



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

Taller grafico plástico para desarrollar el pensamiento creativo en los
estudiantes de 3 años de una institución educativa, Chancay 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Curioso Valera, Nathaly Gloria (orcid.org/0000-0001-5339-8989)

ASESORA:

Dra. Boy Barreto, Ana Maritza (orcid.org/0000-0002-0405-5952)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

El trabajo a continuación está dedicado a mis padres, que con mucho esfuerzo lograron darme los estudios de pregrado, y en su honor hoy estoy culminando el posgrado.

Agradecimiento

Quiero agradecer a Dios en primer lugar, por darme la vida y permitirme haber llegado hasta este punto; también a mi esposo Carlos, por su gran apoyo, a la Universidad César Vallejo, por su calidad de enseñanza, y a la Maestra Ana, quien con dedicación y paciencia me ayudó para elaborar mi tesis.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	II
Agradecimiento	III
Índice de contenidos	IV
Índice de tablas	V
Resumen	VI
Abstract	VII
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	19
3.6. Método de análisis de datos	20
3.7. Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	32
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS	43

Índice de tablas

Tabla 1	Distribución de la población y muestra de investigación seleccionada	17
Tabla 2	Coeficiente alfa de Cronbach - evaluación de la creatividad	19
Tabla 3	Nivel de variable pensamiento creativo - pretest y postest	21
Tabla 4	Nivel de la dimensión originalidad - pretest y postest	22
Tabla 5	Nivel en la dimensión elaboración - pretest y postest	23
Tabla 6	Nivel en la dimensión flexibilidad - pretest y postest	24
Tabla 7	Nivel en la dimensión fluidez - pretest y postest	25
Tabla 8	Prueba de normalidad para las variables de estudio - pretest y postest	26
Tabla 9	Prueba de Wilcoxon variable pensamiento creativo - pretest y postest	27
Tabla 10	Tabla de contingencia dimensión originalidad - pretest y postest	28
Tabla 11	Tabla de contingencia dimensión elaboración - pretest y postest	29
Tabla 12	Tabla de contingencia dimensión flexibilidad - pretest y postest	30
Tabla 13	Tabla de contingencia dimensión fluidez - pretest y postest	31

Resumen

El estudio, tuvo como objeto principal, evaluar la efectividad del “Taller Gráfico-Plástico”, en el pensamiento creativo de estudiantes de 3 años de una institución educativa (IE) del distrito de Chancay, 2022. Investigación tipo tecnológica, diseño preexperimental con pretest y postest en un solo grupo. La muestra conformada por 55 niños de 3 años de edad, iniciándose el taller con un proceso evaluativo de entrada o pretest, para luego desarrollar las 12 sesiones que la integran, y posteriormente proceder con la medición de salida o post test. Se elaboró una rúbrica para evaluar los indicadores de creatividad. Para la contrastación de hipótesis, se empleó la prueba estadística de Wilcoxon y el chi cuadrado de Pearson. Los resultados indican que la diferencia obtenida en el pensamiento creativo, con un valor de Wilcoxon ($Z = -5.652$), es estadísticamente significativa al nivel de $p < 0.01$. Asimismo, se obtuvieron diferencias significativas en las dimensiones del pensamiento creativo: originalidad ($X^2 = 21.094$), elaboración ($X^2 = 12.690$), con valores $p < 0.01$; flexibilidad ($X^2 = 9.060$) y fluidez ($X^2 = 13.297$), con valores $p < 0.05$. Se concluye que el “Taller Gráfico-Plástico” incrementa de manera significativa el pensamiento creativo, incluyendo sus dimensiones propuestas, en los estudiantes participantes de la muestra investigada.

Palabras clave: Taller gráfico-plástico, Pensamiento creativo, Niños preescolares.

Abstract

The main objective of the study was to evaluate the effectiveness of the “Graphic-Plastic Workshop” on the creative thinking of 3-year-old students of an educational institution (IE) in the district of Chancay, 2022. Technological type research, pre-experimental design with pretest and posttest in a single group. The sample was made up of 55 3-year-old children, starting the workshop with an entry or pre-test evaluation process, then developing the 12 sessions that comprise it, and subsequently proceeding with the exit measurement or post-test. A rubric was developed to evaluate the creativity indicators. To test hypotheses, the Wilcoxon statistical test and Pearson's chi square were used. The results indicate that the difference obtained in creative thinking, with a Wilcoxon value ($Z = -5.652$), is statistically significant at the level of $p < 0.01$. Likewise, significant differences were obtained in the dimensions of creative thinking: originality ($X^2 = 21.094$), elaboration ($X^2 = 12.690$), with p values < 0.01 ; flexibility ($X^2 = 9.060$) and fluidity ($X^2 = 13.297$), with p values < 0.05 . It is concluded that the “Graphic-Plastic Workshop” significantly increases creative thinking, including its proposed dimensions, in the participating students of the investigated sample.

Keywords: Workshop, graphic-plastic, Creative thinking, Preschool children.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente en el mundo, en Latinoamérica y en algunos países subdesarrollados, se presenta una realidad latente, la falta de desarrollo pensamiento superior en los estudiantes de la educación básica, especialmente carecen de creatividad. Esta realidad no representa un problema hasta que el estudiante se ve ante la gran tarea de decidir qué hacer con su vida. Además, en esta era de la innovación y la creatividad de la que se valen las grandes industrias para reclutar a sus mayores talentos, esto hace caer en cuenta de la importancia del desarrollo de esta capacidad incluso desde edades tempranas.

Otro aspecto importante es que el pensamiento creativo es un rasgo imprescindible para el aprendizaje que resulte significativo, por lo que, es importante buscar estrategias más adecuadas que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades creativas, puesto que será uno de los recursos que necesita todo ser humano una vez que crece. Una muestra de lo mencionado son los resultados que se obtuvieron del Ministerio de Educación del Perú en el año 2018, a través de la Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC) una cercana realidad a los resultados de los aprendizajes de las estudiantes menores de 6 años, realizada en algunas regiones del país, con una muestra 3 520 en colegios públicos y PRONOEI.

Para Guilford (1959, como se citó en Medina, 2018) menciona que la creatividad es la mixtura de rasgos que caracterizan a un individuo con conductas creativas, las cuales implican ciertos procesos como capacidades de inventar, elaborar, organizar, componer y planificar. La misma opinión comparten los autores Guilford, Strom, y Torrance (como se citó en Gervilla, 2018) sostienen que la creatividad constituye una destreza que se orienta a la producción de ideas, denominado como fluidez, que se pueden reemplazar si cumplen con el objetivo, llamado flexibilidad, y efectuar los procedimientos necesarios siempre que se necesite incluir grados de creatividad, referido como elaboración. Siguiendo el mismo tenor de estas definiciones, Ferreiro et al. (2018) expresan que la naturaleza de lo creativo es de carácter cognitivo, por cuanto el hecho de crear equivale a la actividad de pensar.

Por su parte, Esquivias (2022) respecto a la creatividad, señala que toda actividad creativa tiene en su esencia dos componentes: la producción de un contenido asociativo profuso y singular, y la presencia de una actitud distendida y lúdica ante la tarea. La dimensión referente a la aptitud del niño para la producción de relaciones singulares y varias se ha constatado que es completamente independiente de la inteligencia general, por lo que tal dimensión se denominaría como “creatividad”.

A nivel nacional, los colegios públicos y privados no tienen como prioridad promover el desarrollo del pensamiento divergente y/o creativo de los estudiantes. Nuestra realidad es que los maestros solo se rigen en desarrollar el currículo nacional de manera memorística, pero no planifican en las actividades de aprendizaje situaciones que sirvan de motivación que lleve a los niños situaciones retadoras que les propicie la oportunidad crear, imaginar e inventar soluciones a problemas de la vida cotidiana que luego los lleven a construir ideas de manera innovadora que ni siquiera un adulto pudiera imaginar.

Cuando un docente desarrolla actividades netamente teóricas, el aprendizaje no se desarrolla en los estudiantes como debería, ya que solo memoriza conceptos y no logra hacer sinapsis en su aprendizaje. En el país se tiene docentes impartidores de conocimientos, mas no intermediarios entre los estudiantes y su creatividad. A nivel institucional, debido al confinamiento por el covid-19, se ha recibido niños sin expresión, sin autonomía, carentes de pensamiento y libertad creativa, ya que se vieron expuestos a una vida restrictiva durante sus primeros 3 años de vida.

A nivel internacional, se tiene a Espinoza (2017) quien ha concluido en sus estudios sobre el pensamiento de tipo creativo de los escolares que tiene como población está en un inicio, lo cual fue corroborado mediante una evaluación en la que se halló en los resultados datos del nivel de inicio y de proceso con relación a la dimensión de elaboración (17%), y a nivel de fluidez (11 %) con respecto a la dimensión de flexibilidad (21%) y por ultimo pensamiento creativo o divergente (19%) de la muestra en investigación; solo el 32% alcanza resultados positivos. Por ello se concluye que, los métodos usados por los maestros no están contribuyendo a

desarrollar el pensamiento creativo de los educandos, sino todo lo contrario, siguen formando estudiantes memorísticos y carentes de pensamiento divergente.

Como base de las investigaciones previas realizadas a nivel nacional, se tiene el de Paz (2018) quien pudo concluir que el nivel de pensamiento creativo en su muestra de estudio obtuvo el 42% y en el caso que tiene como fin la resolución de conflictos el 34%, por lo que, se muestra el nivel final de creatividad muy por debajo de los estándares y al igual que la de resolución de conflictos. La dimensión más baja en porcentaje de la variable creatividad fue la elaboración con 22%, representando al pensamiento creativo. En conclusión, el pensamiento creativo en estudiantes del nivel del nivel inicial se encuentra por debajo del promedio, para ello se requiere que los docentes desarrollen estrategias que promuevan en los niños la oportunidad de imaginar e idear soluciones en su vida cotidiana de manera innovadora.

Por todo lo antes mencionado, se propuso el siguiente problema general: ¿Qué efecto tiene el taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022?, y como problemas específicos: (1) ¿Qué efecto tiene el taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo (en la dimensión fluidez) en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022? (2) ¿Qué efecto tiene el taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo (en la dimensión flexibilidad) en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022?, (3) ¿Qué efecto tiene el taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo (en la dimensión originalidad) en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022?, (4) ¿Qué efecto tiene el taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo (en la dimensión elaboración) de los niños y niñas del nivel inicial en una IE de Chancay, 2022?

El estudio se justificó por los siguientes aspectos: a nivel práctico, permite que las docentes que trabajan en el nivel inicial del distrito de Chancay, tomen en cuenta las recomendaciones brindadas en esta investigación, mejoren la calidad de su enseñanza y promuevan el desarrollo de la creatividad. A nivel teórico brindó muchos aportes ya que, Flores (2018) mostró alarmante cifras sobre el desarrollo de la

creatividad que permiten evidenciar el trabajo docente. En lo metodológico, permitió realizar nuevos estudios a cerca del desarrollo de la creatividad usando materiales al alcance del niño, con materiales no estructurado, observando las posibilidades de los estudiantes para retarlos a favorecer su pensamiento creativo, dejando estos estudios como base para los docentes del nivel inicial.

Por tal motivo, el siguiente objetivo general fue: determinar el efecto que tiene el taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas del nivel inicial en una IE de Chancay, 2022; y los siguientes objetivos específicos: (1) Determinar el efecto que tiene el taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión fluidez de los niños y niñas del nivel inicial en una IE de Chancay, 2022. (2) Determinar el efecto que tiene el taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión flexibilidad de los niños y niñas del nivel inicial en una IE de Chancay, 2022. (3) Determinar el efecto que tiene el taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión originalidad) de los niños y niñas del nivel inicial en una IE de Chancay, 2022. (4) Determinar el efecto que tiene el taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión elaboración de los niños y niñas del nivel inicial en una IE de Chancay, 2022.

Finalmente, como hipótesis general: existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 3 años de una institución educativa de Chancay, 2022, y como hipótesis específicas: (1) Existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión fluidez en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022. (2) Existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión flexibilidad en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022. (3) Existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión creatividad en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022. (4) Existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión elaboración de los niños y niñas del nivel inicial en una IE de Chancay, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Los antecedentes de estudio que son parte de esta investigación a nivel internacional se tienen a Holzapfel et al. (2022) quienes elaboraron un análisis con el objetivo de descubrir la cuestión de la comprensión y los valores que los futuros profesores tienen de manera creativa al momento de enseñar ciencias. La muestra estuvo compuesta de 131 profesores de educación científica en la escuela primaria, distribuida en grupos de procedentes de Baja Sajonia y Renania del Norte-Westfalia. Los futuros profesores evaluados estiman que la creatividad es trascendental para el desarrollo del aprendizaje en ciencias en los estudiantes de primaria. Asimismo, consideran que la creatividad cumple, además, un rol importante en su próximo desempeño profesional. Los resultados indican que la experiencia que puedan tener los profesores no tendría mayor repercusión en las ideas sobre creatividad al momento de enseñar ciencias en el nivel primaria. Los próximos profesores de Baja Sajonia muestran actitudes más favorables sobre la creatividad relacionada con la didáctica de las ciencias en el nivel primaria, no sin desmedro de los futuros docentes de Renania del Norte-Westfalia, que brindan, de igual modo, similar importancia al asunto de la creatividad.

Por su parte, Masril et al. (2019) realizaron una investigación que tuvo como objeto investigar el impacto del set de robótica Lego Mindstorms como herramientas de aprendizaje para mejorar las habilidades creativas de los estudiantes, utilizando una metodología experimental. Por lo que la muestra se constituyó por 40 estudiantes de 10 y 12 años, formando grupos de control y otros grupos a los cuales se les pudo aplicar la prueba de creatividad figurativa (TKF). Los resultados señalan que se registraron diferencias significativas entre los puntajes de creatividad de los estudiantes ambos grupos experimental y de control. Se pudo concluir que el Lego Mindstorms tiene una influencia de tipo significativa en el mejoramiento de la creatividad del aproximadamente 23.6% de los estudiantes de grupos experimentales.

Dere (2019) desarrolló un estudio con el objetivo de investigar el nivel de la creatividad de los niños en el nivel inicial. El diseño empleado fue el causal simple.

Participaron 184 niños de escuelas preescolares y guarderías de la jurisdicción del ministerio de educación localizado en Ankara. Se aplicaron los tests de creatividad figurativa forma A y B de Torrance, en las pruebas pretest y posttest. Los resultados demostraron que el plan de estudios previsto ha permitido incrementar de manera significativa la creatividad de los niños participantes.

Bai et al. (2019) esta investigación presenta el programa Learn to Think (LTT-P) “Aprender a pensar” en español, para promover la creatividad en los distintos aspectos de la vida de los niños en etapa inicial escolar y revisa los posibles beneficios a obtener. LTT-P se elaboró en el marco del mismo programa elaborado para adultos con resultados fascinantes. Para obtener los resultados del programa de LTT-P, se hizo un grupo de control cuasiexperimental antes y después de la evaluación en una institución en una región urbana en el noroeste de China, en el cual participaron 68 estudiantes de nivel medio y 87 de nivel superior. Las subpruebas de la Prueba Torrance de Pensamiento Creativo se usaron para examinar la creatividad en sus dimensiones fluidez, originalidad y elaboración entre la evaluación previa y la posterior. Los resultados que arroja el programa LTT-P tiene el objetivo de promover la educación de los estudiantes más pequeños.

Vinsentricia et al. (2015) llevaron a cabo un estudio con el objeto de incrementar la creatividad figurativa de un grupo estudiantes a través de la implementación del ciclo de aprendizaje 5e con diagrama de interrelación en estudiantes de la clase X-8 SMA Negeri 3 Surakarta años escolares entre los años 2012/2013. El estudio fue del tipo Investigación Acción de Aula. Los resultados obtenidos mostraron que el empleo del ciclo de aprendizaje 5E con el diagrama de interrelación es factible de incrementar la creatividad figurativa en los alumnos de la muestra en el transcurso de un ciclo a otro, registrándose en el Ciclo III una mejoría significativa. Se concluye que el ciclo de aprendizaje 5E con diagrama de interrelación incrementa de manera significativa la creatividad figurativa de los alumnos de la muestra estudiada.

Con respecto a los antecedentes nacionales, se consideró el estudio de Aparicio y Balladares (2022) que publicaron su investigación cuyo objetivo fue comprobar que

el uso de técnicas gráfico - plásticas mejoran la creatividad en estudiantes de inicial, UGEL Paita - 2021. La investigación empleada fue la aplicada, con diseño pre experimental. Para ello se utilizó la observación como técnica para recolectar datos, y de una lista de cotejo como instrumento: la muestra se conformó por 28 estudiantes de distintas instituciones educativas de la UGEL en mención. Los resultados demostraron el efecto de la técnica gráfico-plástica en el aumento de la creatividad, la cual se vio expresada en el control y mejoramiento de la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración como componentes de la creatividad. En conclusión, se logró demostrar la hipótesis de estudio, en cuanto a que la técnica gráfico-plástica tuvo un efecto positivo en la creatividad de los estudiantes participantes.

Zuloeta et al. (2021) investigaron con el objeto de determinar el nivel de la creatividad en niños de educación Inicial a partir de información bibliográfica. El trabajo se desarrolló de acuerdo a los lineamientos de la investigación teórica, con recolección de contenido bibliográfico seleccionado según elementos criterios de revistas sobre educación inicial. La revisión bibliográfica mostró la importancia de la competencia creativa con participación del juego, para la potenciación de la flexibilidad, fluidez y originalidad; asimismo, señala la trascendencia del valor de la creatividad y su implementación en los preescolares, con miras a proyectarse al ámbito en el que residen. Considerando la creatividad en niños preescolares desde el enfoque de la revisión bibliográfica, se propone brindar una estructura coherente al discurso pedagógico planificado del currículo de estudio con la práctica creativa desarrollada en los salones, para elevar eficazmente la autonomía, el gusto por el trabajo creativo y la toma de decisiones, con proyección a una ulterior consolidación de las destrezas creativas que muestre el estudiante, lo que se logrará a partir del acto lúdico y de eventos situacionales próximos al niño preescolar.

Por su lado, Zevallos et al. (2020) en Ucayali, implementaron un estudio con el objetivo de determinar si existe influencia de la expresión gráfico-plástica en el desarrollo del área motora fina en los niños de educación inicial. El estudio realizado fue una investigación aplicada, con nivel explicativo y diseño pre experimental. Para lo anterior mencionado, la muestra se seleccionó de modo no probabilístico. Se concluye

que se evidenció un mejoramiento confiable, comprobándose el efecto positivo que ejerce la expresión gráfico-plástica en el desarrollo del motor, que a vez incluye el desenvolvimiento de movimientos creativos en los niños preescolares de la muestra seleccionada.

Otro trabajo realizado en el contexto nacional es el Pajares (2019) en Lambayeque, estudio desarrollado con el objetivo de obtener información sobre la técnica gráfico plástica y el desarrollo motor, en el área fina en menores del nivel inicial. La investigación fue cuantitativa y de nivel descriptivo. Como parte de la recolección de datos se administró un instrumento con preguntas a los profesores para identificar aquellas actividades y técnicas empleadas sobre la motricidad fina. La muestra estuvo integrada por 23 menores de la I.E. N°130 del distrito de Olmos. Dentro de las conclusiones obtenidas del estudio, se destaca la efectividad del uso del taller de técnicas gráfico-plásticas en el progreso de la coordinación motora fina en los niños involucrados.

Medina et al. (2017) en Puno, implementaron un estudio que tenía como objetivo la propuesta de una estrategia didáctica que iba dirigida al desarrollo de la creatividad en los niños de nivel inicial. La muestra se seleccionó de manera no probabilística intencional y según criterios de inclusión y exclusión. Se encontraron evidencias de un nivel de desarrollo de la creatividad en los niños de la muestra, en función a las dimensiones de: fluidez, originalidad y motivación; y se registraron indicios relevantes del modo en que las profesoras llevaron a cabo las estrategias de enseñanza y aprendizaje. En conclusión, el estudio posibilitó conocer sobre el uso de una estrategia didáctica que resultó ser efectiva en el desarrollo de la capacidad creadora en los niños preescolares de la muestra investigada.

Sobre la variable taller gráfico plástico, se tiene a Cata (2004, como se citó en Aparicio, 2019) definiendo al taller o programa como “una serie de actividades que se ejecutan durante período de tiempo determinado con el fin de favorecer alguna problemática que afecte a una parte o al total de una institución”.

Además, Aparicio (2019) toma como base teórica para definir las actividades

grafico plásticas, las cuales han sido extraídas del Diseño Curricular de Educación Inicial, documento normativa que determina lo que debe aprender un estudiante de educación básica, además que manifiesta que la expresión artística se mediante la creación, exploración, por lo cual se le debe ofrecer al estudiante la oportunidad de acercarse al arte, utilizando el juego como medio o estrategia principal que le brinda la oportunidad vivir distintas experiencias para poder que puedan expresar emociones, sensaciones, ideas con el fin de promover la creatividad.

Como se pudo evidenciar el arte según el programa curricular del nivel inicial, es una competencia a lograr, por lo que no es una mera expresión o dibujo como muchas de las personas creen, sino que debe partir de experiencias previas o la necesidad de expresar las vivencias que tienen los estudiantes.

De acuerdo a lo que sostienen Zevallos y Machacuay (2018) los lenguajes gráfico-plásticos dan lugar a diferentes maneras de expresarse teniendo los materiales y herramientas disponibles. De este modo, los niños se expresan dibujando, pintando, etc., con los materiales que tienen a la mano; desarrollando su estilo y dotándole a lo creado de un significado según un contexto determinado. No obstante, en la obstinación creativa de expresión sobre un material determinado, aparecen otros lenguajes grafo-plásticos como, por ejemplo, el grabado, tejido, bordado, orfebrería, etc., y de otras actividades creativas que actualmente no tienen denominación.

Además, Mamani y Peña (2019) concluyeron que la aplicación de las técnicas grafico plásticas mediante un programa o taller es eficaz siempre y cuando se les brinde a los estudiantes “libertad”, es decir la posibilidad de que los niños tomen la decisión de crear, elijan el material y la técnica para aplicar, y aunque siempre habrá un docente mediador, solo servirá para ellos, para acercar al estudiante al pensamiento creativo.

Con respecto a antes mencionadas técnicas grafico-plásticas en un taller, Quiroz (2017) plantea las siguientes:

Punzar: estrategia que requiere precisión, y que estudiantes desde los tres años pueden practicarla. Un material necesario para llevar a cabo esta actividad es el

punzón y una base de Tecnopor, pero hablando a nivel motor se requiere dominio del brazo y habilidad óculo manual.

Recortar: para llevar a cabo esta actividad es imprescindible la habilidad de usar los dedos pulgar e índice, además ha resultado un poco complicado para realizarla para niños mayores de 3 años, sin embargo, en la actualidad contamos con una tijera con resorte, lo que facilitará la acción, para ello se necesita papeles de colores, atractivos, como el papel periódico o seda, papeles de revistas, etc.

Modelar: realizar esta actividad promueve y desarrolla la fuerza en los dedos, asimismo estimula la concentración de los niños en ciertos objetos o acciones, permite la exploración, pero para ellos es necesario que tenga una frecuencia diaria, además puede promover el desarrollo de la motricidad fina, y se recomienda dejar que el estudiante explore de manera libre, que modele los objetos que encuentre con posibilidad, barro, plastilina o masa. Como señala Herr (2001) en esta técnica se va dando forma a la masa, a la manera en que procede un alfarero, empleando ambas manos para ir modelando ciertos elementos aparentes para estos trabajos, como son la arcilla, la plastilina o materiales rudimentarios que son manufacturados en el taller.

Pintar: esta actividad se puede iniciar con niños a partir de los 2 años, ya que para ellos no es tan necesario la precisión ni la fuerza, lo que permitirá mejorar los resultados es la frecuencia con la que se realice y las posibilidades de pintado que se le brinde al niño, el pintado se ha tomado como modelo de un modelo, pero ello no ha permitido que los niños exploren sus posibilidades, muestren creatividad ni originalidad, por lo que lo mejor será darle libertad.

Mientras que, para Mincemoyer (2016) esta técnica hace uso de colores, mediante la cual hacen los niños toda una serie de combinaciones creativas; técnica que les permite desarrollar su conocimiento por ensayo y error, hasta encontrar el cromatismo que les resulte atractivo para su creatividad. En la aplicación del color, se suelen emplear instrumentos como pinceles, rodillos, etc., e inclusive rudimentos simples como la papa, para elaboración de sellos. Asimismo, se utilizan ambas manos o los dedos para pintar con ellas en determinadas áreas, lo cual hace posible trabajar

con el sentido del tacto.

Dibujar: esta técnica está basada en las experiencias previas y el acercamiento del niño al mundo real, se puede llevar a cabo a partir de los dos años, la única manera de lograr que el estudiante llegue a desarrollar dibujos complejos es permitirle la oportunidad de ir haciendo imágenes con mucha frecuencia. Al respecto, Luna (2013) considera que, al inicio, lo que hace el niño son sencillas líneas, que paulatinamente se transforman bocetos que configuran un esbozo cada vez más identificable y claro. En otros términos, el esbozo trazado por el niño va transformándose conforme a su edad; por consiguiente, no se le imponer ningún tipo de restricción, sino más bien permitirle que se sienta libre al momento de ejecutar sus trazos, sin que importe que no esté cumpliendo lo esperado por el profesor, por cuanto es más importante seguir el proceso que desarrolla el niño y no tanto el producto al que llega luego del dibujo realizado.

Dactilopintura: esta actividad se realiza usando las manos como única herramienta, y se requiere también pintura, como temperas y por supuesto material que sirva de base.

Abolillar: técnica que consiste en elaborar bolitas de papel usando 2 dedos el índice y el pulgar, con el único objetivo de tener material que permita decorar o crear producciones.

Trozar: actividad en la que se debe recortar en pequeños trozos dos dedos de la mano principalmente, promoviendo el movimiento y coordinación en las manos, para lo cual es recomendable el uso de periódicos o revistas debido a su grosor y no el uso de papel bond o brillante, por su textura.

Arrugar: actividad consiste en usar la mano entera para hacer bolas más grandes con distintos materiales como periódico o papel de seda por la textura.

Rasgar: para lo cual se recorta diversos tipos de papeles sin el uso de la tijera, en especial de las manos. En primer lugar, los resultados serán papeles sin forma para pasar a ser papeles en tiras, y luego darle forma de ondas, flecos.

Construir: Figueroa y Pérez (2010) consideran que es una actividad con la que la representación se ejecuta tridimensionalmente, en la que participan activamente las habilidades motoras que presenta el infante. Los elementos empleados con esta técnica pueden ser variados: con piezas de juguetes, como las de la marca Lego, o con utensilios reciclados.

Como fundamento del desarrollo del pensamiento creativo tenemos a Vygotsky (1999) quien fundamentó que el ser humano tiende a tener dos tipos de conductas, y una de ellas es la creadora, que parte en base a sus experiencias previas. La conducta creadora se pone en juego en base a la imaginación, que se considera clave del pensamiento creativo. Vygotsky se centra en la creatividad mediante el arte.

Csikszentmihalyi (1998) afirma que creatividad es tal cuanto aporta algo novedoso a la cultura, por lo que da a entender que lo creativo no se puede dissociar del contexto social. De acuerdo a este planteamiento, estableció un enfoque con base en la teoría de sistemas, que postula que lo creativo se aprecia como un sistema donde se interceptan los contextos: personal, cultural y lo social en una determinada comunidad. Con referencia al contexto cultural, la creatividad tiene que ver con el significado simbólico, o incluso con el semántico, en la medida que involucra pensamiento, sentimiento y acción.

La creatividad se ve influenciada por aspectos relacionados con experiencias en lo evolutivo, social y educativo, expresándose así de formas distintas en una variedad de campos y matices (Runco y Sakamoto, 1999). No es producto de la casualidad ni de la simple combinación de materiales plásticos, sino envuelve diversos procesos mentales, ya que la persona con pensamiento creativo, porque se interactúa internamente con dos en 2 aspectos importantes, el simbólico que está basado en números, la música y el ámbito social que está basado en la validación de su contenido.

Mientras que, Coyco (2021) señala para que pueda surgir el pensamiento creativo ambos factores son relevantes ya que al faltar uno de ellos podrían llevar a que no se desarrolle el mismo. Las costumbres y factores socio culturales pueden

generar condiciones o alterar la creatividad. Por lo cual Guerrero (2019) menciona que el pensamiento creativo es el cambio de ideas o supuestos, para poder corroborar y comunicar el resultado obtenido, teniendo en cuenta que el pensamiento que surge es nuevo y por lo cual es innovador.

“La Teoría de la balanza afectiva” de Jiménez y Romo (2009, como se citó en López, 2018) dice que la creatividad se mide por divisores afectivos que pueden resultar satisfactorios, pero a la vez estresantes. Ya que una persona o en este caso los niños pueden enfrentarse al lado negativo de la creatividad que son aspectos que se encuentran vinculados con la incertidumbre como: miedo o bloqueos, o la posibilidad de encontrar alguien con mejor propuesta dejando de lado la nuestra. Lo que puede generar un desgaste emocional y psicológico

Las 3 dimensiones de la creatividad, según Guilford (como se citó en Quispe, 2017) son: La flexibilidad, que es la variación del pensamiento que se puede producir en distinto momento o motivación; porque la creatividad puede surgir de un momento a otro. La originalidad, es la peculiaridad de las ideas que podrían surgir de una en un contexto poco probable. Tenemos también la viabilidad, hablando de la posibilidad de que se lleve a cabo la creatividad.

Yuan (2019) hizo un análisis del pensamiento creativo en la universidad de Cambridge de “Aprendizaje creativo”, comienza con una historia de reunión del autor con el presidente de la Universidad de Tsinghua, el MIT de China. El presidente afirmó que su objetivo era producir en cierto número de estudiantes, que son capaces de definir problemas, experimentar con cosas nuevas y resolver problemas creativamente. El capítulo entonces introduce el concepto de jardín de infancia permanente. Como niños juegan en el jardín de infantes, pasan por una espiral de aprendizaje creativo: imagina, crea, juega, comparte y reflexiona. Para apoyar el aprendizaje creativo, el grupo de investigación del autor en el MIT ha sido desarrollo de Scratch, siguiendo las cuatro P del aprendizaje creativo: proyectos, pasión, pares y juego. En este capítulo, el autor también aclara varios conceptos erróneos sobre la capacidad creativa.

Por lo cual, promover la creatividad en el área educativa significa incentivar en el niño una actitud creadora, estimulando sus capacidades propias, contribuyendo a su expresión personal, al despertar de su curiosidad por los objetos y situaciones que se manifiestan en el contexto inmediato que le rodea, siendo cada vez más receptivo frente a las ideas novedosas, y con mayor capacidad perceptiva de autodirección (De la Torre, 1995).

A partir de tales consideraciones, los productos elaborados son el principal elemento de diferenciación para establecer lo creativo de lo no creativo. El producto es creativo cuando es autorreferente, es decir, tiene vida propia y es un objeto que existe por sí mismo (Monreal, 2000).

Torrance (2007) propuso una clasificación de las dimensiones del pensamiento creativo, que son principalmente cuatro, a saber: 1) Originalidad: que se refiere a la elaboración mental del niño para la generación de nuevas ideas y productos; 2) Elaboración: que consiste en agregar características a ideas preexistentes, adaptando las ya presentes en el objeto, como por ejemplo: el concepto básico de mesa tiene muchos años de historia, pero las mesas que se fabrican en la actualidad difieren por su estilo de la idea original, sin dejar de mantener sus detalles indispensables que las caracterizan como tales; 3) Flexibilidad: que viene a ser la capacidad del niño de organización de eventos en base a determinadas categorías, bien sea de modificar, de variar en conductas, etc.; y 4) Fluidez: que es la capacidad de producción que tiene el niño en lo relativo al número y calidad de las ideas para crear, lo cual representa una serie continua de súbitos despertares creativos, en un campo fértil como el pensamiento, en la búsqueda de desafíos y de resolución de problemas.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La naturaleza de la investigación se centró en el ámbito tecnológico, abordando cuestiones técnicas específicas y enfocándose en la validación de técnicas particulares. Este enfoque de investigación implica la aplicación de principios científicos para evidenciar la eficacia en la transformación de un fenómeno específico (Sánchez et al., 2018).

El enfoque desarrollado fue el preexperimental realizando un pretest y un posttest en un solo grupo, el estudio se llevó a cabo en tres etapas: una evaluación inicial (O1) del pensamiento creativo en niños de 3 años en un colegio de Chancay antes del taller gráfico plástico, la aplicación del taller gráfico plástico como variable experimental (X) a los estudiantes de 3 años, y una nueva medición post-taller (O2) para evaluar el impacto en el pensamiento creativo, según Sánchez et al. (2018). Puede representarse con la siguiente fórmula:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Dónde:

O₁: toma de datos - antes

X: aplicación de estímulo

O₂: toma de datos - después

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: taller gráfico plástico (independiente)

Definición conceptual: un conjunto de actividades a llevar a cabo en un periodo específico con el propósito de abordar y mejorar un problema que afecta a una institución (Aparicio, 2018).

Definición operacional: taller gráfico plástico compuesto por 18 actividades.

Dimensiones e indicadores:

La dimensión Módulo 1 “Argumentación” con sus indicadores: sesión 1 “Creamos usando crayolas”; sesión 2 “creamos usando colores”; sesión 3 “creamos usando plumones”; sesión 4 “creamos usando temperas”.

La dimensión Módulo 2 “Estructuras y estrategias creativas”: con sus indicadores: sesión 5 “creamos usando temperas”; sesión 6: creamos usando temperas; sesión 7 “creamos usando temperas”; sesión 8 “creamos usando papeles de colores”.

La dimensión Módulo 3 “Producción de trabajos creativos” con sus indicadores: sesión 13 “creamos usando plastilina; sesión 14 “creamos con envolturas”; sesión 15 “recortamos y creamos”; sesión 16 “combino materiales para crear”; sesión 17 “combino materiales para crear”; sesión 18 “presento mi álbum de creaciones”.

Variable 2: creatividad (dependiente)

Definición conceptual: el pensamiento creativo es el cambio de ideas o supuestos, para poder comprobar y comunicar los resultados, tomando en cuenta que el pensamiento que surge es nuevo y por lo cual es innovador (Guerrero, 2019).

Definición operacional: el pensamiento creativo fue evaluado mediante un pretest.

Dimensiones e indicadores:

La dimensión “Originalidad” con su indicador: muestra su producto con originalidad y variedad; la dimensión “Flexibilidad” con su indicador: ofrece variedad de respuestas sobre el uso de su producto creativo; la dimensión “Fluidez” con su indicador: brinda variadas respuestas durante su intervención; la dimensión “Elaboración” agrega variedad de detalles para embellecer su producto

3.3. Población, muestra y muestreo

El trabajo se realizó con una población de 55 niños y niñas de 3 años matriculados en una institución educativa del distrito de Chancay, ubicado en la

provincia de Huaral, región Lima. La muestra fue elegida mediante la técnica censal, la cual implica estudiar a todos los miembros de una población como si fueran una muestra. En este caso, se identificó a este grupo como una muestra censal (Soto, 2018). Por lo tanto, la muestra estuvo compuesta por los mismos individuos que conforman la población mencionada, siguiendo los criterios establecidos:

Criterios de inclusión:

- Alumnos de 3 años de edad.
- Alumnos con asistencia regular a clases.

Criterios de exclusión:

- Alumnos mayores de 3 años.
- Alumnos con inasistencias a clases.

Tabla 1

Distribución de la población y muestra de investigación seleccionada

	Población		Muestra	
Alumnos de 3 años de edad	55	100.0%	55	100.0%

Nota. Obtenido de ficha integral de matrícula emitida por Siagie (2022).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica empleada para la recogida de datos fue la observación no participante, mediante la cual la docente evaluó los indicadores del pensamiento creativo en los estudiantes participantes del taller. Para ello, se elaboró como instrumento de observación una rúbrica de evaluación, la cual se aplicó antes y después (pretest y postest) de la aplicación y desarrollo del taller gráfico plástico.

3.4.1 Instrumento: rúbrica de evaluación

Se elaboró una rúbrica para evaluar los indicadores de creatividad de los niños participantes del taller, antes y después de su aplicación. Constó de 4 ítems en total, que corresponden a los siguientes criterios de evaluación, a saber: originalidad,

elaboración, flexibilidad, y fluidez. Lo que se procedió a hacer la docente investigadora fue marcar con un aspa cada vez que cumple con un indicador determinado, pero de acuerdo la frecuencia con que lo realiza; para lo cual se estableció tres niveles, es decir, se dispuso de opciones de calificación entre los niveles: adecuado (3 puntos), parcial (2 puntos), e inadecuado (1 punto).

Ficha técnica de pensamiento creativo

Nombre:	Instrumento para evaluar el pensamiento creativo
Autor:	Nathaly Curioso Valera
Año:	2022
Lugar:	Lima, Perú
Objetivo:	Recoger información sobre el pensamiento creativo
Muestra:	55 estudiantes
Confiabilidad:	0.907 de Alfa de Cronbach
Escala de medición:	1 (inadecuado), 2 (parcial), 3 (adecuado)
Cantidad de ítems:	12 ítems
Tiempo:	2 semanas

3.4.2 Validez y confiabilidad

Se obtuvo el índice de validez de Aiken, mediante el método de juicio de expertos, con la participación de 5 jueces especialistas en el tema, que evaluaron el instrumento y otorgaron una valoración de acuerdo o desacuerdo a cada uno de los ítems, luego de lo cual se estableció el resultado final de la V de Aiken, que permitió confirmar la validez e idoneidad de la rúbrica de evaluación como instrumento de investigación.

El coeficiente Alfa de Cronbach, los resultados evidencian que, tal y como se observa en la tabla 1, para la escala total de la rúbrica de evaluación; es decir, incluyendo los cuatro criterios evaluativos de creatividad, como son: originalidad, elaboración, flexibilidad, y fluidez, el valor alfa de Cronbach obtenido equivale a 0.907.

Este índice de consistencia interna corresponde a un nivel aceptable, de

acuerdo a lo señalado por George y Mallery (2003) establecieron que un coeficiente alfa superior a 0.90 indica un nivel excelente de consistencia interna entre los ítems que conforman la escala de un instrumento. Este valor garantiza la confiabilidad de la medida del constructo que la rúbrica de evaluación busca evaluar, siendo la creatividad en este caso (ver Anexo 2).

Tabla 2

Coeficiente alfa de Cronbach - evaluación de la creatividad

Escala	N° de ítems	Alfa de Cronbach	Consistencia interna
Total	4	0.907	Excelente

Nota. Coeficiente calculado mediante programa SPSS.

En resumen, tal como se indicó anteriormente, los resultados obtenidos indican que el instrumento exhibe un nivel sobresaliente de consistencia interna. Por lo tanto, la rúbrica de evaluación cumple con la condición psicométrica de confiabilidad para su aplicación en la muestra de estudio.

3.5. Procedimientos

Previo al trabajo de campo, se solicitó el permiso de la dirección del colegio en Chancay, con el fin de obtener la autorización de evaluación y aplicación del taller gráfico plástico en los niños de 3 años de edad participantes. Se coordinó la programación y aplicación de las listas de cotejo a los participantes que acordaron su consentimiento informado para ser evaluados en las pruebas pretest y postest, en la más discreta confidencialidad.

Los instrumentos se recabaron y calificaron para generar una base de datos en Excel de entrada y salida. Luego de completar los datos, se ingresaron a una hoja de cálculo de Excel 2016 y luego se procesarán con el software SPSS 22. Adicionalmente, para llevar a cabo el taller gráfico-plástico, se diseñó un plan de actividades con la duración específica de cada sesión. Por último, se crearon tablas estadísticas que recopilan los resultados obtenidos mediante el software estadístico mencionado.

3.6. Método de análisis de datos

Se llevó a cabo el análisis estadístico de los datos utilizando la hoja de cálculo Excel 2016 y el software IBM SPSS versión 22 en español. La presentación de las tablas estadísticas descriptivas se realizó mediante el registro de frecuencias y porcentajes para cada categoría específica relacionada con el pensamiento creativo. Este mismo enfoque se aplicó para la escala total del estudio.

En relación con la contrastación de las hipótesis generales del estudio, se empleó la prueba de rango de Wilcoxon como análisis estadístico no paramétrico. Esto se hizo con el propósito de identificar las discrepancias entre las puntuaciones medias de los niños y niñas del grupo de estudio, tanto antes como después de la implementación del taller gráfico plástico, a partir de los datos recopilados. Además, las hipótesis fueron evaluadas con un nivel de significación establecido en $p < 0.05$, equivalente a un nivel de confianza del 95%.

3.7. Aspectos éticos

En este estudio, se aplicaron los cuatro principios básicos de la bioética en la labor docente para garantizar el cumplimiento de objetivos de manera ética. Los principios incluyen la búsqueda del beneficio de los estudiantes (beneficencia), evitar causar daño (no maleficencia), proporcionar atención justa y cuidadosa (justicia), y reconocer la autonomía del estudiante de tres años, permitiendo la participación a través del consentimiento informado (autonomía) (Código de ética UCV, 2017).

IV. RESULTADOS

4.1 Análisis descriptivo

Resultados descriptivos del total de la variable pensamiento creativo en las pruebas pretest y postest

Tabla 3

Nivel de variable pensamiento creativo - pretest y postest

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
	Logro previsto	20	36,4	42	76,4
Pensamiento creativo	En proceso	28	50,9	13	23,6
	En inicio	7	12,7	0	0,0
	Total	55	100,0	55	100,0

Nota. Información obtenida de encuestas aplicadas a la muestra de estudio.

Como se observa en la tabla 3, en el nivel de logro previsto en pensamiento creativo se incrementó a 76.4% el porcentaje de niños y niñas del nivel inicial luego de participar del taller gráfico plástico, partiendo de un 36.4% que presentaron en el pretest. Asimismo, en el postest no se registra ningún caso en la categoría en inicio, luego de haber participado del taller, habiéndolo presentado en el pretest un 12.7% de los niños y niñas de la muestra.

Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable creatividad en las pruebas pretest y postest.

Tabla 4

Nivel de la dimensión originalidad - pretest y postest

		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
Originalidad	Logro previsto	16	29,1	36	65,5
	En proceso	27	49,1	19	34,5
	En inicio	12	21,8	0	0,0
	Total	55	100,0	55	100,0

Nota. Información obtenida de encuestas aplicadas a la muestra de estudio.

De acuerdo a lo registrado en la tabla 4, en el nivel de logro previsto en la dimensión originalidad, de pensamiento creativo, se elevó a 65.5% el porcentaje de niños y niñas del nivel inicial después de participar del taller gráfico plástico, habiéndose evidenciado un 29.1% en el pretest. Del mismo modo, en la categoría en inicio del postest no se verifica ningún caso luego de aplicado el mencionado taller, presentándose en el pretest un 21.8% de los niños y niñas población.

Tabla 5*Nivel en la dimensión elaboración - pretest y postest*

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Elaboración	Logro previsto	20	36,4	37	67,3
	En proceso	24	43,6	18	32,7
	En inicio	11	20,0	0	0,0
	Total	55	100,0	55	100,0

Nota. Información obtenida de encuestas aplicadas a la muestra de estudio.

En la tabla 5, el nivel de logro previsto en la dimensión elaboración, de pensamiento creativo, aumentó a 67.3% de alumnos del nivel inicial que participaron del taller gráfico plástico, que en el pretest representaba el 36.4% en dicha categoría. Se aprecia, además, que en la categoría en inicio del postest no se constata ningún caso después de desarrollado el taller, cuando antes de la aplicación se registró en el pretest el 20% de los alumnos participantes.

Tabla 6*Nivel en la dimensión flexibilidad - pretest y posttest*

	Pretest		Posttest		
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
Flexibilidad	Logro previsto	13	23,6	33	60,0
	En proceso	24	43,6	22	40,0
	En inicio	18	32,7	0	0,0
	Total	55	100,0	55	100,0

Nota. Información obtenida de encuestas aplicadas a la muestra de estudio.

En la tabla 6, se advierte que el nivel de logro previsto en la dimensión flexibilidad, de pensamiento creativo, registra un 60% de los alumnos del nivel inicial luego de haber participado del taller gráfico plástico, que en el pretest registraba el 23.6% en tal categoría. Además, en la categoría en inicio del posttest, posterior a la aplicación del taller, no se evidencia ningún caso, ubicándose en el pretest un 32.7% de los niños y niñas participantes.

Tabla 7*Nivel en la dimensión fluidez - pretest y posttest*

		Pretest		Posttest	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Fluidez	Logro previsto	10	18,2	32	58,2
	En proceso	28	50,9	22	40,0
	En inicio	17	30,9	1	1,8
	Total	55	100,0	55	100,0

Nota. Información obtenida de encuestas aplicadas a la muestra de estudio.

Según lo registrado en la tabla 7, el nivel de logro previsto en la dimensión fluidez, de pensamiento creativo, después de la aplicación el taller gráfico plástico, estuvo representado por el 58.2% de los alumnos que participaron, que en el pretest constituyeron solo el 18.2% en tal categoría, 40% menos que en el posttest. Cabe señalar, asimismo, que en la categoría en inicio del posttest, luego de haberse aplicado el taller, apenas se registró el 1.8%, ubicándose en el pretest el 30,9% de la muestra de niños y niñas participantes.

4.2 Análisis inferencial

Prueba de normalidad

Para verificar la normalidad de los datos en la variable de estudio "Pensamiento creativo" en las evaluaciones pretest y postest, se aplicó la prueba de Kolmogorov-Smirnov (K-S), la cual es apropiada para muestras que superan los 50 sujetos. Este enfoque permitió determinar la distribución normal de los datos en dichas evaluaciones.

Tabla 8

Prueba de normalidad para las variables de estudio - pretest y postest

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Pensamiento creativo (pretest)	,140**	55	,009
Pensamiento creativo (postest)	,254**	55	,000

Nota. ** Significativo al nivel de $p < 0.01$.

Según los resultados anotados en la tabla 8, se observa que tanto en la evaluación pretest como en la del postest, el pensamiento creativo presenta valores K-S significativos al nivel de $p < 0.01$. Por lo tanto, estas evaluaciones conducen a la conclusión estadística de rechazar la hipótesis nula de normalidad de datos, indicando que los datos de pensamiento creativo en las evaluaciones pretest y postest no siguen una distribución normal. En consecuencia, se optó por utilizar una prueba no paramétrica, como el chi cuadrado de Pearson, para analizar las diferencias mencionadas como parte de la contrastación de la hipótesis general y las específicas.

Contrastación de hipótesis

H_g. Existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 3 años de una IE de Chancay, 2022.

H₀. No existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 3 años de una IE de Chancay, 2022.

Tabla 9

Prueba de Wilcoxon variable pensamiento creativo pretest y postest

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	2	14,00	28,00
Pensamiento creativo postest – Rangos positivos	44	23,93	1053,00
Pensamiento creativo pretest Empates	9		
Total	55		
Z		-5,652**	
Sig. asintót. (bilateral)		,000	

Nota. ** Significativo al nivel de $p < 0.01$.

En la tabla 9, el valor Z de Wilcoxon obtenido en la comparación de los rangos promedio entre el pensamiento creativo pretest y el pensamiento creativo postest ($Z = -5.652$), es estadísticamente significativo al nivel de $p < 0.01$. Este resultado, marcado por una diferencia significativa y un aumento en los rangos promedio positivos en la evaluación postest, señala que la aplicación del estímulo tuvo un impacto considerable. En consecuencia, se confirma la hipótesis general del estudio.

Contrastación de la hipótesis específica 1

H₁. Existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión originalidad en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022.

H₀. No existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión originalidad en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022.

Tabla 10

Tabla de contingencia dimensión originalidad - pretest y postest

		Originalidad postest		Total	
		En proceso	Logro previsto		
Originalidad pretest	Logro previsto	Recuento	0	16	16
		% del total	0,0%	29,1%	29,1%
	En proceso	Recuento	9	18	27
		% del total	16,4%	32,7%	49,1%
	En inicio	Recuento	10	2	12
		% del total	18,2%	3,6%	21,8%
Total	Recuento	19	36	55	
	% del total	34,5%	65,5%	100,0%	
		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	
Chi-cuadrado de Pearson		21,094**	2	,000	

Nota. ** Significativo al nivel de $p < 0.01$.

En la tabla 10, el valor del chi cuadrado de Pearson calculado en la dimensión originalidad, del pensamiento creativo, entre los momentos pretest y postest ($X^2=21.094$), es estadísticamente significativo al nivel de $p < 0.01$. Este resultado, marcado por una diferencia significativa y un aumento en los rangos promedio positivos en la evaluación postest, señala que la aplicación del estímulo tuvo un impacto considerable. En consecuencia, se confirma la hipótesis general del estudio.

Contrastación de la hipótesis específica 2

H₂. Existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión elaboración en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022.

H₀. No existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión elaboración en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022.

Tabla 11

Tabla de contingencia dimensión elaboración - pretest y posttest

		Elaboración posttest		Total	
		En proceso	Logro previsto		
Elaboración pretest	Logro previsto	Recuento	2	18	20
		% del total	3,6%	32,7%	36,4%
	En proceso	Recuento	8	16	24
		% del total	14,5%	29,1%	43,6%
	En inicio	Recuento	8	3	11
		% del total	14,5%	5,5%	20,0%
Total		Recuento	18	37	55
		% del total	32,7%	67,3%	100,0%
		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	
Chi-cuadrado de Pearson		12,690**	2	,002	

Nota. ** Significativo al nivel de $p < 0.01$.

En la tabla 11, el valor del chi cuadrado de Pearson registrado en la comparación de las categorías de la dimensión elaboración, del pensamiento creativo, entre los momentos pretest y posttest ($X^2=12.690$), es estadísticamente significativo al nivel de $p < 0.01$. Este resultado, marcado por una diferencia significativa y un aumento en los rangos promedio positivos en la evaluación posttest, señala que la aplicación del estímulo tuvo un impacto considerable. En consecuencia, se confirma la hipótesis general del estudio.

Contrastación de la hipótesis específica 3

H₃. Existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión flexibilidad en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay,2022.

H₀. No existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión flexibilidad en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay,2022.

Tabla 12

Tabla de contingencia dimensión flexibilidad - pretest y posttest

		Flexibilidad posttest		Total	
			En proceso	Logro previsto	
Flexibilidad pretest	Logro previsto	Recuento	2	11	13
		% del total	3,6%	20,0%	23,6%
	En proceso	Recuento	8	16	24
		% del total	14,5%	29,1%	43,6%
	En inicio	Recuento	12	6	18
		% del total	21,8%	10,9%	32,7%
Total		Recuento	22	33	55
		% del total	40,0%	60,0%	100,0%
		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	
Chi-cuadrado de Pearson		9,060**	2	,011	

Nota. ** Significativo al nivel de $p < 0,01$.

En la tabla 12. el valor del chi cuadrado de Pearson obtenido en la comparación de las categorías de la dimensión flexibilidad, del pensamiento creativo, entre los momentos pretest y posttest ($X^2=9,060$), es estadísticamente significativo al nivel de $p < 0.01$. Este resultado, marcado por una diferencia significativa y un aumento en los rangos promedio positivos en la evaluación posttest, señala que la aplicación del estímulo tuvo un impacto considerable. En consecuencia, se confirma la hipótesis general del estudio.

Contrastación de la hipótesis específica 4

H₄. Existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión fluidez en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022.

H₀. No existe efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en la dimensión fluidez en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022.

Tabla 13

Tabla de contingencia dimensión fluidez - pretest y postest

		Fluidez postest			Total	
		En inicio	En proceso	Logro previsto		
Fluidez pretest	Logro previsto	Recuento	0	2	8	10
		% del total	0,0%	3,6%	14,5%	18,2%
	En proceso	Recuento	0	8	20	28
		% del total	0,0%	14,5%	36,4%	50,9%
	En inicio	Recuento	1	12	4	17
		% del total	1,8%	21,8%	7,3%	30,9%
Total	Recuento	1	22	32	55	
	% del total	1,8%	40,0%	58,2%	100,0%	
		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)		
Chi-cuadrado de Pearson		13,297**	4	,010		

Nota. ** Significativo al nivel de $p < 0,01$.

En la tabla 13, el valor del chi cuadrado de Pearson calculado en la comparación de las categorías de la dimensión fluidez, del pensamiento creativo, entre el pretest y el postest ($X^2=13.297$), es estadísticamente significativo al nivel de $p < 0.01$. Este resultado confirma una diferencia significativa con un aumento notable en el porcentaje de logros en la evaluación postest, indicando que la aplicación del taller tuvo un efecto significativo en el desarrollo del pensamiento creativo, especialmente en la dimensión fluidez en la muestra de estudiantes. Por lo tanto, se descarta la hipótesis nula correspondiente a la segunda hipótesis específica del estudio.

V. DISCUSIÓN

En la etapa de procesamiento de las puntuaciones utilizando el software estadístico mencionado previamente en el capítulo de metodología, se generaron registros mediante la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon. Esta prueba facilitó la identificación de las diferencias en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 3 años que formaron parte de la muestra investigada; luego de haber participado del taller gráfico plástico, que fue aplicado y desarrollado durante 18 sesiones. Para verificar la hipótesis general, se obtuvo un valor $Z = -5.652$ ($p < 0.01$). En tal sentido, se pudo comprobar que la aplicación del taller gráfico plástico tuvo un efecto significativo en el desarrollo del pensamiento creativo, registrándose en la evaluación posttest una puntuación favorable en los menores participantes.

Este resultado confirma lo obtenido, a nivel del extranjero, por Masril et al. (2019) que reportaron que el Lego Mindstorms tuvo una influencia significativa en el mejoramiento de la creatividad en casi el 23.6% de los estudiantes de grupos experimentales. Por su parte, Bai et al. (2019) concluyeron que el programa Learn to Think (LTT-P) “Aprender a pensar” en español incrementó significativamente la creatividad en niños y niñas del nivel inicial, incluyendo sus dimensiones fluidez, originalidad y elaboración. Asimismo, Vinsentricia et al. (2015) llegaron a la conclusión de que la implementación del Ciclo de Aprendizaje 5E con Diagrama de Interrelación aumentó la creatividad figurativa en los alumnos de la muestra en el transcurso de un ciclo a otro, registrándose en el Ciclo III una mejoría significativa.

A nivel nacional, se dispone del trabajo de Aparicio y Balladares (2022) que registró un efecto significativo de la aplicación de la técnica gráfico-plástica en la creatividad de estudiantes del nivel de educación inicial, lo cual se vio reflejado en el control y mejoramiento de la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración como componentes de la creatividad. Del mismo modo, Zevallos et al. (2020) se concluye que se evidenció un mejoramiento confiable, comprobándose el efecto positivo que ejerce la expresión gráfico-plástica en el desarrollo del motor, que a vez incluye el desenvolvimiento de movimientos creativos en los niños preescolares de la muestra

seleccionada. Por su lado, Medina et al. (2017) propusieron una estrategia didáctica para el desarrollo de la capacidad creativa y comprobaron su efectividad en niños preescolares de cinco años de una institución educativa inicial de Puno.

En consecuencia, por los resultados obtenidos en esta investigación, que confirman los ya reportados por otros estudios, se puede constatar que el taller gráfico plástico es eficaz, en su aplicación, en el mejoramiento del pensamiento creativo de los niños participantes. Al respecto, Zevallos y Machacuay (2018) refieren que los lenguajes gráfico-plásticos dan lugar a diferentes maneras de expresarse teniendo los materiales y herramientas disponibles. De este modo, los niños se expresan dibujando, pintando, etc., con los materiales que tienen a la mano; desarrollando su estilo y dotándole a lo creado de un significado según un contexto determinado. Por su parte, Mamani y Peña (2019) señalan que la aplicación de técnicas gráfico-plásticas mediante un programa o taller es eficaz con la condición de que se les otorgue a los estudiantes el libre albedrío, es decir, la posibilidad de que los niños tomen la propia decisión de crear, seleccione el material y la técnica a aplicar; y, aunque habrá siempre un docente mediador, las acciones que éste tome solo facilitarán el aproximar al alumno al pensamiento creativo.

Con referencia a la contrastación de las hipótesis específicas, planteadas en función de cada dimensión del pensamiento creativo, se encontró que el taller gráfico plástico fue efectivo con respecto a cada una de sus dimensiones, a saber: originalidad ($X^2 = 21,094$), elaboración ($X^2 = 12.690$), flexibilidad ($X^2 = 9.060$) y fluidez ($X^2 = 13.297$). En consecuencia, se demostró que el taller gráfico plástico tuvo un efecto significativo en el desarrollo de cada una de tales dimensiones del pensamiento creativo. Cabe mencionar aquí los trabajos de Bai et al. (2019) (con su programa Learn to Think (LTT-P)), a nivel del extranjero, y de Aparicio y Balladares (2022) (con su técnica gráfico plástica), Zuloeta et al. (2021) (que mencionan la participación del juego), y Medina et al. (2017) (con su propuesta de una estrategia didáctica), a nivel nacional, quienes concluyeron en que las dimensiones de originalidad, elaboración, flexibilidad y fluidez, entre otras, experimentaron un incremento significativo en los estudiantes participantes.

En resumen, los resultados registrados en esta investigación permiten señalar que el pensamiento creativo tuvo un desarrollo significativo por efecto de la aplicación del taller gráfico plástico, lo cual incluye, asimismo, a sus correspondientes dimensiones. Por lo tanto, como sostiene De la Torre (1995) promover la creatividad en el ámbito educativo significa incentivar en el niño una actitud creadora, estimulando sus capacidades propias, contribuyendo a su expresión personal, al despertar de su curiosidad por los objetos y situaciones que se manifiestan en el contexto inmediato que le rodea, siendo cada vez más receptivo frente a las ideas novedosas, y con mayor capacidad perceptiva de autodirección.

VI. CONCLUSIONES

Primera: en términos generales, los resultados obtenidos indican que existe un efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 3 años de una IE de Chancay, 2022.

Segunda: los resultados muestran un efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo (en la dimensión originalidad) en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022.

Tercera: se evidenció, además, un efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo (en la dimensión elaboración) en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022.

Cuarta: los hallazgos permiten comprobar que existe un efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo (en la dimensión flexibilidad) en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022.

Quinta: finalmente, se encontró que existe un efecto significativo del taller gráfico plástico en el desarrollo del pensamiento creativo (en la dimensión fluidez) en los niños y niñas del nivel inicial de una IE de Chancay, 2022.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: realizar estudios de replicación del taller gráfico plástico con segmentos poblacionales más grandes de estudiantes del nivel inicial provenientes de otras IE del distrito de Chancay, con el propósito de incrementar la validez ecológica de los resultados registrados en esta investigación.

Segunda: se propone a los directivos de los colegios de Chancay, lugar donde se realizó este trabajo, la implementación del taller gráfico plástico, con capacitación previa a las maestras del nivel inicial, para de esta manera introducirla como estrategia didáctica dirigida a estimular el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de tres, cuatro y cinco años.

Tercera: se recomienda a las y los docentes desarrollar el taller gráfico plástico en espacios vivenciales que, basándose en el aprendizaje por descubrimiento, mediante los procesos de ensayo-error y manipulación-observación, permitan incentivar la creatividad en los niños y las niñas preescolares.

Cuarta: ampliar la aplicación del taller gráfico plástico a estudiantes de los primeros grados de educación primaria, donde las y los docentes puedan brindarles oportunidades para que trabajen con las representaciones gráficas a través de actividades como el dibujo y los modelados, etc., que les posibilite un aprendizaje crítico y creativo en mayor grado.

REFERENCIAS

- Aiken, L. (1980). Content Validity and Reliability of Single Items or Questionnaire. *Educational and Psychological Measurement*, 40, 955-959.
- Aparicio, J., & Balladares, C. (2022). Técnica gráfico - plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 748-763.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1539 p748
- Aparicio, S. (2019). *Programa basado en las Técnicas Gráfico Plástico en el Desarrollo de la Motricidad Fina en los niños de 5 años de una Institución Educativa*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37970>
- Bai, H., Duan, Kroesbergen, E. H., Leseman, P. P. M., & Hu, W. (2019). The Benefits of the Learn to Think Program for Preschoolers' Creativity: An Explorative Study. *Journal of Creative Behavior*, 53(3), 699-710. <https://doi.org/10.1002/jocb.404>
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós.
- Coyco, Y. (2021). *Técnicas Gráfico Plásticas para la Creatividad en Niños de 5 Años de edad de la Institución Educativa 10042 – Chiclayo* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65423/Coyco_PY_AJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Código de Ética UCV. (2017). *Código de ética en investigación de la Universidad César Vallejo*. Resolución de Consejo Universitario N° 0126-2017/UCV.
<https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/09/C%C3%93DIGO-DE-%C3%89TICA-1.pdf>

- De La Torre, S. (1995). *Creatividad aplicada: recursos para una formación creativa*. Escuela Española.
- Dere, Z. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3): 652-658. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302>
- Ferreiro, R., Mitjás, A., Montesino, L., Rodríguez, A., Romo, M., & Waisburd, G. (2008). *La creatividad. Un bien cultural de la humanidad*. Trillas.
- Figuroa, S., & Pérez, M. (2010). *Elaboración de un manual sobre actividades Grafo plásticas para niños de cuatro a cinco años de edad y pilotaje de la propuesta en el Centro de Desarrollo Infantil "Corazón de Jesús" durante el año lectivo 2009-2010*. [Tesis de Pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/725/12/UPS-CT001879.pdf>
- George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. 11.0 update*. Allyn & Bacon.
- Guerrero, D. (2019). *Arteterapia para potenciar la creatividad en los estudiantes del cuarto grado de primaria en la institución educativa 10828, Chiclayo 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35730/Guerrero_VDR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guilford, J. P., & Strom, R. D. (1978). *Creatividad y educación*. Paidós.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5, 444-454. <http://dx.doi.org/10.2307/1419699>
- Herr, J. (2001). *Creative Learning Activities for Young Children*. Delmar Thomson Learning. https://books.google.com.ec/books?id=WnP_mzF_k8EC&printsec=copyright

- Holzapfel, M., Jaggy, A.-K., & Brückmann, M. (2022). Creativity in German Science Education in Elementary Schools: Preservice Teachers' Perspective on Whether It Is Essential, Possible or Completely Unnecessary. *Creative Education*, 13, 1421-1438. <https://doi.org/10.4236/ce.2022.134087>
- Krumm, G. & Lemos V. (2012). Actividades artísticas y creatividad en niños escolarizados argentinos. *International Journal of Psychological Research*, 5(2), 40-48. <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=299025051005>
- López, L. (2018). Creatividad en la infancia temprana. Análisis cualitativo en un contexto educativo. *Reidocrea*, 7 (4), 43-54. <http://www.ugr.es/~reidocrea/7-4.pdf>
- Luna, R. (2013). *Origen y desarrollo de las formas geométricas elementales en el lenguaje gráfico y el pensamiento visual del niño* [Tesis doctoral, Universidad de Córdoba]. <https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/11846/2014000000914.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mamani, L., & Peña, M. (2019). *Utilización de las técnicas grafoplásticas y su influencia en el aprendizaje en los niños de cuatro y cinco años de educación inicial de la institución educativa particular "Divino Maestro" de la ciudad de Sicuani en el año lectivo 2014* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10748/EDSmaagl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Masrill, M., Hendrikl, B., Theozard, H., Hamidy, A., Priambodo, B., Naf'an, E., Handriani, I., Pratama, Z., & Kudr, A. (2019). The Effect of Lego Mindstorms as an Innovative Educational Tool to Develop Students' Creativity Skills for a Creative Society. *Journal of Physics: Conference Series*, 1339, 1-9. <https://doi:10.1088/1742-6596/1339/1/012082>

- Medina, N., Velázquez, M. E., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
- Mincemoyer, C (2016). Arte: una oportunidad para desarrollar las habilidades de los niños. Pensilvania: la Universidad Estatal de Pensilvania. Recuperado de https://bkc.vmhost.psu.edu/documents/HO_Art_AnOpportunity.pdf
- Monreal, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Biblioteca Nueva.
- Pajares, L. J. (2019). Programa de técnicas gráfico plásticas en el desarrollo de la motricidad fina. *Rev. Hacedor*, 3(1), 30-43.
<http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/1096/937>
- Quispe, A. (2017). *Programa "Me divierto" de gráfico plástico para desarrollar el pensamiento creativo en niños y niñas de cinco años de una institución educativa – 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo].
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11899/quispe_z_a.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quiroz, M. Y. (2017). *Efectos del programa "Grafo-plástico" en la motricidad fina en niños de inicial de la institución educativa San Francisco de Asís – 2016* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/10390>
- Runco, M. A., & Sakamoto, S. O. (1999). Experimental studies of creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (pp. 62-92). Cambridge: Cambridge University Press
- Ramírez, T. (2007). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Panapo.

- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Business Support Aneth S. R. L. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Soto, S. E. (2018). *¿Qué tipo de muestreo se debe utilizar en una tesis?* <https://tesis-ciencia.com/2018/08/29/muestreo-muestra-tesis>
- Torrance, E. (2007). *Educación y capacidad creativa*. Marova.
- Torrance, P. (1990). *Torrance Test of Creative Thinking*. Scholastic Testing Service.
- Vinsentricia, A., Sudarisman, S. & Ariyanto, J. (2015). Efforts To Improve Students Figural Creativity Through the Use of 5E Learning Cycle with Interrelationship Diagram on Review. *Pendidik. Biol.*, 7(3), 27-36. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bio/article/download/7381/5155>
- Vygotsky, L. S. (1999). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Pueblo y Educación. https://www.proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia.pdf
- Yuan, J., & Bowen, R. T. (2018). Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity Through Projects, Passion, Peers, and Play. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 12(2). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1797>
- Zevallos, L. C., Ortega, W., & Ccasani, G. P. (2020). Influencia de la expresión gráfico plástica en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 401 de Masisea, Ucayali. *Sendas*, 1(3), 1-11. <https://doi.org/10.47192/racs.v1i3.44>
- Zevallos, M. & Machacuay, E. (2018). *El taller gráfico plástico para fomentar el*

desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de la institución educativa la alegría de aprender – Huancayo [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2313>

Zuloeta, E. J., Rojas, N. R., & Caramutti, V. (2021). La creatividad en estudiantes educación inicial: una revisión bibliográfica. *Revista Conrado*, 17(82), 260-267. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n82/1990-8644-rc-17-82-260.pdf>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Instrumento
Variable 1. Taller “demostramos lo que somos” (Independiente)	Conjunto de actividades a ejecutar en un período de tiempo determinado con el objetivo de mejorar algún problema que afecté a una institución (Aparicio, 2018).	Taller gráfico plástico compuesto por 18 actividades.	Módulo 1 Argumentación Módulo 2 Estructuras y estrategias creativas Módulo 3 Producción de trabajos creativos	Sesión 1: Creamos usando crayolas Sesión 2: creamos usando colores Sesión 3: creamos usando plumones Sesión 4: creamos usando temperas Sesión 5: creamos usando temperas Sesión 6: creamos usando temperas Sesión 7: creamos usando temperas Sesión 8: creamos usando papeles de colores Sesión 9: creamos usando papeles de colores Sesión 10: creamos usando cartones Sesión 11: creamos usando chapas Sesión 12: creamos usando plástico Sesión 13: creamos usando plastilina Sesión 14: creamos con envolturas Sesión 15: recortamos y creamos Sesión 16: combino materiales para crear Sesión 17: combino materiales para crear Sesión 18: presento mi álbum de creaciones	Rubricas de evaluación
Variable 2. Pensamiento creativo (dependiente)	El pensamiento creativo es el cambio de ideas o supuestos, para poder comprobar y comunicar los resultados, tomando en cuenta que el pensamiento que surge es nuevo y por lo cual es innovador (Guerrero, 2019).	El pensamiento creativo fue evaluado mediante un pretest.	D1: originalidad D2: flexibilidad D3: fluidez D4: elaboración	Muestra su producto con originalidad y variedad Ofrece variedad de respuestas sobre el uso de su producto creativo Brinda variadas respuestas durante su intervención Agrega variedad de detalles para embellecer su producto	Rubricas de evaluación

Anexo 02. Fiabilidad con Alfa de Cronbach de los ítems de la rúbrica de evaluación de creatividad

Escala: TOTAL

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
	Válidos	31	100,0
Casos	Excluidos ^a	0	,0
Total		31	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,907	4

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
ORIG	5,90	4,557	,600	,944
ELAB	5,84	3,740	,943	,823
FLEX	5,90	4,090	,861	,856
FLUI	5,97	3,966	,782	,883

Estadísticos de la escala

Media	Varianza	Desviación típica	N de elementos
7,87	7,049	2,655	4

Anexo 03.

FICHA TÉCNICA

A. NOMBRE:

Rúbricas para evaluar el pensamiento creativo

B. OBJETIVOS:

La rúbrica de evaluación tiene como finalidad diagnosticar de manera individual el nivel de desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 3 años.

C. AUTORA:

Nathaly Gloria Curioso Valera

D. ADMINISTRACIÓN:

Individual

E. DURACIÓN:

2 semanas

F. SUJETOS DE APLICACIÓN:

Estudiantes del II ciclo del nivel inicial, niños y niñas de 3 años.

G. TÉCNICA:

Observación no participante

H. PUNTUACIÓN Y ESCALA DE CALIFICACIÓN:

PUNTUACIÓN NÚMÉRICA	RANGO O NIVEL
1	INADECUADO (INICIO)
2	PARCIAL (PROCESO)
3	ADECUADO (LOGRO)

I. DIMENSIONES E ÍTEMS

DIMENSIONES	INDICADORES
ORIGINALIDAD	<ul style="list-style-type: none">- Muestra su producto con originalidad y variedad- Muestra su producto con originalidad y poca variedad- Muestra su producto sin originalidad y ninguna variedad
ELABORACION	<ul style="list-style-type: none">- Agrega variedad de detalles para embellecer su producto.- Agrega pocos detalles para embellecer su producto- No se observan detalles que embellezcan su producto
FLEXIBILIDAD	<ul style="list-style-type: none">- Ofrece variedad de respuestas sobre el uso de su producto creativo- Ofrece algunas respuestas sobre el uso de su producto creativo- Muestra su producto, pero no da respuestas de cómo usarlo
FLUIDEZ	<ul style="list-style-type: none">- Brinda variadas respuestas durante su intervención- Brinda pocas respuestas durante su intervención-No brinda respuestas durante su intervención

Anexo 05. Validación por juicio de expertos

Certificado de validez de contenido del instrumento para medir el pensamiento creativo

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
DIMENSIÓN 1								
1	Muestra su producto con originalidad y variedad	X		X		X		
2	Muestra su producto con originalidad y poca variedad	X		X		X		
3	Muestra su producto sin originalidad y sin variedad	X		X		X		
DIMENSIÓN 2								
4	Agrega variedad de detalles para embellecer su producto	X		X		X		
5	Agrega pocos detalles para embellecer su producto	X		X		X		
6	No se observa variedad de detalles para embellecer su producto	X		X		X		
DIMENSIÓN 3								
7	Ofrece variedad de respuestas sobre el uso de su producto creativo	X		X		X		
8	Ofrece algunas respuestas sobre el uso de su producto creativo	X		X		X		
9	Muestra su producto, pero no da respuesta de cómo usarlo	X		X		X		
DIMENSIÓN 4								
10	Brinda variadas respuestas durante su intervención.	X		X		X		
11	Brinda pocas respuestas durante su intervención.	X		X		X		
12	No brinda respuestas durante su intervención.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: **RUTH GLADYS TOVAR FERNANDEZ** **DNI: 22297650**

Especialidad del validador: **Estadística en investigación**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



MG. RUTH GLADYS TOVAR FERNANDEZ
DNI: 22297650
C.C.P. A01422525

Firma del Experto Informante

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
TOVAR FERNANDEZ, RUTH GLADYS DNI 22297650	LICENCIADA EN EDUCACION EN EL NIVEL DE EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 13/08/2009 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS S.A. <i>PERU</i>
TOVAR FERNANDEZ, RUTH GLADYS DNI 22297650	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 17/06/2005 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS S.A. <i>PERU</i>
TOVAR FERNANDEZ, RUTH GLADYS DNI 22297650	MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSISTARIA Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 24/04/2012 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS S.A. <i>PERU</i>

Certificado de validez de contenido del instrumento para medir el pensamiento creativo

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
DIMENSIÓN 1								
1	Muestra su producto con originalidad y variedad	X		X		X		
2	Muestra su producto con originalidad y poca variedad	X		X		X		
3	Muestra su producto sin originalidad y sin variedad	X		X		X		
DIMENSIÓN 2								
4	Agrega variedad de detalles para embellecer su producto	X		X		X		
5	Agrega pocos detalles para embellecer su producto	X		X		X		
6	No se observa variedad de detalles para embellecer su producto	X		X		X		
DIMENSIÓN 3								
7	Ofrece variedad de respuestas sobre el uso de su producto creativo	X		X		X		
8	Ofrece algunas respuestas sobre el uso de su producto creativo	X		X		X		
9	Muestra su producto, pero no da respuesta de cómo usarlo	X		X		X		
DIMENSIÓN 4								
10	Brinda variadas respuestas durante su intervención.	X		X		X		
11	Brinda pocas respuestas durante su intervención.	X		X		X		
12	No brinda respuestas durante su intervención.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: ENRÍQUEZ VEREAU JORGE LUIS DNI: 10277753

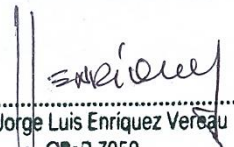
Especialidad del validador: Estadística en investigación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



 Mg. Jorge Luis Enriquez Vereau
 CPSP 7050
 Asesor metodológico
 Escuela de Estudios Superiores - CPAL

ENRIQUEZ VERAU, JORGE LUIS DNI 10277753	BACHILLER EN PSICOLOGIA Fecha de diploma: 19/12/1997 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL <i>PERU</i>
ENRIQUEZ VERAU, JORGE LUIS DNI 10277753	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 03/08/2012 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL <i>PERU</i>
ENRIQUEZ VERAU, JORGE LUIS DNI 10277753	MAESTRO EN INFORMATICA APLICADA A LA EDUCACION Fecha de diploma: 20/10/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL <i>PERU</i>

Certificado de validez de contenido del instrumento para medir el pensamiento creativo

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1								
1	Muestra su producto con originalidad y variedad	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Muestra su producto con originalidad y poca variedad	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Muestra su producto sin originalidad y sin variedad	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
DIMENSIÓN 2								
4	Agrega variedad de detalles para embellecer su producto	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
5	Agrega pocos detalles para embellecer su producto	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
6	No se observa variedad de detalles para embellecer su producto	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
DIMENSIÓN 3								
7	Ofrece variedad de respuestas sobre el uso de su producto creativo	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
8	Ofrece algunas respuestas sobre el uso de su producto creativo	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
9	Muestra su producto, pero no da respuesta de cómo usarlo	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
DIMENSIÓN 4								
10	Brinda variadas respuestas durante su intervención.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
11	Brinda pocas respuestas durante su intervención.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
12	No brinda respuestas durante su intervención.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. *Luzmila Peña Lla Mia*

DNI: *47569021*

Especialidad del validador: *Magister en Psicología Educativa*

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Luzmila Peña

Firma del Experto Informante

GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
ZUÑIGA PEÑA, LILA MÍA DNI 47569021	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 14/05/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN <i>PERU</i>
ZUÑIGA PEÑA, LILA MIA DNI 47569021	LICENCIADA EN EDUCACION NIVEL INICIAL ESPECIALIDAD: EDUCACION INICIAL Y ARTE Fecha de diploma: 29/09/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN <i>PERU</i>
ZÚÑIGA PEÑA, LILA MIA DNI 47569021	MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA Fecha de diploma: 25/11/20 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 02/04/2018 Fecha egreso: 19/01/2020	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <i>PERU</i>

GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
ESPINOZA ROQUE, BILHA LILIANA DNI 10176161	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 25/07/2011 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS S.A. <i>PERU</i>
ESPINOZA ROQUE, BILHA LILIANA DNI 10176161	LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL Y PRIMARIA Fecha de diploma: 12/12/2011 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS S.A. <i>PERU</i>
ESPINOZA ROQUE, BILHA LILIANA DNI 10176161	MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA Fecha de diploma: 08/04/15 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>

(***) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace
<https://enlinea.sunedu.gob.pe/>

Certificado de validez de contenido del instrumento para medir el pensamiento creativo

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1								
1	Muestra su producto con originalidad y variedad	✓		✓		✓		
2	Muestra su producto con originalidad y poca variedad	✓		✓		✓		
3	Muestra su producto sin originalidad y sin variedad	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2								
4	Agrega variedad de detalles para embellecer su producto	✓		✓		✓		
5	Agrega pocos detalles para embellecer su producto	✓		✓		✓		
6	No se observa variedad de detalles para embellecer su producto	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3								
7	Ofrece variedad de respuestas sobre el uso de su producto creativo	✓		✓		✓		
8	Ofrece algunas respuestas sobre el uso de su producto creativo	✓		✓		✓		
9	Muestra su producto, pero no da respuesta de cómo usarlo	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4								
10	Brinda variadas respuestas durante su intervención.	✓		✓		✓		
11	Brinda pocas respuestas durante su intervención.	✓		✓		✓		
12	No brinda respuestas durante su intervención.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. *Veneqas Gallardo, Adelaida Lorenza*

DNI: *16008305*

Especialidad del validador: *Doctora en Educación*

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Veneqas

Firma del Experto Informante

GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

<p>VENEGAS GALLARDO, ADELAIDA LORENZA DNI 16008305</p>	<p>SEGUNDA ESPECIALIDAD EN LA ENSEÑANZA DE COMUNICACION Y MATEMATICA EN II Y III CICLOS DE EDUCACION BASICA REGULAR Fecha de diploma: 14/12/2012 Modalidad de estudios: -</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL DE MONTERRICO <i>PERU</i></p>
<p>VENEGAS GALLARDO, ADELAIDA LORENZA DNI 16008305</p>	<p>MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA Fecha de diploma: 10/03/14 Modalidad de estudios: -</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i></p>
<p>VENEGAS GALLARDO, ADELAIDA LORENZA DNI 16008305</p>	<p>DOCTORA EN EDUCACION Fecha de diploma: 28/02/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL</p> <p>Fecha matrícula: 08/08/2014 Fecha egreso: 31/12/2015</p>	<p>UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i></p>

Anexo 06. Carta de presentación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



Lima, 20 de mayo de 2022

Carta P. 0366-2022-UCV-EPG-SP

DRA.
ADELAIDA VENEGAS GALLARDO
DIRECTORA
IEI N° 518 SEÑOR DE LOS MILAGROS

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **CURIOSO VALERA NATHALY GLORIA**; identificado(a) con DNI/CE N° 47063108 y código de matrícula N° 7001194907; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA en modalidad semipresencial del semestre 2022-I quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO(A), se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis) titulado:

TALLER GRAFICO PLÁSTICO PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHANCA Y, 2022

En este sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso a nuestro(a) estudiante, a fin que pueda obtener información en la institución que usted representa, siendo nuestro(a) estudiante quien asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de concluir con el desarrollo del trabajo de investigación (tesis).

Agradeciendo la atención que brinde al presente documento, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,

MBA. Ruth Angélica Chicana Becerra
Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales
Universidad César Vallejo



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 518
"SEÑOR DE LOS MILAGROS"
CHANCAY - UGEL N.º 10 - HUARAL

Chancay, 21 de mayo de 2022

AUTORIZACIÓN

OFICIO N° 010-2022 SDM-CH

MBA. RUTH CHICANA BECERRA
COORDINADORA GENERAL DEL PROGRAMA DE POST GRADO SEMIPRESENCIALES
UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme usted, para responder a la carta recibida el día 20 de mayo del presente, mediante el cual se me solicita facilitar el acceso a la estudiante de maestría NATHALY GLORIA CURIOSO VALERA, la cual aplicará su trabajo de investigación en la institución que dignamente dirijo.

Por lo cual, me es grato comunicarle que acepto la aplicación en la institución educativa y se le brindara a la estudiante todas las facilidades para que su investigación sea culminada con éxito.

Atentamente,




Dra. Adelaida Venegas Gallardo
DIRECTORA
LEI N° 18 - "SEÑOR DE LOS MILAGROS" - CHANCAY

Anexo 07.

TALLER GRAFICO “Creando pienso y me divierto”

- ✓ **DURACIÓN APROXIMADA:** del lunes 30 de mayo al miércoles 15 de junio del 2022 (10 días aprox.)
- ✓ **GRUPO DE EDAD:** 3 años.
- ✓ **DOCENTE:** Lic. Nathaly Curioso Valera

1. **SITUACION SIGNIFICATIVA:** A nivel institucional, debido al confinamiento por el covid 19, hemos recibido niños sin expresión, sin autonomía, carentes de pensamiento y libertad creativa, ya que se vieron expuestos a una vida restrictiva durante sus primeros 3 años de vida. Por lo tanto, he visto por conveniente realizar un taller grafico plástico donde los niños y niñas de 3 años A, podrán explorar su capacidad creativa y desarrollar el pensamiento creativo a través de actividades que le ponen a su alcance materiales, espacio y recursos necesarios para lograrlo.

2. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA: COMUNICACIÓN			
ESTANDAR DE APRENDIZAJE: crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.	-Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos -Socializa sus procesos y proyectos.	-Explora de manera individual y/ o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. -Representa ideas acerca de sus vivencias personales y de contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura, danza, movimiento, teatro, música, títeres, etc.) -Muestra sus creaciones y observa las creaciones de los otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.	-Participación de los niños en la dramatización. -Vestimenta creada por los niños. -Expresión oral en la que los niños mencionan que elaboraron.
4.INSTRUMENTOS: ✓ Rubricas de evaluación			

5 PROYECCION DE ACTIVIDADES:

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
Creamos usando crayolas	Creamos usando colores	Creamos usando plumones	Creamos usando temperas	Creamos usando temperas
Creamos usando temperas	Creamos usando temperas	Creamos usando papeles de colores	Creamos usando papeles de colores	Creamos usando cartones
Creamos usando chapas	Creamos usando plástico	Creamos usando plastilina	Creamos con envolturas	Recortamos y creamos
Combino materiales para crear	Combino materiales para crear	Presento mi álbum de creaciones		

ACTIVIDAD N° 01

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando crayolas”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad con una canción de “saco una manito y la hago bailar” luego se les explica sobre que se va a realizar. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear usando crayolas.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con crayolas? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond Crayolas Lápiz</p>

ACTIVIDAD N° 02

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando colores”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad con una canción de “mis manitos” luego se les explica sobre que se va a realizar. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear usando colores. La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con crayolas? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p>

ACTIVIDAD N° 03

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando plumones”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad con una canción de “mis manitos” luego se les explica sobre que se va a realizar. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear usando plumones.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con plumones? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Plumones</p> <p>Lápiz</p>

ACTIVIDAD N° 04

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando témperas”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad con una canción de “Los colores que me gustan” luego se les explica sobre que se va a realizar. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear usando témperas. La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con témperas? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales como temperas, pero usando colores primarios como: rojo, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Temperas</p> <p>Pinceles</p> <p>Lápiz</p> <p>Paleta para mesclar colores</p>

ACTIVIDAD N° 05

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando témperas”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad con una canción de “Los colores que me gustan” luego se les explica sobre que se va a realizar. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear usando témperas. La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con témperas? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, y los invitamos a crear en base a colores primarios como azul y amarillo, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Temperas</p> <p>Pinceles</p> <p>Lápiz</p> <p>Paleta para mesclar colores</p>

ACTIVIDAD N° 06

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando témperas”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad con un experimento “Que color es”, en el que muestra el resultado de la combinación de colores, luego se les explica sobre que se va a realizar. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear usando témperas.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con témperas? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, pero en esta ocasión los invitamos a hacer combinaciones de colores, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Temperas</p> <p>Pinceles</p> <p>Lápiz</p> <p>Paleta para mesclar colores</p>

ACTIVIDAD N° 07

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando témperas”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad con un experimento “Que color es”, en el que muestra el resultado de la combinación de colores, luego se les explica sobre que se va a realizar. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear usando témperas.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con témperas? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, pero en esta ocasión los invitamos a hacer combinaciones de colores, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Temperas</p> <p>Pinceles</p> <p>Lápiz</p> <p>Paleta para mesclar colores</p>

ACTIVIDAD N° 08

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando papeles de colores”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra ha preparado un paisaje de antemano, e inicia la actividad entonando la canción “Qué será”, escucha sus opiniones y les dice, este paisaje lo hice con papeles de colores. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear usando papeles de colores.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con papeles de colores? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Pinceles</p> <p>Lápiz</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Tijera</p> <p>Goma</p>

ACTIVIDAD N° 09

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando papeles de colores y plumones”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad entonando la canción “saco una manito”. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear usando papeles de colores y plumones.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con papeles de colores? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Pinceles</p> <p>Lápiz</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Tijera</p> <p>Goma</p> <p>Plumones</p>

ACTIVIDAD N° 10

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando cartones”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad entonando la canción “Me gusta crear”. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear usando cartones.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con cartones? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Pinceles</p> <p>Lápiz</p> <p>Tijera</p> <p>Cartones</p> <p>Tubos de Ph</p> <p>Goma</p> <p>Plumones</p>

ACTIVIDAD N° 11

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando chapas”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad entonando la canción “Yo tengo una casita que es así”. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear usando chapas.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con chapas? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Pinceles</p> <p>Lápiz</p> <p>Tijera</p> <p>chapas</p> <p>Goma</p> <p>Plumones</p>

ACTIVIDAD N° 12

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando plásticos”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad mostrando el mural realizado con materiales de plásticos. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear usando plástico.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con plástico? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Pinceles</p> <p>Lápiz</p> <p>Tijera</p> <p>Bolsas</p> <p>Vasos</p> <p>Platos</p> <p>botellas</p> <p>Goma</p> <p>Plumones</p>

ACTIVIDAD N° 13

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando plastilina”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad entonando la canción “Mis manos se mueven así”. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear usando plastilina.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con plastilina? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Lápiz</p> <p>Plastilina</p>

ACTIVIDAD N° 14

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Creamos usando envolturas”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad mostrando el mural realizado con envolturas de alimentos. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales Les menciona el propósito del día: Crear usando envolturas.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos hacer con envolturas? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Pinceles</p> <p>Lápiz</p> <p>Tijera</p> <p>Envolturas de alimentos</p> <p>Goma</p> <p>Plumones</p>

ACTIVIDAD N° 15

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Recortamos y creamos”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad diciendo una adivinanza “La tijera”. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear recortando diversos materiales.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos hacer recortando diversos materiales? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Pinceles</p> <p>Lápiz</p> <p>Tijera</p> <p>Hojas</p> <p>Papel lustre</p> <p>bolsas</p> <p>Goma</p> <p>Plumones</p>

ACTIVIDAD N° 16

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Combino materiales para crear”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad entonando la canción “Saco una manito”. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales.</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear combinando materiales como temperas, hojas de colores y plumones.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos combinando estos materiales? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Pinceles</p> <p>Lápiz</p> <p>Tijera</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Plumones</p> <p>Temperas</p> <p>Goma</p> <p>Plumones</p>

ACTIVIDAD N° 17

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Combino materiales para crear”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad entonando la canción “Saco una manito”. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas del aula y como se deben usar los materiales.</p> <p>Les menciona el propósito del día: Crear combinando materiales como plastilina, temperas y cartones.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué podemos combinando estos materiales? ¿Qué les gustaría crear?</p> <p>La maestra entrega los materiales a los niños para poder realizar la creación.</p> <p>DESARROLLO: Se les da los materiales, tiempo, y espacio para que puedan explorar los materiales, saber cómo son, de que tamaño, color, y las posibilidades de creación. La maestra dice: es momento de crear, y todos inician. La maestra va de grupo en grupo preguntando ¿Qué te gustaría crear? ¿Por qué? Vamos escuchando sus propuestas y les damos espacio. Una vez que van creando, la maestra va hacia cada niño, preguntando que hizo y describiendo en la hoja lo que los niños le van mencionando.</p> <p>CIERRE: una vez que terminen, nos reunimos en asamblea, y preguntamos ¿Quién desea mostrar su creación? Les damos el espacio para que muestren y comenten a cerca de su creación en sus propias palabras.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Pinceles</p> <p>Lápiz</p> <p>Tijera</p> <p>Cartones</p> <p>Plastilina</p> <p>Temperas</p> <p>Goma</p> <p>Plumones</p>

ACTIVIDAD N° 18

Docente: Lic. Nathaly Curioso Valera

“Presento mi álbum de creaciones”

Secuencia metodológica	Materiales
<p>INICIO: La maestra inicia la actividad entonando la canción soy creativo</p> <p>La maestra les pregunta ¿Qué hemos hecho? ¿Qué materiales hemos usado? ¿Cómo lo hicieron? Escuchamos sus respuestas</p> <p>Les decimos el propósito del día: Presentar nuestro álbum de creaciones.</p> <p>DESARROLLO: La maestra le entrega su álbum a cada uno, y les pide que lo presenten a sus compañeros, mencionando que actividad les gustó más y por qué.</p> <p>CIERRE: les preguntamos ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gustó?</p>	Álbum de creaciones



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, BOY BARRETO ANA MARITZA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Taller grafico plástico para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes de 3 años de una institución educativa, Chancay 2022", cuyo autor es CURIOSO VALERA NATHALY GLORIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

LIMA, 29 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
BOY BARRETO ANA MARITZA DNI: 06766507 ORCID: 0000-0002-0405-5952	Firmado electrónicamente por: ABOYB el 29-08- 2022 13:40:38

Código documento Trilce: TRI - 0425029