



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ESTRATEGIA GRÁFICO PLÁSTICA PARA DESARROLLAR EL  
PENSAMIENTO CREATIVO DE NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS I.ES “577”  
CARUARUNDO, CHOTA Y 1438 LA COCA, SANTA CRUZ 2018.**

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

**AUTORES:**

**ARANCELY MORALES CHUQUE**

**CRUZ VIOLETA ROMERO BARBOZA**

**ASESOR:**

**DR. PEDRO CARLOS PÉREZ MARTINTO.**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

**DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

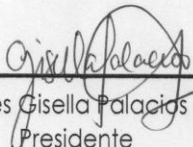
**CHICLAYO – PERÚ**

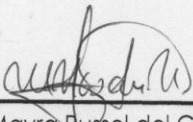
**2018**

El jurado encargado de evaluar la tesis presentada por doña ARANCELY MORALES CHUQUE Y doña CRUZ VIOLETA ROMERO BARBOZA, cuyo título es: "ESTRATEGIA GRAFICO PLASTICA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO DE NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS IES 577, CARUARUNDO-CHOTA Y 1438, LA COCA-SANTA CRUZ".

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: .....<sup>16</sup> (Dieciséis ).

Chiclayo, 19 de febrero del 2019

  
Dra. Lourdes Gisella Palacios Ladines  
Presidente

  
Dra. Mayra Russel del Carmen  
Nazario Urbina

  
Mgtr. María Pilar Tirabanti Quiroz  
Vocal



Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

## **DEDICATORIA**

Gracias a Dios por darme la vida y las bendiciones para lograr mis metas.

A mis Padres porque ellos siempre están a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos para hacer una mejor persona a quienes con sus palabras de aliento no me dejan decaer para que siguiera adelante y siempre sea perseverante y cumpla con mis ideales.

### **CRUZ VIOLETA ROMERO BARBOZA**

A mis Padres quienes me han apoyado moral mente y por guiarme por el sendero del bien y la superación, con su cariño, solidaridad para emprender y culminar el camino que me he trazado.

A mi hijo Thiago quien ha sido mi mayor motivación e inspiración para nunca rendirme para seguir superándome y poder llegar a ser un ejemplo para él.

### **ARANCELY MORALES CHUQUE**

## **AGRADECIMIENTO**

Queremos compartir nuestro sincero agradecimiento a la casa de estudios de la Universidad César Vallejo sede Chiclayo por acogernos y así poder continuar con nuestros estudios de superación para la realización de nuestra Licenciatura, contribuyendo en nuestro trabajo de investigación

Al profesor Lic. Pedro Carlos Pérez Martinto por darnos las orientaciones pertinentes y conocimientos transmitidos en cada momento del proceso de investigación, sin estos aportes no hubiese sido posible la realización y culminación de la tesis.

Las Autoras

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo **Cruz Violeta Romero Barboza con DNI N° 41759576** y **Arancely Morales Chuque con DNI N 43640939**, estudiantes del **curso de actualización** de la Escuela de Educación de la **Universidad César Vallejo**, a fin de cumplir con las disposiciones vigentes de la Universidad, declaro bajo juramento que toda la documentación que adjunto es verídica y fidedigna en referencia a la tesis titulada **“ESTRATEGIA GRÁFICO PLÁSTICA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS I.ES “577” CARUARUNDO, CHOTA Y 1438 LA COCA, SANTA CRUZ 2018.**

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de nuestra autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
4. La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.
6. No ha habido falsificación, ni ocultamiento u omisión de documentos.

Lugar y fecha: Chiclayo, Abril del 2018

Nombres y apellidos: Cruz Violeta Romero Barboza DNI: 41759576

Arancely Morales Chuque DNI: 43640939



## PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado calificador, de conformidad con los lineamientos normativos específicos en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Cesar Vallejos, Dejo a disposición de ustedes la Tesis titulada ESTRATEGIA GRÁFICO PLÁSTICA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO DE NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS I.ES “577” CARUARUNDO, CHOTA Y 1438 LA COCA, SANTA CRUZ 2018, el mismo que nos permitirá obtener el grado de Licenciatura en Educación.

La investigación presenta información acerca de las técnicas gráfico plásticas y la forma como puede ayudar al desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 4 años del nivel inicial, así mismo analizar epistemológicamente los factores relacionadas con la falta de pensamiento creativo la cual permitirá en el futuro, aplicar medidas y mejorar así el nivel de desarrollo de las capacidades de nuestros niños.

Expongo que el trabajo está constituido por los siguientes aspectos :

**Introducción:** Incluye la realidad problemática, listado de trabajos previos relacionados y la debida sustentación teórica, el problema y la justificación del estudio, hipótesis al problema planteado y los objetivos.

**Método:** Explica el diseño de investigación, la metodología a emplear y las estrategias. También incluye las variables y Operacionalización , población y muestra de estudio , las técnicas de recolección y análisis de datos y la validación de los mismos.

**Resultados:** Incluye resultados obtenidos al sistematizar desde la teoría los factores más significativos que abordan el proceso de aprendizaje relacionado al pensamiento creativo. Finalmente presentamos las conclusiones, recomendaciones y la bibliografía que complementan nuestro trabajo.

Señores Miembros del Jurado ponemos a criterio de ustedes el presente trabajo de investigación que ofrecemos como aporte a todas aquellas personas que se interesen por la mejora del servicio y calidad Educativa.

Las Autoras.

## ÌNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD .....	v
PRESENTACIÓN.....	vi
ÌNDICE .....	vii
RESUMEN .....	ix
ABSTRACT .....	x
I INTRODUCCIÓN .....	11
1.1. Realidad problemática.....	11
1.2. Trabajos previos.....	13
1.3. Teorías relacionadas al tema .....	15
1.4 Formulación del problema.....	33
1.6 Hipótesis .....	36
1.7 OBJETIVO.....	36
1.7.1 Objetivo general .....	36
1.7.2 Objetivo Especifico.....	36
II.MÈTODO .....	37
2.1. Diseño de investigación.....	37
2.2. Variables. ....	37
2.3 operacionalización de variable .....	39
2.4. Población y muestra.....	41
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	42
2.5. Métodos de análisis de datos. ....	43
2.6. Aspectos éticos. ....	43
III.RESULTADOS .....	44
IV.DISCUSIÓN.....	46
V.CONCLUSIONES .....	47
VI.RECOMENDACIONES.....	48
VII.PROPUESTA.....	49

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53
ANEXOS	
Anexo 01: Matriz de consistencia de la Investigación	
Anexo 02: Lista de cotejo de las técnicas gráfico plásticas	
Anexo 03: Lista de cotejo del pensamiento creativo	
Anexo 04: Porcentaje de la lista de cotejo de las técnicas gráfico plásticas	
Anexo 05: Porcentaje de la lista de cotejo del pensamiento creativo	
Anexo 06: Tablas y gráficos estadísticos de las técnicas gráfico plásticas	
Anexo 07: Tablas y gráficos estadísticos del pensamiento creativo	
Anexo 08: Sesiones de Aprendizaje	
Anexo 09: ficha validada por el experto	
ACTA DE APROBACION DE ORIGINALIDAD DE TESIS .....	89
ACTA DE AUTORIZACION DE PUBLICACION O FORMULARIO .....	90
VISTO BUENO DE DIRECCIÓN DE INVESTIGACION .....	93



## RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulada: ESTRATEGIA GRÁFICO PLÁSTICA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO DE NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS I.ES “577” CARUARUNDO, CHOTA Y 1438 LA COCA, SANTA CRUZ 2018.

La investigación permitió determinar que a través de las técnicas grafico plásticas utilizada por los niños, nos permita analizar, diseñar y ejecutar cómo influye en la enseñanza aprendizaje y como respuesta a elevar el pensamiento creativo de niños de 4 años de educación inicial que presentaban bajo nivel de pensamiento.

Para tal efecto se trabajó con una población de 10 niños de las I. Educativas “577” CARUARUNDO, CHOTA Y 1438 LA COCA, SANTA CRUZ el estímulo fue aplicado por ser de modalidad de investigación corresponde a un proyecto factible, se basó en una investigación no experimental, exploratoria, descriptiva propositiva, se aplicó una ficha de observación de estudio de acuerdo a su edad. El programa de técnicas grafico plásticas consistió en la ejecución de 08 sesiones de aprendizaje correspondiente a los contenidos rasgado, armado, embolillado, dactilopintura, dibujo libre, pintado, modelado, sellado.

Por lo tanto, las estrategias a utilizar, se pudo evidenciar que el desarrollo del bajo nivel del pensamiento creativo ha mejorado considerablemente conforme lo damos a conocer en las conclusiones del presente trabajo; al respecto se puede manifestar que la principal meta de la educación inicial es crear niños que sean capaces de expresar sus sentimientos y emociones por medio de la aplicación de la técnica grafico plásticas, que sean creadores , descubridores con mentalidad crítica frente a los diversos reto de la vida

Palabras Clave: Técnica grafico plástica, pensamiento creativo.

## ABSTRACT

The present research work entitled: PLASTIC GRAPHIC STRATEGIE TO DEVELOP THE CREATIVE THOUGHT OF CHILDREN OF 4 YEARS OF I. "577" CARUARUNDO, CHOTA AND 1438 LA COCA, SANTA CRUZ 2018.

The investigation made it possible to determine that through the plastic graphic techniques used by children, it allows us to analyze, design and execute how it influences teaching and learning as a response to raising the creative thinking of children of 4 years of initial education who presented low level of education. thought.

For this purpose we worked with a population of 10 children of the I. Educational "577" CARUARUNDO, CHOTA AND 1438 LA COCA, SANTA CRUZ the stimulus was applied for being a research modality corresponds to a feasible project, was based on an investigation not experimental, exploratory, descriptive, a study observation card was applied according to their age. The program of graphic plastic techniques consisted of the execution of 10 learning sessions corresponding to the contents torn, punched, trimmed, delineated, drawn, painted, modeled, traced.

Therefore, the strategies to use, it was possible to demonstrate that the development of the low level of creative thinking has improved considerably as we make it known in the conclusions of the present work; In this regard, it can be stated that the main goal of initial education is to create children who are capable of expressing their feelings and emotions through the application of graphic plastic technique, who are creators, discoverers with a critical mentality in face of the various challenges of life

Palabras Clave: Plastic graphic technique, creative thinki.

## I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad problemática

#### **La problemática desde un plano internacional.**

DE BONO. (1986) afirma que se puede aprender a aplicar el pensamiento creativo lo mismo que se aprende cualquier habilidad. Para conseguirlo hay que racionalizar la confusión que caracteriza al pensamiento, en que la creatividad, la lógica, la información o la esperanza se solapan y nos agobian. De alguna manera los sombreros racionalizan y secuencian esta confusión. También establecen una intencionalidad de pensar, y de acuerdo con de Bono, es esa intención, unida a los movimientos que realicemos para alcanzarla la que convertirán una idea en realidad.

Son la intención y los movimientos para llegar a algo lo que convierte una idea en realidad. La intención de pensar nos convierte a cada uno de nosotros en pensadores. De lo que se trata es de racionalizar el proceso para conseguir alcanzar el objetivo.

SEGÚN GUILFORD Y TORRANCE. (2002) En Psicopedagogía, a la creatividad se la considera como la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que favorece la realización de proyectos, la originalidad y novedad en la resolución de problemas. La creatividad puede incluirse en todas las áreas del currículo, pero solo cuando se considera como algo integrado en él y no como ejercicios.

Es un proceso evolutivo que nos ayuda a desarrollar en los niños su creatividad de acuerdo a su edad, manifestándose en los indicadores de la creatividad las cuales intervienen la originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración.

### **La problemática desde un plano nacional**

BURGA LINARES, Fr. (1982), plantea que: *“La expresión plástica permite adquirir confianza en sus posibilidades; por lo que contribuye al desarrollo integral del niño para definir su personalidad y lograr expresarse mediante un lenguaje plástico”*. (pág.28)

Al relacionarlo con nuestro trabajo como base de la utilización de técnicas gráfico plásticas nos ayudará a elevar el nivel de creatividad de los niños de 4 años de las I.ES “577” CARUARUNDO, CHOTA Y 1438 LA COCA, SANTA CRUZ 2018.

GARCÍA QUEPUY, D. (1982), En su monografía considera que: Las artes plásticas constituyen un medio valioso. Donde el niño transmite lo que siente y piensa, por lo que es de suma importancia que el docente tenga conocimiento de ello, para traducir y orientar acertadamente lo que él piensa, ayudándolo a desarrollar su capacidad creadora y sus habilidades artísticas.

Apreciamos lo expresado por la autora considerando que las técnicas gráfico plásticas son medios valiosos en el desarrollo integral ya que ayuda a los niños a expresar lo que siente y piensa.

### **La problemática desde un plano regional y local.**

En la provincia de Santa Cruz - Catache la realidad de los niños de 4 años se evidencia un bajo nivel de pensamiento creativo al realizar diversas técnicas gráfico plásticas realizadas durante las sesiones de aprendizaje, también se realizó el estudio en la provincia de Chota – Huambos donde se constató la misma realidad de los estudiantes la situación se agrava más en la zona rural ya que ellos no son debidamente estimulados para desarrollar su pensamiento creativo.

Los resultados de estos estudios muestran que hay mucho que hacer en temas de educación y es claro que hay muchos factores que hacen de la educación

peruana una de las más deficientes, sin embargo, diversos estudios concuerdan que las instituciones educativas tienen una enorme responsabilidad en el rendimiento escolar de los estudiantes, por ello considero que desde las aulas y desde las practicas eficaces de los maestros podemos contribuir a esta mejora.

Por esa razón mediante esta investigación abordaremos la técnica grafico plástica que se empleara como estrategia de motivación que busca elevar el nivel de pensamiento creativo de los estudiantes, considerando por las evidencias que esto está implicado en los niveles de logro de desempeño académico.

## **1.2. Trabajos previos.**

Luego de realizar una búsqueda en los repositorios de diversas universidades, me encontré con trabajos similares, realizados en otros países como: Ecuador, etc.

### **A. nivel internacional:**

Pupiales Alvarado, H. (2013) manifiesta que:

El desarrollo de las técnicas grafo plásticas en niños y niñas de 3 a 5 años ayuda en la escritura, puesto que el origen del pensamiento es la expresión de sentimientos y expresiones del niño/a sobre su relación con los demás a través de su actividad de la aplicación de técnicas. A través de sus experiencias con las manos el niño/a descubre sus sentimientos y como expresarse con los demás por medio de la demostración de su creatividad e imaginación, las que le ayudan a organizar, agrupar, manifestar y construir su pensamiento. (pág.32)

Haciendo un análisis de lo estudiado por la autora, pone en manifiesto que las técnicas gráfico plásticas ayudan a elevar el pensamiento creativo considerando un elemento importante para descubrir sus emociones y el niño pueda demostrar su propia creatividad e imaginación.

### **B. nivel nacional:**

Céspedes Barrios, M. (2002) nos define a la creatividad:

Como un proceso por el cual el niño es capaz de despertar o expresar sus sentimientos por medio de situaciones en lo que está presente un cambio de forma, este cambio se da en íntima relación con su desarrollo”. Y en su primera conclusión:

La creatividad va ayudar al niño a poder expresar sus ideas, pensamientos, inquietudes ayudándolo así a ser original influyendo eficazmente en su desarrollo psicosocial.

Las autoras nos brindan el conocimiento e importancia del desarrollo de la creatividad en los niños ya que influye eficazmente en el niño, concordando con nuestra investigación al brindar tal importancia a la creatividad en desarrollo del niño del nivel de Educación Inicial.

Guitierrez Céspedes, J. (2003) Plantea:

*La expresión plástica permite adquirir confianza en sus posibilidades por lo que contribuye al desarrollo integral del niño para definir su personalidad y el desarrollo de la creatividad.*

Al relacionarlo con nuestro trabajo como base de la utilización de técnicas gráfico plásticas nos permite guiarnos en la elaboración de estrategias en los niños de 4 años de la I.E.I N° 577 Caruarundo y 1438 La Coca.

### **1.3. Teorías relacionadas al tema.**

#### **Pensamiento creativo de Edward de Bono.**

El Pensamiento Lateral se concibe como un Pensamiento Creativo, una forma de escapar a las ideas fijas. Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico. La necesidad de que todas las fases del pensamiento sean correctas es la principal barrera a la concepción de nuevas ideas. En el Pensamiento Lateral se prescinde de valorar si las ideas en el proceso de su elaboración son correctas, primero se elabora un gran número de ideas y luego se eximan a efectos de valoración.

El creador del Pensamiento Lateral o creativo, Dr. Edward de Bono (1986) distingue entre dos tipos de pensamiento:

El Vertical, que usa el proceso lógico, según el método histórico tradicional

El Lateral, que involucra desorganizar una secuencia lógica y llegar a la solución desde otro ángulo.

Ambos son igualmente necesarios, con el Pensamiento Lateral creamos las ideas, o con el Pensamiento Lógico las desarrollamos, las seleccionamos y las utilizamos.

SEIS SOMBREROS PARA PENSAR: De Bono (1986) distingue entre pensamiento creativo y pensamiento reactivo. El pensamiento reactivo, en el que considera que se basa la mayor parte de la tradición del pensamiento occidental, consiste en el diálogo, en la argumentación dialéctica y cuya utilidad consiste en saber reaccionar ante un interlocutor, pero no para generar propuestas. El pensamiento creativo se centra en cambio en producir propuestas, establecer objetivos, evaluar prioridades y generar alternativas.

De Bono (1986) afirma que se puede aprender a aplicar el pensamiento creativo lo mismo que se aprende cualquier habilidad. Para conseguirlo hay que racionalizar la confusión que caracteriza al pensamiento, en que la creatividad, la lógica, la información o la esperanza se solapan y nos agobian. De alguna manera los sombreros racionalizan y secuencian esta confusión. También establecen una intencionalidad de pensar, y de acuerdo con De Bono, es esa intención, unida a los movimientos que realicemos para alcanzarla la que convertirán una idea en realidad.

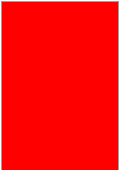
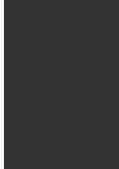
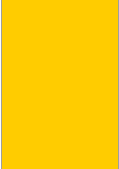


De acuerdo con el autor, son la intención y los movimientos para llegar a algo lo que convierte una idea en realidad. La intención de pensar nos convierte a cada uno de nosotros en pensadores. De lo que se trata es de racionalizar el proceso para conseguir alcanzar el objetivo.

Aprender a pensar es una de las asignaturas pendientes en nuestro sistema escolar. Edward de Bono lo que nos propone es métodos que nos permitan enseñar a pensar de manera más eficaz. Desarrollar el pensamiento creativo a través de los seis sombreros es bueno porque los sombreros nos permiten:

- Representar un papel: Mientras alguien en un grupo "se pone un sombrero" esta representando un papel, y por lo tanto está de alguna forma liberándose de las defensas del ego, que son responsables de los errores prácticos del pensar.
- Dirigir la atención: "Ponerse un sombrero" implica dirigir la atención de forma consciente hacia una forma de pensar, lo cual da a cualquier asunto seis aspectos diferentes.
- Crear flexibilidad: Al pedir a alguien, incluso a uno mismo, que se ponga un sombrero, se le está pidiendo que cambie de modo, que deje de ser negativo o se le está dando permiso para ser puramente emocional.
- Establecer las reglas del juego: Los seis sombreros establecen unas ciertas reglas para el "juego" de pensar y particularmente para la forma del pensamiento que se ocupa de trazar mapas como opuesto - o distinto- al de discutir



El método es simple. Basta utilizar los seis sombreros imaginarios, cada uno de un color diferente. En cualquier momento un pensador puede escoger ponerse uno de los sombreros o se le puede pedir que se lo quite. Todas las personas de la reunión pueden usar un sombrero de un color concreto durante un tiempo en un momento determinado. Los sombreros involucran a los participantes en una especie de juego de rol mental.

	Una mirada objetiva a los datos y a la información. "Los hechos son los hechos".		Legitima los sentimientos, presentimientos y la intuición, sin necesidad de justificarse.
	Significa la crítica, lógica negativa, juicio y prudencia. El porqué algo puede ir mal.		Simboliza el optimismo, lógica positiva, factibilidad y beneficios.
	La oportunidad para expresar nuevos conceptos, ideas, posibilidades, percepciones y usar el pensamiento creativo.		Control y gestión del proceso del pensamiento.

El método puede parecer extremadamente simple e incluso infantil - pero funciona.

## **Pensamiento**

### A. Definición:

Facultad de pensar, acto formar y relacionar ideas y conceptos, el pensamiento es una forma de procesamiento cognitivo de la información que sirve de percepciones, conceptos, símbolos e imágenes.

### B. Tipos de Pensamiento:

- **Pensamiento Deductivo:** Va de lo general a lo particular. Es una forma de razonamiento de la que se desprende una conclusión a partir de una o varias premisas.

- **Pensamiento Inductivo:** Es el proceso inverso del pensamiento deductivo, es el que va de lo particular a lo general. La base es la figuración de que, si algo es cierto en algunas ocasiones, lo será en otras similares, aunque no se puedan observar.
- **Pensamiento Analítico:** Realiza la separación del todo en partes que son identificadas o categorizadas.
- **Pensamiento de Síntesis:** Es la reunión de un todo por la conjunción de sus partes.
- **Pensamiento Creativo:** Aquel que se utiliza en la creación o modificación de algo, introduciendo novedades, es decir, la producción de nuevas ideas para desarrollar algo nuevo o modificar algo existente.
- **Pensamiento Sistémico:** Es una visión compleja de múltiples elementos con sus diversas interrelaciones. Sistémico se deriva de la palabra Sistema, lo que nos indica que debemos de ver las cosas de forma interrelacionada.
- **Pensamiento Crítico:** Examina la estructura de los razonamientos sobre cuestiones de la vida diaria, y tiene una doble vertiente analítica y evaluativo. Intenta superar el aspecto mecánico del estudio de la lógica. Es evaluar el conocimiento, decidiendo lo que uno realmente cree y por qué. Se esfuerza por tener consistencia en los conocimientos que acepta y entre el conocimiento y acción.
- **Pensamiento Interrogativo:** Es pensamiento con el que se hace preguntas, identificando lo que a uno le interesa saber sobre un tema.

### **Pensamiento Creativo**

A. **Definición:** Es un don que tienen todas las personas, algunas más desarrolladas que otras debido a factores culturales, genéticos entre otros, que actúa en la forma en que las mismas encuentran soluciones nuevas ante los problemas que se presenten, y en conjunto con el pensamiento crítico, que complementa el lado derecho del hemisferio cerebral. En dicho pensamiento influyen los aspectos de la creatividad, la cual se puede aprender, desarrollar y depende del nivel de importancia que le asigne cada quien su ampliación de pensamiento.

## **B. Clases de pensamiento creativo**

Hoy enumeramos hasta 10 tipos de pensamiento relacionado con la creatividad:

1. **Analítico:** Se basa en comprender una situación dividiéndola en partes pequeñas o estableciendo causalidades. Incluye la organización de las partes de un problema de forma sistemática, haciendo comparaciones, estableciendo prioridades sobre una base racional, identificando secuencias de tiempo, relaciones causales o relaciones condicionales.

2. **Conceptual:** Este pensamiento creativo consiste en la identificación de patrones o conexiones entre situaciones cuya relación no es obvia, identificando aquellos elementos clave que subyacen en ellas. El pensamiento conceptual es la utilización del razonamiento creativo, conceptual o inductivo aplicado a conceptos existentes o para definir conceptos nuevos.

3. **Convergente:** Implica la elección entre muchas opciones para poder llegar a una conclusión, ya que es riguroso y formal, ejerciéndose de manera axiomática. Es decir, el pensamiento convergente no contempla varias respuestas, varias soluciones, si no una sola acertada.

4. **Divergente:** Por el contrario, esta modalidad consiste en generar tantas ideas u opciones como sea posible en respuesta a una pregunta abierta o a un reto determinado. Es un tipo de pensamiento sintético, deductivo, expansivo y creativo que puede generar varias respuestas o soluciones, siendo una técnica más libre y creativa.

5. **Duro:** Esta denominación es la propuesta por Roger van Oech, contraponiéndolo al pensamiento suave. Los conceptos duros son muy concretos, sin ambigüedad, rigurosamente lógicos, precisos, exactos, específicos y coherentes.

6. **Disponible:** Se trata de una vía de resolución de problemas basada en la apertura y la elevada sensibilidad a todas las maneras posibles de establecer conexiones.

7. **Jánico:** Concepción acuñada por el psiquiatra norteamericano Albert Rottenberg, está caracterizado por concebir activamente dos o más ideas, imágenes o conceptos opuestos simultáneamente. Se realiza de forma totalmente

consciente, pero haciendo uso de mecanismos del pensamiento onírico y de materiales inconscientes.

8. Lateral: Determinado por Edward de Bono como contraposición y complemento al pensamiento vertical o lógico. Se refiere a la técnica que permite la resolución de problemas de una manera indirecta y con un enfoque creativo. El pensamiento creativo lateral es una forma específica de organizar los procesos de pensamiento, que busca una solución mediante estrategias o algoritmos no ortodoxos, habitualmente ignorados por el pensamiento lógico.

9. Lógico o vertical: El pensamiento lógico es aquel que se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo. Surge a través de la coordinación de las relaciones que previamente ha creado entre los objetos.

10. Metafórico: Se basa en unir conceptos de manera que el resultado nos haga comprender mejor uno de ellos. También constituye un recurso literario y poético.

11. Sistémico: Implica una actitud fundamentada en la percepción del mundo real en términos de totalidades para su análisis y comprensión. Se diferencia de un planteamiento del método científico, que sólo percibe partes de éste y, en muchos casos, de manera incorrecta. Pretende comenzar a desarrollar comunidades comprometidas con un cambio profundo personal y organizativo.

12. Svergente: Este pensamiento creativo describe el uso óptimo de los dos hemisferios cerebrales. Si combinamos elementos del pensamiento convergente, ordenado, detallista del hemisferio izquierdo, y el pensamiento divergente, creativo, global del hemisferio derecho tendremos resultados fantásticos.

13. Suave: Es un tipo de pensamiento metafórico, aproximado y difuso que tolera contradicciones. Es fundamental para la innovación y la fase de incubación creativa, a fin de crear nuevas ideas. Se combina con el pensamiento duro, clave para preparar, evaluar las ideas y llevarlas a la práctica.

### **C. Indicadores del Pensamiento creativo:**

A continuación, se explican los indicadores:

**Originalidad:** Es la capacidad del individuo para generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social.

**Iniciativa:** Es la actitud humana para idear y emprender actividades, para dirigir acciones, es la disposición personal para protagonizar, promover y desarrollar ideas en primer término.

**Fluidez:** Es la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen. Es la productividad del pensamiento técnico en la búsqueda de contradicciones y la solución de problemas profesionales.

**Divergencia:** Es la capacidad del individuo para analizar lo opuesto, para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio, para encontrar caminos diferentes. La divergencia es el tránsito por las ideas de la problematización.

**Flexibilidad:** Es la capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías. Es la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos.

**Sensibilidad:** Es la capacidad del individuo para percibir y expresar el mundo en sus múltiples dimensiones. Es la capacidad de identificación con una situación o problema planteado, es la concentración y compenetración con la acción.

**Elaboración:** Es la capacidad del individuo para formalizar las ideas, para planear, desarrollar y ejecutar proyectos. Es la actitud para convertir las formulaciones en soluciones prometedoras y acciones decisivas, es la exigencia de llevar el impulso creativo hasta su realización.

En otro sentido la elaboración es la capacidad de profundización y detenimiento en la consolidación de una idea, es la búsqueda de perfeccionamiento y precisión de la acción.

**Motivación:** Es la relación que existe entre lo cognitivo y lo afectivo en función de solucionar el problema profesional que el alumno debe resolver.

**Innovación:** Es la habilidad para el uso óptimo de los recursos, la capacidad mental para redefinir funciones y usos. Es la cualidad para convertir algo en otra cosa, de lograr nuevos roles.

#### **D. ¿Es posible desarrollar o enseñar el pensamiento creativo?**

El clásico dilema nature–nurture: ¿se nace creativo o es la creatividad el resultado de un aprendizaje y de un medio favorable? Parece ser cierto que dentro de unos límites se puede enseñar y aprender a ser más creativo. Actualmente se defiende que todos los individuos poseen todas las aptitudes en diferentes grados. Para Guilford, los rasgos creativos son tenidos en diferentes grados tanto por los individuos no creativos como por las personas reconocidas como creativas. La creatividad, como la inteligencia, es algo que todos los individuos poseen en alguna medida, y como cualquier otro talento todos pueden desarrollarla en diferentes grados.

Otros como Ausubel sostienen que el principal determinante de las personas creativas es de carácter genético. En la actualidad, la mayor parte de autores se inclina por una posición intermedia: que en la conducta y el pensamiento creativos hay algo de innato y de aprendido. La mayoría de las personas tiene un potencial suficiente para desarrollar unas habilidades de pensamiento muchísimos más eficaces que las que tiene.

#### **E. ¿Cómo fortalecer o enriquecer el pensamiento creativo?**

El pensamiento creativo se refiere a resolver problemas o situaciones de forma original, diferente, empleando caminos imaginables para algunos, sin embargo, es importante destacar que para adquirir el pensamiento creativo se necesita una mezcla de estrategias cognoscitivas, cadenas de conocimientos y habilidades del pensamiento o tal vez diferentes mezclas para diferentes personas.

#### **F. Componentes del Pensamiento Creativo.**

Planteamos que el hombre por naturaleza es creativo, por la misma lucha en la vida por persistir y triunfar frente a todos los obstáculos. Dejemos bien planteado, que todo ser humano piensa, unos con mayor agudeza, otros con menor proporción y en esta medida son abstraídos, luego sintetizados y generalizados. Pensar es relacionar y relacionar es crear, por consiguiente, no existe una diferencia esencial entre el pensamiento creativo y el pensamiento crítico. Como

todo está relacionado con todo, y como una de las leyes de la mente es la asociación, cualquier pensamiento es potencialmente creativo.

El distinguido investigador USA J.P. Guilfor (1959) destaca cuatro factores para el desarrollo de la mentalidad creativa:

- La fluidez, cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema determinado.
- Flexibilidad, variedad y heterogeneidad de las ideas producidas, que nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar el problema de diferentes puntos de vista, de diferentes ángulos.
- Originalidad, la rareza del pensamiento con que se planteará el problema; en su fase inicial es un tanto raro y difícil de aceptar, allí está el pensamiento original.
- Viabilidad, capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica.

Los tres primeros factores son funciones del pensamiento divergente o lateral, distinto del pensamiento convergente, lógico o vertical. El pensamiento convergente, lógico o vertical. El pensamiento o convergente es el que evoca ideas y trata de encadenarlos para llegar a un punto ya existente y definido, aunque un tanto desconocido para el sujeto.

El pensamiento divergente, al contrario, actúa como un explorador que va a la aventura. El pensamiento convergente se relaciona más con el pensamiento escolar; tal como ha venido desarrollándose en las instituciones que manejan los currículos del sistema de cada país y el pensamiento divergente se vincula más con la creatividad.

### **Creatividad Infantil**

Para definir el concepto de creatividad es necesario conocer su raíz etimológica. La palabra creatividad deriva del latín “creare”, lo que significa crear; por lo tanto, la palabra creatividad significa “crear de la nada”. La creación en el ser humano corresponde a uno de los procesos mentales superiores que ligado a la percepción, análisis e interpretación no está relacionado directamente, porque el ser creativo no demanda un coeficiente intelectual alto o viceversa, lo fundamental es entender que, aunque inteligencia y creatividad son innatas el ambiente y la

estimulación harán que su desarrollo sea independientemente no solo para el trabajo del arte del niño sino para su vida diaria.

Para Bronstein y Vargas, psicólogos, en su libro "Niños Creativos". La creatividad es la capacidad humana de responder a necesidades, problemas o situaciones, por lo que, contar con este proceso es una oportunidad y medio significativo no solo para los planteamientos de las actividades de arte sino para la vida y su practicidad. La creatividad es La capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales.

Según SATIRO, Angélica 2004 dice, En el caso de la infancia, la creatividad no es sólo una manera de expresar los sentimientos o lo que piensan, sino que además es un mecanismo para conocer el mundo que los que nos rodea. Debido a esto, la creatividad infantil es fundamental en el desarrollo y aprendizaje del niño, y debe ser estimulada. Pero cómo estimular la imaginación en nuestros hijos.

Para Manuela R. En su obra "Psicología de la Creatividad" indica que la creatividad es: una forma de pensar que lleva implícita siempre una querencia por algo, sea la música, la poesía o las matemáticas. Que se nutre de un sólido e indeleble amor al trabajo: una motivación intrínseca que sustenta, al trabajo extenuador, la perseverancia ante el fracaso, la independencia de un juicio y hasta el desprecio a las tentaciones veleidosas del triunfo cuando llega.

Hablar de capacidad, nos remite al mundo de lo que puede ser, al terreno de la energía potencial, de las potencialidades. La creatividad es como un músculo, si no se usa, se atrofia y la posibilidad de que no se desarrolle y quede en pura potencialidad aumenta, cuando nos regimos por el ritmo de la rutina y la inercia, cuando nos dejamos vencer por lo establecido y no nos aventuramos a pensar de una manera diferente, sin tener en cuenta lo siguiente:

- Que la creatividad está latente en todas las personas, en grado mayor que al que generalmente se cree.
- Cuando se trata de creatividad e inventiva, lo emocional y lo no racional es tan importante como lo intelectual y lo racional.
- Los elementos emocionales y no racionales pueden enriquecerse metódicamente por medio del entrenamiento. Muchas de las mejores ideas nacen, cuando no se está pensando conscientemente en el problema que se tiene



entre manos. La inspiración, surge durante un período de "incubación", como cuando un hombre está manejando camino al trabajo o regando su jardín o jugando. La creatividad se manifiesta, como el descubrimiento de algo nuevo en un contexto. El descubrimiento involucra discontinuidad, que no es más que un salto no alcanzable por la vía del pensamiento tradicional. Esta categoría remite al ámbito educativo y válido la posibilidad de plantear el desarrollo de la capacidad creativa, a través de la acción pedagógica, ya que hablar de descubrimientos, no es sólo a nivel social, también a nivel personal o individual; cuando un niño halla una conexión, una relación que antes en su experiencia no había obtenido. La creatividad está distribuida normalmente, es decir, todos somos creativos por naturaleza, en cada instante de nuestras vidas y con la experiencia, dan soluciones nuevas y útiles que ayudan a salvar situaciones que se presentan. Por ello, es muy importante tener en cuenta, que no existe ningún estereotipo del individuo creador, si bien todos presentan ciertas similitudes.

### **Niño Creativo**

Para Brostein y Vargas en su libro "Niños Creativos", consideran que la creatividad está presente en cada ser humano, durante los primeros cinco años, la plasticidad del cerebro produce que la misma sea desbordante, permitiendo a través de la imaginación y fantasía desarrollar su pensamiento creativo, crítico y reflexivo. No existe un patrón definido que muestre el grado de creatividad que puede poseer un individuo y aunque existen test o estándares, se consideran ilimitadas las características por descubrir. Sin embargo, los niños creativos se muestran activos, curiosos, participativos y alegres, tiene confianza en sí mismos, pueden expresar sus anhelos, deseos, necesidades como sus temores o frustraciones, al tiempo que pueden resolver los problemas cotidianos en general, un niño creativo es más receptivo y perceptivo con las experiencias que se den en su entorno para arriesgarse a responder a las mismas de una manera espontánea sin miedo del error. A continuación, se detalla las características que Brostein y Vargas plantean sobre el niño creativo:

- Posee una gran sensibilidad frente a los estímulos sensoriales.

- Tiene una capacidad más amplia para percibir semejanza y diferencias entre varios estímulos del mundo exterior (percepción de detalles, características y elementos constitutivos) esto facilita la comunicación y relación con el entorno.
- Una mayor coordinación sensorio-motriz que garantiza mejores resultados físicos en la movilización normal y en los movimientos espontáneos que implican actividades de juego y recreación.
- Una imaginación desarrollada, entendida como la capacidad para desprenderse del mundo real, y representar desde sí mismo, los objetos que antes fueron percibidos por los sentidos.
- Tiene originalidad, es decir tener la percepción de una nueva posibilidad de abordaje para construir objetos imaginarios o reales.
- Posee una facilidad expresiva, con un pensamiento flexible en donde fluyan las ideas.

## **El Arte Del Niño De Educación Inicial**

### **Definición:**

Según la Real Academia de la Lengua, el arte es la manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginario con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. Entendiendo a los recursos plásticos como a la pintura, escultura; a los lingüísticos como la literatura, teatro; y sonoros como la danza y música. Ámbitos versátiles del arte cuya misión es despertar la libre expresión y sensibilidad de la realidad circundante que aprecia cada persona con su individualidad, creatividad y percepción. El arte es “esencialmente, una afirmación, una expresión sensible, un grito a la sensibilidad, una llamada imperiosa que penetra por los sentidos invade la inteligencia, y resuena fuerte y dulcemente en el corazón.” Este concepto es muy amplio y nos abre muchas posibilidades, ya que casi todo lo que hacemos puede ser clasificado como arte.

## **La creatividad Plástica: El Cerebro y La Mano Creadora**

Inicialmente el hombre no disponía de otro instrumento que no fueran sus propias manos. Debe quedar bien claro que no pensamos en la mano anatómica, sino en la que está unida funcionalmente con la mano medular y cerebral, a través de las interconexiones de neuronas sensitivas y motoras, donde la mano refleja el cerebro, así como el cerebro refleja la mano. Se puede hablar de una mano cerebral, sensitiva y motora, porque la mano exterior se halla interiorizada en el cerebro, si se quiere, el cerebro se ve exteriorizado en la mano.

- Es absurdo devaluar el trabajo manual contraponiéndolo al trabajo intelectual, supuestamente más noble y digno del hombre.
- El dibujo y las artes plásticas cuando se orientan científicamente son de verdad expresiones creativas y sirven también como actividades terapéuticas que liberan, relajan, requiebran la personalidad del hombre. La expresión de los impulsos inconscientes por el dibujo es equilibrador, pues la energía nerviosa sale en el gesto creador expresivo, en vez de encerrarse. La mano gracias al hipotálamo, sirve al inconsciente.
- La mano tiene un gran poder de comunicación, mediante los gestos y movimientos.
- La actividad manual no sólo es expresión de lo que somos, también es una forma de conocer lo que hemos llegado a ser. y es educación para ser más.

## **INDICADORES DE LA CREATIVIDAD**

**Fluidez:** Consiste en la producción de la mayor cantidad posible de palabras, ideas, expresiones, asociaciones, etc. Atendiendo a una consigna o regla dada (número de sílabas, letra inicial) y sin limitaciones en cuanto al significado. Cuantas más respuestas se ofrezcan más probabilidades hay que algunas de ellas sean creativas

**Flexibilidad:** Hace referencia a la variedad, o número de categorías diferentes que se utilizan en el momento de producir ideas, y a la variedad de las soluciones dadas a un problema.

Originalidad: Hace alusión a las respuestas menos habituales o aquellas otras que se alejan de lo obvio y común, y que generalmente son juzgadas como ingeniosas. En ocasiones surgen de forma espontánea, otras veces después de un trabajo sistematizado. Las ideas originales suelen ser un poco sólidas, y si no se cuidan atentamente, terminan por desaparecer.

Elaboración: Consiste en organizar los proyectos e incluso las tareas más simples con el mayor cuidado y detalle.

### **Técnicas Gráfico Plásticas**

David Rollano V. (2004) la educación plástica y artística en educación infantil es fundamental para el desarrollo del niño, ya que es un medio para expresar sus sentimientos, sus pensamientos y sus intereses, mediante una actividad creadora. Además favorece su autoconocimiento y la interrelación con el medio natural en el que se desenvuelve.

Ausubel (1981) La expresión plástica concibe al hombre como un organismo, como punto de referencia del desarrollo humano capaz de pensar crear en sí mismo y de expresar sus sentimientos.

De acuerdo al autor el ser humano representa un periodo importante en el futuro siendo capaz de pensar crear en sí mismo, con conocimientos acerca de técnicas gráfico plásticas.

Leontiev A. (1929) El ser humano no nace con una aptitud determinada, nace con la aptitud de desarrollar esas aptitudes.

El autor plantea que las Técnicas de expresión plástica aporta los conocimientos referidos a los materiales, recursos, técnicas, métodos y aplicaciones instrumentales que dan lugar a una obra artística. En la investigación plástica es fundamental el contacto directo con los materiales y la aplicación de las técnicas, sacando partido de sus posibilidades y poder llegar a resultados concretos.

Estas técnicas constituyen una forma de expresión valiosa donde el niño comunica lo que percibe, siente, piensa de sí mismo y de su mundo circundante.

Técnicas gráfico plásticas, conjunto de técnicas que se plasman en una materia tangible que posibilita en el niño el desarrollo de la percepción visual y táctil, a diferenciar características y cualidades en los seres y objetos, como forma, volumen, color, textura y consistencia, que se irán expresando a través del dibujo, la pintura, el modelado y el collage. Para que el niño cumpla con estos objetivos, es necesario que se realicen en los ambientes y condiciones más apropiadas.

Las técnicas Gráfico - Plásticas no pueden ser desarrolladas en el Nivel Inicial como para que el niño se entretenga, sino, para encauzar sus actividades estimulándolo con diferentes experiencias.

**Técnica:** es un conjunto de procedimientos que se utilizan para un arte o actividad determinada que se adquieren por medio de la práctica y que requieren de determinadas habilidades o destrezas.

**Grafico plásticas:** es una actividad simbólica asociada con el trabajo instrumental de la mano, dedos y su acoplamiento con la visión. En el cual se manifiesta la habilidad intelectual afectiva y motriz del niño. Chuva (2016, p.43)

Las técnicas grafo plásticas viene a ser estrategias utilizadas en la educación inicial con el fin primordial de preparar a los niños y niñas para el proceso de aprendizaje. Son parte importante de la formación integral del niño y la niña, pueden ayudar a preparar individuos para los nuevos tiempos: analíticos y críticos, capaces de tomar decisiones, seguros, liberar tensiones, desarrollar la imaginación y resolver problemas. Rodríguez (2016, p.25).

Técnicas grafico plásticas en el desarrollo infantil El uso de diferentes técnicas grafico plásticas estimulan, fortalecen y desarrollan valores es por ello que el proceso de creación que en ellas se dan le sirven al niño como un medio para expresar sus sentimientos, pensamientos y sus intereses; favoreciendo su autoconocimiento y la interrelación con el medio natural en el que desenvuelven. En base a esto se puede decir que entre los objetivos principales que se desarrollan con este arte gráfico plástico son los siguientes:

- Despertar el interés del niño en sí mismo al conocer su cuerpo y sus posibilidades.
- Adquirir conciencia del mundo físico y las manifestaciones culturales.

- Conocer el uso de técnicas y materiales que le darán acceso a la adquisición de habilidades y destrezas para potenciar su potencial creador. Yupanqui & Zavaleta (2013, p.22)

### **Tipos de Técnicas Gráfico Plásticas.**

#### ✓ Dibujo Libre.

El dibujo es un lenguaje gráfico de que se valen los niños para expresar lo que sienten y exteriorizar sus emociones tanto internas como externas.

El dibujo libre es un medio de expresión que atienden a distintas apetencias, no sólo en lo referido al desarrollo del niño sino a la manera de expresarse.

El dibujo es una forma de expresión de los niños tan importante como puede serlo la palabra escrita que contribuye a su autosatisfacción; sirve para que se tenga en cuenta que el dibujo cumple un papel primordial en la educación del niño tanto en el área socio emocional como en lo intelectual y biosicomotor.

#### ✓ Embolillado

Consiste en la elaboración de bolitas de papel con los dedos índice y pulgar: esta es la posición adecuada para dicho trabajo.

El objetivo de esta actividad es que los niños mejoren su motricidad fina por medio del desarrollo de la fuerza muscular de los dedos; así también, su creatividad e imaginación, ya que la motricidad fina juega un papel importante en el desarrollo de la inteligencia.

#### ✓ Armado

Armar consiste en transformar creativamente un objeto o elemento en otro de diferente significado y uso.

#### ✓ Dactilopintura

El niño quiere expresarse y uno de los medios empleados por él, es la pintura, en esta actividad el niño da riendas sueltas a su creatividad. Para la realización de la pintura dactilar es recomendable que el niño use toda la mano y la realización de diversos movimientos, mediante el uso de la pintura dactilar se logran muchas formas y líneas.

#### ✓ Modelado

El modelado es el uso de un material maleable que permite crear objetos figurativos o abstractos, ésta técnica tiene la cualidad primordial de dar sentido al volumen y forma que facilitará la percepción de los objetos que el niño o niña manipule.

#### ✓ Pintura

La pintura es el encuentro del color para representar imágenes figurativas o abstractas, ya sea táctil o utilizando algún instrumento, con el fin de promover la creación de forma libre. La pintura es una experiencia que permite al niño asomarse a tierras lejanas e ignoradas. Cuando se enfrenta al papel, con su pincel empapado de pintura, su imaginación empieza a volar, a través de la pintura los infantes dan sentido a las líneas y formas guiadas por su imaginación, en un principio sin dar 20 importancia al color y progresivamente considerándolo vital para expresar su percepción del entorno. Los detalles que el niño o niña plasmen en su pintura depende del nivel de participación de sus experiencias, pues resulta más fácil que un niño o niña pinte cierto objeto que ha manipulado y explorado lo suficiente, a algo conocido por su nombre pero no experimentado.

#### ✓ Sellado o estampado

Consiste en sellar dibujos sobre la superficie para plasmar la figura.

Es una técnica divertida ya que los niños logran descubrir cómo se realiza esta técnica estampar libremente por toda la hoja y formar una figura ya sea con hojas naturales, manzana o la creatividad de la educadora.

#### ✓ Rasgado

El rasgado de papel además de producir destrezas permite que el niño obtenga sentido de las formas y conocimientos del material, lo cual le permitirá más tarde trabajar con otros materiales.

Cuando el niño practica el rasgado, debe iniciarse en formas libres que después identificará como formas sugerentes, a medida que domine el rasgado podrá manifestarse creando formas figurativas geométricas.

✓ Pintar Soplando:

Las artes plásticas le permiten al niño expresarse por medio de éstas técnicas, el niño crea, inventa o imagina y estas son actividades que debemos delegar en forma permanente.

Para pintar soplando: se prepara una pintura clara (témpera y agua), se hecha esta pintura en una hoja, luego con un pitillo soplas hasta regar toda la pintura para conseguir formas.

### **Importancia de las Técnicas Gráfico plásticas**

Es muy importante considerar que, aunque en este fascículo y en otros, los temas se separan por motivos didácticos, la educación de los niños debe ser integral e integradora. No se trata de dividir horarios por áreas, como si fueran cursos. Tampoco es necesario que cada lenguaje aquí detallado tenga un horario establecido, en el que se trabaje aisladamente por talleres. Entonces, ¿no podemos tener sesiones específicas como técnicas graficas plásticas, música, danza? (rutas de aprendizaje - comunicación 2015 pg. 207).

Es importante que las docentes del nivel inicial tengan en cuenta la intencionalidad en la realización de las diferentes técnicas y que todos los trabajos tengan una significación.” (Actualización de las rutas de aprendizaje 2015).

Es por ello que las Técnicas Grafo Plásticas son un instrumento valioso que permite a los niños explorar y descubrir el mundo en el cual desarrolla la capacidad creadora, con cualidades distintas en su modo de percibir y procesar la información, mediante diferentes materiales, se crea en ellos nuevas experiencias pues descubren y experimentan las diferentes sensaciones que les pueden brindar, es por ello la importancia de esta sea, expresado libremente sin restricciones, pues cabe recordar que los niños poseen gran plasticidad y se encuentran en constante cambio, a medida que van creciendo van percibiendo el mundo de forma diferente, y la manera de expresar su realidad.



#### **1.4. Formulación del problema**

CÓMO CONTRIBUIR AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.ES.I 577 DEL CASERIO DE CARUARUNDO – DISTRITO DE HUAMBOS – Y 1438 – CASERIO LA COCA – CATACHE 2018?

#### **1.5. Justificación del estudio.**

La presente investigación pedagógica es importante porque busca explicar la necesidad de estimular el pensamiento creativo a través del desarrollo de la técnica gráfico plástico en los niños y niñas de 4 años; sabiendo que el arte plástico se da en expresiones libres que brindan al niño el despertar a su creatividad.

Los niños son creativos por naturaleza, y tienen diversas formas y modalidades a través de los cuales se manifiesta en el trabajo artístico en las técnicas gráfico plásticas donde el niño tendrá que experimentar, plantear y resolver problemas, e iniciarse en el desarrollo de su creatividad.

Las técnicas gráfico plásticas se convierten en algo extraordinariamente importante en el Sistema Educativo del Nivel Inicial e impulsan el pensamiento creativo, y proporcionan la integración entre los niños y niñas, reconociéndose y aceptándose tal y como son, de igual manera fomenta los valores como la tolerancia, solidaridad, respeto entre sí mismos.

#### **Fundamentación Legal**

Este trabajo de investigación se sustenta en aspectos legales como:

Ley General de Educación N° 28044.Art. 9

Que tiene como objetivos formar integralmente al educando en los aspectos físico, afectivo y cognitivo para el logro de su identidad personal y social, ejercer la ciudadanía y desarrollar actividades laborales y económicas que le permitan organizar su proyecto de vida y contribuir al desarrollo del país.

Desarrollar aprendizajes en los campos de las ciencias, las humanidades, la técnica, la cultura, el arte, la educación física y los deportes, así como aquellos que permitan al educando un buen uso y usufructo de las nuevas tecnologías. (DCN,2010)

Ley General de Educación, N° 28044. Art. 8°

Fundamenta que la educación prioriza el reconocimiento de la persona como centro y agente fundamental del proceso educativo.

Y se sustenta en principios como:

La calidad, que asegure la eficiencia en los procesos y eficacia en los logros y las mejores condiciones de una educación.

La equidad, que posibilite una buena educación para todos los peruanos sin exclusión de ningún tipo y que dé prioridad a los que menos oportunidades tienen.

La democracia, que permita educar en y para la tolerancia, el respeto a los derechos humanos, el ejercicio de la identidad y la conciencia ciudadana, así como la participación.

La ética, que fortalezca los valores, el respeto a las normas de convivencia y la conciencia moral, individual y pública.

La conciencia ambiental, que motive el respeto, cuidado y conservación del entorno natural como garantía para el futuro de la vida.

La creatividad y la innovación, que promuevan la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura.

Ley de la Carrera Pública Magisterial N° 29944. Artículo 5.

Tiene como objetivos: contribuir a garantizar la calidad de las instituciones educativas públicas, la idoneidad de los profesores y autoridades educativas y su buen desempeño para atender el derecho de cada alumno a recibir una educación de calidad.

### **Fundamentación pedagógica.**

La investigación busca contribuir a ampliar los conocimientos relacionados a la falta de pensamiento creativo, que los niños evidencian frente a las diversas actividades, además permitirá conocer las teorías existentes que explican esta problemática y elaborar estrategias de técnicas grafico plásticas para elevar los niveles de pensamiento creativo de los niños.

Para Piaget el fin principal de la educación es formar hombres capaces de hacer cosas nuevas, de crear de inventar y no sólo de descubrir lo que han hecho otras generaciones.

Para Guilford la creatividad es la clave de la educación y la solución de los problemas de la humanidad.

Para Sternberg y Lubart dicen que la creatividad es importante tanto en el plano individual como en el social de las personas. En el individual, porque ayuda a resolver los problemas de la vida diaria, y en el social porque conduce a nuevos descubrimientos científicos, a nuevos movimientos en el arte, a nuevos inventos y a nuevos programas sociales.

### **Fundamentación metodológica.**

Mediante este estudio se pretende hacer uso de las técnicas grafico plásticas, los cuales se elaboraron dándole el debido sustento teórico científico, metodológico y curricular a fin de que pueda ser empleado en investigaciones similares para verificar sus efectos con la finalidad de elevar los niveles de pensamiento creativo de los niños.

### **Fundamentación científica.**

A través de este estudio se busca confirmar las hipótesis y teorías científicas relacionadas al pensamiento creativo y su relación con el uso de las estrategias técnicas grafico plásticas para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

## **1.6 Hipótesis**

Si se elabora una estrategia de técnica gráfico plástica entonces se contribuirá a desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 4 años de edad de la I.E.I N° 577 de Caserío Caruarundo – Chota, y I.E.I N° 1438 La Coca – Santa Cruz 2018.

## **1.7. Objetivos.**

### **1.7.1. Objetivo General**

Elaborar una estrategia de técnica gráfico plástica para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 4 años de edad de las I.E.I. N°577 Caruarundo – Chota y N.° 1438 La Coca - Santa Cruz, durante el periodo académico 2018.

### **1.7.2. Objetivo Especifico**

- Analizar epistemológicamente el pensamiento creativo y su dinámica
- Caracterizar las tipologías del pensamiento creativo en edades iniciales de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 577 Caruarundo – N°1438 La Coca durante el periodo académico 2018.
- Diagnosticar el estado actual del proceso de desarrollo del pensamiento creativo en niños de 4 años.
- Elaborar actividades de contenidos de estrategias que se propone.
- Validar por criterios de expertos la propuesta.

## II. MÉTODO:

### 2.1. Diseño de investigación:

El diseño correspondiente a la investigación descriptiva propositiva:

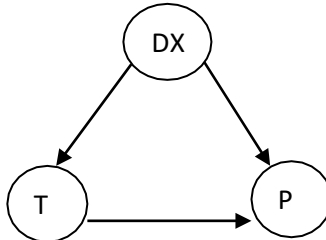


Figura 1: Diseño descriptiva propositiva

Dónde:

**DX** = Diagnostico.

**T** = Estudio teórico.

**P** = Propuesta.

### 2.2. Variables.

Variables Independientes: Técnicas Gráfico Plástica.

Técnicas Gráfico Plástica son estrategias que se utilizan en los primeros años de educación básica, para desarrollar la psicomotricidad fina, como el objetivo de preparar a los niños y niñas para el proceso de aprendizaje y en especial el de la lectura escritura, se basan en actividades prácticas, propias del área de cultura estética que incluyen la participación del niño, la niña, a través del dibujo y pintura.

Variables Dependiente: Pensamiento creativo.

El pensamiento creativo es la capacidad de dejar que su mente cree pensamientos que resulten diferentes e inusuales. El pensamiento creativo se desarrolla en torno a una idea fundamental: pensar más allá del ámbito de lo convencional. Se trata de ser capaces de pensar fuera de lo común y ser originales en el proceso de creación de ideas.

### **Nociones de la variable.**

Se refiere al uso de una serie de estímulos por parte del docente que le permitan al estudiante combinar diversos procesos intelectuales, fisiológicos y psicológicos, para que actúe y se comporte de forma persistente y voluntaria frente a las en actividades que faciliten el aprendizaje.

**Operacionalización de la variable.**

<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TECNICAS E INSTRUMENTOS</b>
<p>Variable independiente. Técnicas gráfico plásticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación</li> <li>- Descubrimiento</li> <li>- Lenguaje corporal</li> <li>- Estético</li> <li>- Expresión</li> <li>- Sensitiva y emocional</li> <li>- Lenguaje visual</li> <li>- lenguaje grafico</li> <li>- comprensión espacial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Embolilla papel crepe y llena la figura con los colores que te gusten.</li> <li>- Pon las huellas de tus dedos dentro de la flor sin salirte del contorno usando temperas.</li> <li>- Arma una casita con palitos de fosforo.</li> <li>- Modela plastilina dentro de las figuras geométricas.</li> <li>- Rasga papel de colores y pégalo en la figura.</li> <li>- Se divierte realizando el soplado utilizando temperas.</li> <li>- Dibuja lo que más te agrada del cuento escuchado.</li> <li>- Pinta un sapo con tempera verde sin salirte del contorno de la figura.</li> </ul>	<p align="center">Lista de cotejo</p>

<p>Variable dependiente</p> <p>Pensamiento creativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Originalidad.</li> <li>• Fluidez.</li> <li>• Flexibilidad.</li> <li>• Elaboración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño piensa de manera poco común</li> <li>• El niño no se queda satisfecho con una respuesta correcta y busca otra opción.</li> <li>• El niño tiene pocas ideas acerca de algo.</li> <li>• El niño hace varios dibujos cuando se le pide uno.</li> <li>• El niño muestra ideas y explora su curiosidad.</li> <li>• El niño crea un cuento utilizando diversos materiales.</li> <li>• El niño da su estilo de acabado de su dibujo.</li> <li>• El niño propone nuevas reglas del juego.</li> </ul>	<p>Lista de cotejo</p>
---	---	---	------------------------



### 2.3. Población y muestra.

El presente estudio tuvo una población de 10 niños del nivel inicial de las I.ES N° 577” del Caserío Caruarundo– Huambos y 1438 La Coca – Catache siendo niños de zona rural de condición socio-económico cultural bajo.

El grupo muestral estuvo conformado por 10 niños de 4 años de edad.

#### CUADRO N. ° 01

#### POBLACIÓN DE LAS I.ES N° 577” DEL CASERÍO CARUARUNDO– HUAMBOS Y 1438 LA COCA – CATACHE

I.E. I	Niños		Total
	Varones	Mujeres	
577	3	5	8
143	2	0	2
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>10</b>

**FUENTE** : Nómina de Matrícula 2018.

**FECHA** : mayo 2018

#### MUESTRA

La muestra será el total de alumnos de 4 años de las I.ES 577 y 1438 conformando un total de 10 niños distribuido 8 niños de 4 años de la I.E.I 577 y 2 niños de 4 años de la I.E.I 1438 las dos instituciones se trabajarán como grupo descriptivo.

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

Validez y confiabilidad:

Para la detección del problema se utilizó una lista de cotejo que se aplicó a niños.

Las técnicas e instrumentos se elaboraron considerando la opinión de expertos, mientras que la confiabilidad se realizara mediante un método estadístico del programa Excel.

Técnicas:

Las técnicas utilizadas, fueron:

Observación: se realizó desde el inicio de la investigación a fin de describir el entorno, el contexto y los estudiantes, con el propósito de recoger información, analizarla y reflexionar en torno a los factores involucrados que tienen incidencia en el pensamiento creativo.

Lista de Cotejo: aplicada a los niños de la institución a fin de conocer su nivel de desarrollo del pensamiento creativo de acuerdo a las técnicas grafico plásticas.

Instrumentos:

Lista de cotejo: esta técnica fue empleada para recoger información relevante en relación a los indicadores de la variable en cuestión, que nos permita analizar los factores involucrados en la problemática del pensamiento creativo.

## **2.5. Métodos de análisis de datos.**

El análisis de los datos se realizó con el programa excel; con los que se determinaron las frecuencias por dimensiones de cada variable.

## **2.6. Aspectos éticos.**

La presente tesis se ha realizado considerando el código de ética profesional, evitando el plagio intelectual y no alterando los datos obtenidos.

La presente investigación ha sido diseñada y planificada siguiendo los principios éticos, fundamentos teóricos y metodológicos de la investigación científica relacionada a la educación.

Así mismo se ha desarrollado esta investigación siguiendo las instrucciones brindadas por docentes acreditados por la Universidad César Vallejo durante todo el proceso de la investigación.

No he incurrido en falsificación de información o cualquier tipo de fraude, por tanto, me someto a las normas disciplinarias establecidas en el reglamento de Investigación de la Universidad César Vallejo.

### III. RESULTADOS

La presentación de los resultados finales obtenidos en los cuadros estadísticos del Pre-Test y el Pos-Test.

#### LISTA DE COTEJO DE LAS TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS

Indicadores	Si	%	NO	%
1. Embolilla papel crepe y pega en la figura con los colores que más te gusten.	5	50%	5	50%
2. Pon las huellas de tus dedos dentro de la flor sin salirte del contorno usando temperas.	6	60%	4	40%
3. Arma una casita con palitos de fosforo.	7	70%	3	30%
4. Modela plastilina dentro de las figuras geométricas.	8	80%	2	20%
5. Rasga papel de colores y pégalo en la figura.	9	90%	1	10%
6. Se divierte realizando el soplado utilizando temperas.	10	100%	0	0%
7. Dibuja lo que más te agrada del cuento escuchado.	6	60%	4	40%
8. Pinta un sapo con tempera verde sin salirte del contorno de la figura.	8	80%	2	20%

Fuentes: Elaborado por las autoras.

FECHA: 2018.

#### Análisis e Interpretación

En los Items planteados en la lista de cotejo de las técnicas grafico plástica se pudo analizar los siguientes indicadores de las técnicas grafico plástica de los niños de 4 años de las I.E.IS. 577 Caruarundo y 1438 La Coca Presenta el 100% se divierte realizando el soplado utilizando temperas mientras que un 50% les falta mejorar esta técnica del embolillado.

## LISTA DE COTEJO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

INDICADORES	SI	%	NO	%
1. El niño piensa de manera poco común	6	60%	4	40%
2. El niño no se queda satisfecho con una respuesta correcta y busca otra opción.	7	70%	3	30%
3. El niño tiene pocas ideas acerca de algo.	3	30%	7	70%
4. El niño hace varios dibujos cuando se le pide uno.	5	50%	5	50%
5. El niño muestra ideas y explora su curiosidad.	8	80%	2	20%
6. El niño crea un cuento utilizando diversos materiales.	7	70%	3	30%
1. El niño da su estilo de acabado de su dibujo.	6	60%	4	40%
2. El niño propone nuevas reglas del juego.	7	70%	3	30%

*Fuentes: Elaborado por las autoras.*

*FECHA: 2018.*

### **Análisis e Interpretación**

En los Items empleados en la lista de cotejo del pensamiento creativo se pudo analizar los siguientes que de acuerdo a los indicadores del pensamiento creativo de los niños de 4 años de las I.E.IS. 577 Caruarundo y 1438 La Coca Presenta 80% si muestra flexibilidad en su pensamiento así mismo un 50% le falta fluidez en sus ideas al realizar su trabajo.

#### **IV. DISCUSIÓN**

Para FRANCINE, B (1982) se trata realmente que el niño tome conciencia de sus poderes creadores de despertar su sensibilidad artística, su captación de las formas y colores de desarrollar su gusto y el arte.

El fragmento dado por el autor nos indica que cada niño tiene la capacidad de transformar algún objeto de lo simple a lo más complejo y así dar libertad a su mente creadora.

Torrance (1965) “La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados”.

Papalia y old (1990) Se describe la creatividad como la habilidad para darse cuenta de las cosas, bajo un punto de vista nuevo y desusual, para detectar problemas que quizás nadie haya sabido que existe para enfrentar esos problemas con soluciones nuevas desacostumbrada y efectivas.

En contraste con los estudios de Torrance (1965) y Papalia y old (1990 (1986) concuerdan con nuestro trabajo de investigación ya que a través de un dibujo el niño puede expresar lo que siente hasta las acciones negativas vividas en casa las experiencias del niño son manifestadas en el aula con sus compañeros.

Edward de Bono (1986) El pensamiento creativo es una destreza que se puede aprender al igual que otras disciplinas, como las matemáticas o la música. A veces se considera que la creatividad es tarea de aquellas personas que poseen un talento natural especial o poseen cierta dosis de locura. Esta es una creencia errónea.

Lo manifestado por el autor nos da conocer que el arte también puede ser desarrollada de acuerdo a su edad cronológica y estimular su talento innato para un mejor desarrollo del pensamiento creativo.

## V. CONCLUSIONES

- El análisis epistemológico del pensamiento creativo y su dinámica inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitió sistematizar desde las teorías los factores más significativos que abordan las teorías generales relacionadas con las técnicas grafico plástica y así permitiendo elevar el pensamiento creativo de los niños, el apoyo del entorno educativo y comunidad que le rodea.
- La caracterización de las tipologías del pensamiento creativo con relación a las técnicas grafico plástica de los niños de 4 años nivel inicial de las Instituciones Educativas N° 577 y 1438 y sus docentes permitió un análisis para desarrollar el pensamiento creativo sobre el aprendizaje en relación a estrategias de técnicas graficas plásticas en la cual se pudo concluir favorablemente con el objetivo planteado.
- El diagnóstico en el proceso de desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 4 años nos permitió observar las dificultades para expresar su poca imaginación y fluidez ante actividades de aprendizajes.
- La elaboración de la estrategia permitió construir un programa de actividades relacionadas con las dificultades de los niños relacionadas al pensamiento creativo dichas estrategias posibilitará no solo desarrollar el nivel de pensamiento creativo si no elevarla.
- Los expertos evaluaron muy positivamente la propuesta de estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento creativo en el niño a través de estrategia grafico plástico.

## VI. RECOMENDACIONES

De acuerdo con las conclusiones, el pensamiento creativo influye significativamente en el aprendizaje de los niños, en ese sentido nos permitió hacer las siguientes sugerencias:

- Que como docentes desarrollemos actividades de aprendizaje en la cual se utilice más técnica gráfico plástica como: modelado, armado, estampado y dibujo libre, a fin de estimular y desarrollar en los niños el pensamiento creativo ser imaginativo original y pueda expresar su idea.
- Orientar y desarrollar capacitaciones en el uso de las artes plásticas para que facilite a los docentes enriquecer el pensamiento creativo de los niños.
- Organizar y ejecutar actividades plásticas dentro de la Institución educativa o concursos dinámicos en cual el niño pueda expresarse libremente.
- Difundir a través de medios de comunicación la importancia de estimular el pensamiento creativo de los niños a temprana edad.
- Que se promueva con más frecuencias las artes plásticas desde los más pequeños para que puedan expresarse sin temor, con libertad y de forma creativa.
- A los docentes de Educación Inicial no sólo debemos incrementar en los niños conocimientos, sino también tener una cuenta el desarrollo del Pensamiento Creativo para poder brindarle un ambiente rico en oportunidades para desarrollarse en su entorno.
- Incluir en el Programa también a los Padres de familia para que en el hogar estas actividades sean reforzadas.



## **VII. PROPUESTA**

### **Título de la propuesta**

“Estrategias de actividades de aprendizaje de las técnicas gráfico plástica para desarrollar el pensamiento creativo”.

### **Fundamentación de la propuesta.**

De Bono (1995). No obstante, la habilidad de ser creativo, la potencialidad de la creatividad, no se pierde, solo se esconde, se opaca, pero esa habilidad, esa actitud, puede ser recuperada, redescubierta, puede ponerse en práctica si trabajamos en ello. Hay que restablecer la “curiosidad” como acción constante, la capacidad de improvisación, la generación de alternativas, la búsqueda de nuevos caminos aun no reconocidos.

Este planteamiento deja claro la importancia de aplicar esta teoría a nivel educativo, por ser esta de gran utilidad en la solución de problemas prácticos y en la concepción de ideas creativas, además, es conducir al cambio de actitud y a la visión diferente de conceptos inmutables hasta entonces.

Refleja la importancia que reviste el docente dentro del proceso educativo y del uso adecuado que debe hacer éste de las estrategias que contribuyan a desarrollar el potencial creativo de los estudiantes para lograr la formación integral del mismo, es decir, la creatividad es un factor esencial, no solo para el estudiante sino también para el docente, como generador y propulsor de los cambios que necesita la sociedad en nuestros tiempos.

Las características de los individuos creativos. Distingue entre las facultades o aptitudes y rasgos. Las facultades o aptitudes son las disposiciones del individuo para hacer o aprender determinadas cosas, y los rasgos son cualidades relativamente estables que diferencian a un individuo de los otros, como la motivación y los factores temperamentales. Estrictamente, la creatividad se refiere más a las aptitudes que a los

rasgos, aunque dependerá de la motivación y temperamento del individuo.  
(Según Guilford, 1950)

Con la propuesta planteada se pretende orientar al docente en el uso de estrategias de técnicas gráfico plásticas para promover el desarrollo del pensamiento creativo en los niños es esencial para ellos, ya que esta capacidad tan significativa que se relacionar con niños los ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto y también, será primordial a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida, entre las herramientas fundamentales para promover el pensamiento creativo se encuentran las diversas actividades que conllevan las técnicas gráfico plástica.

### **UBICACIÓN.**

Los beneficiarios de la propuesta serán los niños de las I.ES. 577 Caruarundo – huambos de la provincia de Chota y 1438 La Coca- Catache de la provincia de Santa Cruz.

### **JUSTIFICACIÓN:**

La presente tesis se justifica por la necesidad manifestada en los niños de 4 años de las I.E.IS. 577 Caruarundo y 1438 La Coca, por su bajo pensamiento creativo en estrategia de técnica gráfico plástica, ya que es de vital importancia que la educación sea de calidad, por lo que se ha planificado un programa para elevar el desarrollo del pensamiento creativo a través de diversas actividades programadas que ayudará a mejorar su nivel de pensamiento creativo.

### **OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.**

#### **Objetivo General**

Desarrollar estrategia de técnica gráfico plástica para mejorar el pensamiento creativo en los niños de 4 años.

### **Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo.
- Observar el bajo nivel de pensamiento creativo de los niños de 4 años.
- Especificar el desarrollo de pensamiento de acuerdo a su edad cronológica.
- Diseñar estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento creativo.
- Validar la propuesta por expertos.

## VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barrera, M. (2008). *Técnicas Grafoplásticas*. (pg. 140)

DE BONO, E. (2007) *El pensamiento lateral*. Buenos Aires: Paidós Plural.  
(Pg.2004)

De Bono, E. (1999). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México. Editorial Paidós Plural.  
Obtenido de: <https://www.neuronilla.com/el-pensamiento-creativo-el-poder-del-pensamiento-lateral-para-la-creacion-de-nuevas-ideas/>

De la Torre, S. (1999). *Creatividad y formación*. México. Editorial Trillas.  
Diccionario de la Lengua Española. Real Academia de la Lengua Española

Fernández P. (2014) *Actividades Gráfico-Plásticas para estimular la Coordinación Viso-Manual en niños y niñas de 4 años de edad del Pronoei Municipal "Caritas Felices" del Distrito de Reque – Chiclayo*, 2014. Instituto Superior de Educación Público Sagrado Corazón de Jesús Chiclayo-Perù  
Gardner, H. (1994). *Educación Artística y Desarrollo Humano*. Ed. Paidós. (11-14 y 33-49)

GARDNER, H. (2.004). *Inteligencias múltiples. La teoría en la prácticall*. Paidós.  
Buenos Aires

Guilford, J. P. (1983). *Creatividad y Educación. España. Ediciones Paidos*.  
<https://www.leadersummaries.com/resumen/el-pensamiento-creativo>.

Marcela E.H. (2010) *Pensamiento creativo – Libro del Maestro*. Mexico Trillas  
(pg.161).

Papalia D, (2.005): *Psicología del desarrollo a la infancia a la adolescencia*.  
La creatividad. Alianza Editorial, Madrid (pg. 234-245)

Sanchez Carlessi H. (2007) *Como desarrollar el pensamiento creativo*. Una propuesta pedagógica Editorial visión universitaria lima Perú.

Torrance, P. (1962) *Desarrollo de la creatividad*. Editorial Morova, Madrid (pg.134-137).

Velasco Tapia (2012) *Licenciatura en diseño gráfico: Desarrollo del pensamiento creativo* universidad de Londres.

Rodríguez, M. (1999) *El pensamiento creativo integral*. Ed. McGraw Hill. (pg.99)



<p>proponemos utilizar estrategia de técnica gráfico plástica para desarrollar el pensamiento creativo de los niños del grupo de estudio.</p>		<p>tipologías del pensamiento creativo en edades iniciales de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 577 Caruarundo – N°1438 La Coca durante el periodo académico 2018”</p> <p>-Diagnosticar el estado actual del proceso de desarrollo del pensamiento creativo en niños de 4 años.</p> <p>-Elaborar actividades de contenidos de estrategias que se propone.</p> <p>-Validar por criterios de expertos la propuesta.</p>		<p>577 de Caserío Caruarundo – chota, y I.E.I N° 1438 La Coca – Santa Cruz 2018.</p>			
---	--	--	--	--	--	--	--

## Anexo 02

### LISTA DE COTEJO DE LAS TÉCNICAS GRÁFICO PLASTICA

Nombre.....

I.E..... EDAD.....

Indicadores	Si	NO
1. Embolilla papel crepe y pega en la figura con los colores que más te gusten.		
2. Pon las huellas de tus dedos dentro de la flor sin salirte del contorno usando temperas.		
3. Arma una casita con palitos de fosforo.		
4. Modela plastilina dentro de las figuras geométricas.		
5. Rasga papel de colores y pégalo en la figura.		
6. Se divierte realizando el soplado utilizando temperas.		
7. Dibuja lo que más te agrada del cuento escuchado.		
8. Pinta un sapo con tempera verde sin salirte del contorno de la figura.		

**FUENTE:** LAS I.E.I 577 Y 1438. **FECHA:** 2018.



### Anexo 03

#### LISTA DE COTEJO PENSAMIENTO CREATIVO

Nombre .....

I.E..... EDAD.....

INDICADORES	SI	NO
1. El niño piensa de manera poco común		
2. El niño no se queda satisfecho con una respuesta correcta y busca otra opción.		
3. El niño tiene pocas ideas acerca de algo.		
4. El niño hace varios dibujos cuando se le pide uno.		
5. El niño muestra ideas y explora su curiosidad.		
6. El niño manifiesta sus ideas y da diversas alternativas de solución.		
7. El niño da su estilo de acabado de su dibujo.		
8. El niño propone nuevas reglas del juego.		

**FUENTE: LAS I.E.I 577 Y 1438 FECHA: 2018.**

## Anexo 04

### LISTA DE COTEJO DE LAS TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICA

Indicadores	Si	NO
1. Embolilla papel crepe y pega en la figura con los colores que más te gusten.	5	5
2. Pon las huellas de tus dedos dentro de la flor sin salirte del contorno usando temperas.	6	4
3. Arma una casita con palitos de fosforo.	7	3
4. Modela plastilina dentro de las figuras geométricas.	8	2
5. Rasga papel de colores y pégalo en la figura.	9	1
6. Se divierte realizando el soplado utilizando temperas.	10	0
7. Dibuja lo que más te agrada del cuento escuchado.	6	4
8. Pinta un sapo con tempera verde sin salirte del contorno de la figura.	8	2

Fuentes: Elaborado por las autoras.

FECHA: 2018.

## Anexo 05

### LISTA DE COTEJO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

Nombre.....

I.E..... EDAD.....

INDICADORES	SI	NO
1. El niño piensa de manera poco común	6	4
2. El niño no se queda satisfecho con una respuesta correcta y busca otra opción.	7	3
3. El niño tiene pocas ideas acerca de algo.	8	2
4. El niño hace varios dibujos cuando se le pide uno.	5	5
5. El niño muestra ideas y explora su curiosidad.	8	2
6. El niño crea un cuento utilizando diversos materiales.	7	3
7. El niño da su estilo de acabado de su dibujo.	6	4
8. El niño propone nuevas reglas del juego.	7	3

Fuentes: *Elaborado por las autoras.*

FECHA: 2018.

## Anexo 06

### LISTA DE COTEJO DE LAS TECNICAS GRÁFICO PLASTICA

Tabla 1

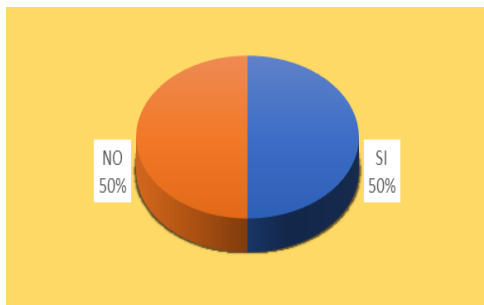
**Embolilla papel crepe y llena la figura con los colores que te gusten.**

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	5	50%
NO	5	50%
TOTAL	10	100%

*Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.*

Figura 1

**Embolilla papel crepe y llena la figura con los colores que te gusten.**



*Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.*

Como muestra los datos de la tabla o la figura N° 01, el 50 % de los niños si embolillan papel crepe y llenan la figura con los colores que le gusta y otro 50% no lo realizan en lo cual hay un equilibrio notable en la respuesta de los niños.

Tabla 2

**Pon las huellas de tus dedos dentro de la flor sin salirte del contorno usando temperas**

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	6	60%
NO	4	40%
TOTAL	10	100%

*Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.*

Figura 2

**Pon las huellas de tus dedos dentro de la flor sin salirte del contorno usando temperas**



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Los datos de la tabla o la figura N° 02, el 60 % de los niños ponen las huellas con sus dedos usando temperas mientras el 40%no cumple con el indicador.

Tabla 3

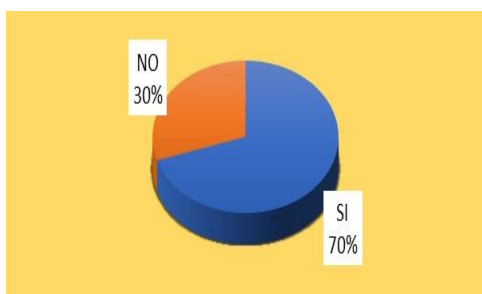
**Arma una casita con palitos de fosforo**

RESPUESTA	TOTAL	%
SI	7	70%
NO	3	30%
TOTAL	10	100%

Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Figura 3

**Arma una casita con palitos de fosforo**



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Según los resultados de la tabla o la figura N° 03, el 70 % de los niños evidencian el armado utilizando palitos de fosforo y un 30% no realiza la actividad planteada mostrando esto un bajo nivel en el aprendizaje.

Tabla 4

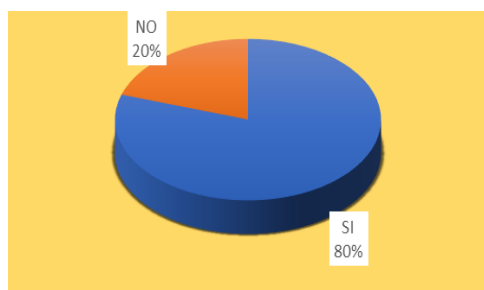
**Modela plastilina dentro de las figuras geométricas**

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	8	80%
NO	2	20%
TOTAL	10	100%

*Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.*

Figura 4

**Modela plastilina dentro de las figuras geométricas**



*Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.*

Como se muestra en la tabla o la figura N° 04, el 80 % de los niños evidencian un buen nivel en el modelado de plastilina mientras tanto un 20% aún están en un proceso de inicio del aprendizaje.

Tabla 5

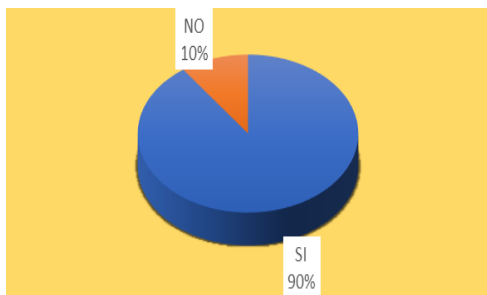
**Rasga papel de colores y pégalo en la figura**

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	9	90%
NO	1	10%
TOTAL	10	100%

*Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.*

Figura 5

**Rasga papel de colores y pégalo en la figura**



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Según la tabla o la figura N° 05, el 90 % de los niños muestran un alto de nivel al realizar la técnica del rasgado utilizando papel y en cuanto a un 10% les falta cumplir con este indicador.

Tabla 6

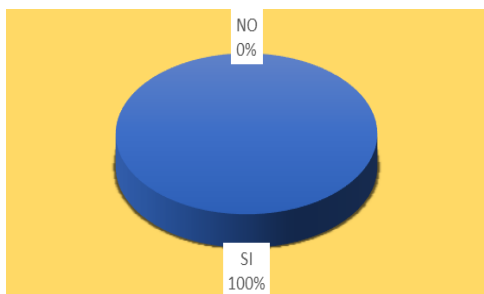
**Se divierte realizando el soplado utilizando temperas.**

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	10	100%
NO	0	0%
<u>TOTAL</u>	<u>10</u>	<u>100%</u>

Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Figura 6

**Se divierte realizando el soplado utilizando temperas**



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

El resultado obtenido de la tabla o la figura N° 06, el 100 % de los niños realizan el soplado utilizando temperas, divirtiéndose en esta actividad la cual se llegó a observar que dicho indicador se logró favorablemente el objetivo alcanzado.

Tabla 7

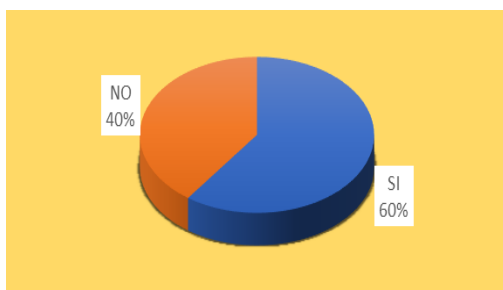
**Dibuja lo que más te agrada del cuento escuchado**

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	6	60%
NO	4	40%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

*Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.*

Figura 7

**Dibuja lo que más te agrada del cuento escuchado**



*Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.*

Los datos de la tabla o la figura N° 07, el 60% de los niños plasman su dibujo en una hoja lo que más le agrada del cuento escuchado y el 40% no muestra interés por realizar un dibujo.

Tabla 8

**Pinta un sapo con tempera verde sin salirte del contorno de la figura.**

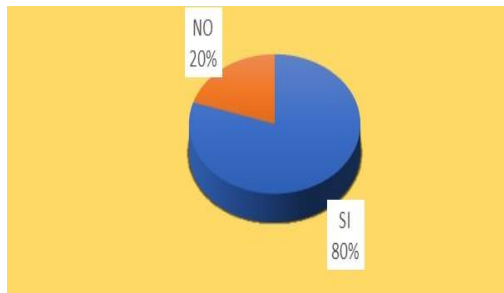
<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	8	80%
NO	2	20%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

*Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.*



Figura 8

**Pinta un sapo con tempera verde sin salirte del contorno de la figura**



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Los resultados obtenidos en la tabla o la figura N° 08, el 80% de los niños pintan con tempera un dibujo respetando límites y un 20% no respetan los límites planteado en el indicador.

Tabla 9

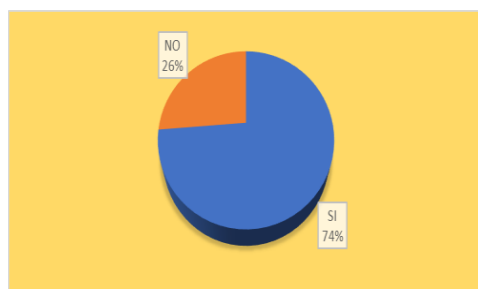
**Tabla de resumen de la Lista de Cotejo.**

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	59	73.8%
NO	21	26.2%
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Figura 9

**Tabla de resumen de la Lista de Cotejo.**



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

El resumen de los resultados la tabla o la figura N° 09, nos indica en los Items empleados en la lista de cotejo de las técnicas grafico plástico se logró analizar los indicadores establecidos de los niños de 4 años, en lo cual un 74% si cumplen los indicadores planteados, y un 26% no cumplen con lo establecido.

## Anexo 07

### LISTA DE COTEJO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

Tabla 1

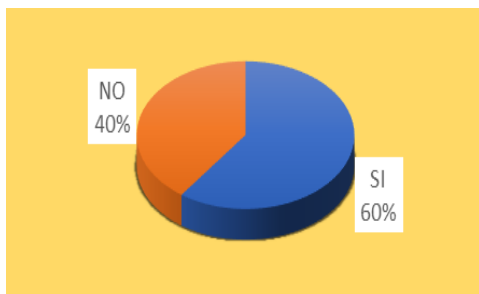
**El niño piensa de manera poco común.**

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	6	60%
NO	4	40%
TOTAL	10	100%

*Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.*

Figura 1

El niño piensa de manera poco común.



*Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.*

Los datos de la tabla o la figura N.º 01, el 60% de los niños piensan de manera poco común mientras un 40 % aún les falta desarrollar su imaginación al realizar sus trabajos.

Tabla 2

**El niño no se queda satisfecho con una respuesta correcta y busca otra opción.**

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	7	70%
NO	3	30%
TOTAL	10	100%

*Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.*

Figura 2

El niño no se queda satisfecho con una respuesta correcta y busca otra opción.



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Con la muestra de la tabla o la figura N.º 02, el 70% de los niños no se queda satisfecho con una sola respuesta, sino que busca más opciones e indaga para obtener más respuestas, mientras que un 30 % se conforman con la respuesta dada por el docente.

Tabla 3

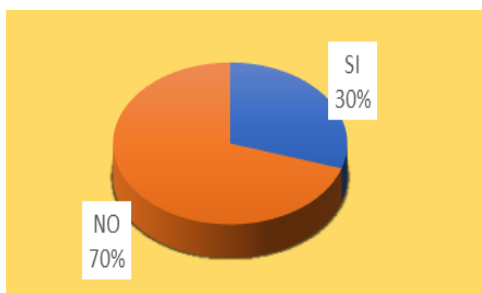
El niño tiene pocas ideas acerca de algo.

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	3	30%
NO	7	70%
<u>TOTAL</u>	<u>10</u>	<u>100%</u>

Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Figura 3

El niño tiene pocas ideas acerca de algo.



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Según la tabla o la figura N.º 03, el 30% de los niños tiene pocas ideas acerca de algo, mientras que un 70 % ha logrado desarrollar ideas que fluyen en su imaginación logrando un alto nivel en este indicador.

Tabla 4

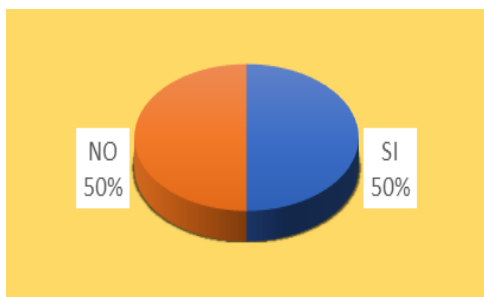
El niño hace varios dibujos cuando se le pide uno.

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	5	50%
NO	5	50%
TOTAL	10	100%

Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Figura 4

El niño hace varios dibujos cuando se le pide uno.



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Los resultados obtenidos en la tabla o la figura N.º 04, el 50% de los niños han realizado varios dibujos cuando se le pidió uno y en cuanto a un 50 % solo plasmo un solo dibujo por lo que se puede mostrar que hay un equilibrio en la respuesta de los niños.

Tabla 5

EL niño muestra ideas y explora su curiosidad.

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	8	80%
NO	2	20%
TOTAL	10	100%

Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Figura 5

EL niño muestra ideas y explora su curiosidad.



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Los datos obtenidos de la tabla o la figura N° 05, el 80% de los niños explora su curiosidad dando respuesta a sus inquietudes y un 20 % no logra el indicador planteado se conforma con la respuesta que se le da.

Tabla 6

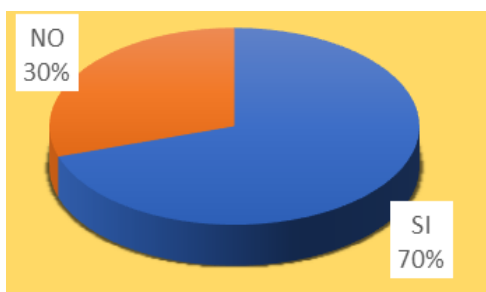
El niño crea un cuento utilizando diversos materiales.

RESPUESTA	TOTAL	%
SI	7	70%
NO	3	30%
TOTAL	10	100%

Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Figura 6

El niño manifiesta sus ideas y da diversas alternativas de solución.



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Según la tabla o la figura N° 05, que se muestra el 70% de los niños manifiesta sus ideas y plantea diversas alternativas de solución y un 30 % no da alternativas para mejorar el problema ocurrido.

Tabla 7

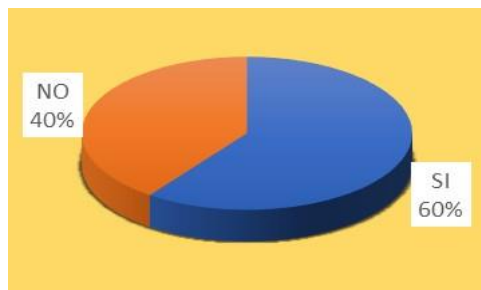
EL niño da su estilo de acabado de su dibujo.

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	6	60%
NO	4	40%
TOTAL	10	100%

Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Figura 7

EL niño da su estilo de acabado de su dibujo.



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Los resultados obtenidos de la tabla o la figura N° 07, el 60% de los niños da su estilo de acabado de su dibujo mostrando así su creatividad mientras tanto un 40 % está en un proceso de lograr el indicador propuesto.

Tabla 8

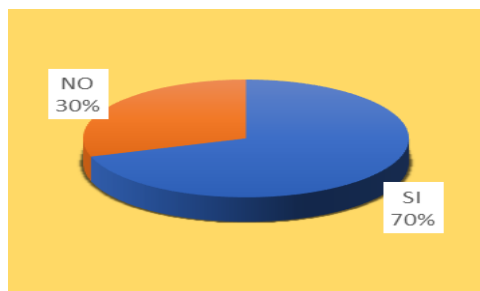
EL niño propone nuevas reglas del juego

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	7	70%
NO	3	30%
TOTAL	10	100%

Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Figura 8

EL niño propone nuevas reglas del juego.



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Con la muestra de la tabla o la figura N° 08, el 70% de los niños proponen nuevas reglas de juego compartiendo mutuamente y divirtiéndose y un 30 % no indica propuesta para el juego.

Tabla 9

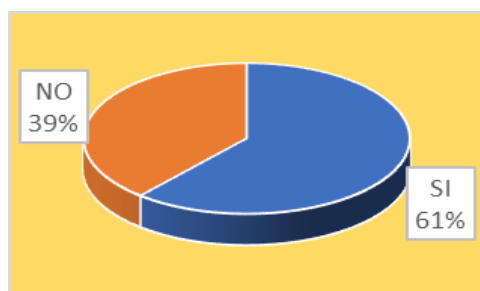
**Tabla de resumen de la lista de cotejo del Pensamiento Creativo.**

<u>RESPUESTA</u>	<u>TOTAL</u>	<u>%</u>
SI	49	61%
NO	31	39%
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Figura 9

**Tabla de resumen de la lista de cotejo del Pensamiento Creativo.**



Fuentes: Elaborado por las autoras-. Datos del instrumento.

Según el resumen de la tabla o la figura N° 09, lo establecido en los ítems de la lista de cotejo del pensamiento creativo de los indicadores se ha logrado un resultado favorable estas fueron en un 61% obtenido y el 39% no cumple con las metas que se plantea en los indicadores propuestos.



## Anexo 08



1. **Denominación de la sesión:** "Haciendo bolitas me divierto más"
2. **Selección de las Competencias y Capacidades de la sesión.**

ÁREA	COMPETENCIA: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	
Comunicación	<b>CAPACIDAD:</b> utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	<b>INDICADOR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Embolilla papel crepe y pega en la figura con los colores que más te gusten.</li> <li>• Se divierte al realizar sus trabajos.</li> </ul>

### 3. Material:

Papel crepe, goma, papel bond.

### 4. Secuencia didáctica de la sesión

Fases	Estrategias
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les mostrara a los niños los materiales que utilizaran en la actividad.</li> <li>• La docente explica la actividad que van a realizar y se motiva a los niños a que ellos mismos realicen sus trabajos de forma libre expresando su creatividad.</li> <li>• Entregamos el material elegido por cada niño.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente explica la técnica del embolillado a los niños y los materiales que se utilizan en esta actividad.</li> <li>• Los niños utilizan los materiales y embolilla con sus dedos, utilizando papel crepe colocando las bolitas de papel dentro de la figura y esperan a que seque.</li> <li>• Los niños y niñas realizan la experiencia teniendo en cuenta las instrucciones, pueden hacer diversas hojas de trabajo con esta técnica del embolillado y de diversas formas.</li> <li>• Socializan sus trabajos y los colocan en mural.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado.</li> </ul> <p><b>Metacognición</b></p> <p>¿Respondiendo a las siguientes aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Con que material les gustó?, ¿Qué les fue más difícil aprender?</p>

### 5. Evaluación

Capacidad	Indicadores	1	2	3
Producciones artísticas	Embolilla papel crepe y pega en la figura con los colores que más te gusten.			
	Se divierte al realizar sus trabajos.			

Leyenda: 1 (siempre) 2(A menudo) 3((Rara vez)



**1. Denominación de la sesión:** “Me divierto estampando mis huellitas”.

**2. Selección de las Competencias y Capacidades de la sesión.**

ÁREA	<b>COMPETENCIA: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.</b>	
<b>Comunicación</b>	<b>CAPACIDAD:</b> utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	<b>INDICADOR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pon las huellas de tus dedos dentro de la flor sin salirte del contorno usando temperas.</li> <li>• Se divierte al realizar sus trabajos.</li> </ul>

**3. Material:**

Temperas de colores, hoja bond.

**4. Secuencia didáctica de la sesión**

Fases	Estrategias
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les mostrara a los niños los materiales que utilizaran en la actividad.</li> <li>• La docente explica la actividad que van a realizar y se motiva a los niños a que ellos mismos realicen sus trabajos de forma libre expresando su creatividad.</li> <li>• Entregamos el material elegido por cada niño.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente explica la técnica del estampado a los niños y los materiales que se utilizan en esta actividad.</li> <li>• Los niños utilizan los materiales y estampan sus huellitas en una hoja de papel bond utilizando tempera, papel bond tomando en cuenta de no salirse del contorno y esperan a que seque.</li> <li>• Los niños y niñas realizan la experiencia teniendo en cuenta las instrucciones, pueden hacer diversas hojas de trabajo con esta técnica del estampado y de diversas formas.</li> <li>• Socializan sus trabajos y los colocan en mural.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado.</li> </ul> <p><b>Metacognición</b></p> <p>¿Respondiendo a las siguientes aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Con que material les gustó ?, ¿Qué les fue más difícil aprender?</p>

**5. Evaluación**

Capacidad	Indicadores	1	2	3
<b>Producciones artísticas</b>	Pon las huellas de tus dedos dentro de la flor sin salirte del contorno usando temperas.			
	Se divierte al realizar sus trabajos.			

Leyenda: 1 (siempre) 2(A menudo) 3((Rara vez)

**1. Denominación de la sesión:** "Armando una casita con palitos de fósforo.

**2. Selección de las Competencias y Capacidades de la sesión.**

ÁREA	<b>COMPETENCIA: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.</b>	
<b>Comunicación</b>	<b>CAPACIDAD:</b> utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	<b>INDICADOR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arma una casita con palitos de fósforo.</li> <li>• Se divierte al realizar sus trabajos.</li> </ul>

**3. Material:**

Palitos de fósforo, Goma, Hoja de trabajo A4.

**4. Secuencia didáctica de la sesión**

Fases	Estrategias
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les mostrara a los niños los materiales que utilizaran en la actividad.</li> <li>• La docente explica la actividad que van a realizar y se motiva a los niños a que ellos mismos realicen sus trabajos de forma libre expresando su creatividad.</li> <li>• Entregamos el material elegido por cada niño.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente explica la técnica del armado a los niños y los materiales que se utilizan en esta actividad.</li> <li>• Los niños utilizan los materiales y arman una casita con palitos de fosforo encima de una hoja de papel bond utilizando goma para pegar los palitos y esperan a que seque decoran a su gusto y preferencia.</li> <li>• Los niños y niñas realizan la experiencia teniendo en cuenta las instrucciones, pueden hacer diversas hojas de trabajo con esta técnica del armado.</li> <li>• Socializan sus trabajos y los colocan en mural.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado.</li> </ul> <p><b>Metacognición</b></p> <p>¿Respondiendo a las siguientes aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Con que material les gustó?, ¿Qué les fue más difícil aprender?</p>

**5. Evaluación**

Capacidad	Indicadores	1	2	3
<b>Producciones artísticas</b>	Arma una casita con palitos de fósforo.			
	Se divierte al realizar sus trabajos.			

Leyenda: 1 (siempre) 2(A menudo) 3((Rara vez)



**1. Denominación de la sesión:** “Modelando figuras con la plastilina”.

**2. Selección de las Competencias y Capacidades de la sesión.**

ÁREA	<b>COMPETENCIA: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.</b>	
<b>Comunicación</b>	<b>CAPACIDAD:</b> utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	<b>INDICADOR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela plastilina dentro de las figuras geométricas.</li> <li>• Se divierte al realizar sus trabajos.</li> </ul>

**3. Material:**

Plastilina, papel bond.

**4. Secuencia didáctica de la sesión**

Fases	Estrategias
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• se les mostrara a los niños los materiales que utilizaran en la actividad.</li> <li>• La docente explica la actividad que van a realizar y se motiva a los niños a que ellos mismos realicen sus trabajos de forma libre expresando su creatividad.</li> <li>• Entregamos el material elegido por cada niño.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente explica la técnica del modelado a los niños y los materiales que se utilizan en esta actividad.</li> <li>• Los niños utilizan los materiales y modelan plastilina y pegan en una hoja de papel bond utilizando plastilina, para pegar en las figuras geométricas decoran a su gusto y preferencia.</li> <li>• Los niños y niñas realizan la experiencia teniendo en cuenta las instrucciones, pueden hacer diversas hojas de trabajo con esta técnica del modelado.</li> <li>• Socializan sus trabajos y los colocan en mural.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado.</li> </ul> <p><b>Metacognición</b></p> <p>¿Respondiendo a las siguientes aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Con que material les gustó?, ¿Qué les fue más difícil aprender?</p>

**5. Evaluación**

Capacidad	Indicadores	1	2	3
<b>Producciones artísticas</b>	Modela plastilina dentro de las figuras geométricas.			
	Se divierte al realizar sus trabajos.			

Leyenda: 1 (siempre) 2(A menudo) 3((Rara vez)



**1. Denominación de la sesión:** "Rompiendo pedacitos de papel".

**2. Selección de las Competencias y Capacidades de la sesión.**

ÁREA	<b>COMPETENCIA: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.</b>	
<b>Comunicación</b>	<b>CAPACIDAD:</b> utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	<b>INDICADOR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasga papel de colores y pégalo en la figura.</li> <li>• Se divierte al realizar sus trabajos.</li> </ul>

**3. Material:**

Papel de colores, goma, papel bond.

**4. Secuencia didáctica de la sesión**

Fases	Estrategias
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les mostrara a los niños los materiales que utilizaran en la actividad.</li> <li>• La docente explica la actividad que van a realizar y se motiva a los niños a que ellos mismos realicen sus trabajos de forma libre expresando su creatividad.</li> <li>• Entregamos el material elegido por cada niño.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente explica la técnica del rasgado a los niños y los materiales que se utilizan en esta actividad.</li> <li>• Los niños utilizan ambas manos para rasgan papel y lo pega en una hoja de papel bond utilizando papeles de colores, goma, figuras y esperan a que seque.</li> <li>• Los niños y niñas realizan la experiencia teniendo en cuenta las instrucciones, pueden hacer diversas hojas de trabajo con esta técnica del estampado y de diversas formas.</li> <li>• Socializan sus trabajos y los colocan en mural.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado.</li> </ul> <p><b>Metacognición</b></p> <p>¿Respondiendo a las siguientes aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Con que material les gustó?, ¿Qué les fue más difícil aprender?</p>

**5. Evaluación**

Capacidad	Indicadores	1	2	3
<b>Producciones artísticas</b>	Rasga papel de colores y pégalo en la figura.			
	Se divierte al realizar sus trabajos.			

Leyenda: 1 (siempre) 2(A menudo) 3((Rara vez)



**1. Denominación de la sesión:** "Se divierte el soplado con sorbete".

**2. Selección de las Competencias y Capacidades de la sesión.**

ÁREA	COMPETENCIA: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	
Comunicación	<b>CAPACIDAD</b> utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	<b>INDICADOR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se divierte realizando el soplado utilizando temperas.</li> <li>Se divierte al realizar sus trabajos.</li> </ul>

**3. Material:**

Temperas de colores, hoja bond.

**4. Secuencia didáctica de la sesión**

Fases	Estrategias
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les mostrara a los niños los materiales que utilizaran en la actividad.</li> <li>La docente explica la actividad que van a realizar y se motiva a los niños a que ellos mismos realicen sus trabajos de forma libre expresando su creatividad.</li> <li>Entregamos el material elegido por cada niño.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente explica la técnica del soplado a los niños y los materiales que se utilizan en esta actividad.</li> <li>Los niños utilizan un sorbete para soplar las gotas de tempera que están colocadas en la cartulina o papel bond utilizando tempera, papel bond, sorbete terminado el trabajo se espera a que seque.</li> <li>Los niños y niñas realizan la experiencia teniendo en cuenta las instrucciones, pueden hacer diversas hojas de trabajo con esta técnica del soplado y de diversas formas.</li> <li>Socializan sus trabajos y los colocan en mural.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado.</li> </ul> <p><b>Metacognición</b></p> <p>¿Respondiendo a las siguientes aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Con que material les gustó?, ¿Qué les fue más difícil aprender?</p>

**5. Evaluación**

Capacidad	Indicadores	1	2	3
<b>Producciones artísticas</b>	Se divierte realizando el soplado utilizando temperas.			
	Se divierte al realizar sus trabajos.			

Leyenda: 1 (siempre) 2(A menudo) 3((Rara vez)

**1. Denominación de la sesión:** " Me gusta dibujar".

**2. Selección de las Competencias y Capacidades de la sesión.**

ÁREA	<b>COMPETENCIA: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.</b>	
<b>Comunicación</b>	<b>CAPACIDAD:</b> utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	<b>INDICADOR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibuja lo que más te agrada del cuento escuchado.</li> <li>• Se divierte al realizar sus trabajos.</li> </ul>

**3. Material:**

Papel bond, colores, lápiz, borrador, tajador.

**4. Secuencia didáctica de la sesión**

Fases	Estrategias
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les mostrara a los niños los materiales que utilizaran en la actividad.</li> <li>• La docente explica la actividad que van a realizar y se motiva a los niños a que ellos mismos realicen sus trabajos de forma libre expresando su creatividad.</li> <li>• Entregamos el material elegido por cada niño.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente explica la técnica del dibujo a los niños y los materiales que se utilizan en esta actividad.</li> <li>• Los niños después de escuchar el cuento dibujan lo que más le agrada y utilizando papel bond, colores lápiz borrador una vez terminado su dibujo el niño decora a su gusto.</li> <li>• Los niños y niñas realizan la experiencia teniendo en cuenta las instrucciones, pueden hacer diversas hojas de trabajo con esta técnica del dibujo.</li> <li>• Socializan sus trabajos y los colocan en mural.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado.</li> </ul> <p><b>Metacognición</b></p> <p>¿Respondiendo a las siguientes aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Con que material les gustó?, ¿Qué les fue más difícil aprender?</p>

**5. Evaluación**

Capacidad	Indicadores	1	2	3
<b>Producciones artísticas</b>	Dibuja lo que más te agrada del cuento escuchado			
	Se divierte al realizar sus trabajos.			

Leyenda: 1 (siempre) 2(A menudo) 3((Rara vez)

3. **Denominación de la sesión:** "soy un buen pintor.

4. **Selección de las Competencias y Capacidades de la sesión.**

ÁREA	<b>COMPETENCIA: Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.</b>	
<b>Comunicación</b>	<b>CAPACIDAD:</b> utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	<b>INDICADOR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pinta un sapo con tempera verde sin salirte del contorno de la figura.</li> <li>• Se divierte al realizar sus trabajos.</li> </ul>

3. **Material:**

Tempera, papel bond, pincel, agua, paleta.

4. **Secuencia didáctica de la sesión**

Fases	Estrategias
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• se les mostrara a los niños los materiales que utilizaran en la actividad.</li> <li>• La docente explica la actividad que van a realizar y se motiva a los niños a que ellos mismos realicen sus trabajos de forma libre expresando su creatividad.</li> <li>• Entregamos el material elegido por cada niño.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente explica la técnica del pintado a los niños y los materiales que se utilizan en esta actividad.</li> <li>• Los niños utilizan un pincel o dedos para pintar una imagen teniendo en cuenta de no salirse del borde de la figura utilizando los materiales como son la tempera, pincel, agua, papel bond y esperan a que seque.</li> <li>• Los niños y niñas realizan la experiencia teniendo en cuenta las instrucciones, pueden hacer diversas hojas de trabajo con esta técnica del armado.</li> <li>• Socializan sus trabajos y los colocan en mural.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado.</li> </ul> <p><b>Metacognición</b></p> <p>¿Respondiendo a las siguientes aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Con que material les gustó?, ¿Qué les fue más difícil aprender?</p>

5. **Evaluación**

Capacidad	Indicadores	1	2	3
<b>Producciones artísticas</b>	Pinta un sapo con tempera verde sin salirte del contorno de la figura.			
	Se divierte al realizar sus trabajos.			

Leyenda: 1 (siempre)      2(A menudo)      3((Rara vez)



## ANEXO 09 Ficha técnica de validación de la propuesta didáctica.



### FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR

**FICHA DE VALIDACIÓN  
DE LA PROPUESTA  
DIDÁCTICA**

**I. INFORMACIÓN GENERAL**

Nombre:.....

**II. INSTRUCCIONES SOBRE LOS ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Lea detenidamente la propuesta y emita su juicio para cada criterio e indicador en relación a la funcionalidad, pertinencia y demás aspectos de la propuesta didáctica, marcando con un aspa dentro del recuadro (X).

- 1. **Adecuada** =A (si se cumple con el indicador)
- 2. **Poco adecuada** =B (si en parte se cumple con el indicador)
- 3. **No adecuada** =C (si no se cumple con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
Título de la propuesta	El título es apropiado y coherente con la propuesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Fundamentación	Los aportes cuentan con sustentos alineados a la temática y la investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Objetivos	Los objetivos están diseñados en función de lo que se quiere lograr con la propuesta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Pertinencia	El contenido es pertinente para solucionar la problemática.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Secuencia	La secuencia didáctica de las sesiones de aprendizaje es coherente y están estructuradas en función al propósito que se desea lograr.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Modelo de intervención	La propuesta didáctica es coherente con la línea de intervención y los procesos pedagógicos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Lenguaje	Se utiliza un lenguaje claro y comprensible para formular las capacidades, indicadores y actividades de la secuencia didáctica en las sesiones de aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Comprensión	La propuesta didáctica es fácil de comprensible.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Creatividad	La propuesta didáctica presenta estrategias innovadoras y funcionales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Impacto	La propuesta didáctica tendrá un impacto positivo en el estudiante para la solución del problema.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>CONTEO TOTAL</b>					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>Total</b>

Coeficiente de validez :  $\frac{A + B + C}{30} =$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

### III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

--

DATOS INFORMATIVOS DEL VALIDADOR	
Profesión	
Grado académico	
Experiencia laboral	
Domicilio	
Teléfono	
Correo electrónico	
DNI	
Firma	



FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR

FICHA DE VALIDACIÓN de la PROPUESTA DIDÁCTICA

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre: LILIANA DEL CARMEN ESTELA FUSTAMANTE

II. INSTRUCCIONES SOBRE LOS ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Lea detenidamente la propuesta y emita su juicio para cada criterio e indicador en relación a la funcionalidad, pertinencia y demás aspectos de la propuesta didáctica, marcando con un aspa dentro del recuadro (X).

- 1. **Adecuada** =A (si se cumple con el indicador)
- 2. **Poco adecuada** =B (si en parte se cumple con el indicador)
- 3. **No adecuada** =C (si no se cumple con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
Título de la propuesta	El título es apropiado y coherente con la propuesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Fundamentación	Los aportes cuentan con sustentos alineados a la temática y la investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Objetivos	Los objetivos están diseñados en función de lo que se quiere lograr con la propuesta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Pertinencia	El contenido es pertinente para solucionar la problemática.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Secuencia	La secuencia didáctica de las sesiones de aprendizaje es coherente y están estructuradas en función al propósito que se desea lograr.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Modelo de intervención	La propuesta didáctica es coherente con la línea de intervención y los procesos pedagógicos.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Lenguaje	Se utiliza un lenguaje claro y comprensible para formular las capacidades, indicadores y actividades de la secuencia didáctica en las sesiones de aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Comprensión	La propuesta didáctica es fácil de comprensible.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Creatividad	La propuesta didáctica presenta estrategias innovadoras y funcionales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Impacto	La propuesta didáctica tendrá un impacto positivo en el estudiante para la solución del problema.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>CONTEO TOTAL</b>			3	27	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	<b>Total</b>


Coefficiente de validez:  $\frac{A+B+C}{30} = \boxed{1}$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

### III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

VALIDEZ MUY BUENA

DATOS INFORMATIVOS DEL VALIDADOR	
Profesión	EDUCACIÓN PRIMARIA
Grado académico	SUPERIOR
Experiencia laboral	8 AÑOS
Domicilio	JORGE CHAVEZ 190
Teléfono	943623834
Correo electrónico	LICAESFU@gmail.com
DNI	43209027
Firma	

FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre: Lidia Orrego Cademillas

II. INSTRUCCIONES SOBRE LOS ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Lea detenidamente la propuesta y emita su juicio para cada criterio e indicador en relación a la funcionalidad, pertinencia y demás aspectos de la propuesta didáctica, marcando con un aspa dentro del recuadro (X).

- 1. **Adecuada** =A (si se cumple con el indicador)
- 2. **Poco adecuada** =B (si en parte se cumple con el indicador)
- 3. **No adecuada** =C (si no se cumple con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
Título de la propuesta	El título es apropiado y coherente con la propuesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Fundamentación	Los aportes cuentan con sustentos alineados a la temática y la investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Objetivos	Los objetivos están diseñados en función de lo que se quiere lograr con la propuesta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Pertinencia	El contenido es pertinente para solucionar la problemática.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Secuencia	La secuencia didáctica de las sesiones de aprendizaje es coherente y están estructuradas en función al propósito que se desea lograr.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Modelo de intervención	La propuesta didáctica es coherente con la línea de intervención y los procesos pedagógicos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Lenguaje	Se utiliza un lenguaje claro y comprensible para formular las capacidades, indicadores y actividades de la secuencia didáctica en las sesiones de aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Comprensión	La propuesta didáctica es fácil de comprensible.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Creatividad	La propuesta didáctica presenta estrategias innovadoras y funcionales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Impacto	La propuesta didáctica tendrá un impacto positivo en el estudiante para la solución del problema.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>CONTEO TOTAL</b>				30	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez :  $\frac{A+B+C}{30} = \frac{1}{30}$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

### III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Validez muy buena.

DATOS INFORMATIVOS DEL VALIDADOR	
Profesión	Docente de Inicial
Grado académico	superior
Experiencia laboral	12 años
Domicilio	Morope 480 - artesanos independientes - J.L.O.
Teléfono	
Correo electrónico	lidia_vita@hotmail.com
DNI	40713471
Firma	 

FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre: Aurea Susana Alvarez Perez.

II. INSTRUCCIONES SOBRE LOS ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Lea detenidamente la propuesta y emita su juicio para cada criterio e indicador en relación a la funcionalidad, pertinencia y demás aspectos de la propuesta didáctica, marcando con un aspa dentro del recuadro (X).

1. **Adecuada** =A (si se cumple con el indicador)
2. **Poco adecuada** =B (si en parte se cumple con el indicador)
3. **No adecuada** =C (si no se cumple con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
Título de la propuesta	El título es apropiado y coherente con la propuesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Fundamentación	Los aportes cuentan con sustentos alineados a la temática y la investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Objetivos	Los objetivos están diseñados en función de lo que se quiere lograr con la propuesta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Pertinencia	El contenido es pertinente para solucionar la problemática.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Secuencia	La secuencia didáctica de las sesiones de aprendizaje es coherente y están estructuradas en función al propósito que se desea lograr.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Modelo de intervención	La propuesta didáctica es coherente con la línea de intervención y los procesos pedagógicos.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Lenguaje	Se utiliza un lenguaje claro y comprensible para formular las capacidades, indicadores y actividades de la secuencia didáctica en las sesiones de aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Comprensión	La propuesta didáctica es fácil de comprensible.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Creatividad	La propuesta didáctica presenta estrategias innovadoras y funcionales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Impacto	La propuesta didáctica tendrá un impacto positivo en el estudiante para la solución del problema.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>CONTEO TOTAL</b>			6	24	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	<b>Total</b>

Coefficiente de validez :


$$\frac{A+B+C}{30} = \boxed{J}$$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

**III. CALIFICACIÓN GLOBAL**

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

validez Muy buena.

DATOS INFORMATIVOS DEL VALIDADOR	
Profesión	Educación Inicial
Grado académico	SUPERIOR
Experiencia laboral	10 años
Domicilio	Jr. Miguel Grau S/N - Huambos
Teléfono	948392197
Correo electrónico	aureaalpe@gmail.com
DNI	27433917
Firma	





ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo Lourdes Gisella Palacios Ladines Docente de la Facultad de Educación, y revisora del trabajo académico (Tesis) titulado: “**ESTRATEGIA GRAFICO PLASTICA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO DE NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS IES 577, CARUARUNDO-CHOTA Y 1438, LA COCA-SANTA CRUZ**”. Presentado por las Bachilleres de la Escuela Profesional de Educación Inicial: **CRUZ VIOLETA ROMERO BARBOZA** y **ARANCELY MORALES CHUQUE**; he sido capacitada e instruida en el uso de la herramienta Turnitin y he constatado lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud 25%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, grado de coincidencias irrelevantes 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 julio del 2018



.....  
**Dra. Lourdes Gisella Palacios Ladines**  
**Docente de la Facultad de Educación e Idiomas**  
**02884556**



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)  
"César Acuña Peralta"

## FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

### 1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

ROMERO BARBOZA CRUZ VIOLETA

D.N.I. : .41759576

Domicilio : LOS HERALDOS NEGROS N° 196 PJ CESAR VALLEJO

Teléfono : Fijo : Móvil :991170610

E-mail : violerb\_216@hotmail.com

### 2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : EDUCACION E IDIOMAS

Escuela : EDUCACION INICIAL

Carrera : EDUCACION INICIAL

Título : LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado : .....

Mención : .....

### 3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

MORALES CHUQUE ARANCELY

ROMERO BARBOZA CRUZ VIOLETA

Título de la tesis:

ESTRATEGIA GRAFICO PLASTICA PARA DESARROLLAR EL  
PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS I.ES  
"577" CARUARUNDO, CHOTA Y 1438 LA COCA, SANTA CRUZ 2018

Año de publicación : 2019

### 4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha : 21-03-2019



Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
“César Acuña Peralta”

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)
MORALES CHUQUE ARANCELY
D.N.I. : .43640939
Domicilio : TIAHUANACO N°110 LA VICTORIA
Teléfono : Fijo : 214431 Móvil :914260054
E-mail : ara\_27\_4@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:
[ ] Tesis de Pregrado
Facultad : EDUCACION E IDIOMAS
Escuela : EDUCACION INICIAL
Carrera : EDUCACION INICIAL
Título : LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL
[ ] Tesis de Post Grado
[ ] Maestría [ ] Doctorado
Grado : .....
Mención : .....

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:
MORALES CHUQUE ARANCELY
ROMERO BARBOZA CRUZ VIOLETA
Título de la tesis:
ESTRATEGIA GRAFICO PLASTICA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS I.E.S “577” CARUARUNDO, CHOTA Y 1438 LA COCA, SANTA CRUZ 2018
Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,
Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis. [X]
No autorizo a publicar en texto completo mi tesis. [ ]

Firma : [Handwritten Signature]

Fecha: 21-03-2019



# 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

F.P. EDUCACION INICIAL

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

ROMERO BARBOZA , CRUZ VIOLETA

INFORME TÍTULADO:

ESTRATEGIA GRAFICO PLASTICA PARA DESARROLLAR EL  
PENSAMIENTO CREATIVO DE NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS IES  
577, CARUARUNDO - CHOTA Y 1438 , LA COCA - SANTA CRUZ.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

SUSTENTADO EN FECHA: 19 de Febrero del 2019.

NOTA O MENCIÓN: APROBADA POR UNANIMIDAD



*[Handwritten signature in blue ink]*

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN



# 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

E.P. EDUCACION INICIAL

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

MORALES CHUQUE ARANCEL Y

INFORME TÍTULADO:

ESTRATEGIA GRAFICO PLASTICA PARA DESARROLLAR EL  
PENSAMIENTO CREATIVO DE NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS  
Ies 577, CAPUARUNDO - CHOTA Y 1438, LA COCA -  
SANTA CRUZ.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

SUSTENTADO EN FECHA: 19 de Febrero del 2019

NOTA O MENCIÓN: APROBADA POR UNANIMIDAD



[Handwritten Signature]

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN