden y limpieza.	
			Pintura gigante	Utiliza diferentes colores al plasmarlo en una superficie.	
			Entorchado	Retuerce papel para pegarlo y completar figuras.	
Dibujo ciego	Representa en forma gráfica utilizando la técnica del dibujo ciego.				
Arrugado	Realiza un gusano utilizando la técnica del arrugado.				
Punzado	Punza siguiendo el contorno de un animal				
Armado	Disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos y de otros objetos.				

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
La creatividad	"La creatividad es como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social" (Esquivias, 2004, p. 6)	La variable fue evaluada mediante el Test de Pensamiento Creativo de Torrance, para medir el nivel de creatividad de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 11589 "Juan Velasco Alvarado"	FLUIDEZ	Produce nuevas ideas conforme va desarrollando la técnica. Nombra de manera sencilla algunas características de los objetos.	Intervalo
			FLEXIBILIDAD	Adopta variaciones que ocurren en el momento de desarrollar la técnica.	
			ORIGINALIDAD	Plasma sus ideas y conocimientos durante la elaboración de la técnica.	
			ELABORACIÓN	Elabora producciones artísticas totalmente novedosas utilizando materiales de su agrado.	

Análisis descriptivo (media), permitirá dar información o idea más exacta posible acerca de las características de las

MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS	<p>variables y la población y muestra.</p> <p>Tablas estadísticas de la frecuencia simple y porcentaje, es una ordenación en forma de tabla de los datos estadísticos, asignando a cada dato su frecuencia correspondiente.</p> <p>Figuras estadísticas, son representaciones gráficas mostradas en un análisis visual simple, ofreciendo la mayor información posible.</p> <p>Software SPSS, realiza principales funciones de procedimientos estadísticos para dirigir análisis precisos.</p> <p>La prueba t-student, se utiliza para contrastar hipótesis sobre medias en poblaciones.</p>
-----------------------------	--

## EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS



Los niños y niñas realizando un mural de fotos utilizando la técnica del collage



Los trabajos terminados de la actividad «Creando nuestro mural de fotos»



Los niños y niñas realizando la técnica de recortado y pegado



Los trabajos terminados de la actividad «Un hermoso paisaje de papeles»



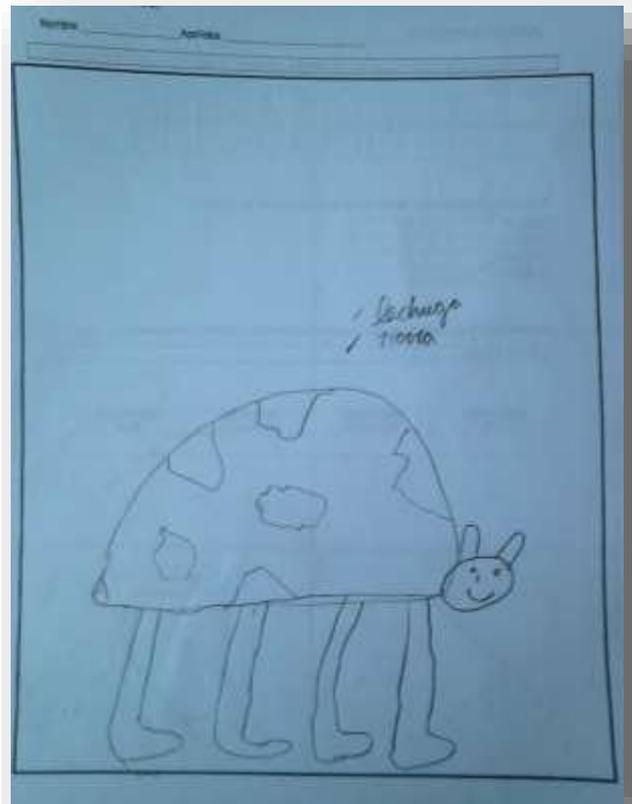
Los niños y niñas realizando un mural de fotos utilizando la técnica del collage



Los trabajos terminados de la actividad «Creando nuestro mural de fotos»



Pre Test de la niña Kiara en el ítem «Crear un animal que no exista»



Post Test de la niña Kiara en el ítem «Crear un animal que no exista»

RESOLUCIÓN DE VICERRECTORADO ACADÉMICO N° 0011-2016-UCV-VA

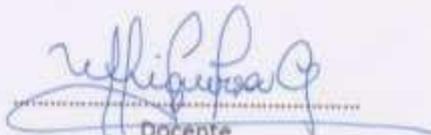
ANEXO 1

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD  
DE LOS TRABAJOS ACADÉMICOS DE LA UCV

Yo, Maritza Cristina Figueroa Chambergo, docente de la experiencia curricular de Desarrollo del Proyecto de Investigación, del ciclo X, y revisor del trabajo académico titulado: JUEGOS GRAFO PLÁSTICOS PARA FAVORECER LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°11589 "JUAN VELASCO ALVARADO" – TUMÁN – 2016, del estudiante **KATHERINE HUMBELINA BANCES PRADO** he sido capacitado e instruido en el uso de la herramienta Turnitin y he constatado lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud 11%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 16 de Diciembre del 2016.

  
Docente  
Experiencia curricular  
DNI: 16442887

Yo Katherine Humbelina Bonces Prado, identificado con DNI  
 N° 71430135, egresada de la Escuela de Educación Inicial, de la  
 Universidad César Vallejo, autorizo () No autorizo () la divulgación y  
 comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado:  
Juegos grafoplásticos para favorecer la creatividad en  
niños cinco años de Institución Educativa N° 11589  
"Juan Velasco Alvarado" - Tumbán - 2016

en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo  
 estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art.  
 33.

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

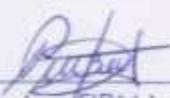
.....

.....

.....

.....

.....

  
 FIRMA

DNI: 71430135

FECHA: 06 de Diciembre del 2018

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

EP DE EDUCACIÓN INICIAL

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

BANCES PRADO KATHERINE HUMBELINA

INFORME TITULADO:

JUEGOS GRAFO PLASTICOS PARA FAVORECER LA CREATIVIDAD EN NIÑOS CINCO AÑOS DE INSTITUCION EDUCATIVA N° 11589 " JUAN VELAZCO ALVARADO" TUMÁN 2016

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

---

SUSTENTADO EN FECHA: 16/12/2018

NOTA O MENCIÓN: DIECINUEVE (19)



  
FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN